

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini berada dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan yang paling pesat, baik fisik maupun mental (Suyanto, 2005:5). Usia AUD tepatlah dikatakan bahwa usia dini adalah usia emas (*golden age*), sehingga AUD sangat berpotensi mempelajari banyak hal dengan cepat. Penyelenggaraan sekolah Taman Kanak-Kanak (TK) atau Raudhatul Athfal (RA) menurut Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) Tahun 2004 berfokus pada peletakan dasar-dasar pengembangan sikap, pengetahuan, ketrampilan, dan daya cipta sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak (Megawangi, 2005:82). Dengan demikian sebaiknya pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK) janganlah dianggap sebagai pelengkap saja, karena kedudukannya sama penting dengan pendidikan yang diberikan jauh di atasnya bahkan sebagai dasar pendidikan lebih lanjut.

Pentingnya pendidikan TK juga ditunjukkan melalui hasil penelitian terhadap anak-anak dari golongan ekonomi menengah ke bawah yang diketahui kurang memperoleh perhatian selama masa prasekolah, ternyata pendidikan selama 10 tahun berikutnya tidak memberi hasil yang memuaskan (Adiningsih, 2001:28). Beberapa tahun belakangan ini, banyak sekolah dasar, terutama sekolah dasar favorit yang memberikan beberapa persyaratan masuk pada calon siswanya. Sekolah ini mengadakan tes psikologi dan mensyaratkan anak sudah harus bisa calistung (Andriani, 2005:1).

Kemampuan mengenal warna pada TK ABA Ngaren, Pedan, Klaten di kelompok B tahun ajaran 2012/2013 masih sangat kurang pada awalnya anak diajarkan 1-5 warna. Apabila anak diajarkan tanpa dengan benda yang berwarna anak sudah bisa, namun ketika menyebutkan warna dengan benda, masih ada anak yang belum bisa menyebutkan warna dengan benar dan tepat. Itulah salah satu kemampuan anak yang dirasa masih sulit apabila belajar mengenali warna dengan menggunakan benda berwarna. Hal ini dibuktikan dari 11 anak TK ABA Ngaren, Pedan, Klaten di kelompok B baru 4 anak yang bisa menyebutkan warna dengan baik.

Anak-anak kelompok B TK ABA Ngaren, Pedan berasal dari keluarga yang berlatar belakang yang beraneka ragam. Pemberian pembelajarannya juga harus dengan berbagai macam cara, namun selama ini guru masih menggunakan pembelajaran konvensional. Dalam pembelajaran mengenal warna masih menggunakan model konvensional yaitu dengan mengenal warna secara abstrak (menyebutkan, merah, kuning, hijau) tanpa ada warna yang kongkrit / tanpa alat peraga, sehingga anak-anak mengalami kesulitan dalam belajar mengenal warna. Anak-anak merasa mendapat beban apabila disuruh menyebutkan warna. Padahal dalam pembelajaran di TK jangan sampai membebani pada anak, diupayakan anak merasa senang, asyik, nyaman, dalam proses belajar mengenal warna. Sekarang bagaimana cara agar kemampuan mengenal warna pada anak meningkat? Dengan cara apa agar anak merasa senang, asyik, dan nyaman ketika belajar mengenal warna dan anak tidak merasa terbebani? Itulah yang akan diteliti dan dikaji dalam Penelitian Tindakan Kelas ini.

Dalam pembelajaran mengenal warna pada anak TK dapat disampaikan dengan berbagai cara, namun pada TK ABA Ngaren Pedan anak-anaknya dalam mengenal warna belum bisa dan tidak seperti yang diharapkan. Pengenalan berbagai macam warna pada anak didik di TK dalam hal ini akan dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan media peraga balok warna.

Warna itu sangat penting diketahui oleh anak didik kita karena dengan mengetahui bermacam-macam ragam warna, anak dapat mengutarakan tentang kesenangan atau ketertarikannya dengan warna dan anak dapat dengan mudah untuk mengingat juga menghafal warna, dengan diperlihatkan balok yang berwarna. Dengan balok tadi anak dapat sekaligus bermain dan menyebutkan warna dari benda yang dipakai praktek langsung.

Dengan balok yang kemudian dijadikan sebuah area khusus balok maka anak diharapkan dapat mengenal warna dalam waktu yang relatif mudah sehingga bisa mengenal semua macam warna. Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal warna melalui balok pada anak kelompok B di TK ABA Ngaren Pedan Tahun Ajaran 2012/2013

B. Pembatasan Masalah

Agar tidak terjadi kesalahfahaman dan menghindari terjadinya penafsiran yang tidak sesuai, maka penelitian dibatasi pada :

1. Upaya peningkatan kemampuan mengenal warna dengan balok warna.
2. Permainan dengan alat peraga balok dibatasi dalam model pembelajaran kreatif, produktif yaitu balok yang memiliki beranekaragam warna dan bentuk yang berbeda.

C. Perumusan Masalah

Apakah melalui permainan balok warna dapat meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak-anak kelompok B di TK ABA Ngaren, Pedan, Klaten tahun ajaran 2012/2013.

D. Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut :

1. Tujuan Umum

- a. Supaya anak tertarik akan kegiatan mengenal warna melalui permainan
- b. Supaya anak mampu mengenal warna-warna dasar melalui media balok.

2. Tujuan Khusus

Untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna melalui media balok di TK ABA Ngaren, Pedan, Klaten Tahun Ajaran 2012/2013.

E. Manfaat Penelitian

Dengan tercapainya tujuan penelitian diatas maka manfaat yang diharapkan yaitu sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

- a. Menambah wacana manfaat media balok dalam pengembangan kemampuan mengenal warna pada anak.
- b. Sebagai dasar pemilihan permainan dalam pengembangan kemampuan mengenal warna pada anak.
- c. Sebagai bahan referensi peneliti selanjutnya.

2. Secara Praktis

a. Manfaat bagi guru

- 1) Dapat meningkatkan kemampuan mengenal warna bagi anak.
- 2) Menambah pengetahuan tentang pembelajaran mengenal warna.
- 3) Penelitian ini mampu memberi pengalaman dan menciptakan pembelajaran yang inovatif sehingga kualitas proses maupun produk pembelajaran meningkat.

b. Manfaat bagi anak

- 1) Meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal warna di TK ABA Ngaren, Pedan, Klaten.
- 2) Anak mampu berfikir secara logis sejak dini.
- 3) Anak mampu menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan pengetahuan tentang bermacam warna

c. Manfaat bagi sekolah

- 1) Meningkatkan prestasi belajar anak.
- 2) Hasil pengembangan ini dapat dijadikan acuan dalam upaya pengadaan inovasi pembelajaran.