**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan hidup yang sangat penting saat ini. Hal ini sangat mendasar mengingat pendidikan dijadikan sabagai salah satu tolak ukur tingkat kesejahteraan manusia. Berkualitas tidaknya seseorang dipengaruhi sejauh mana kualitas pendidikan yang didapatnya di bangku sekolah atau masyarakat. Kualitas proses belajar berimplikasi baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap kualitas sumber daya manusia.

Undang-undang Nomor 20 tahun 2003, tentang sistem pendidikan nasional menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mecerdaskan kehidupan bangsa.

Pendidikan Anak usia dini memegang peran yang sangat penting dalam perkembangan anak karena merupakan pondasi dasar dalam kepribadian anak. Pelaksanaan pembelajaran di Taman Kanak-kanak merupakan landasan paling mendasar bagi terselenggaranya kegiatan belajar mengajar selanjutnya baik pada jenjang pendidikan sekolah dasar, menengah hingga jenjang pendidikan tinggi. Ini berarti berhasil tidaknya pencapaian proses pendidikan formal banyak bergantung pada bagaimana proses belajar yang dialami oleh anak didik pada jenjang pendidikan di Taman Kanak-kanak. Direktorat PAUD (2005) Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling mendasar dan menempati kedudukan sebagai golden age dan sangat strategis dalam mengembangan sumber daya manusia. Begitu pentingnya masa usia dini, Anita (2011) berpendapat bahwa Persepsi tentang pentingnya golden age, yaitu 80% kapasitas perkembangan dicapai pada usia dini (lahir sampai delapan tahun), sedangkan selebihmya (20%) diperoleh setelah usia delapan tahun belum tepat dan benar.

1

Berkaitan dengan penyelenggaraan pembelajaran ditaman kanak-kanak maka yang paling berperan adalah kemampuan pendidik menciptakan proses pembelajaran bagi anak didik. Sehingga, pemahaman pendidik tentang upaya penyelenggaraan proses pembelajaran perlu diketahui secara jelas agar mudah diterapkan. Untuk membentuk anak yang terampil dan cerdas harus dimulai dari usia dini. Kita dapat meletakan, menanamkan dasar-dasar pengetahuan yang lebih mudah kepada anak, agar anak bisa lebih gampang menerimanya. Salah satunya dengan warna.

 Salah satu kegiatan yang perlu dikembangkan di Taman Kanak-kanak yaitu kemampuan anak dalam mengenalan warna. Para psikolog telah melakukan beberapa eksperimen yang menyimpulkan bahwa penggunaan warna yang tepat untuk sekolah dapat meningkatkan proses belajar mengajar untuk siswa maupun gurunya. Hal ini disebabkan warna menimbulkan kesan tertentu dalam menciptakan suasana ruang. Warna juga menimbulkan pengaruh terhadap jiwa anak-anak, baik secara langsung, misalnya perasaan gelisah, nyaman, panas dan sebagainya.

Proses belajar mengenal warna sudah dimulai sejak masih bayi. Di usia ini, perkembangan visual anak telah sempurna. Namun dalam pengenalannya harus bertahap. Untuk permulaan ajari anak mengenal warna dasar. Karena warna dapat menciptakan kesan dan mampu menimbulkan efek-efek tertentu. Linschoten (1983) menyatakan, kaitan warna dengan aspek psikologis bahwa warna-warna itu bukanlah suatu gejala yang hanya dapat diamati saja, warna itu mempengaruhi kelakukan, memegang perang penting dalam penilaian estetis dan turut menentukan suka tidaknya kita akan bermacam-macam benda.

E. P Danger (1992: 51) mengemukakan pengertian warna sebagai berikut:

“Warna merupakan bagian dari kejiwaan manusia dan warna adalah salah satu dari dua unsur yang menghasilkan daya tarik visual, dan kenyataannya warna lebih berdaya tarik pada emosi daripada akal”.

Warna dapat berbuat lebih dari sekedar menarik perhatian, dan ini adalah respon psikologis dan emosional. Dari seluruh warna, merah, kuning, dan orange yang paling benyak mendapat perhatian dan dapat diabaikan baik secara emosional maupun secara keindahan. Jadi dapat disimpulkan bahwa Pengenalan warna bagi anak dapat merangsang indera penglihatan, otak, estetika dan emosi. Salah satu metode yang sering digunakan dalam mendidik anak-anak prasekolah adalah dengan bermain sambil belajar. Menurut Patmonodewo (2000:11) “bermain dalam tatanan sekolah dapat digambarkan sebagai suatu rentang rangkaian kestuan yang berujung pada bermain bebas, bermain bimbingan guru dan berakhir pada bermain dengan diarahkan”. Kegiatan bermain dan belajar dapat terjadi dalam ruagan maupun maupun diluar ruanga. Agar kelas dan diluar kelas dapat membantu anak untuk berkembang dengan baik, maka lingkungan main ini perlu direncanakan dan ditata sedemikian rupa oleh pendidik. Dengan bermain anak dapat mengeksplorasi apa yang ada didalam diri dan ingatannya, juga dapat mengembangkan pertumbuhan kognitif, afektif dan psikomotorik anak. Sedangkan Menurut Beetlestone (Narulita, 2011: 132) mengatakan ”bermain memberikan kesempatan pada anak-anak untuk mengeksplorasi emosi mereka dengan ‘berperan’ dalam imajinasi mereka”. Ketika terbebas dari paksaan orang dewasa, bermain memberi kesempatan pada anak-anak untuk: berpartisipasi dalam cara mereka sendiri, menginterpretasikan tugas secara personal dan membiarkan mereka mencoba rute imajinatif tanpa takut akan berbagai macam batasan. Dengan cara ini anak-anak dapat menjadi memahami diri mereka dalam cara mereka bereaksi terhadap hal-hal yang menarik minat mereka dan terhadap berbagai konsekuensi dari ide-ide mereka yang sangat imajinatif tetapi sulit untuk dipraktikkan. Jadi dapat disimpulkan bahwa Bermain merupakan salah satu kebutuhan penting bagi anak dan orang tua harus menyadari itu dan tidak melarang anak-anaknya untuk bermain. Orang tua justru harus mengarahkan serta memfasilitasi anaknya untuk bermain. Dengan bermain, anak bisa belajar untuk beradaptasi, bersosialisasi, serta bisa bebas berekspresi.

Berdasarkan informasi dari salah satu guru di Taman Kanak-kanak Pusat PAUD Panre Tanrara Kecamatan Bontonompo Selatan Kabupaten Gowa, mengatakan bahwa pelaksanaan kegiatan pengenalan warna dengan cara bermain mampu mengenalkan warna kepada anak dengan mudah. Hal ini dikarenakan guru dalam sekolah tersebut menerapkan dengan cara bermain sehingga anak lebih mudah memahami pembelajaran yang diberikan. Adapun kegiatan yang sering diberikan kepada anak yaitu dengan bermain mencari warna. Dengan melaksanakan kegiatan pengenalan warna dengan cara bermain mencari warna, anak diajak mengenal warna dengan cara menyenangkan bagi mereka sehingga pembelajaran tidak terasa membosankan bagi anak. Selain memicu kecerdasan anak, pengenalan warna dengan cara bermain juga akan meningkatkan motorik, sosial emosional anak serta aspek perkembangan lainnya.

Berdasarkan latar belakang tersebut diatas maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan mengangkat judul “Pelaksanaan Kegiatan Pengenalan Warna di Taman Kanak-kanak Pusat PAUD Panre Tanrara Kecamatan Bontonompo Selatan Kabupaten Gowa ”.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dalam rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Pelaksanaan Kegiatan Pengenalan Warna di Taman Kanak-kanak Pusat PAUD Panre Tanrara Kecamatan Bontonompo Selatan Kabupaten Gowa”.

1. **Tujuan Penelitian**

 Mengacu pada rumusan masalah diatas, maka tujuan peleksanaan penelitian ini, yaitu: Untuk mengetahui bagaimana Pelaksanaan Kegiatan Pengenalan Warna di Taman Kanak-kanak Pusat PAUD Panre Tanrara Kecamatan Bontonompo Selatan Kabupaten Gowa.

1. **Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dalam penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis
2. Sebagai bahan informasi dalam pengembangan ilmu pengetahuan pada umumnya dan dalam bidang pendidikan anak usia dini pada khususnya.
3. Sebagai bahan referensi dan bahan perbandingan baru bagi peneliti-peneliti berikutnya.
4. Manfaat Praktis
5. Masyarakat akan mengetahui bagaimana penerapan pengenalan warna pada kegiatan bermain mencari warna untuk anak usia dini.
6. Bagi tenaga pendidik, menjadi masukan untuk mengembangan metode pembelajaran disekolah.

**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR**

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

Pada dasarnya, warna merupakan seni dalam kehidupan kita. Karena kita bisa menyatukan kondisi dan situasi dengan menggunakan warna. Bahkan warna bisa dijadikan sebagai simbol pemersatu masyarakat dalam suatu negara. Coba kita perhatikan bendera - bendera setiap negara yang ada di dunia ini, pasti semuanya menggunakan unsur beberapa warna. Sehingga bisa dibilang setiap kehidupan manusia tidak pernah bisa terlepas dari warna. Azhar (2013) berpendapat warna merupakan unsur visual yang penting, tetapi ia harus digunakan dengan hati-hati untuk memperoleh dampak yang baik. Warna digunakan untuk memberi kesan pemisah atau penekan, atau untuk membangun keterpaduan. Disamping itu warna dapat mempertinggi tingkat realism objek atau situasi yang digambarkan, menunjukkan persamaan dan perbedaan, dan menciptakan respon emosional tertentu. Menurut Azhar (2013: 108-109) ada tiga hal penting yang harus diperhatikan ketika menggunakan warna, yaitu:

”1. Pemilihan warna khusus (merah, biru, kuning dan sebagainya), 2. Nilai warna (tingkat ketebalan dan ketipisan warna itu dibandingkan dengan unsure lain dalam visual dan 3. Intensitas atau kekuatan warna itu untuk memberikan dampak yang diinginkan”.

7

Setiap orang pasti menyukai warna karena kehadiran warna mampu memberikan keindahan dan nilai estetika. Selain itu, warna juga dianggap memiliki pengaruh terhadap psikologi seseorang. Orang menyenangi warna dan mereka bereaksi dibawah sadar terhadap warna, suatu pembawaan menyenangi warna merupakan bagian dari kejiwaan manusia.

E. p Danger (1992: 51) mengatakan:

“Warna mencapai targetnya melalui: 1). Respon fisiologis yaitu warna menarik perhatian, betapapun netralnya pesan yang disampaikan. 2). Respon psikologis yaitu warna dapat membantu menyatakan kehangatan, kedinginan, rasa hati dan emosi lainnya karna warna didasarkan pada tabiat manusia. 3). Daya tarik pada emosi yaitu warna”

Pengenalan warna bagi anak dapat merangsang indera penglihatan, otak, estetika dan emosi. Taufiq (2013: 142) mengatakan “anak-anak dalam keluarga dapat dilejitkan IQ kreatifnya melalui sentuhan warna”. Misalnya, kamar atau ruangan hunian dilengkapi dengan benda-benda kesukaan si anak dengan warna-warna yang dapat meningkatkan detak jantung dan pernapasan, dengan demikian, anak menjadi lebih aktif dan kreatif. Misalnya, warna sesuai dengan suasana hati yang diinginkan. Dapat pula ruangan atau kamar dicat dengan warna-warna cerah seperti putih, jingga, kuning atau warna-warna muda.

Umumnya orang akan memilih warna sesuai dengan karakter masing-masing sehingga warna favorit seseorang terkadang tidak sama. Warna begitu bermanfaat dalam kehidupan manusia, terutama pada anak usia dini karena warna merupakan hal sangat penting bagi perkembangan saraf otaknya. Selain memancing kepekaan terhadap penglihatan, warna juga bermanfaat untuk meningkatkan daya pikir serta kreativitas anak. Ron Gross (Taufiq, 2013:142) menyebutkan:

 “kombinasi warna dan manfaatnya, seperti, kombinasi warna-warna jingga/putih, kuning/hijau, hijau/ungu, abu-abu/merah, biru/jingga adalah penuh energy”.

Sejalan dengan itu Ron Gross (Taufiq, 2013) mengatakan Kombinasi warna-warna untuk melahirkan penuh kedinamisan, yaitu kombinasi warna-warna merah/jingga, jingga/biru, hitam/kuning, hitam/merah, hitam/jingga. Kombinasi warna-warna kuning/hijau, biru/abu-abu, biru/putih, hijau/hijau mudah, hijau/putih memberikan suasana dengan kesegaran penuh. Untuk merangsang berbagai pikiran dan perasaan dalam ruangan atau kamar anak dapat dilakukan misalnya dengan mengantung poster, gambar-gambar, atau benda-benda edukasi yang berwarna-warni.

Sudjana (2001: 25) mengatakan, “Pada dasarnya ada lima macam warna pokok/dasar, yaitu merah, biru, kuning, hitam dan putih”. Menurut teori warna, ada beberapa warna yang memberi dekat misalnya warna merah, sebaliknya warna biru memberi kesan jauh dan ruangan yang berwarna gelap atau kusam memberi kesan lebih kecil dari ukuran sebenarnya. Warna merupakan unsur desain yang pertama paling menarik perhatian seseorang dalam kondisi apapun. Menurut Amalia (2012) warna merupakan bagian pokok kegiatan melihat. Warnalah yang menarik perhatian akan kehadiran dan munculan secara menyeluruh atau objek dalam lingkungannya, sedangkan perbedaan kesan-kesan pada bentuk, garis, tekstur dan nilai akan datang dengan pengamatan lebih jauh. Pada lukisan, warna memiliki perang penting, suatu pengetahuan tentang warna, warna mempunyai karakter, baik pengekspresiannya maupun bahan warnanya. Lebih lanjut Amalia Baharuddin (2012) mengatakan bahwa warna merupakan pelengkap gambar serta mewakili suasana kejiwaan pelukisnya dalam berkomunikasi. Warna juga merupakan unsur yang sangat tajam untuk menyentuh kepekaan penglihatan sehingga mampu merangsang munculnya rasa haru, sedih, gembira, mood atau semangat, dll.

Nugraha (2008) mengatakan, Setiap permukaan benda akan tampak berwarna, karena benda tersebut menyerap dan memantulkan cahaya secara selektif yang disebut dengan cahaya visual. Selain itu warna bisa di artikan sebagai sebuah atribut yang dapat menjadi pembeda dalam suatu lingkungan serta memberikan pengaruh beruba bobot visual pada suatu bentuk. Warna yang diterima oleh mata kita adalah sebuah proses dimana cahaya memantul dari permukaan suatu benda yang menerima cahaya. Semakin gelap suatu warna yang diterima oleh mata kita, semakin banyak pula warna pelangi yang terserap oleh benda tersebut. Dan sebaliknya semakin terang suatu warna yang diterima oleh mata kita, semakin banyak pula warna pelangi yang dipantulkan oleh benda tersebut. Jadi secara sederhana dapat ditegaskan bahwa proses terlihatnya warna adalah karena adanya cahaya yang menumpuk pada suatu benda dan benda tersebut memantulkan cahaya ke mata.

 Lebih lanjut Nugraha (2008: 5.34) mengatakan:

“Warna merupakan nama umum untuk semua pengindraan yang berasal dari aktivitas retina mata, jika cahaya mencapai retina, mekanisme saraf mata menanggapi, salah satunya memberi sinyal warna, pigmen dipermukaan suatu benda apapun bila disinari oleh cahaya (putih) secara sempurna akan memberikan sensasi warna tertentu, sehingga mampu ditangkap oleh mata dengan baik”.

Warna dapat ditinjau dari beberapa aspek seperti yang dikemukakan Nugraha (2008), bahwa warna dapat ditinjau dari : 1). Aspek fisika, warna didefenisikan sebagai gelombang elektromagnetik cahaya, 2). Sedangkan dalam bidang ilmu seni rupa dan desain warna didefenisikan sebagai pantulan tertentu dari cahaya dimana pantulan tersebut dapat memberikan suatu arti psikologis bagi yang melihatnya. Tetapi pada hakekatnya warna tersebut dapat kita defenisikan sebagai spectrum cahaya yang dipantulkan oleh benda yang kemudian ditangkap oleh indra penglihatan (yakni mata) lalu terjemahkan oleh otak sebagai sebuah warna tertentu. Sebagai contoh, kita melihat warna hijau yang terdapat pada daun karena cahaya yang datang (umumnya cahaya matahari yang punya spektrum cahaya yang cukup komplit) diserap oleh daun selain warna hijau yang dipantulkan dan cahaya hijau yang terpantul, inilah yang kita tangkap sehingga kita dapat melihat bahwa daun berwarna hijau.

Yang menjadi tolak ukur dari pelaksanaan kegiatan pengenalan warna pada anak, menurut Arsyad (2013) warna dapat menunjukkan persamaan dan perbedaan. Sehingga indikator yang ingin dicapai melalui pengenalan warna pada kegiatan bermain mencari warna yaitu:

1. Anak mampu mengelompokkan benda berdasarkan warna.
2. Anak mampu menyebutkan warna.
3. Anak mampu menunjuk sebanyak-banyaknya warna.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa Warna merupakan elemen yang paling dominan dalam seni rupa. Dalam seni rupa, warna bisa berarti pantulan tertentu dari cahaya yang dipengaruhi oleh pigmen yang terdapat di permukaan benda. Warna dapat berbuat lebih dari sekedar menarik perhatian, dan ini adalah respon psikologis dan emosional. Dari seluruh warna, merah, kuning, dan orange yang paling banyak mendapat perhatian dan dapat diabaikan baik secara emosional maupun secara keindahan. Selain itu warna pada saat ini sudah tidak dapat di pisahkan dari lingkungan manusia karena warna terdapat disegala bidang, warna dapat menyampaikan isi hati kita dan dengan warna seseorang atau anak dapat menjadi lebih kreatif .

1. **Pengertian Warna Menurut Para Ahli**

 Menurut Daniarwikan (2012) warna merupakan elemen penting dalam semua lingkup disiplin seni rupa, bahkan secara umum warna merupakan bagian penting dari segala aspek kehidupan manusia. Adapun pendapat para ahli tentang warna yaitu:

1).      Teori Sir Isaac Newton

“Adalah [spektrum](http://id.wikipedia.org/wiki/Spektrum) tertentu yang terdapat di dalam suatu [cahaya](http://id.wikipedia.org/wiki/Cahaya) sempurna (berwarna [putih](http://id.wikipedia.org/wiki/Putih))”.

2).      Albert H. Munsell

“Warna merupakan elemen penting dalam semua lingkup disiplin seni rupa, bahkan secara umum warna merupakan bagian penting dari segala aspek kehidupan manusia”.

3).      Dalam [seni rupa](http://id.wikipedia.org/wiki/Seni_rupa), “warna bisa berarti pantulan tertentu dari cahaya yang dipengaruhi oleh [pigmen](http://id.wikipedia.org/wiki/Pigmen) yang terdapat di permukaan benda”.

4).      Henry Dreyfuss

“Warna menurut ilmu Bahan, Adalah sembarang zat tertentu yang memberikan warna. warna memegang peran sebagai sarana untuk lebih mempertegas dan memperkuat kesan atau tujuan dan mempunyai fungsi untuk memperkuat aspek identitas”.

5).      J. Linschoten dan Drs. Mansyur

“Warna menurut psikologis , 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”.

Dari pemahaman diatas dapat disimpulkan bahwa warna, selain hanya dapat dilihat dengan mata ternyata mampu mempengaruhi perilaku seseorang, mempengaruhi penilaian estetis dan turut menentukan suka tidaknya seseorang pada suatu benda. Selain itu warna memegang perang sebagai sarana untuk lebih mempertegas dan memperkuat kesan atau tujuan dan mempunyai fungsi untuk memperkuat aspek identitas.

1. **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 Brewster (Nugraha, 2008 ) jenis-jenis warna dibagi menjadi empat kelompok yaitu warna primer, warna sekunder, warna tersier dan warna kuarter. Penjelasannya sebagai berikut:

1). Warna Primer

Merupakan warna-warna dasar. Namun dalam penelitian lebih lanjut, dikatakan tiga warna primer yaitu Merah (seperti darah), Biru (seperti langit atau laut) dan Kuning (seperti kuning telur).

2). Warna Sekunder

Disebut warna kedua, yaitu warna yang dihasilkan dari campuran dua warna primer dalam sebuah ruang warna. Contohnya: jingga/oranye adalah hasil pencampuran warna merah dan kuning, ungu/violet adalah hasil pencampuran warna merah dan biru dan hijau adalah hasil pencampuran warna kuning dan biru.

3). Warna Tersier

Warna ini adalah warna ketiga yaitu warna yang dihasilkan dari campuran dua warna primer dengan satu warna sekunder dalam sebuah ruang warna. Contohnya: Coklat kuning yaitu siena mentah, yaitu warna jingga dan hijau, Coklat merah yaitu siena baki, yaitu warna jingga dan ungu, dan yang terakhir Coklat ungu yaitu percampuran merah tersier dan biru tersier.

4). Warna Kuarter

Yaitu warna-warna campuran dari dua warna tersier atau warna ketiga. Misalnya: Coklat jingga yaitu pencampuran kuning dan merah, Coklat hijau yaitu pencampuran biru tersier dan kuning tersier dan Coklat ungu yaitu pencampuran merah tersier dan biru tersier.

Lebih lanjut menurut Nugraha (2008) di samping pengelompokan itu, dalam dunia warna untuk lebih sederhana dan mudah di pahami, terdapat pengelompokkan lainnya, yaitu:

1). Warna netral

Warna netral adalah warna-warna yang tidak lagi memiliki kemurnian warna atau dengan kata lain bukan merupakan warna primer maupun warna sekunder. Warna ini sering muncul sebagai penyeimbang warna-warna kontras di alam.

2). Warna kontras

Warna kontras adalah warna yang berkesan berlawanan satu dengan lainnya. Misalnya yang kontras adalah merah dengan hijau, kuning dengan ungu dan biru dengan orange.

3). Warna panas

Warna ini menjadi simbol riang, semangat, marah dan sebagainya. Warna panas mengesangkan jarak yang dekat.

4). Warna dingin

Warna dingin adalah kelompok dalam rentang setengah lingkaran di dalam lingkaran mulai dari merah hingga kuning. Warna ini menjadi simbol kelembutan, sejuk, nyaman dan sebagainya. Warna sejuk mengesankan jarak yang jauh.

1. **Fungsi Warna**

Warna pada saat ini sudah tidak dapat dipisahkan dari lingkungan manusia. Selain itu kehadiran warna yang beraneka corak dalam kehidupan sehari-hari akan memberikan pengenalan yang baik pada kesehatan, terutama pada alat-alat indra kita. Hal ini juga dikemukakan oleh Danuatmaja (Hasrini, 2013) fungsi warna bermanfaat bagi stimuli penglihatan. Warna biru mengurangi rasa cemas, khawatir selain itu juga untuk relaksasi. Hijau memberi efek rasa damai, tenang, tentram dan sejuk. Merah berfungsi meningkatkan aktifitas otak dan tonus otak, selain itu juga memberikan rasa hangat.

Adapun menurut Ron Gross (Taufiq, 2013) mengemukakan fungsi warna yaitu dapat merangsang berbagai pikiran dan perasaan sehingga otak menjadi lebih aktif untuk dapat menyalurkan berbagai macam ide. Dengan demikian, anak menjadi lebih kreatif.

Jadi dapat disimpulkan bahwa fungsi warna mampu menciptakan suasana hati, warna mampu menciptakan nuansa keindahan, warna dapat menjadi stimuli penglihatan dan warna berfungsi untuk menciptkan semangat. Oleh karenanya itu warna sangat penting untuk kehidupan manusia.

1. **Peranan warna dalam kehidupan manusia**

Warna adalah bahagian dalam kehidupan di keseharian kita. Bayangkan jika tidak ada warna di alam ini. Pasti tidak terbayangkan. Memang sulit untuk dibayangkan, karena salah satu persyaratan setiap benda baru berwujud dan dikenal jika ada dimensi warna pada permukaannya.Menurut Lilis (2010) Warna merupakan elemen penting dalam semua lingkup disiplin seni rupa, bahkan secara umum warna merupakan bagian penting dari segala aspek kehidupan manusia, selain itu dalam seni rupa warna merupakan unsur yang sangat penting karena warna bisa menjadi alat untuk berekpresi. Hal tersebut dapat kita lihat dari semua benda yang dipakai oleh manusia, semua peralatan, pakaian, bahkan alam disekeliling kita merupakan benda yang berwarna. Karena begitu penting peranan warna bagi manusia warna sering kali dipakai sebagai elemen estetis, sebagai representasi dari alam, warna sebagai komunikasi, dan warna sebagai ekspresi.

1). Warna sebagai elemen estetika: disini warna memerankan dirinya sebagai ”warna”, yang mempunyai fungsi dalam membentuk sebuah keindahan. Namun keindahan disini bukan hanya sebagai ”keindahan” semata. Melainkan sebagai unsus eksistensial benda-benda yang ada disekeliling kita. Karena dengan adanya warna kita dimudahkan dalam melihat dan mengenali suatu benda. Sebagai contoh apabila kita meletakkan sebuah benda di tempat yang sangat gelap, mata kita tidak mampu mendeteksi obyek tersebut dengan jelas. Di sini warna mempunyai fungsi ganda dimana bukan hanya aspek keindahan saja namun sebagai elemen yang membentuk diferensial/perbedaan antara obyek satu dengan obyek lain.

2). Warna sebagai representasi dari alam: warna merupakan penggambaran sifat obyek secara nyata, atau secara umum warna mampu menggambarkan sifat obyek secara nyata. Contoh warna hijau untuk menggambarkan daun, rumput; dan biru untuk laut, langit dan sebagainya. Warna dalam hal ini lebih mengacu pada sifat-sifat alami dari obyek tertentu misalnya padat, cair, jauh, dekat dll.

3). Warna sebagai alat/sarana/media komunikasi (fungsi representasi): warna menempatkan dirinya sebagai bagian dari simbol (symbol). Warna merupakan lambang atau sebagai perlambang sebuah tradisi atau pola tertentu. Warna sebagi komunikasi seringkali dapat kita lihat dari obyek-obyek seperti bendera, logo perusahaan, fashion, dll. Warna merupakan sebuah perwakilan atau bahkan sebuah obyek pengganti bahasa formal dalam mengkomunikasikan sesuatu misalnya: merah perlambang kemarahan, patriotisme, seksualitas; kemudian putih sebagai perlambang kesucian, kebersihan, kebaikan dll.

Jadi dapat disimpulkan bahwa warna sangat berperan dalam kehidupan manusia seperti yang dapat kita lihat dari semua benda yang dipakai oleh manusia, semua peralatan, pakaian, bahkan alam disekeliling kita merupakan benda yang berwarna. Selain itu warna di jadikan sebagai Warna sebagai representasi dari alam, Warna sebagai elemen estetika dan Warna sebagai alat/sarana/media komunikasi (fungsi representasi)

1. **Penggunaan Warna Pada Ruang Belajar**

 Pemilihan warna adalah satu hal yang sangat penting alam menentukan respons dari calon pemakai/siswa. Menurut Lilis (2010) penggunaan warna yang tepat untuk sekolah dapat meningkatkan proses belajar mengajar untuk siswa maupun gurunya. Hal ini disebabkan warna menimbulkan kesan tertentu dalam menciptakan suasana ruang.

1). Menciptakan ruang yang bebas, aman, rangsang, nyaman, dan hangat

Menurut Eillen, (Lilis, 2010) kebutuhan anak dalam ruang adalah memperoleh rasa bebas, aman, rangsang, nyaman dan hangat.

Tabel2.1 Warna-warna yang Mendukung Kebutuhan Anak dalam Ruang

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Kebutuhan Anak dalam ruang | Suasana Ruang | Warna | Dihindari |
| Ruang bebas | Fleksibel tidak terlalu padat | Warna terang dan netral | Warna hitam: menakutkan dan menekan  |
| Rasa Aman | Tidak menakutkan, menegangkan | Warna-warna pastel intensitas tidak penuh | Warna menyilaukan menyebakan mata cepat lelah, sakit kepala dan tegang |
| Rasa nyaman, hangat | Suasana hangat | Warna hangat | Warna gelap |
| Rangsang, merangsang anak untuk beraktifitas, gembira dan kreatif | Suasana hangat dan meriah | Komposisi warna cerah, kontras dan komposisi warna-warna terang |  |

Warna pastel untuk ruang belajar adalah aman dalam arti tidak menyilaukan, tidak membuat mata lelah, menyenangkan dan tidak menakutkan sehingga dapat memotivasi anak untuk beraktifitas, bergembira dan kreatif.

2). Mengatur Ruang agar tampak lebih luas atau mengecil

Warna dingin bila digunakan untuk mewarnai ruangan akan memberikan ilusi jarak, akan terasa mundur. Sebaliknya warna hangat, terutama keluarga merah akan terasa seolah-olah maju. Warna-warna cerah membuat objek kelihatan besar dan ringan sementara warna gelap membuat mereka lebih kecil dan berat.

1. **Kegiatan Pengenalan Warna**

Kehadiran warna yang beraneka corak dalam kehidupan sehari-hari akan memberikan pengenalan yang baik bagi kesehatan, terutama pada alat-alat indera. Taufiq (2013) mengatakan peranan nyata lain dari warna adalah dapat meningkatkan kreatifitas seseorang. Bahkan ada seorang pakar kreativitas yang mengatakan bahwa warna-warna merupakan pencipta suasana hati yang ajaib. Menurut teori warna, ada beberapa warna yang memberi dekat misalnya warna merah, sebaliknya warna biru memberi kesan jauh dan ruangan yang berwarna gelap atau kusam memberi kesan lebih kecil dari ukuran sebenarnya. Karena itu pendidik harus mengetahui pengaruh warna-warna tertentu terhadap anak-anak, demikian dapat memperkecil bahkan mencegah kesalahan di dalam menempatkan warna-warna yang mempunyai pengaruh negatif, khususnya terhadap perkembangan fisik dan mental anak.

Menurut Jane M. hally (Lilis, 2012), jaringan syaraf anak akan terbentuk apabila ada kegiatan mental yang aktif dan menyenangkan. Bila tidak mendapatkan lingkungan yang merangsangnya, otak seorang anak akan menderita. Para peneliti menemukan bahwa apabila anak-anak jarang di ajak bermain atau jarang disentuh, maka perkembangan otaknya 20% atau 30% lebih kecil daripada ukuran normalnya pada usia itu. Bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengekspresikan dorongan-dorongan kreatifnya sebagai kesempatan untuk merasakan obyek-obyek dan tantangan untuk menemukan sesuatu dengan cara-cara baru, untuk menemukan penggunaan suatu hal secara berbeda, menemukan hubungan yang baru antara sesuatu dengan sesuatu yang lain serta mengartikannya dalam banyak alternatif cara.Selain itu bermain memberikan kesempatan pada individu untuk berpikir dan bertindak imajinatif, serta penuh daya khayal yang erat hubungannya dengan perkembangan kreativitas anak.

Oleh karena itu, Sebagai guru PAUD harus memahami bahwa anak TK atau anak usia dini adalah anak yang senangtiasa senang bermain dan melakukan berbagai kegiatan yang mengandung kesenangan, kegembiraan, kebebasan, dan kepuasan. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Anita (2011: 57) bahwa “ bermain adalah wahana penting bagi perkembangan sosial, emosional, kognitif dan aspek perkembangan lainnya maupun bagi refleksi dan deteksi ketercapaian perkembangan anak”. Bermain dapat memberikan kesempatan bagi anak untuk memahami dunia, berhubungan dengan orang lain dalam cara-cara sosial, mengekspresikan dan mengontrol emosi, serta menbangun kemampuan simboliknya.

 Penelitian dari The Smithsonian Institute (Anita, 2011) menunjukkan bahwa bermain adalah sarana paling tepat untuk menumbuhkan pola berfikir kritis dan kreatif. Untuk itulah, guru atau pendidik patut mengetahui strategi bermain sebagai pendekatan dan metode belajar temasuk belajar sains, metematika, dan lainnya. Mildred Parten (Anita, 2011: 61) mengemukakan

“Bermain dapat diidentifikasi berdasarkan tahapan perkembangan anak; yaitu bermain tanpa terlibat (Unoccupied Play), bermain sendiri (Solitary Play), bermain sebagai pengamat (Onlooker Play), bermain paralel (Parallel Play), bermain asosiasi (Assosiative Play) dan bermain bersama (Co-operative Play). Selain itu, bermain dapat diidentivikasi berdasarkan jenis bermain, yaitu bermain sensorimotor, peran dan pembangunan”.

Menurut Moeslichatoen (2004) bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak TK. Melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosional, social, nilai dan sikap hidup. Selain itu, melalui bermain anak dapat berlatih menggunakan kemampuan kognitifnya untuk memecahkan berbagai masalah seperti kegitan mengukur isi, mengukur berat, mencari jawaban yang berbeda dan sebagainya.

Berdasarkan definisi bermain yang telah diungkapkan diatas, dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang dapat memicu kreativitas serta daya fikir anak secara optimal tanpa anak tersebut merasa dipaksa untuk melakukannya. Kegiatan bermain untuk setiap anak dapat memberi pelajaran atau pengalaman bagaimana beradaptasi baik itu dengan lingkungan, orang lain, maupun dengan dirinya sendiri. Dalam kegiatan bermain anak-anak tidak sungguh-sungguh, melainkan bertindak sesuai perannya, akan tetapi walaupun demikian bermain merupakan suatu hal yang serius bagi mereka.

Adapun tujuan bermain menurut Soetjiningsih (1995), yaitu mengembangkan kemampuan menyamakan dan membedakan, mengembangkan kemampuan berbahasa, mengembangkan pengertian tentang berhitung, menambah, mengurang, 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. Sedangkan manfaatnya yaitu bermain pada anak-anak dapat memajukan aspek-aspek perkembangan seperti aspek motorik, kreativitas, kecakapan-kecakapan fungsi sosial, kognitif dan juga perkembangan motivasional dan emosional.

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

1. Ekstra energi

Untuk bermain diperlukan ekstra energi. Bermain 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 jenuh.

1. Waktu

Anak harus mempunyai cukup waktu 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 unsur edukatif bagi anak.

1. Ruangan untuk bermain

Ruangan tidak usah terlalu lebar dan tidak perlu ruagan khusus untuk bermain. Anak bisa bermain diruangan tamu, halaman, bahkan di ruang tidur.

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 mendapat keuntungan lebih banyak.

1. Teman bermain

Anak harus merasa yakin bahwa ia mempunyai teman bermain kalau dia memerlukan, apakah itu saudaranya, orang tuanya 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 ksempatan yang cukup untuk menghibur diri sendiri dan menemukan kebutuhannya sendiri.

Adapun menurut Nurani (2008) Syarat pembuatan media permainan yaitu :

1. Menarik/menyenangkan baik warna maupun bentuk:

Pemilihan warna perlu memperhatikan kekontrasan dan keharmonisan. Tujuan memperhatikan kekontrasan adalah agar mudah dibaca dan dilihat oleh anak.

1. Tumpul (tidak tajam) bentuknya

Hindari segala macam media yang berbentuk lancip, runcing, tajam, untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan.

1. Ukuran disesuaikan dengan anak TK

Arti ukuran disini adalah setiap bahan dan media yang akan digunakan selama proses belajar dan bermain.

1. Tidak membahayakan anak

Selain media dan alat, tentu saja jauhkan anak dari listrik dan api, karena kedua material ini bukan saja membahayakan tetapi dapat juga mematikan.

1. Dapat dimanipulasi

Setiap media dan alat permainan yang akan diberikan kepada anak sebaiknya bisa dimanipulasi sehiingga bisa meningkatkan kreatifitas dan kemampuan kognitif anak.

**Adapun kegiatan-kegiatan dalam mengenalkan warna kepada anak menurut Nasrini (2003) yaitu yaitu :**

1. Bermain mencari warna
2. Bermain lingkaran warna
3. Bermain balok warna

Menurut Nisrina (2013) Bermainan mencari warna merupakan salah satu permainan yang menarik. Namun permainan ini membutuhkan energi ekstra sang anak, dan disaat yang sama membuat mereka menyadari tentang warna dan lingkungan sekitar mereka. Lebih lanjut Nasrini (2013) mengatakan Bermain mencari warna selain sebagai media untuk berlatih mengenal warna, permainan ini juga meningkatkan kesadaran anak pada hal disekitar mereka, yakni lingkungan mereka setiap hari. Membedakan antara merah dengan biru atau coklat dengan hijau merupakan pelajaran pengamatan-terutama, perbedaan dan kemiripan antara sesuatu. Dengan menyadari perbedaan antara merah dan biru atau kemiripan antara biru dan pirus (biru kehijauan), anak-anak telah meningkatkan ketajaman pengamatan mereka.

Langkah-langkah Bermain Mencari Warna menurut Nisrina (2013):

1. Saat anda dan anak sedang berada diluar ruangan, sebutkan nama sebuah warna.
2. Lalu suruh mereka menyebar dan lari mencari sesuatu yang sesuai dengan warna yang anda sebutkan tersebut.
3. Contohnya, sebutkan “merah”, dan lihatlah kemana dan apa yang mereka temukan.

Selain langkah-langkah diatas guru menambahkan beberapa fariasi dalam bermain mencari warna yaitu:

1. Kegiatan menyebut warna langkah-langkahnya sebagai berikut:
2. Guru mengajak anak untuk duduk dikarpet yang sudah disiapkan.
3. Guru menunjuk anak untuk memulai kegiatan
4. Kegiatan menunjuk sebanyak-banyaknya benda berdasarkan warna langkah-langkahnya sebagai berikut:
5. Guru mengajak anak untuk duduk dikarpet
6. Guru meminta anak untuk memulai permainan

Menurut Nisrina (2013: 5) permainan lingkaran warna merupakan “cara yang menyenangkan untuk mengajarkan warna, karena anak akan melompati warna saat mempelajarinya”. Anak-anak selalu saja mencari alasan untuk meninggalkan tempat duduknya, dan guru maupun orang tua sangat senang ketika anak mereka mempelajari sesuatu saat mereka berlompat-lompat.

Lebih lanjut Nasrini (2013) mengatakan selain untuk mempelajari warna, permainan ini juga membutuhkan gerakan yang harus tepat sehingga permainan ini juga meningkatkan pemahaman anak tentang berapa energi yang dibutuhkan untuk melompat dengan jarak yang lebih jauh atau jarak yang lebih dekat. Selain itu, karena dalam permainan ini harus dilakukan dengan cara melompat, maka permainan ini juga meningkatkan kekuatan fisik anak.

Langkah-langkah permainan lingkaran warna menurut Nisrina (2013):

1. Sebelum memulai permainan, terlebih dahulu buatlah beberapa lingkaran warna yang terbuat dari kertas warna.
2. Tempelkan kertas warna dilantai dengan secara acak.
3. Mulailah jalankan permainan
4. Perintahkan kepada kepada anak atau para pemain untuk melompati lingkaran warna yang disebutkan.
5. **Kerangka Pikir**

Salah satu bentuk pengenalan warna pada anak yaitu pada kegiatan bermain mencari warna. Menurut Gollwitzer (1995) Warna terdapat disegala bidang. Yang kita lihat dialam sekitar dan pada karya seni tidak lain dari warna dan bercak warna. Selain itu Warna merupakan elemen penting dalam semua lingkup disiplin seni rupa, bahkan secara umum warna merupakan bagian penting dari segala aspek kehidupan manusia. Hal tersebut dapat kita lihat dari semua benda yang dipakai oleh manusia, semua peralatan, pakaian, bahkan alam disekeliling kita merupakan benda yang berwarna.

Pengenalan warna bagi anak sangat penting karena warna dapat merangsang indera penglihatan, otak, estetika dan emosi. Hal ini dikarenakan warna dapat menciptakan kesan dan mampu menimbulkan efek-efek tertentu sehingga mampu memberikan pengaruh aspek psikologi anak. Oleh karena itu, kemampuan anak mengenal warna harus dikembangkan sejak dini. Salah satu kegiatan dalam pelaksanaan pengenalan warna yaitu dengan cara bermain. Dengan cara bermain anak akan dengan mudah menerima pelajaran yang akan diberikan dan tidak cepat merasa bosan. Oleh sebab itu pelaksanaan kegiatan pengenalan warna melalui bermain diajarkan oleh guru di Taman kanak-kanak Pusat PAUD Panre Tanrara Kecamatan Bontonompo Selatan Kabupaten Gowa dalam mengenalakan warna kepada anak.

Adapun Pelaksanaan Kegiatan Pengenalan Warna di Taman Kanak-kanak Pusat PAUD Panre Tanrara Kec Bontonompo Selatan Kab Gowa dalam bentuk kerangka pikir dalam penelitian ini disajikan sebagai berikut;

**TK Pusat Paud Panre Tanrara**

**Guru**

**Pelaksanaan kegiatan pengenalan warna melalui bermain**

**Kegiatan bermain :**

1. Kegiatan bermain mencari warna.
2. Kegiatan menyebutkan warna
3. Kegiatan menunjuk sebanyak-banyaknya benda berdasarkan warna.
4. Kegiatan bermain lingkaran warna
5. Kegiatan mengenal warna-warna dasar
6. Kegiatan mengenal warna dengan tepat

**Anak Didik**

**Bagan 2.1 Skema Kerangka Pikir**

BAB III

METODE PENELITIAN

1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dengan pertimbangan bahwa data penelitian berupa data-data tertulis (dokumen) atau lisan maupun berdasarkan hasil pengamatan terhadap fokus penelitian, Dimiati (2013) mengemukakan pendekatan kualitatif dimaksudkan untuk menghasilkan (*grounded theory*) yakni teori yang muncul dari data yang diperoleh dari lapangan bukan dari hipotesis, Penelitian ini dipilih untuk mendeskripsikan aktivitas anak didik dan pendidik dalam pelaksanaan tindakan pembelajaran. Berdasarkan pendekatannya yang untuk mengkaji suatu permasalahan maka, jenis penelitian adalah pendekatan deskriktif kualitatif.

Jenis Penelitian menggunakan deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan, menganalisis, dan mencari makna yang terkandung dalam berbagai proses pengenalan warna yang dilakukan oleh guru. Menurut Sugiyono (2013) Dikatakan deskriptif karena pembahasanya dilakukan dengan menggambarkan fakta-fakta yang ada dilapangan dalam bentuk kata-kata atau gambar. Dalam penelitian ini penulis sebagai instrumen utama dengan mempelajari fenomena yang tampak dan terjadi di lapangan, penulis kemudian menyimpulkan dalam data yang dikumpulkan.

31

1. Fokus Penelitian

Yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah :

Pelaksanaan kegiatan pengenalan warna yaitu kegiatan pengenalan warna melalui kegiatan bermain mencari warna dan lingkaran warna. Permainan ini dipilih untuk mempermudah anak dalam mengenal warna-warna. Dengan adanya permainan ini diharapkan didalam proses belajar mengajar dapat mempermudah anak dalam mengenal warna dan guru pun dapat dengan mudah mengajarkan atau mengenalkan warna kepada anak.

1. Kehadiran Peneliti

Menurut Moleong (2002: 4) Dalam penelitian ini peneliti hadir sebagai instrumen, yakni “peneliti sendiri atau dengan bantuan orang lain yang merupakan alat pengumpul data utama”. Hal ini dilakukan agar peneliti dapat melakukan penyesuaian terhadap fakta yang ada di lapangan. Peneliti sebagai pengamat berperan serta untuk menghimpun data mengenai objek atau kasus yang menjadi sumber data dalam penelitian.

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini berlokasi di Taman Kanak-kanak Pusat Paud Panre Tanrara beralamat di desa Tanrara Kec Bontonompo Selatan Kab Gowa, yang memiliki anak didik sebanyak 34 anak didik dan terbagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok A dan kelompok B, adapun jumlah guru yaitu sebanyak 3 orang. Sekolah ini dipilih oleh peneliti karena peneliti mendapatkan informasi bahwa ditaman kanak-kanak panre tanrara melaksanakan kegiatan pengenalan warna.

1. Sumber Data

Dalam penelitian kualitatif, sample sumber data dipilih secara *purposive* dan *snowball sampling.* Dalam hal ini sample sumber data yang dipilih adalah orang yang memiliki power pada situasi sosial atau obyek yang diteliti, sehingga mampu memberikan kesempatan kemana saja peneliti akan melakukan pengumpulan data. Sanafiah Faisal (Sugiyono,2013) menyatakan bahwa sample sebagai sumber data atau sebagai informan sebaiknya yang memenuhi kriteria sebagai berikut :

1. Mereka yang menguasai atau memahami suatu hal yang bukan sekedar diketahui, tetapi juga dihayatinya.
2. Mereka yang tergolong masih sedang berkecimpung atau terlibat pada kegiatan yang tengah diteliti.
3. Mereka yang mempunyai waktu untuk dimintai informasi tentang penelitian yang tengah dilakukan.

Dengan melihat kriteria tersebut maka dapat dipilih subjek yang merupakan pengelolah Taman Kanak-kanak Pusat PAUD Panre Tanrara yang dianggap cukup memenuhi kriteria tersebut. Adapun subjek penelitian yang dianggap memenuhi kriteria dan dapat memberikan data sesuai dengan keperluan penelitian, yaitu kepala dan Tenaga pendidik TK Pusat PAUD Panre Tanrara .

1. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Ketiga teknik ini digunakan dengan harapan dapat menjadi bahan informasi guna memperoleh data-data yang diperlukan sehingga dapat membentuk suatu penelitian yang saling menunjang dan melengkapi satu sama lain.

1. Teknik Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati atau melihat secara langsung bagaimana pelaksanaan kegiatan pengenalan warna melalui bermain mencari warna di Taman Kanak-kanak Pusat PAUD Panre Tanrara. Wahyudin (2011: 59) mengemukakan “Observasi adalah suatu teknik yang dapat dilakukan guru untuk mendapatkan berbagai informasi atau data tentang perkembangan dan permasalahan anak”. Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data tentang langkah-langkah pelaksanaan kegiatan dalam mengenalkan warna yang dilakukan oleh guru atau pendidik. Observasi ini dilakukan dengan cara mengamati secara langsung upaya guru dalam menerapkan pengenalan warna kepada anak. Adapun yang menjadi objek dalam penelitian ini yaitu guru dan anak didik, sehingga dengan melakukan pengamatan, maka penulis dapat mengetahui dan melihat secara langsung proses pelaksanaan kegiatan pengenalan warna.

1. Teknik Wawancara

Menurut Sugiyono (2013) Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dimana pewawancara atau peneliti dalam mengumpulkan data mengajukan suatu pertanyaan kepada yang diwawancarai. Dalam teknik pengumpulan data ini, penulis mengadakan wawancara langsung dengan informan yaitu guru Taman Kanak-Kanak, adapun jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara tidak terstruktur atau wawancara terbuka, dikatakan demikian karena pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan, untuk mengetahui bagaimana pelaksaaan kegiatan pengenalan warna melalui kegiatan bermain di Taman Kanak-kanak Pusat PAUD Panre Tanrara .

1. Teknik Dokumentasi

Menurut Bogdan (Sugiyono,2013) Dokumentasi memuat tentang data-data yang diambil di tempat penelitian tersebut berupa bukti-bukti fisik. Hasil penelitian akan semakin kredibel apabila didukung oleh foto-foto atau karya tulis akademik dan seni yang telah ada,. Teknik dokumentasi ini, dilakukan untuk menggambarkan pelaksanaan kegiatan pengenalan warna melalui kegiatan bermain dalam mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal warna.

1. **Analisis dan Validasi Data**
2. Analisis Data

Bogdan (Sugiyono,2013) berpendapat bahwa analisis data adalah proses mencari dan menyususn secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan bahan-bahan lain sehingga dapat mudah dipahami dan diinformasikan kepada orang lain. Data yang dianalisis menggunakan analisis deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan hasil penelitian yang diperoleh melalui observasi dan wawancara dengan guru serta melihat dokumen yang ada, adapun hasil penelitian dipaparkan secara deskriptif untuk menjelaskan tentang kondisi pada saat penerapan kurikulum holistik berbasis karakter pada pilar enam.

1. Validasi Data

Wiliam Wiersma (Sugiyono,2013) Validasi data yang digunakan adalah dengan teknik triangulasi yang diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber, dengan berbagai cara dan berbagai waktu. Dengan demikian terdapat triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu, yang penjelasannya sebagai berikut:

* + - * 1. Triangulasi sumber yaitu untuk menguji kreadibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber.
				2. Triangulasi teknik yaitu untuk menguji kreadibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik berbeda.
				3. Triangulasi waktu yaitu untuk mempengaruhi kreadibilitas data, data yang dikumpulkan dengan teknik wawancara, wawancara dilakukan pada waktu pagi hari pada saat narasumber masih segar, akan memberikan data yang lebih valid sehingga lebih kredibel.

**BAB IV**

**HASIL PENELITIAN**

1. **Hasil Penelitian**
2. **Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

Taman Kanak-kanak Pusat PAUD Panre Tanrara Kec. Bontonompo Selatan, Keb. Gowa adalah sekolah yang didirikan oleh pemerintah daerah Gowa yang diresmikan pada tahun 2003 dengan kepala Taman Kanak-kanak pada saat ini yaitu Sitti Mardiah, S.Pd. Sekolah ini beralamatkan di dusun Pa’la’la Desa Tanrara Kecamatan Bontonompo Selatan Kabupaten Gowa. Sekolah ini memiliki 5 ruangan yang digunakan sebagai 2 ruang kelas, 1 ruang kantor, 1 aula dan 1 ruang dapur.

Taman Kanak-kanak Pusat PAUD Panre Tanrara Kecamatan Bontonompo Selatan Kabupaten Gowa memiliki lokasi yang strategis karena terletak di pinggir jalan sehingga dijangkau oleh berbagai alat transportasi. Disekitar lokasi terdapat sawah dan rumah-rumah warga dan lainnya. Kondisi lingkungan ini tidak mengganggu proses pembelajaran sehingga Taman Kanak-kanak Pusat PAUD Panre Tanrara Kecamatan Bontonompo Selatan Kabupaten Gowa sangat kondusif untuk lingkunagn belajar anak.

Penelitian ini mengambil subjek anak kelompok A pada semester II tahun pelajaran 2013/2014 dengan jumlah anak sebanyak 14 orang yang terdiri dari 8 anak laki-laki dan 6 anak perempuan. Dalam pelaksanaan penelitian, peneliti berkolaborasi dengan guru kelompok A Taman Kanak-kanak Pusat PAUD Panre Tanrara Kecamatan Bontonompo Selatan Kabupaten Gowa yang bernama Erniyati, A.md.

37

1. **Deskripsi hasil penelitian**
	1. Kemampuan Mengenal Warna Anak

Pelaksanaan kegiatan pengenalan warna sangatlah penting dilaksanakan dalam mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal warna. Berdasarkan dari hasil penelitian yang peneliti lakukan mulai tanggal 29 April - 29 Mei 2014 di Taman Kanak-kanak Pusat PAUD Panre Tanrara Desa Tanrara Kecematan Bontonompo Selatan Kabupaten Gowa, bahwa pelaksanaan kegiatan pengenalan warna melalui bermain mencari warna dan lingkaran warna dapat mengembangnkan kemampuan anak dalam mengenal warna-warna dasar dan warna-warna lainnya, selain itu anak juga merasa senang dan termotivasi dengan kegiatan mengenal warna melalui bermain, karena anak bisa berlomba dengan temannya untuk lebih cepat menyelesaikan tugas yang di berikan oleh guru. Adapun pelaksanaan kegiatan pengenalan warna melalui kegiatan bermain mencari warna dan lingkaran warna yang dilakukan oleh guru kelompok A di Taman Kanak-kanak Pusat PAUD Panre Tanrara Kecamatan Bontonompo Selatan Kabupaten Gowa yaitu pelaksanaan kegiatan pengenalan warna melalui kegiatan bermain mencari warna dan lingkaran warna dalam mengembangkan kemampuan anak mengenal warna dijelaskan sebagai berikut:

b. Kegiatan Mengenal Warna Yang diLakukan Guru

1). Kegiatan bermain mencari warna

Kegiatan ini dilakukan pada tanggal 6 Mei 2014. Menurut informan ER untuk melakukan kegiatan ini, pertama-tama:

(a). Guru dan anak berada diluar kelas

Menurut ER (guru kelopmpok A), sebelum kegiatan di mulai, guru terlebih dahulu mengajak anak untuk keluar kelas. Karena permainan ini merupakan permainan yang dilakukan diluar kelas. Setelah itu guru menjelaskan tujuan dari permainan yaitu anak-anak diminta untuk mengelompokkan benda-benda yang berwarna biru, yang berwarna merah dan yang berwarna ungu dan beberapa warna yang sudah dipersiapkan. Setelah itu guru menjelaskan tentang cara permainan mencari warna. Guru kemudian menjelaskan cara bermainnya, yaitu anak disuruh mencari balok dan gambar yang berwarna-warni yang ada didekat tiang bendera dan diperosotan, kemudian mencari warna yang diperintahkan oleh guru lalu mengelompokkannya sesuai warna.

Menurut ER: Hal ini penting di lakukan agar anak tidak bermain semaunya. Anak akan bermain dengan terarah untuk mencapai tujuan yang ingin di capai.

(b). Anak di suruh menyebar dan lari mencari warna yang di perintahkan

 Menurut ER (guru kelompok A), Setelah semua anak mengerti cara permainannya, anak diminta berbaris, lalu guru memberi contoh memainkan permainan tersebut. Setelah itu guru meminta anak untuk berbaris dan dalam hitungan ketiga anak berlari menyebar mencari warna yang diperintahkan oleh guru kemudian mengelompokkannya sesuai warna yang diperintahkan tadi. Menurut ER:

 “Dalam bermain, anak masih tetap perlu di bimbing agar kegiatan bermain berfokus pada tujuan yang ingin di capai, guru harus membimbing setiap aktivitas anak dalam bermain untuk mencegah kemungkinan anak bermain semaunya dengan mengabaikan hal-hal yang sebelumnya telah di jelaskan”.

(c). Lihatlah kemana dan apa yang mereka temukan

Menurut ER (guru kelompok A):

 “Pada saat kegiatan dimulai kita dapat melihat ada anak yang berlari ketempat perosotan dan ada anak yang berlari ketiang bendera dan dapat kita lihat apa saja yang mereka temukan. Setelah anak menemukan warna yang diperintahkan oleh guru, lalu anak diminta untuk mengelompokkan sesuai warna yang diperintahkan. Menurut ER tahap ini ditujukan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan anak dalam mengenal warna sebagaimana tujuan yang ingin di capai. Dalam bermain, guru memperhatikan kemana anak berlari mencari warna yang di sebutkan oleh guru, anak mengelompokkan benda berdasarkan warna yang di perintahkan. Dengan melakukan kegiatan ini berulang-ulang, anak mampu mengenal warna dengan baik”.

Berdasarkan hasil observasi di Taman Kanak-kanak Pusat PAUD Panre Tanrara Kec Bontonompo Selatan Kab Gowa pada kegiatan mengelompokkan ini terlebih dahulu guru mengajak anak-anak keluar kelas kemudia anak di suruh berbaris rapih dan mendengarkan penjelasan dari kegiatan yang akan di lakukan. Dalam kegiatan ini, anak di ajak bermain mencari warna. Sebelum kegiatan bermain dimulai, guru terlebih dahulu menyampaikan tujuan kegiatan bermain hari ini, yaitu anak-anak diminta untuk mengelompokkan benda-benda yang berwarna biru, yang berwarna merah, yang berwarna kuning, berwarna merah jambu dan yang berwarna ungu dan beberapa warna yang sudah dipersiapkan. Setelah itu guru menjelaskan tentang cara permainan mencari warna. Guru kemudian menjelaskan cara bermainnya, yaitu anak disuruh mencari balok dan gambar yang berwarna ungu, kuning, merah jambu, merah dan berwarna biru yang ada didekat tiang bendera dan diperosotan, kemudian mencari warna yang diperintahkan oleh guru lalu mengelompokkannya sesuai warna. Setelah semua anak mengerti cara permainannya, anak diminta berbaris, lalu guru memberi contoh memainkan permainan tersebut. Setelah itu guru meminta Ss, Sc dan Nrl maju dan berbaris dalam hitungan ketiga anak berlari menyebar mencari warna ungu yang di sebut oleh guru kemudian mengelompokkannya sesuai warna yang disebutkan tadi, setelah Ss, Sc dan Nrl selesai, guru memanggil 3 anak lagi yaitu Jfr, Fzn dan Rsk, dalam hitungan ketiga anak berlari dan menyebar mencari lalu mengelompokkan balok yang berwarna merah yang ada disekitar tiang bendera dan diperosotan, dan seterusnya hingga semua anak melakukan kegiatan mengelompokkan warnanya. Dari hasil pengamatan, dari 14 anak, 10 di antaranya bisa mengelompokkan benda dengan baik, 2 anak masih dengan bantuan guru dan 2 orang tidak hadir.

2). Kegiatan menyebut warna

Kegiatan ini di lakukan pada tanggal 7 Mei 2014. Menurut ER kegiatan menyebut warna ini merupakan kegiatan dimana guru dapat mengetahui apakah anak sudah benar-benar dapat mengenal warna setelah anak melakukan kegiatan mengelompokkan warna melalui bermain mencari warna. Pada kegiatan ini terlebih dahulu:

(a). Guru mengajak anak untuk duduk dikarpet yang sudah disiapkan.

Menurut ER: “sebelum kegiatan dimulai anak diminta untuk duduk dikarpet, setelah itu guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menyebutkan kembali warna merah jambu, biru tua, putih, merah dan ungu setelah melakukan kegiatan mengelompokkan melalui bermain mencari warna”.

 (b). Guru menunjuk anak untuk memulai kegiatan

Menurut ER: “setelah semua anak sudah mengerti barulah guru menunjuk satu-persatu anak untuk menyebutkan warna yang ditunjuk oleh guru. Dan melalui jawaban-jawaban itulah guru dapat menilai sejauh mana daya ingat anak saat melakukan kegiatan pengenalan warna melalui kegiatan bermain mencari warna.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di Taman Kanak-kanak Pusat PAUD Panre Tanrara Sebelum kegiatan di mulai, guru meminta anak untuk duduk melingkar di karpet. Sebelum anak di minta untuk menyebut warna guru terlebih dahulu mengingatkan kembali tentang permainan yang di lakukan kemarin yaitu mengelompokkan benda berdasarkan warna melalui kegiatan bermain mencari warna. Setelah anak sudah mengingat dan mengerti dengan kegiatan menyebutkan warna ini, barulah guru menunjuk anak untuk menyebutkan warna yang dipegang oleh guru dan yang pertama kali disebut yaitu ksy, ksy diminta untuk menyebutkan warna biru tua dan ksy mampu menyebutkan warna biru tua tersebut, kemudian guru menunjuk Jfr.B untuk menyebutkan warna ungu yang dipegang oleh guru dan dengan malu-malu Jfr.B bisa menyebutkan media gambar yang berwarna ungu. Demikian seterusnya hingga seluruh anak mendapat bagian untuk menyebutkan warna dari media gambar yang disediakan oleh guru. Dari pengamatan yang di lakukan, dari 14 anak 9 diantaranya sudah dapat menyebut dengan baik, 2 anak masih susah membedakan warna dan 3 orang tidak hadir. Hal ini menunjukkan bahwa anak dapat mengenal bukan hanya warna dasar tapi warna-warna lain seperti ungu, biru tua, putih dan merah jambu. Dengan demikian, kegiatan pengenalan warna melalui bermain dapat membantu anak mengenali warna-warna bukan hanya warna dasar tapi warna-warna lainnya juga seperti ungu, biru tua, putih dan merah jambu.

3). Kegiatan menunjuk sebanyak-banyaknya benda berdasarkan warna

kegiatan ini dilakukan pada tanggal 8 Mei 2014.

Menurut ER: “kegiatan menunjuk warna ini merupakan kegiatan dimana guru dapat mengetahui apakah anak sudah benar-benar dapat mengenal warna setelah anak melakukan kegiatan bermain mencari warna”.

Pada kegiatan ini pertama-taman:

(a). Guru mengajak anak untuk duduk dikarpet

Menurut ER: “Guru meminta anak untuk duduk dikarpet, setelah itu guru menjelaskan tujuan dari kegiatan yang akan dilakukan yaitu guru menjelaskan bahwa kegiatan yang akan dilakukan yaitu anak diajar bukan hanya mengenal dengan cara menyebut tetapi pendidik juga memberikan kesempatan kepada anak untuk menunjuk warna-warna yang sudah di sebutkan tadi yaitu merah jambu, biru tua, putih dan ungu”.

 (b). Guru meminta anak untuk memulai permainan

Menurut ER: “pada kegiatan ini setelah anak sudah mengerti guru lalu menunjuk anak untuk memulai kegiatan dan satu persatu ditunjuk oleh guru untuk menunjuk warna yang disebutkan oleh guru. Dari kegiatan ini guru dapat mengetahui apakah anak sudah benar-benar dapat mengenal dan membedakan warna-warna setelah anak melakukan kegiatan bermain mencari warna”.

Berdasarkan hasil observasi di Taman Kanak-kanak Pusat PAUD Panre Tanrara sebelum kegiatan di mulai, guru meminta anak untuk duduk melingkar di karpet. Guru kemudian mencontohkan cara permainannya yaitu guru menyebutkan warna biru tua kemudian menunjuk media gambar yang berwarna biru tua tersebut. Setelah anak sudah mengerti, guru lalu menunjuk fjr untuk menunjuk warna merah jambu dan fjr mampu menunjuk media gambar yang berwarna merah jambu, selanjutnya guru menunjuk Am untuk menunjuk gambar matahari yang berwarna putih dan Am menunjuk gambar bulan yang berwarna merah jambu, ternyata amel susah membedakan antara warna putih dan warna merah jambu. Demikian seterusnya hingga semua anak memainkan kegiatan menunjuk warna. Dari pengamatan yang dilakukan, dari 14 orang 9 diantaranya bisa menunjuk dengan tepat, 2 orang dengan bantuan guru dan 3 orang tidak hadir. Sebagian besar anak sudah mampu menunjukkan benda-benda yang berwarna ungu, biru, biru tua, merah jambu, kuning dan warna-warna lainnya. Dengan demikian, pelaksanaan kegiatan pengenalan warna melalui kegiatan bermain mencari warna dapat membantu anak mengenali warna sehingga anak mampu menunjuk benda-benda yang berwarna merah, biru, putih, merah jambu, dll.

1). Kegiatan Bermain lingkaran warna

Kegiatan ini di lakukan pada tanggal 12 Mei 2014. Menurut informan ER untuk melakukan kegiatan ini, pertama-tama:

(a). Sebelum memulai permainan, terlebih dahulu buatlah beberapa lingkaran warna yang terbuat dari kertas warna.

Menurut ER: sebelum kegiatan dimulai, guru terlebih dahulu membuat beberapa lingkaran warna yang terbuat dari kertas berwarna. Setelah itu guru menjelaskan tujuan yang akan dilakukan yaitu anak-anak diminta untuk melompati lingkaran warna yang disebutkan warnanya oleh guru. Setelah guru menjelaskan tujuannya, barulah guru menjelaskan tentang cara bermainnya, yaitu ketika guru menyebut warna hijau anak lalu melompati lingkaran yang berwarna hijau. Setelah menjelaskan caranya guru juga memberikan contoh bermain lingkaran warna. Hal ini penting dilakukan agar anak tidak bermain semaunya, sehingga anak akan bermain dengan terarah untuk mencapai tujuan yang ingin di capai.

(b). Tempelkan kertas warna dilantai dengan secara acak.

Menurut ER: sebelum anak memulai permainan guru terlebih dahulu menyiapkan dan menempelkan lingkaran warna di lantai. Setelah lingkaran warna sudah siap barulah guru meminta 2 orang anak maju untuk melakukan kegiatan bermain lingkaran warna tersebut. Menurut ER dalam melakukan kegiatan bermain ini guru masih tetap membimbing anak agar kegiatan bermain berfokus pada tujuan yang ingin di capai, guru harus membimbing setiap aktifitas anak dalam bermain untuk mencegah kemungkinan anak bermain semaunya dengan mengabaikan hal-hal yang sebelumnya telah dijelaskan.

(c). Mulailah jalankan permainan dan Perintahkan kepada kepada anak atau para pemain untuk melompati lingkaran warna yang disebutkan

Menurut ER: setelah semua anak sudah mengerti dengan kegiatan yang akan di lakukan dan lingkaran warna sudah siap, maka guru menunjuk 2 orang untuk maju kedepan dan memulai permainan. Dalam hitungan ketiga anak memulai permainan dan ketika guru menyebutkan warna hijau untuk salwa dan warna biru untuk keisya, mereka harus melompati masing-masing warna yang diperintahkan tadi. Begitu seterusnya hingga semua anak dapat bagian untuk memainkan lingkaran warna tersebut. Menurut ER tahap ini ditujukan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan anak dalam mengenal warna sebagaimana pada tujuan yang ingin dicapai. Dalam bermain, guru memperhatikan apakah anak sudah benar melompati lingkaran warna yang diperintahkan oleh guru.

Dari hasil observasi di Taman Kanak-kanak Pusat PAUD Panre Tanrara Kec Bontonompo Selatan Kab Gowa pada kegiatan bermain lingkaran warna, terlebih dahulu guru membuat beberapa lingkaran warna yang terbuat dari kertas karton yang berwarna-warni ada yang berwarna merah, hijau, biru tua, orange, hitam dan merah jambu dan kuning. Kemudian guru menyampaikan tujuan dari permainan yaitu tujuannya untuk mengenal warna-warna yang dilakukan dengan cara melompati kertas berwarna-warni yang dibuat dengan bentuk melingkar atau yang disebut dengan lingkaran warna. Setelah itu guru juga menjelaskan tentang cara permainanya yaitu anak diminta untuk melompati lingkaran warna sesuai dengan yang diperintahkan oleh guru yang sudah ditempelkan dilantai. Setelah itu guru memberikan contoh tentang kegiatan bermain lingkaran warna. Setelah semua anak sudah mengerti lalu guru memanggil slw dan keisya untuk maju memainkan lingkaran warna slw diminta untuk melompati lingkaran warna yang berwarna hijau dan ksy diminta untuk melompati lingkaran warna yang berwarna biru tua. Dan seterusnya hingga semua anak melakukan kegiatan bermain lingkaran warna. Dari hasil pengamatan, dari 14 anak, 9 di antaranya bisa melompati lingkaran warna dengan baik, 5 anak masih dengan bantuan guru.

2). Mengenal warna-warna dasar (merah, kuning, biru)

Kegiatan ini dilakukan pada tanggal 13 Mei 2014.

Menurut ER: kegiatan mengenal warna-warna dasar (merah, kuning dan biru) ini merupakan kegiatan dimana guru dapat mengetahui apakah anak sudah bisa membedakan antara warna dasar dan bukan warna dasar. Sebelum kegiatan dimulai terlebih dahulu menjelaskan bahwa tujuan yang ingin dicapai dari kegiatan ini adalah mengenal warna-warna dasar yaitu merah, kuning dan biru. Setelah itu guru menjelaskan tentang cara permainan yaitu anak diminta untuk menempelkan dipapan yang merupakan warna-warna dasar yaitu merah, kuning dan biru. Setelah semua anak sudah mengerti, anak diminta duduk tenang dan yang duduknya paling tenang mendapat giliran pertama untuk memulai kegiatan. Menurut ER sebelum kegiatan dimulai, guru menyebutkan kembali bahwa yang termasuk warna dasar adalah merah, kuning dan biru.

Berdasarkan hasil observasi di Taman Kanak-kanak Pusat PAUD Panre Tanrara Kec Bontonompo Selatan Kab Gowa pada kegiatan bermain mengenal warna dasar, sebelum kegiatan dimulai, guru terlebih dahulu menyampaikan tujuan kegiatan hari ini, yang ingin dicapai dari kegiatan ini adalah mengenal warna-warna dasar yaitu merah, kuning dan biru. Setelah itu guru menjelaskan tentang cara permainan yaitu anak diminta untuk menempelkan dipapan yang merupakan warna-warna dasar yaitu merah, kuning dan biru. Setelah semua anak sudah mengerti, anak diminta duduk tenang dan yang duduknya paling tenang mendapat giliran pertama untuk memulai kegiatan. Yang ditunjuk pertama yaitu Fjr guru meminta fjr maju kedepan kemudian mencari dimeja yang termasuk warna dasar kemudian menempelkannya dipapan. Demikian seterusnya hingga semua anak melakukan kegiatan tersebut. Dari hasil pengamatan, dari 14 anak, 8 di antaranya bisa menunjuk lingkaran warna dengan baik, 4 anak masih dengan bantuan guru dan 2 anak tidak hadir.

 3). Kegiatan mengenal warna dengan tepat

Kegiatan ini dilakukan pada tanggal 14 Mei 2014.

Menurut ER: kegiatan mengenal warna dengan tepat ini merupakan kegiatan dimana guru dapat mengetahui apakah anak sudah benar-benar dapat mengenal warna setelah anak melakukan kegiatan bermain lingkaran warna . Pada kegiatan ini pertama-tama, sebelum kegiatan dimulai, guru terlebih dahulu menyampaikan tujuan kegiatan bermain hari ini, yaitu menunjukkan warna dengan tepat. Setelah itu mengingatkan kembali tentang kegiatan yang dilakukan kemarin yaitu bermain lingkaran warna tetapi pada kegiatan mengenal warna dengan tepat ini kegiatannya dilakukan dengan cara menunjuk warna yang disebutkan oleh guru. Guru kemudian menjelaskan cara bermainnya, yaitu anak diminta untuk menunjuk warna yang diperintahkan oleh guru yang ada dipapan. Setelah semua anak mengerti dengan kegiatan yang akan dilakukan, anak diminta untuk duduk tenang dibangkunya masing-masing. Setelah itu, satu persatu anak diminta untuk maju dan menunjuk warna yang disebutkan oleh guru.

Berdasarkan hasil observasi di Taman Kanak-kanak Pusat PAUD Panre Tanrara Kec Bontonompo Selatan Kab Gowa pada kegiatan bermain lingkaran warna, sebelum kegiatan dimulai, guru terlebih dahulu menyampaikan tujuan kegiatan bermain hari ini, yaitu menunjukkan warna dengan tepat. Setelah itu mengingatkan kembali tentang kegiatan yang dilakukan kemarin yaitu bermain lingkaran warna tetapi pada kegiatan mengenal warna dengan tepat ini kegiatannya dilakukan dengan cara menunjuk warna yang disebutkan oleh guru. Guru kemudian menjelaskan cara bermainnya, yaitu anak diminta untuk menunjuk warna yang diperintahkan oleh guru yang ada dipapan dan adapun warna-warna yang ditempel dipapan tersebut yaitu merah, hijau, biru tua, orange, hitam, merah jambu dan kuning. Warna-warna yang digunakan ini yaitu warna-warna yang digunakan pada saat melakukan kegiatan bermain lingkaran warna. Setelah semua anak mengerti dengan kegiatan yang akan dilakukan, anak diminta untuk duduk tenang dibangkunya masing-masing. Setelah itu, satu persatu anak diminta untuk maju dan menunjuk warna yang disebutkan oleh guru, dan yang pertama disebut yaitu Fzn guru meminta fzn untuk menunjuk warna orange, setelah itu guru menunjuk Jfr guru meminta jfr untuk menunjuk warna kuning. Dan seterusnya hingga semua anak melakukan kegiatan. . Dari hasil pengamatan, dari 14 anak, 8 di antaranya bisa menunjuk lingkaran warna dengan baik, 2 anak masih dengan bantuan guru dan 4 anak tidak hadir.

c. Faktor Pendukung Dan Penghambat Kegiatan Pengenalan Warna

1). Faktor pendukung dalam kegiatan pengenalan warna di Taman Kanak-kanak Pusat PAUD Panre Tanrara

Adapun faktor pendukung dalam kegiatan pengenalan warna di taman kanak-kanak pusat paud tanrara di kec bontonompo selatan kab gowa ini yaitu faktor pendukungnya adalah karena para guru melakukannya dengan cara-cara yang menyenangkan seperti dengan cara bermain mencari warna dan dengan cara bermain lingkaran warna. Sehingga anak tidak cepat merasa bosan, dan selalu termotivasi untuk mau belajar, selain itu guru dalam sekolah ini melakukan pembelajaran bukan hanya dikelas saja tapi sesekali anak diajak untuk keluar kelas.

2). Faktor penghambat kegiatan pengenalan warna di Taman Kanak-kanak Pusat PAUD Panre Tanrara

Adapun faktor penghambat dalam mengenalkan warna kepada anak yaitu kurangnya media untuk mengenalkan warna kepada anak, sehingga yang biasa digunakan yaitu media seadanya yang dibikin sendiri oleh guru.

1. **Pembahasan**

 Mengingat sekolah merupakan lembaga yang kedua setelah pendidikan keluaraga, maka sekolah mempunyai peranan penting penting untuk meneruskan dasar-dasar pendidikan keluarga. Keberhasilan pelaksanaan pembelajaran dalam suatu lembaga pendidikan sangatlah dipengaruhi oleh sistem pendidikan atau kurikulum yang digunakan oleh setiap sekolah, yang kemudian memberikan bekal penting untuk anak didik kelak dalam hidup dilingkungan masyarakat luas.

 Berkaitan dengan penyelanggaraan pembelajaran di sekolah maka yang paling berperan adalah kemampuan pendidik menciptakan proses pembelajaran bagi anak didik. Sehingga, pemahaman pendidik tentang upaya penyelenggaraan proses pembelajaran perlu diketahui secara jelas agar mudah diterapka. Salah satu kegiatan yang perlu di kembangkan di Taman Kanak-kanak yaitu kemampuan anak dalam mengenal warna.

 Penelitian ini dilakukan mulai tanggal 29 april 2014 sampai 29 mei 2014 dan dari hasil observasi dan wawancara yang di lakukan dapat di jelaskan bahwa pelaksanaan kegiatan pengenalan warna dengan cara bermain mencari warna dan bermain lingkaran warna sangat efektif dalam mengenalkan warna pada anak sehingga anak mampu membedakan warna, seperti yang dikemukakan oleh Azhar Arsyad (2013) yang mengatakan bahwa warna dapat menunjukkan persamaan dan perbedaan warna. Hal ini terlihat dari kegiatan-kegiatan pengenalan warna yang dijelaskan sebagai beriku:

1). Kegiatan bermain mencari warna

Dalam kegiatan ini, guru dan anak keluar kelas untuk bermain mencari warna. Sebelum kegiatan bermain dimulai, guru terlebih dahulu menyampaikan tujuan kegiatan bermain hari ini, yaitu mengelompokkan benda berdasarkan warna. Setelah itu guru menjelaskan tentang cara permainan mencari warna. Guru kemudian menjelaskan cara bermainnya, yaitu anak disuruh mencari warna-warna yang ada di sekitar tiang bendera dan diperosotan, kemudian mencari warna yang diperintahkan oleh guru kemudian mengelompokkannya sesuai warna. Setelah semua anak mengerti cara permainannya, anak diminta berbaris, lalu guru memberi contoh memainkan permainan tersebut. Setelah itu anak diminta maju tiga-tiga orang dalam hitungan ke-3 anak berlari menyebar mencari warna yang di sebut oleh guru kemudian mengelompokkannya sesuai warna.

Dari pengematan yang dilakukan, dari 14 orang anak 9 diantaranya sudah mampu mengelompokkan warna yang diperintahkan oleh guru dengan tepat,yaitu anak diminta mengelompokkan benda yang berwarna biru, merah, merah jambu dan ungu. Hal ini menunjukkan bahwa anak mengenali warna-warna tersebut, hal ini sejalan dengan yang di kemukakan oleh Azhar Arsyad (2013) yang mengatakan bahwa warna dapat menunjukkan persamaan dan perbedaan suatu benda. Dengan demikian, pelaksanaan pengenalan warna melalui kegiatan bermain mencari warna dapat membantu anak mengenali warna sehingga ketika diminta untuk mengelompokkan berdasarkan warna anak dapat melakukannya dengan tepat.

2). Kegiatan Menyebut warna

Sebelum kegiatan di mulai, guru meminta anak untuk duduk melingkar di karpet. Guru menjelaskan tujuan yang ingin dicapai dari kegiatan ini adalah mengenal warna-warna merah jambu, biru tua, putih, ungu dan warna-warna lainnya. Setelah itu guru menjelaskan tentang media yang digunakan yaitu gambar bulan, bintang, matahari, bumi dan awan yang berwarna-warni. Setelah guru selesai memperkenalkan medianya kemudian guru menjelaskan cara permainannya yaitu ketika guru megambil satu gambar anak diminta untuk menyebutkan gambar yang di pegang oleh ibu guru. Setelah semua anak sudah mengerti caranya, satu persatu ditunjuk oleh guru kemudia diminta untuk menyebutkan warna gambar yang di pegang oleh guru. Demikian seterusnya hingga seluruh anak mendapat bagian untuk menyebut warna.

Dari pengamatan yang di lakukan, sebagian besar anak dapat membedakan warna-warna. Hal ini menunjukkan bahwa anak dapat mengenal bukan hanya warna dasar tapi warna-warna lain seperti ungu, biru tua, putih dan merah jambu, seperti yang di kemukakan oleh Azhar Arsyad (2013) yang mengatakan bahwa warna dapat menunjukkan persamaan dan perbedaan suatu benda. Dengan demikian, kegiatan pengenalan warna melalui bermain dapat membantu anak mengenali warna-warna bukan hanya warna dasar tapi warna-warna lainnya juga seperti ungu, biru tua, putih dan merah jambu.

3). Kegiatan Menunjuk sebanyak-banyaknya benda berdasarkan warna

Sebelum kegiatan di mulai, guru meminta anak untuk duduk melingkar di karpet. guru menjelaskan bahwa tujuan yang ingin di capai dari kegiatan ini yaitu mencari kemudian menunjuk benda yang di sebutkan warnanya oleh guru. Guru kemudian mencontohkan cara permainannya. Setelah itu, satu persatu di tunjuk oleh guru kemudian di suruh mencari lalu menunjuk warna yang di sebut oleh guru. Demikian seterusnya hingga semua anak memainkan kegiatan mencari lalu menunjuk warna.

Dari pengamatan yang dilakukan, sebagian besar anak dapat menunjukkan benda-benda yang berwarna ungu, biru, dll. Hal ini sejalan dengan yang di kemukakan oleh Azhar Arsyad (2013) yang mengatakan bahwa warna dapat menunjukkan persamaan dan perbedaan suatu benda. Dengan demikian, pelaksanaan kegiatan pengenalan warna melalui kegiatan bermain mencari warna dapat membantu anak mengenali warna sehingga anak mampu menunjuk benda-benda yang berwarna merah, biru, putih, merah jambu, dll.

1). Kegiatan lingkaran warna

pada kegiatan bermain lingkaran warna, terlebih dahulu guru membuat beberapa lingkaran warna yang terbuat dari kertas karton yang berwarna-warni ada yang berwarna merah, hijau, biru tua, orange, hitam dan merah jambu dan kuning. Kemudian guru menyampaikan tujuan dari permainan yaitu tujuannya untuk mengenal warna-warna yang dilakukan dengan cara melompati kertas berwarna-warni yang dibuat dengan bentuk melingkar atau yang disebut dengan lingkaran warna. Setelah itu guru juga menjelaskan tentang cara permainanya yaitu anak diminta untuk melompati lingkaran warna sesuai dengan yang diperintahkan oleh guru yang sudah ditempelkan dilantai. Setelah itu guru memberikan contoh tentang kegiatan bermain lingkaran warna. Setelah semua anak sudah mengerti lalu guru memanggil satu persatu anak untuk memulai permainan. Dan seterusnya hingga semua anak melakukan kegiatan bermain lingkaran warna.

Dari hasil pengamatan, dari 14 anak, 9 di antaranya bisa melompati lingkaran warna dengan baik, 5 anak masih dengan bantuan guru. Ini berarti anak sudah mampu membedakan warna. Ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Azhar (2013) yang mengatakan bahwa warna dapat menunjukkan persamaan dan perbedaan suatu benda. Dengan demikian, pelaksanaan kegiatan pengenalan warna melalui kegiatan bermain lingkaran warna dapat membantu anak mengenali warna sehingga anak mampu memainkan permainan lingkaran warna dan mampu mengenali warna-warna merah, biru, merah jambu, dll.

 2). Mengenal warna-warna dasar (merah, kuning, biru)

pada kegiatan bermain mengenal warna dasar, sebelum kegiatan dimulai, guru terlebih dahulu menyampaikan tujuan kegiatan hari ini, yang ingin dicapai dari kegiatan ini adalah mengenal warna-warna dasar yaitu merah, kuning dan biru. Setelah itu guru menjelaskan tentang cara permainan yaitu anak diminta untuk menempelkan dipapan yang merupakan warna-warna dasar yaitu merah, kuning dan biru. Setelah semua anak sudah mengerti, anak diminta duduk tenang dan yang duduknya paling tenang mendapat giliran pertama untuk memulai kegiatan. Demikian seterusnya hingga semua anak melakukan kegiatan tersebut.

Dari hasil pengamatan, dari 14 anak, 8 di antaranya bisa menunjuk lingkaran warna dengan baik, ini berarti sebagian besar anak sudah mampu membedakan antara warna dasar dan bukan warna dasar. Ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Azhar (2013) yang mengatakan bahwa warna dapat menunjukkan persamaan dan perbedaan suatu benda. Dengan demikian, pelaksanaan kegiatan pengenalan warna melalui kegiatan bermain lingkaran warna dapat membantu anak dalam mengenali antara warna dasar dan bukan warna dasar.

3). Kegiatan mengenal warna dengan tepat

pada kegiatan bermain lingkaran warna, sebelum kegiatan dimulai, guru terlebih dahulu menyampaikan tujuan kegiatan bermain hari ini, yaitu menunjukkan warna dengan tepat. Guru kemudian menjelaskan cara bermainnya, yaitu anak diminta untuk menunjuk warna yang diperintahkan oleh guru yang ada dipapan dan adapun warna-warna yang ditempel dipapan tersebut yaitu merah, hijau, biru tua, orange, hitam, merah jambu dan kuning. Setelah semua anak mengerti dengan kegiatan yang akan dilakukan, anak diminta untuk duduk tenang dibangkunya masing-masing. Setelah itu, satu persatu anak diminta untuk maju dan menunjuk warna yang disebutkan oleh guru. Dan seterusnya hingga semua anak melakukan kegiatan.

Dari hasil pengamatan, dari 14 anak, 8 di antaranya bisa menunjuk lingkaran warna dengan baik, 2 anak masih dengan bantuan guru dan 4 anak tidak hadir. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Azhar (2013) yang mengatakan bahwa warna dapat menunjukkan persamaan dan perbedaan suatu benda. Dengan demikian, pelaksanaan kegiatan pengenalan warna melalui kegiatan bermain lingkaran warna dapat membantu anak dalam mengenali bukan hanya warna dasar tapi warna-warna lain seperti merah jambu, biru tua, orange dll.

 Dari keseluruhan pelaksanaan penelitian, dapat dilihat bahwa pelaksanaan kegiatan pengenalan warna melalui kegiatan bermain mencari warna dan lingkaran warna memberi pengaruh yang positif terhadap perkembangan kemampuan anak mengenal warna, sehingga anak mampu mengelompokkan benda berdasarkan warna, anak mampu menyebutkan warna dan anak mampu menunjuk sebanyak-banyaknya benda berdasarkan warna. Selain itu anak juga bisa membedakan antara warna dasar dan bukan warna dasar sehingga anak mampu mengenali warna dengan tepat.

**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

1. **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di Taman Kanak-kanak Pusat PAUD Panre Tanrara Kecamatan Bontonompo Selatan Kabupaten Gowa, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan kegiatan pengenalan warna yang dilakukan 3 kali dalam satu minggu, mampu memperkenalkan warna kepada anak. Pelaksanaan kegiatan pengenalan warna ini di lakukan dengan cara bermain yang dipercaya bahwa dengan cara belajar sambil bermain anak akan dengan mudah memahami apa yang diberikan, selain itu dengan cara bermain anak tidak akan cepat merasah bosan dan tidak merasa jenuh. Melalui bermain dan beberapa kegiatan lainnya dalam memperkenalkan warna kepada anak diharapkan anak akan lebih mudah mengenal warna-warna bukan hanya warna dasar tapi juga warna-warna lainnya seperti ungu, merah jambu, putih, biru tua dan sebagainya.

1. **SARAN**

Saran yang dapat penulis kemukakan berdasarkan hasil penelitian yaitu:

1. Bagi pendidik (guru) agar tetap melaksanaan pengenalan warna dengan cara bermain karena dengan menggunakan kegiatan bermain mencari warna dalam mengenalkan warna kepada anak, anak dapat dengan mudah mengenal warna. Selain itu pedidik harus lebih kreatif lagi dalam membuat alat maupun permainan.

59

2. Bagi sekolah, sebagai informasi yang sangat berharga dalam rangka perbaikan pengajaran di tingkat TK dan upaya pengembangan mutu dan hasil pembelajaran yang indikasinya adalah semakin besarnya motivasi serta kemampuan anak dalam mengenal warna dan bagi anak didik dapat mengurangi kejenuhan anak didik.

**Daftar Pustaka**

Ali Latif Amri. 2012. *Pedoman Penulisan Skripsi S-1.* Makassar: FIP UNM.

Amalia Baharuddin. 2012. *Peningkatan Kemampuan Melukis Cat Air Transparan Melalui Teknik Kertas Basah Siswa X11 SMA Negeri 1 Barru*. Tesis. Makssar: Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar.

Anita, Yus. 2011*. Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.

Azhar, Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada

Beetlestone, Florence. 2012. *Creative Learning: Strategi Pembelajaran Untuk Melesatkan Kreativitas Siswa*. Diterjemahkan oleh Narulita Yusron Bandung: NusaMedia

Daniarwikan. 2012. *Pengertian Warna Menurut Para Ahli*. (online). <http://bukuilmu-anda.blogspot.com/2011/01/pengertian-warna-menurut-para-ahli.html> (diakses 10 juni 2014 pukul 15.00 WITA)

Dimiati, Johni. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan Dan Aplikasinya Dan Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini.* Kencana: Jakarta.

1. P Danger. 1992. *Memilih Warna Kemasan.* Jakarta: Pustaka Binaman Pressindo

Gerhard, Gollwitzer. 1995. *Mari Berkaya Rupa.* Bandung: ITB

Kurikulum Taman Kanak-Kanak: *Pengembangan Program Pembelajaran Di Taman Kanak-Kanak Sesuai PP No. 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.* 2010. Kementerian Pendidikan Nasional.

Lilis, Puspitosari. 2010. *Pengaruh Warna Dapat Membantu Proses Pembelajaran Anak Usia Dini.* (online).<http://kbalnaba.blogspot.com/2010/07/pengaruh-warna-dapat-membantu-proses.html> (diakses 10 juni 2014 pukul 17.00 WITA)

Moleong, Lexy, J. 2002. *Metode Penelitian Kualitatif.* Bandung: Remaja Rosdakarya.

Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran*. Jakarta: Rineka Citra.

Nisrina. 2013. *Cerdas Dengan Bermain*. Yogyakarta: Gelar

NuraniYuliani, Sujiono. 2008. *Metode Pengembangan Kognitif.* Jakarta: Universitas Terbuka

Nugraha, Ali. 2008. *Dasar-dasar Matematika dan Sains*. Jakarta: Universitas Terbuka

Patmonodewo, Soemiarti. 2000. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta

Soetjiningsih. 1995. *Tumbuh Kembang Anak.* Jakarta: EGC

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods).* Bandung: Alfabeta

Sujhana,Nana. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo

Taufiq Andrianto, Tuhana. 2013*. Cara Cerdas Melejitkan IQ Kreatif Anak.* Jogjakarta: Kata Hati

Wahyudin. 2011. *Penilaian perkembangan Anak Usia Dini*. Bandung: Refika Aditama