

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 28 ayat 3 menyatakan bahwa Taman kanak-kanak merupakan pendidikan anak usia dini melalui jalur formal yang memiliki tujuan mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak baik fisik maupun psikis, meliputi moral dan nilai agama, sosial emosi, kemandirian, bahasa, kognitif, fisik motorik, dan seni.

Dalam kurikulum Taman Kanak-kanak, kemampuan mengenal warna terdapat dalam bidang pengembangan kemampuan dasar kognitif. Tujuannya adalah untuk mengembangkan kemampuan mengenali benda beserta warnanya.

Dalam kehidupan, kita tidak dapat dipisahkan dengan warna. Semua benda yang ada disekeliling kita berhubungan dengan warna. Rumah-rumah yang beraneka warna, buah-buahan yang bermacam-macam warnanya, hewan, bunga, dan lain-lain. Semuanya memiliki warna. Oleh karena itu sangat penting seorang pendidik mengenalkan warna pada anak dari sedini mungkin. Mengenalkan warna pada anak usia dini, tak harus dengan cara atau metode yang canggih seperti pada ilmu kimia, tidak juga membutuhkan biaya yang mahal, namun bisa dengan cara yang mudah dan murah, yaitu dengan

menggunakan media-media yang ada disekelilingnya. Pada usia periode emas, anak akan mudah menerima apa yang disampaikan. Oleh karena itu momen berharga ini tentu saja sangat luar biasa dan tidak akan terulang kembali. Inilah sebabnya mengenalkan berbagai warna pada anak menjadi sesuatu yang sangat berguna sekaligus menyenangkan. Saat usianya 0-1 tahun, anak lebih mengandalkan pendengarannya, namun pada usia 2 tahun fungsi-fungsi visualnya sedang berkembang. Mulai usia 2-4 tahun inilah kemampuan visualnya lebih baik, kemampuan mengakomodasikan mata juga sudah lebih baik, sehingga bisa lebih fokus dan dapat melihat sesuatu dengan lebih jelas. Maka di usia inilah, pengenalan dan pengetahuan warna perlu dilakukan. Pembelajaran mengenal warna bisa dilakukan dengan berbagai cara, anak bisa memegang benda aneka warna, kemudian bisa juga mengenalkan warna melalui pakaian yang dipakai anak, dan bisa lewat nyanyian sambil menunjuk benda yang dinyanyikan. Melalui pengalaman yang diberikan maka anak akan belajar dan pengalaman itu akan bertahan lama atau terpatrit selamanya (Mom&Kiddie).

Kegiatan pengembangan pada anak kelompok bermain banyak sekali yang membutuhkan kemampuan mengenal warna. Diantaranya adalah mengelompokkan warna, bermain warna, mewarnai, melukis, menggambar, meronce, menempel dengan pola, dan lain lain. Sehubungan dengan hal tersebut guru harus menciptakan kegiatan yang menarik agar kemampuan anak dalam mengenal warna meningkat. Tidak perlu dengan biaya yang

mahal, dengan menggunakan benda-benda yang ada di sekelilingnya, guru bisa meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak (Depdiknas, 2007).

Namun yang terjadi di KBTKIT Mutiara hati Klaten, kemampuan anak dalam mengenal warna masih sangat kurang. Hal ini disebabkan kegiatan pembelajaran yang kurang menarik dan monoton. Guru hanya bertanya tentang warna yang ditunjukkan atau bisa disebut model pembelajaran yang berpusat pada guru (teacher centered). Hal ini menjadikan anak pasif, dikarenakan anak hanya melihat saja. Anak juga kurang antusias menjawab pertanyaan tentang warna benda yang ditunjukkan guru. Penyebab dari munculnya rasa bosan pada anak adalah, guru kurang kreatif dalam menggunakan media pembelajaran, dan metode yang digunakan kurang menarik sehingga belum bisa meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak secara maksimal.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman anak dalam mengenal warna dan lemahnya kreatifitas guru menggunakan metode pembelajaran yang efektif dalam mengenalkan warna sehingga anak sulit untuk memahami konsep warna dengan baik.

Dari permasalahan yang dihadapi guru dalam mengajar maka peningkatan mengenal warna menjadi hal yang perlu mendapatkan perhatian. Oleh karena itu, guru kemudian mengadakan diskusi dengan kepala sekolah dan teman sejawat tentang permasalahan yang dihadapi dan sepakat untuk

mengadakan perbaikan dengan dibantu teman sejawat. Salah satu caranya adalah dengan menggunakan metode yang menarik seperti metode pemberian tugas dengan menyiapkan kegiatan-kegiatan yang menarik sehingga anak akan lebih bersemangat dalam mempelajari warna sehingga kemampuan mengenal warna bisa lebih meningkat. Implementasi dari metode pemberian tugas dalam pembelajaran mengenalkan warna dengan berbagai permainan dan percobaan yang menarik, menjadikan anak dapat belajar aktif dan dapat meningkatkan kemampuan mengenal warna.

Untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi di KBTKIT Mutiara Hati tersebut, maka perlu diadakan perbaikan, sehingga peneliti mengambil judul penelitian “UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL WARNA PADA ANAK KELOMPOK BERMAIN DENGAN METODE PEMBERIAN TUGAS DI KBTKIT MUTIARA HATI KLATEN TAHUN AJARAN 2021/2013“.

B. Pembatasan Masalah

Untuk mengatasi permasalahan supaya dapat dikaji secara mendalam, banyak cara yang bisa digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna. Dalam penelitian ini, penulis membatasi permasalahan dengan menggunakan metode pemberian tugas untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna.

C. Perumusan Masalah

Apakah metode pemberian tugas dapat meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak kelompok bermain di KBTKIT Mutiara Hati Klaten tahun ajaran 2012/2013?

D. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum.

Sesuai dengan permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak kelompok bermain dengan menggunakan metode pemberian tugas.

2. Tujuan Khusus.

Untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak kelompok bermain melalui metode pemberian tugas di KBTKIT Mutiara Hati Klaten tahun ajaran 2012/2013.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Kegiatan bermain dengan metode pemberian tugas dapat menambah wacana dalam meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak.

2. Manfaat Praktis

- a. Membantu mempermudah guru untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak.
- b. Menambah pengalaman guru dalam pembelajaran.
- c. Dapat menjadi acuan untuk kegiatan penelitian berikutnya yang sejenis.