

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

Teori Utama (Grand teori)

Teori belajar Behavioristik dikemukakan oleh para psikolog behavioristik, mereka menyebut contemporary behaviorist atau juga disebut —S — R psychologistl mereka berpendapat bahwa tingkah laku manusia itu dikendalikan oleh ganjaran (reward) atau penguat reinforcement dari lingkungan. Dengan demikian dalam tingkah laku belajar terdapat jalinan yang erat antara reaksi-reaksi behavior dengan stimulusnya.¹

Teori belajar behavioristik adalah sebuah teori yang dicetuskan oleh Gage dan Berliner tentang perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman.

Teori ini lalu berkembang menjadi aliran psikologi belajar yang berpengaruh terhadap arah pengembangan teori dan praktek pendidikan dan pembelajaran yang

¹ Dalyono, M, Psikologi Pendidikan, (Jakarta, Rineka Cipta, 2012, hal 18-19

dikenal sebagai aliran behavioristik. Aliran ini menekankan pada terbentuknya perilaku yang tampak sebagai hasil belajar. Teori behavioristik dengan model hubungan stimulus-responnya, mendudukan orang yang belajar sebagai individu yang pasif. Respon atau perilaku tertentu dengan menggunakan metode pelatihan atau pembiasaan semata.

Munculnya perilaku akan semakin kuat bila diberikan penguatan dan akan menghilang bila dikenai hukuman. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya. Menurut teori ini dalam belajar 18 yang penting adalah input yang berupa stimulus dan output yang berupa respon. Stimulus adalah apa saja yang diberikan guru kepada pembelajar, sedangkan respon berupa reaksi atau tanggapan pebelajar terhadap stimulus yang diberikan oleh guru tersebut. Proses yang terjadi antara stimulus dan respon tidak dapat diamati dan tidak dapat diukur. Yang dapat diamati adalah stimulus dan respon, oleh

karena itu apa yang diberikan oleh guru (stimulus) dan apa yang diterima oleh pembelajar (respon) harus dapat diamati dan diukur.

Teori ini mengutamakan pengukuran, sebab pengukuran merupakan suatu hal penting untuk melihat terjadi atau tidaknya perubahan tingkah laku tersebut. Faktor lain yang dianggap penting oleh aliran behavioristik adalah faktor penguatan (reinforcement). Bila penguatan ditambahkan (positive reinforcement) maka respon akan semakin kuat. Begitu pula bila respon dikurangi/dihilangkan (negative reinforcement) maka respon juga semakin kuat.

Penerapan teori behavioristik yang salah dalam suatu situasi pembelajaran mengakibatkan terjadinya proses pembelajaran yang sangat tidak menyenangkan bagi siswa yaitu guru sebagai central, bersikap otoriter, komunikasi berlangsung satu arah, guru melatih dan menentukan apa yang harus dipelajari murid. Metode behavioristik ini sesuai untuk perolehan kemampuan

yang membutuhkan praktek dan pembiasaan juga sesuai diterapkan untuk melatih anak-anak yang masih membutuhkan dominansi peran orang dewasa. Aplikasi teori ini dalam pembelajaran, bahwa kegiatan belajar ditekankan sebagai aktivitas “mimetic” yang menuntut siswa untuk mengungkapkan kembali pengetahuan yang sudah dipelajari. Penyajian materi pelajaran mengikuti urutan 19 dari bagian-bagian keseluruhan. Pembelajaran dan evaluasi menekankan pada hasil, dan evaluasi menuntut satu jawaban yang benar. Jawaban yang benar menunjukkan bahwa siswa telah menyelesaikan tugas belajarnya.

- a) Menurut Anita Yus, Luluk Asmawati, Harun Rasyid, dan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 pencapaian perkembangan kognitif pada anak usia dini mencakup beberapa indikator yang harus dipenuhi, antara lain:

Tabel 2.1
Indikator Pencapaian Pengenalan warna pada anak
Usia 4-5 Tahun

Pencapaian Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak
Pengenalan warna pada anak	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebutkan warna 2. Menunjuk warna 3. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna 4. Mengenal pola warna ABC-ABC 5. Mengurutkan benda berdasarkan warna dan ukuran

Sumber: Data hasil kesimpulan indikator perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun menurut para ahli.

Pengenalan warna merupakan salah satu aspek dari kemampuan kognitif. Pengenalan mengenal warna pada anak usia dini merupakan hal yang sangat penting bagi perkembangan otaknya, sebab pengenalan warna pada anak usia dini dapat merangsang indera penglihatan otak. Warna juga dapat memancing kepekaan terhadap penglihatan yang terjadi karena warna yang ada pada benda terkena sinar matahari baik secara langsung atau tidak langsung yang kemudian dapat dilihat oleh mata.²

² Senja Nurmala Dewi, 2018, Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Melalui Penggunaan Metode Discovery Pada Anak Usia 4-5 Tahun

a) Pengenalan Warna

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Warna memiliki pengertian adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenainya; corak rupa, seperti biru dan hijau: dia sering memakai baju yg birunya. warna merupakan unsur rupa yang sangat penting dan salah satu wujud keindahan yang dapat diserap oleh indra penglihatan manusia.

Berdasarkan dari beberapa pengertian Warna diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa warna memiliki arti yaitu unsur yang terbuat dari pigmen atau zat warna, terbentuk dari pembiasan cahaya pada prisma yang terdapat di dalam suatu cahaya sempurna (warna putih) sehingga dapat menimbulkan spektrum pelangi yang dapat diserap oleh indra penglihatan manusia sehingga memiliki kesan sebagai salah satu wujud keindahan yang diperoleh mata dari

cahaya yang dipantulkan oleh bendabenda yang dikenainya.³

Dalam meningkatkan aktivitas belajar sangat terkait dengan proses pencarian ilmu. Betapa pentingnya belajar, karena itu dalam Al-Quran Allah berjanji akan meningkatkan derajat orang yang belajar dari pada yang tidak. Sebagai mana firman Allah dalam surat Al-Mujadilah 58:11 yang berbunyi:

إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَأَفْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا
يَأْتِيهَا الَّذِينَ آمَنُوا
يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ
قِيلَ أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا
وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya : Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur. Ayat di atas mengandung penjelasan bahwa setelah Allah melahirkan kamu dari perut ibumu, maka Dia menjadikan kamu dapat mengetahui segala sesuatu yang sebelumnya tidak kamu ketahui. (Q.S. Al-Mujadilah 58:11).

³ B. S. Kartiani, “Upaya Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Warna Melalui Media Permainan Bola Plastik Pada Siswa Kelompok B TK Hadi Sakti”, *Realita: Jurnal Bimbingan dan Konseling* Vol.6 No.1 (2021), hal.7.

Secara etimologi kemampuan diartikan sebagai kesanggupan. Menurut Robbins pengenalan merupakan kapasitas individu melaksanakan berbagai tugas. Mengenal warna termasuk salah satu indikator sains yang disebutkan dalam pengembangan kognitif. Mengenalkan warna pada anak dapat membentuk struktur kognitif dalam proses pembelajaran. Anak akan mendapatkan informasi yang lebih banyak, sehingga pengetahuan dan pemahamannya semakin bertambah. Dalam hal ini anak akan memahami warna secara terkonsep berdasarkan pengalaman belajarnya.⁴

Warna adalah tampilan fisik yang terlihat dulu di mata berguna untuk membedakan sesuatu benda mati ataupun benda hidup. Salah satu pengenalan warna anak usia dini di dalam perkembangnya adalah mengenal warna. mengenal warna merupakan aspek kognitif yang akan di alami setiap anak, karena mengenal warna merupakan hal

⁴ Senja Nurmala Dewi, *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Melalui Penggunaan Metode Discovery Pada Anak Usia 4-5 Tahun di Taman Kanak-Kanak Kartika Fajar Baru Lampung Selatan*, (Lampung: UIN Raden Intan Lampung, 2018), hal.13.

yang sangat penting bagi perkembangan otaknya, oleh sebab itu pengenalan warna pada anak usia dini dapat merangsang indera penglihatan otak. Selain itu warna juga dapat memancing kepekaan terhadap penglihatan yang terjadi karena warna yang ada pada benda terkena sinar matahari baik secara langsung atau tidak langsung yang kemudian dapat dilihat oleh mata. Anak memulai belajar mengamati atau mengenal perbedaan dan persamaan bermacam-macam bentuk, ukuran, gambar, warna, huruf, dan angka-angka, selain itu anak usia dini telah memiliki kemampuan untuk memilah dan memilih berbagai bentuk ukuran dan warna sehingga informasi yang diperoleh lewat penglihatan dapat membantu anak membedakan latar benda dan memperkaya kehidupan seni dan keindahan anak.⁵

Fungsi mengenal warna menurut Ibnu Teguh, yaitu:⁶

⁵ Harun Rasyid, *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta : Multi Presindo, 2009), hal.149.

⁶ Ibnu Teguh Wibowo, *Belajar Desain Grafis*, (Yogyakarta: Buku Pintar, 2013), hal.148.

- a. Fungsi Identitas Warna memiliki kegunaan mempermudah orang mengenal identitas
- b. Fungsi Isyarat atau Media Komunikasi Warna memberi tanda-tanda atas sifat dan kondisi, seperti merah bisa memberikan isyarat marah.
- c. Fungsi Psikologis Dari sudut pandang ilmu kejiwaan warna dikaitkan dengan karakterkarakter manusia.
- d. Fungsi Alamiah Warna adalah gambaran sifat objek secara nyata atau secara umum warna mampu menggambarkan sifat objek nyata

Contoh warna hijau untuk menggambarkan daun, rumput dan biru untuk menggambarkan laut dan langit.

Fungsi pembentuk keindahan Keberadaan warna memudahkan kita dalam melihat dan mengenali suatu benda, contoh apabila kita meletakkan benda ditempat yang sangat gelap maka kita tidak mampu mendeteksi objek tersebut dengan jelas.⁷

⁷ N. S Sari dan Syafi'I, "Pengembangan Kemampuan Mengenal Warna Anak Usia Dini Melalui Media Water Beads", *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Vol.5 No.1 (2021), hal.3

b) Aspek kemampuan mengenal warna

Aspek kemampuan mengenal warna Anak Usia Dini Menurut Catron dan Allen menyebutkan bahwa terdapat enam aspek perkembangan anak usia dini, yaitu kesadaran personal, kesehatan emosional, sosialisasi, komunikasi, kognitif, ketrampilan motorik. Kemampuan motorik sangat penting dan harus dipertimbangkan sebagai interakal. Ketrampilan tidak dipandang sebagai perkembangan tambahan, melainkan sebagai komponen yang integral dari lingkungan bermain yang baik. Perkembangan anak pada enam aspek dibawah ini membentuk fokus sentral sebagai pengembangan kurikulum bermain kreatif pada anak usia dini.

1) Pengembangan emosi

Melalui permainan anak dapat belajar menerima berekspresi dan mengatasi masalah.

2) Kesadaran personal

Permainan yang kreatif memungkinkan perkembangan kesadaran sosial bermain mendukung anak tumbuh secara

mandiri dan memiliki kontrol atas lingkungannya. Melalui bermain anak dapat menemukan hal yang baru, bereksplorasi. Meniru dan mempraktekkan kehidupan sehari-hari sebagai sebuah langkah dalam membangun ketrampilan menolong diri sendiri, ketrampilan ini membuat anak merasa kompeten dengan cara yang positif, bermain juga memberikan kesempatan pada anak untuk mengenal diri mereka dan untuk mengembangkan pola perilaku yang memuaskan dalam hidup.

3) Membangun sosialisasi

Bermain memberikan jalan bagi perkembangan sosial anak ketika berbagi dengan anak lain dan untuk kemampuan sosialisasi dan memperluas empati terhadap oranglain serta mengurangi sikap egosentrisme.

Pengembangan komunikasi bermain merupakan alat yang paling kuat untuk membelajarkan.

4) Kemampuan berbahasa anak

Melalui komunikasi anak dapat memperluas kosa kata dan mengembangkan daya penerimaan serta mengekspresikan

kemampuan berbahasa mereka melalui interaksi dengan anak-anak lain dan orang dewasa pada situasi bermain spontan.

5) Pengembangan kognitif

Bermain dapat memenuhi kebutuhan anak untuk secara aktif terlibat dengan lingkungan, untuk bermain dan bekerja dalam menghasilkan suatu karya, serta untuk memenuhi tugas-tugas perkembangan kognitif lainnya

Pengembangan kemampuan motorik Kesempatan yang luas untuk bergerak pengalaman belajar utk menemukan, aktivitas sensorik motor yang meliputi penggunaan otototot besar dan kecil. Memungkinkan anak untuk memenuhi perkembangan perseptual motorik.⁸

c) Pengertian Warna

Warna merupakan bagian dari cahaya yang diteruskan atau dipantulkan. Terdapat tiga unsur yang penting dari pengertian warna, yaitu benda, mata dan

⁸ Elia Gusmita, *penggunaan media gambar berwarna dalam aspek pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna* doktorar dissertation,iain Bengkulu (2018) hal.23

unsur cahaya. Secara umum, warna didefinisikan sebagai unsur cahaya yang dipantulkan oleh sebuah benda dan selanjutnya diintrepetasikan oleh mata berdasarkan cahaya yang mengenai benda tersebut. Warna dapat ditinjau dari dua sudut pandang, dari ilmu fisika dan ilmu bahan. Lebih lanjut, warna dibagi menjadi dua menurut asal kejadian warna, yaitu warna *additive* dan *subtractive*. Warna *additive* adalah warna yang berasal dari cahaya dan disebut spektrum. Sedangkan warna *subtractive* adalah warna yang berasal dari bahan dan disebut pigmen.⁹

Ada para ahli yang menjelaskan bagaimana mengenalkan warna pada anak, yaitu Menurut Sukardi.S, yaitu elemen warna merupakan hal yang sangat menarik bagi kehidupan anak usia dini. Anak akan lebih tertarik untuk berkomunikasi dengan luar dirinya, melalui warna minat anak akan mudah terpancing untuk mengamati dan memahami objek-objek

⁹ Sadjiman Ebdy Sanyoto *Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain*, (Yogyakarta: Faruq Umar, 2005), hal.17-19.

di hadapannya. Anak-anak mengembangkan persepsi warna setelah pengenalan bentuk. Berdasarkan penjelasan tentang tujuan teori kegiatan bermain warna anak usia dini itu dibutuhkan suatu kegiatan yang menarik dan menyenangkan, agar mendorong anak mengungkapkan pengetahuannya di lingkungan sekitarnya. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Fratny.¹⁰

Warna adalah fenomena alam berupa cahaya yang mengandung warna spektrum atau pelangi dan pigmen, pigmen adalah pewarna yang larut dalam cairan pelarut. Menurut Nugraha, mengemukakan bahwa teori tentang pengelompokan warna. Teori Brewster membagi warna-warna yang ada di alam menjadi empat kelompok warna, yaitu warna primer, sekunder, tersier, dan netral.

Kelompok warna mengacu pada lingkaran warna, hal ini

¹⁰ Putri, D. N., & Hasibuan, R. (2016). Pengaruh Kegiatan Kolase dengan Bahan Kapas Warna terhadap Kemampuan Kognitif dalam Mengenal Warna pada Anak Kelompok A. PAUD Teratai, 5(3).hal.2

sesuai dengan pendapat para pakar-pakar ilmiah yang mengacu pada teori Brewster.¹¹

Adapun pengelompokan warna berdasarkan teori Brewster dalam Nugraha, dipaparkan sebagai berikut:¹²

1) Warna Primer

Warna primer adalah warna dasar yang tidak berasal dari campuran dari warnawarna lain. Menurut teori warna pigmen dari Brewster, warna primer adalah warna-warna dasar. Warna-warna lain terbentuk dari kombinasi warna-warna primer.

Warna primer tersusun atas warna merah, kuning, dan biru. Akan tetapi, penelitian lebih lanjut menyatakan tiga warna primer yang masih dipakai sampai saat ini, yaitu merah seperti darah, biru seperti langit/laut, dan kuning seperti kuning telur. Ketiga warna tersebut dikenal sebagai warna pigmen primer yang dipakai dalam seni rupa. Secara teknis, warna

¹¹ Ali Nugraha, *Pengembangan Pembelajaran Sains pada Anak Usia Dini*, (Bandung: JILSI Foundation, 2008), hal.35.

¹² Ali Nugraha, *Pengembangan Pembelajaran Sains pada Anak Usia Dini....*”, hal.36-38.

merah, kuning, dan biru bukan warna pigmen primer. Tiga warna pigmen primer adalah magenta, kuning, dan cyan. Oleh karena itu, apabila menyebut merah, kuning, biru sebagai warna pigmen primer, maka merah adalah cara yang kurang akurat untuk menyebutkan magenta, sedangkan biru adalah cara yang kurang akurat untuk menyebutkan cyan.

2) Warna Sekunder

Warna sekunder merupakan hasil campuran dua warna primer. Campuran warna-warna primer menghasilkan warna-warna sekunder. Warna jingga merupakan hasil campuran warna merah dengan kuning. Warna hijau adalah campuran biru dan kuning. Warna ungu adalah campuran merah dan biru. Warna merah muda adalah campuran merah dan putih.

3) Warna Tersier

Warna tersier merupakan campuran satu warna primer dengan satu warna sekunder. Contoh, warna

jingga kekuningan didapat dari pencampuran warna primer kuning dan warna sekunder jingga. Istilah warna tersier awalnya merujuk pada warna-warna netral yang dibuat dengan mencampur tiga warna primer dalam sebuah ruang warna. Pengertian tersebut masih umum dalam tulisan-tulisan teknis.

4) Warna Netral

Warna netral adalah hasil campuran ketiga warna dasar dalam proporsi 1:1:1. Campuran menghasilkan warna putih atau kelabu dalam sistem warna cahaya aditif, sedangkan dalam sistem warna subtraktif pada pigmen atau cat akan menghasilkan coklat, kelabu, atau hitam. Warna netral sering muncul sebagai penyeimbang warna-warna kontras di alam. Apabila warna dua warna primer masing-masing dicampur, maka akan menghasilkan warna kedua atau warna sekunder. Bila warna primer dicampur dengan warna sekunder akan dihasilkan warna ketiga atau warna tersier. Bila antara warna

tersier dicampur lagi dengan warna primer dan sekunder akan dihasilkan warna netral.

Warna termasuk salah satu unsur keindahan dalam seni dan desain selain unsur-unsur visual yang lain. Lebih lanjut, Sanyoto mendefinisikan warna secara fisik dan psikologis.¹³ Warna secara fisik adalah sifat cahaya yang dipancarkan, sedangkan secara psikologis sebagai bagian dari pengalaman indera penglihatan. Nugraha, mengatakan bahwa warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenai cahaya tersebut. Pengenalan warna bagi anak sangat penting untuk mengembangkan pengetahuan mereka dalam memahami dunia warna.¹⁴

Pengenalan warna pada anak usia dini dapat merangsang indera penglihatan otak. Warna juga dapat memancing kepekaan terhadap penglihatan yang terjadi karena warna yang ada pada benda terkena sinar

¹³ Sadjiman Ebdy Sanyoto *Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain...*, hal.9.

¹⁴ D. Amin, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Anak Mengenal Warna dengan Metode Menggambar", *Jurnal Ilmiah Umum (JIUM)* Vol.1 No.1 (2017), hal.39.

matahari baik secara langsung atau tidak langsung yang kemudian dapat dilihat oleh mata, seperti pendapat Fudyartanta, bahwa proses pengindraan mata terjadi melalui fase-fase sebagai berikut:

- 1) Saat fase fisis jalannya perangsangan dari benda sampai pada mata, artinya pada saat cahaya sampai pada kornea mata diteruskan melalui lensa mata sampai pada bintik kuning pada retina.
- 2) Fase psikis yaitu jalannya perangsangan di dalam badan, prosesnya saat mata melihat benda (warna benda) diteruskan ke urat saraf mata dan kemudian sampai ke otak (pusat penglihatan)
- 3) Psikis yaitu jalannya terjadi penginderaan atau pengetahuan tentang objek, dalam hal melihat objeknya adalah warna benda, disini tidak ada perangsangan lagi, hanya kesadaran bahwa kita melihat warna benda tersebut.¹⁵

¹⁵ Y. Husain, Hardiyanti, "Perancangan Media Pengenalan Warna Untuk Anak Usia Dini". *Jurnal Imajinasi* Vol.2 No.2 (2018), hal.45.

Dari faktor utama penyebab rendahnya kemampuan anak dalam mengenal warna tersebut maka perlu untuk meningkatkan dengan menggunakan metode yang cocok atau yang sesuai dengan perkembangannya. Untuk itu, pengenalan warna dapat dilakukan dengan metode percobaan sederhana. Berdasarkan permasalahan yang terjadi di paud Azizah Desa Kuripan Kecamatan Bunga Mas maka kemampuan mengenal warna perlu dikembangkan dengan cara memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan suatu percobaan sederhana guna mengenalkan warna pada anak sehingga kemampuan kognitifnya meningkat.¹⁶

Permasalahan tersebut tentu saja tidak dapat dibiarkan karena akan berdampak pada perkembangan anak serta diperlukan suatu solusi untuk menyelesaikan permasalahan pembelajaran tersebut. Salah satu solusi yang dapat digunakan adalah dengan menggunakan

¹⁶ R Fitri, "Peningkatan Kemampuan Mengenal Warna melalui Metode Eksperimen pada Anak Usai 5-6 Tahun (Kelompok B)", *Didaktika: Jurnal Kependidikan* Vol.10 No.2 (2021), hal.96

media pembelajaran. Pada penelitian ini penulis mengajarkan pengenalan warna kepada anak dengan menggunakan media bambu warna.¹⁷

Bentuk pengembangan kreativitas anak bukan hanya ditunjang dari kemampuan anak menciptakan sesuatu yang baru maupun kreativitas anak yang berbeda-beda, melainkan karena strategi pembelajaran yang tepat dari seorang guru. Guru sebagai seorang pendidik dituntut untuk memiliki kreativitas yang tinggi dan menciptakan inovasi-inovasi baru yang dapat menunjang pembelajaran dan membantu meningkatkan semua aspek perkembangan anak khususnya perkembangan seni kreativitas.

Guru yang kreatif dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, sehingga anak tidak merasa jenuh atau bosan dalam belajar. Karakteristik anak usia dini meliputi bersifat

¹⁷ W Wahyuningsih, "Pengenalan Warna dan Bentuk Geometri Dengan Media Balok Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pertiwi 2 Jeron Nogosari Boyolali", *Jurnal Educatio FKIP UNMA* Vol.7 No.2 (2021), hal.411.

unik, egosentris, aktif dan energik, rasa ingin tahu, eksploratif dan berjiwa petualang, spontan, senang dan kaya dengan fantasi, masih mudah frustrasi, kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu, daya perhatian yang pendek, bergairah untuk belajar, semakin menunjukkan minat terhadap teman.¹⁸

Kenyataannya di beberapa daerah di Indonesia, dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini guru banyak yang menggunakan Lembar Kerja Siswa (LKS) setiap harinya. Berdasarkan observasi di beberapa daerah, guru beralasan sarana dan prasarana yang kurang memadai sehingga guru mengajar hanya terpaku pada LKS. Kegiatan yang melibatkan LKS ini kurang mengajak anak dalam memainkan imajinasi dan produk baru untuk menghasilkan sesuatu yang kreatif. Selain itu juga guru kurang memperhatikan bagaimana tingkat pencapaian perkembangan yang harusnya terjadi sesuai tahap usia anak.

¹⁸ Muhammad Fadillah dan Khorida, *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), hal.57.

Permasalahan ini yang berkaitan dengan rendahnya kreativitas anak dalam memadukan warna. Baik saat mewarnai, menggambar, melukis, maupun kegiatan lainnya yang berhubungan dengan warna. Permasalahan ini ditemukan ketika siswa sedang mewarnai gambar dan memberi hiasan pada gambar. Hanya sedikit dari semua siswa kelompok A memiliki kreativitas untuk memadukan warna dengan baik. Banyak anak yang masih bertanya warna apa yang digunakan. Padahal kegiatan ini merupakan kegiatan yang sesuai imajinasi anak. Akibat yang ditimbulkan dari permasalahan ini, seperti anak menjadi tidak semangat dalam melakukan kegiatan, ada beberapa anak yang ketinggalan dalam melakukan kegiatan karena kesulitan dalam warna.¹⁹

Faktor Penyebab Kesulitan Anak Dalam Mengenal

Warna berdasarkan survey langsung terhadap anak dan

¹⁹ M Evivani dan R. Oktaria, "Permainan Finger Painting Untuk Pengembangan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini", *Jurnal Warna: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini* Vol.5 No.1 (2020), hal 3

orang tua. Orang tua jarang mengenalkan warna sejak anak masih kecil, semua hanya terjadi mengalir begitu saja. Alasan ini terjadi karena orang yang sibuk pada pekerjaan sehingga anak sendiri hanya mengingat dan menegenal warna disekolah. Orang tua hanya memberikan edukasi lewat permainan di handphone saja, sehingga anak mengalami kesulitan dalam melalui tahap perkembangannya terutama dalam mengenal warna. Padahal menurut teori kognitif sosiobudaya Vigotsky, dengan adanya interaksi antara anak dengan lingkungan atau budaya sekitar maka akan membantu anak dalam memecahkan permasalahan yang tidak akan didapatkan hanya melalui gadget saja.²⁰

Untuk melihat tingkat pengenalan anak dalam mengenal warna, kita dapat mengajak anak bermain menggunakan Alat Permainan Edukatif berupa bambu warna ,bambu warna adalah alat permainan berupa

²⁰ E. Mulyana, Nurzaman, dan N.A Fauziyah, Upaya Meningkatkan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Warna...”, hal.85

bambu yng diberi warna dalam pemudahan anak mengenali warna.²¹

d) Buta Warna

Kebutaan dapat dikategorikan bermacam-macam. Kebutaan karena buta warna atau kebutaan total (dalam artian tidak bisa melihat apaapa). Buta warna merupakan kelainan genetik atau bawaan yang diturunkan dari orang tua kepada anaknya, kebutaan warna juga dapat disebabkan seseorang mengkonsumsi obat dalam periode waktu tertentu karena penyakit yang dideritanya. Penglihatan warna sangat berpengaruh terhadap kehidupan sehari-hari dari seseorang, menjadikan masalah dan bahkan mungkin bisa menjadikan seseorang akan merasa tersiksa.

²¹ D Nityanasari, “Alat Permainan Edukatif Pasak Warna Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Usia Dini”, *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Vol.4 No.1 (2020), hal. 9-14.

Untuk mengetahui apakah seseorang penyandang buta warna atau tidak, pada saat ini dokter mata melakukan test dengan menggunakan suatu buku test untuk melakukan test buta warna, buku tersebut dikenal dengan Ishihara Test yang terdiri dari plat atau lembaran yang didalamnya terdapat titiktitik dengan berbagai warna dan ukuran. Titik tersebut membentuk lingkaran, warna titik itu dibuat sedemikian rupa sehingga orang buta warna tidak akan melihat perbedaan warna seperti yang dilihat orang normal.²²

e) Indikator Kemampuan Anak Mengenal Warna

Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

Tabel 1 Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak sesuai dengan Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014.

²² H Murti dan R.C.N Santi, “Aplikasi Pendiagnosa Kebutaan Warna dengan Menggunakan Pemrograman Borland Delphi”, *Jurnal Dinamik* Vol.16 No.2 (2011), hal.1.

Tabel 2.2
Indikator Kemampuan Mengenal Warna Anak
Berdasarkan Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014
tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 4-5 tahun
A. Belajar dan Pemecahan Masalah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal benda berdasarkan fungsi 2. Menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik (kursi sebagai mobil) 3. Mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari (gerimis, hujan, gelap, terang, dsb) 4. Mengetahui konsep banyak dan sedikit 5. Mengamati benda dan gejala dengan rasa ingin tahu 6. Mengenal pola kegiatan dan menyadari pentingnya waktu 7. Memahami posisi kedudukan dalam keluarga, ruang, lingkungan sosial (misal; sebagai peserta didik/ teman/anak)
B. Berfikir Logis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran 2. Mengenal gejala sebab-akibat yang terkait dengan dirinya 3. Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang

	<p>sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi</p> <p>4. Mengenal pola (misal, AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya</p> <p>5. Mengurutkan benda berdasarkan seriasi atau warna</p>
--	--

b) Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Kata “media” berasal dari bahasa Latin “medium” yang berarti “perantara” atau “pengantar”. Lebih lanjut, media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Penggunaan media pengajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar. Ditegaskan oleh Danim bahwa hasil penelitian telah banyak membuktikan efektivitas penggunaan alat bantu atau media dalam proses belajar-mengajar di kelas, terutama dalam hal peningkatan prestasi siswa. Terbatasnya media yang

dipergunakan dalam kelas diduga merupakan salah satu penyebab lemahnya mutu belajar siswa.

Dengan demikian penggunaan media dalam pengajaran di kelas merupakan sebuah kebutuhan yang tidak dapat diabaikan. Hal ini dapat dipahami mengingat proses belajar yang dialami siswa tertumpu pada berbagai kegiatan menambah ilmu dan wawasan untuk bekal hidup di masa sekarang dan masa akan datang. Salah satu upaya yang harus ditempuh adalah bagaimana menciptakan situasi belajar yang memungkinkan terjadinya proses pengalaman belajar pada diri siswa dengan menggerakkan segala sumber belajar dan cara belajar yang efektif dan efisien.

Dalam hal ini, media pengajaran merupakan salah satu pendukung yang efektif dalam membantu terjadinya proses belajar. Pada proses pembelajaran, media pengajaran merupakan wadah dan penyalur pesan dari sumber pesan, dalam hal ini guru, kepada penerima pesan, dalam hal ini siswa. Dalam batasan yang lebih

luas, Yusufhadi Miarso memberikan batasan media pengajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa.³ Apabila dilihat dari manfaatnya Ely dalam Danim menyebutkan manfaat media dalam pengajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan mutu pendidikan dengan cara meningkatkan kecepatan belajar (*rate of learning*)
- 2) Memberi kemungkinan pendidikan yang sifatnya lebih individual
- 3) Memberi dasar pengajaran yang lebih ilmiah
- 4) Pengajaran dapat dilakukan secara mantap
- 5) Meningkatkan terwujudnya kedekatan belajar (*immediacy learning*)
- 6) Memberikan penyajian pendidikan lebih luas.²³

²³ N Mahnun, "Media pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)", *Jurnal Pemikiran Islam* Vol.37 No.1 (2012), hal.1

b. Pengertian Media Pembelajaran

Media dalam suatu kegiatan dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan anak sehingga dapat mendorong tercapainya proses kegiatan yang di stimulus oleh guru. media adalah perantara baik berupa manusia, materi atau kejadian yang membantu membangun kondisi yang dapat membantu membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.

Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim

menuju penerima. Asosiasi Pendidikan Nasional, media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatan- media pembelajaran adalah Alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. jenis media yang lazim dipakai di Indonesia dalam kegiatan pembelajaran antara lain:

1) Media visual/media grafis

Media yang hanya dapat dilihat. Media visual terdiri atas media yang dapat diproyeksikan (*projected visual*) dan media yang tidak dapat diproyeksikan (*non-projected visual*). Media grafis termasuk media visual yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang digunakan menyangkut dengan indra penglihatan. Pesan dituang dalam bentuk simbol-simbol komunikasi visual.

2) Media audio

Media yang didengar dan berkaitan dengan indra pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (lisan), nmaupun nonverbal. Ada beberapa jenis media yang dapat dikelompokkan dalam media audio yaitu: radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam, dan laboratorium bahasa.

3) Media proyeksi dia (*audio-visual*)

Media ini memiliki persamaan dengan media grafis dalam arti menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Perbedaannya adalah pada media grafis dapat berinteraksi secara langsung dengan pesan media bersangkutan, sedangkan pada media proyeksi.²⁴

Setiap media pembelajaran digunakan sebagai pendukung proses atau kegiatan mengajar agar materi yang dibahas dapat dipahami oleh anak didik dengan

²⁴ S Maghfiroh dan D Suryana, "Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini", *Jurnal Pendidikan Tambusai* Vol.5 No.1 (2021), hal.4.

baik dan juga dapat membantu guru dalam proses penyampaian materi pelajaran. Media pembelajaran semua benda konkret atau abstrak yang digunakan dalam lingkungan belajar anak dan dengan benda tersebut anak terbantu dalam memahami pelajaran yang dipelajarinya. Dengan demikian, media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat membantu penyampaian pesan pengajaran atas materi pelajaran oleh guru kepada anak didik. Jadi, media pembelajaran adalah perantara atau pengantar materi pembelajaran kepada anak didik agar bisa dipahami dengan baik.²⁵

c. Manfaat Media Pembelajaran

Encyclopedia of educational research dalam hamalik (sundayana 2014) mengemukakan manfaat media pembelajaran sebagai berikut.

- 1) Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir dan mengurangi verbalisme.
- 2) Menarik perhatian siswa

²⁵ R Rupnidah dan D Suryana, "Media Pembelajaran Anak Usia Dini", *Jurnal PAUD Agapedia* Vol.6 No.1 (2022), hal.4.

- 3) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar
- 4) Memberikan pengalaman nyata dan menumbuhkan kegiatan mandiri pada siswa.
- 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berkelanjutan, terutama yang terkait dengan kehidupan sehari-hari.
- 6) Membantu perkembangan kemampuan berbahasa
- 7) Menambah variasi dalam kegiatan pembelajaran.

Dengan demikian dapat disimpulkan manfaat media pembelajaran bagi guru dan siswa adalah sebagai berikut:

- 1) Membantu menarik perhatian dan memotivasi siswa untuk belajar
- 2) Memiliki pedoman, arah. Dan urutan pengajaran yang sistematis
- 3) Membantu kecermatan dan ketelitian dalam penyajian materi pembelajaran

- 4) Membantu menyajikan materi lebih konkret, terutama materi pembelajaran yang abstrak
- 5) Memiliki variasi metode dan media yang digunakan agar pembelajaran tidak membosankan
- 6) Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan
- 7) Membantu efisiensi waktu dengan menyajikan inti informasi secara sistematis dan mudah disampaikan
- 8) Membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar.²⁶

c) Media Bambu

a. Pengertian Bambu

Bambu tergolong keluarga Gramineae (rumput-rumputan) disebut juga Hiant Grass (rumput raksasa), berumpun dan terdiri dari sejumlah batang (buluh) yang tumbuh secara bertahap, dari mulai rebung, batang muda dan sudah dewasa pada umur 4-5 tahun. Batang bambu berbentuk silindris, berbuku-buku, beruas-ruas berongga kadang-kadang masif, berdinding keras, pada setiap

²⁶Suryani Nunuk, dkk, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018), hal.14.

buku terdapat mata tunas atau cabang. Akar bambu terdiri atas rimpang (rhizon) berbuku dan beruas, pada buku akan ditumbuhi oleh serabut dan tunas yang dapat tumbuh menjadi batang.

Dalam kehidupan masyarakat pedesaan di Indonesia, bambu memegang peranan sangat penting. Bahan bambu dikenal oleh masyarakat memiliki sifatsifat yang baik untuk dimanfaatkan, antara lain batangnya kuat, ulet, lurus, rata, keras, mudah dibelah, mudah dibentuk dan mudah dikerjakan serta ringan sehingga mudah diangkut. Selain itu bambu juga relatif murah dibandingkan dengan bahan bangunan lain karena banyak ditemukan di sekitar pemukiman pedesaan. Bambu menjadi tanaman serbaguna bagi masyarakat pedesaan. Bambu dalam bentuk bulat dipakai untuk berbagai macam konstruksi seperti rumah, gudang, jembatan, tangga, pipa saluran air, tempat air, serta alat-alat rumah tangga. Dalam bentuk belahan dapat dibuat bilik, dinding atau lantai, reng, pagar, kerajinan dan

sebagainya. Beberapa jenis bambu akhir-akhir ini mulai banyak digunakan sebagai bahan penghasil industri supit, alat ibadah, serta barang kerajinan, peralatan dapur, topi, tas, kap lampu, alat musik, tirai media permainan dan lain-lain. Penduduk desa sering menanam bambu disekitar rumahnya untuk berbagai keperluan. Berbagai macam jenis bambu bercampur ditanam di pekarangan rumah. Pada umumnya yang sering digunakan oleh masyarakat di Indonesia adalah bambu tali, bambu petung, bambu andong dan bambu hitam.²⁷

b. Kegunaan Bambu

Bambu biasanya Digunakan sebagai bahan untuk membuat berbagai komponen rumah tinggal, diantaranya : dinding (dalam bentuk anyaman/bentuk bambu dibelah sedikit demi sedikit untuk memberi rongga angin yang masuk), kemudian atap (kasau/reng), dan pintu pagar rumah, kandang ternak, tenda panggung. Penggunaan bambu yang dianyam biasanya untuk dinding rumah.

²⁷K. Widnyana, "Bambu dengan Berbagai Manfaatnya". *Bumi Lestari Journal of Environment* Vol.8 No.1 (2021), hal. 1-2.

Namun masih ada beberapa rumah masyarakat yang bahan bangunan rumahnya menggunakan bambu semua baik dari tiang, reng dan dinding. Jenis bambu yang digunakan untuk bangunan rumah oleh masyarakat Dusun Pandan adalah bambu Betung dan bambu Munti, dalam proses pembuatan rumah bambu semacam ini masyarakat terlebih dahulu menebang dan memotong bambu sesuai ukuran bentuk rumah yang di inginkan, kemudian di bersihkan seperti membuang buku dan miang bambu tersebut selanjutnya bambu dibelah sesuai kebutuhan dan di anyam sesuai model bentuk rumah. Bambu yang dimanfaatkan Masyarakat Dusun Pandan sebagai kerajinan tangan berupa anyaman adalah bambu Abe dan bambu Buluh oleh masyarakat dalam kerajinan tangan menggunakan bahan bambu. Bambu yang dipakai sebagai kerajinan tangan berupa anyaman maka diperlukan bambu yang khusus yaitu bambu buluh tidak terlalu tua.²⁸

²⁸ S Ibab, Dewantara, I., & Siahaan, S, “Tradisi Masyarakat Dusun

c. Kelebihan Bambu

Bambu mempunyai kelebihan potensi yang bisa melebihi kayu sebagai bahan material furniture atau sebagai bahan pokok dalam berbagai macam media . karena bambu memiliki tingkat fleksibilitas lebih tinggi dibandingkan dengan kayu, ukuran dari bambu juga memiliki panjang yang lebih dari kayu dan masa panen bambu juga lebih cepat dari pada kayu.

Inovasi merupakan temuan baru yang bisa berupa ide, metode atau bentuk yang berbeda dari yang sudah ada. Ini yang akan membuat produk furniture dari bambu akan memiliki nilai yang lebih dari kayu baik dari segi seni dan harga, modal, tenaga kerja, bahan baku berpengaruh secara simultan terhadap pendapatan industry mebel, bambu memiliki bentuk yang menarik dibandingkan dengan kayu dan setiap jenis bambu yang berbeda memiliki keunikan masing-masing mulai serat,

bentuk, ukuran, dan warnanya. Bentuk dan wujud furniture dari bambu ditinjau dari arsitektur dalam kehidupan masyarakat pedesaan, bambu memegang peranan sangat penting, karena memiliki sifat-sifat yang baik untuk dimanfaatkan, antara lain batangnya kuat, ulet, lurus, keras, rata, mudah dibelah, mudah dibentuk, dan ringan sehingga mudah diangkut.

Bambu relatif murah dibandingkan dengan bahan bangunan lainnya, bambu menjadi tumbuhan serbaguna bagi masyarakat pedesaan. Bambu dalam bentuk bulat dipakai untuk berbagai macam konstruksi bangunan, dalam bentuk belahan dapat dibuat bilik, dinding atau lantai, pagar rumah, kerajinan dan sebagainya.²⁹

d. Kekurangan Bambu

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, kekurangan pada media bambu yang belum maksimal secara kualitas. Keterbatasan ini penggunaan

²⁹ I. G. A. P Putra, Putra, N. T. S., Gunawarman, A. A. G. R., & Putra, I. B. G. P, “ Potensi Bambu Sebagai Bahan Alternatif Untuk Furniture”, *Undagi: Jurnal Ilmiah Jurusan Arsitektur Universitas Warmadewa* Vol.9 No.1 (2021), hal. 57.

bambu jadi sulit diproduksi. Selain itu, variasi produk yang terbatas mengakibatkan nilai jual yang dihasilkan kurang maksimal.

Sedangkan apabila ingin memproduksi produk yang lebih bervariasi maka dibutuhkan ketrampilan khusus dan peralatan yang memadai; kurangnya pengetahuan bagi pengrajin dalam mengolah media bambu sebagai media , mereka memasarkan produk dengan cara dijual ke pengepul sehingga penjualan produk sangat kecil dan bernilai jual yang rendah masih terbatasnya wilayah pemasaran, hal ini disebabkan karena pengrajin bambu tidak mempunyai hubungan jaringan distribusi pemasaran produk secara luas, sehingga untuk melempar barang atau mendistribusikan barang mengalami kesulitan.³⁰

³⁰ I. A Rosyida, Sofeny, D., Setyawan, W. A., Ningrum, E. W., & Fajri, R. N. L, "Pemberdayaan Pengrajin Anyaman Bambu Untuk Meningkatkan Daya Saing Pasar Di Desa Krangkong", *Jurnal Mandala Pengabdian Masyarakat* Vol.3 No.2 (2022), hal. 246.

d) Bambu Warna

a. Pengertian Bambu Warna

Bambu warna merupakan media yang akan dikenalkan pada peserta didik dengan bambu yang diberi warna menjadikan salah satu cara untuk mengembangkan fungsi pengenalan warna. Melalui media yang menarik perhatian bagi peserta didik dengan adanya media bambu warna. Penggunaan media yang tepat bisa mempengaruhi pemahaman peserta didik terhadap konsep yang dipelajari. Melalui media bambu warna, peneliti berharap dapat memberikan inovasi dan solusi konkrit untuk mendukung pembelajaran penyempurnaan pengenalan warna kepada peserta didik.

Pembelajaran menggunakan media bambu warna memudahkan peserta didik dalam mengenal warna. Peserta didik mengenali warna yang ada disekitar. Di usia 4-5 tahun melalui kapabilitas daya pikir yang begitu mengagumkan yaitu bagaimana spon yang siap menyerap

apapun rangsangan yang diberikan pada peserta didik terhadap lingkungna sekitar peserta.³¹

Menurut para ahli media bambu atau permainan bambu warna dapat diartikan sebagai permainan dengan jalan berliku yang bertujuan untuk menentukan jalur yang tepat dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan, bambu warna merupakan permainan berwarna untuk melatih indra pengelihatn dalam belajar.³²

Berdasarkan penjelasan di atas media bambu warna dapat menghasilkan kegiatan yang positif untuk pertumbuhan kemampuan mengenal warna pada anak usia dini.

Adapun indikator permainan media bambu warna.

- 1) Anak dapat mengenal warna dengan bermain
- 2) Anak dapat mengelompokan warna.
- 3) Anak mampu menemukan jalan permainan dalam mengelompokan warna
- 4) Melatih kesabaran anak.
- 5) Melatih konsentrasi anak.

³¹ N Mubarakah, "PAUD: Pengembangan Media Bambu Warna", *Jurnal Paudia* Vol.11 No.1 (2022), hal. 408-416.

³² Purnama, Hijriyani, and HELDANITA, "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini.", hal, 36-37.

6) Anak dapat merasa senang dan ceria

b. Fungsi dan Tujuan Bambu Warna

Fungsi dan tujuan media pembelajaran bambu warna yaitu memperkenalkan warna kepada anak melalui media yang terbuat dari bambu yang diberi warna sehingga berfungsi dalam memilih warna yang tersedia.³³

c. Kelebihan dan Kekurangan Bambu Warna

Kelebihan Penggunaan media Bambu warna. Selain memanfaatkan bambu yang tidak terpakai sebagai alat permainan edukatif, bambu warna juga merupakan media mudah diajarkan kepada anak. juga memberikan tempat atau pengetahuan yang berbeda dari pembelajaran yang sebelumnya dan rasa penasaran yang tinggi terutama dalam bermain. Dalam bermain anak melakukan banyak hal seperti melakukan sentuhan terhadap benda pengenalan pada warna .

³³ C Cholifah, *Peningkatan Kemampuan Fungsi Media Bamboo*, (Doctoral dissertation, jurnal, Universitas Muhammadiyah Magelang, 2019).hal.2.

Hal ini menarik minat anak. Media bambu warna dibuat untuk membangkitkan rasa penasaran anak dan keinginan untuk bermain yang kuat.,sedangkan kekurangan menggunakan media bambu warna yaitu dibutuhkan bambu yang akan dijadikan pembelajaran bagi peserta didik. Sehingga orang tidak banyak membuat media dari bambu karena keterbatasan produksi.³⁴

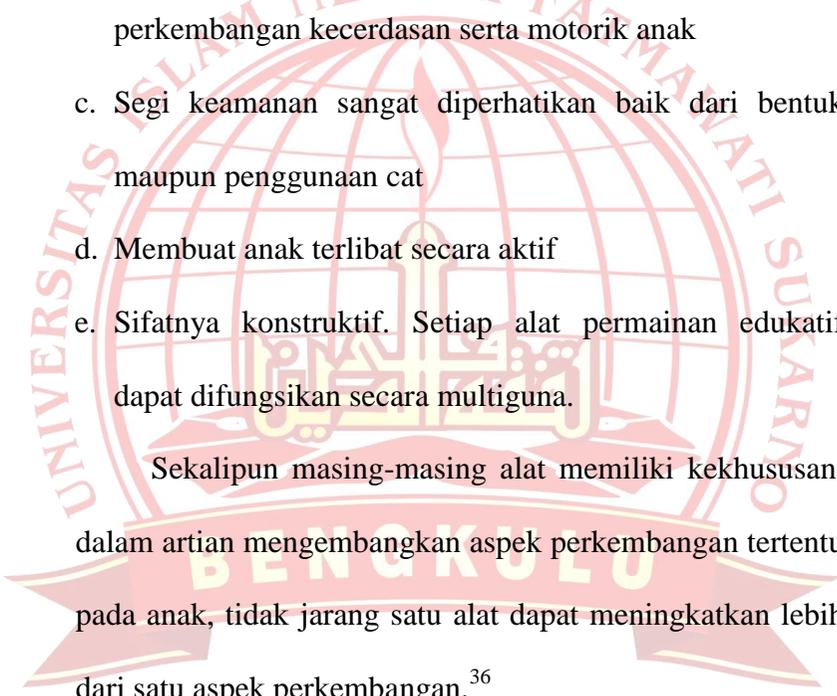
e) Alat Permainan Edukatif

Setiap manusia memiliki tugas pengembangan yang harus dicapai pada setiap periode pengembangannya, bagi orang dewasa, pencapaian tugas perkembangan tidak akan mengalami masalah yang signifikan karena mereka sudah mampu berpikir secara konkret maupun abstrak..³⁵

Alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan dan mempunyai beberapa ciri yaitu:

³⁴ Mubarakah, N. (2022). PAUD: Pengembangan Media Bambu berwarna anak. *Paudia*, 11(1), hal.415.

³⁵ Kusuma Cahyani Tesya, *Pengembangan Pembuatan Ape Bagi Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana), 2021), hal 9.

- 
- a. Dapat digunakan dalam berbagai cara, maksudnya dapat dimainkan dengan bermacam-macam tujuan, manfaat dan menjadi bermacam-macam bentuk
 - b. Ditujukan terutama untuk anak-anak usia pra sekolah dan berfungsi mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan serta motorik anak
 - c. Segi keamanan sangat diperhatikan baik dari bentuk maupun penggunaan cat
 - d. Membuat anak terlibat secara aktif
 - e. Sifatnya konstruktif. Setiap alat permainan edukatif dapat difungsikan secara multiguna.

Sekalipun masing-masing alat memiliki kekhususan, dalam artian mengembangkan aspek perkembangan tertentu pada anak, tidak jarang satu alat dapat meningkatkan lebih dari satu aspek perkembangan.³⁶

³⁶ Hasana Uswantun, "Penggunaan Alat Permainan Edukatif Pada Taman Kanak-Kanak di Kota Metro Lampung", *Jurnal Pendidikan Anak* Vol.2 No.1(2019), hal.23.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian ini menjadi salah satu acuan yang penting dalam melakukan penelitian, sehingga penelitian dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan .berikut adalah penelitian terdahulu terkait penelitian yang akan dilakukan peneliti:

1. Alif Nur Kholifa Rokhma dengan judul Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Dasar Warna Melalui Media Finger Painting Pada Kelompok A Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita Sekardangan Sidoarjo.

Hasil penelitiannya menjelaskan penerapan media finger painting dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep dasar warna dengan menggunakan media finger painting, Kegiatan mengenal konsep dasar warna menggunakan media finger painting dapat memberikan kesan terhadap anak-anak karena mereka dapat berinteraksi secara langsung menggambar dengan menggunakan jari-jarinya, namun kegiatan tersebut jarang dilakukan karena

banyaknya bahan media yang digunakan sehingga kegiatan mengenal konsep dasar warna terlihat sangat kurang menarik untuk anak-anak, seperti media yang digunakan hanya seadanya dan hanya dengan kegiatan mewarnai dan tanya jawab, sehingga anak-anak mudah bosan karena media yang digunakan masih sama dalam kegiatan mengenal warna dasar. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas dan pengambilan data dilakukan dengan menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi.

Perbedaan penelitian ini yaitu penelitian sebelumnya melakukan penelitian dengan penerapan media finger painting dimana Kegiatan mengenal konsep dasar warna menggunakan media finger painting dapat memberikan kesan terhadap anak-anak karena mereka dapat berinteraksi secara langsung menggambar dengan menggunakan jari-jarinya. Sedangkan peneliti melakukan pengenalan warna kepada anak dengan media bambu warna dan mengajak anak untuk bermain sambil belajar dengan cara anak akan

menentukan macam-macam warna yang ada pada bambu bisa dilakukan sambil bernyanyi sehingga pembelajaran tidak membosankan.

Persamaan penelitian sama-sama bertujuan untuk mengenalkan warna kepada anak.³⁷

2. Menurut Usnah judul Pelaksanaan Pemberian Tugas Bisa Meningkatkan Kemampuan pada Anak TK Negeri Pembina Sungai Raya dalam Mengenal Warna. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Salah satu metode atau model pembelajaran pemberian tugas yang dimungkinkan akan mampu mengatasi permasalahan seperti anak-anak yang kurang mampu memperhatikan apabila diberi pertanyaan. Kegiatan pemberian tugas sangat pas digunakan dalam menghadirkan warna sebab sangat menarik buat anak serta cocok dengan perkembangannya. Tata cara pemberian tugas merupakan tata cara yang membagikan peluang pada anak melakukan tugas bersumber pada petunjuk langsung

³⁷ N. K. R. Alif, *Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Dasar Warna Melalui Media Finger Painting Pada Kelompok A Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita Sekardangan Sidoarjo* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya, 2019).hal 4-6.

dari guru apa yang wajib dicoba serta dikerjakan, sehingga anak bisa menguasai tugasnya secara nyata serta dilaksanakan secara tuntas dalam mempelajari warna.

Perbedaan penelitian ini yaitu penelitian sebelumnya pengembangan metode pembelajaran dalam mengajar bimbingan belajar. Salah satu metode atau model pembelajaran pemberian tugas yang dimungkinkan akan mampu mengatasi permasalahan dalam pengenalan warna .sedangkan peneliti melakukan tahapan warna media pembelajaran dimana anak akan merasa lebih leluasa dalam bermain dan belajar.

Persamaan sama-sama mengajarkan cara mudah anak dalam belajar mengenal warna.³⁸

3. Menurut Paudia judul Pemanfaatan Media Rainbow Walking Water dan Ampas Kelapa Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan metode eksperimen yang

³⁸ U Usnah, "Pelaksanaan Pemberian Tugas Bisa Meningkatkan Kemampuan pada Anak TK Negeri Pembina Sungai Raya dalam Mengenal Warna", *Jurnal Pendidikan Anak* Vol.7 No.1 (2019), hal.28.

akan memotivasi anak untuk berani melakukan percobaan atas dasar membuktikan teori yang dipahami sehingga menemukan sesuatu yang baru. sedangkan sains berupa pengenalan warna, mencampur warna dan mencoba berbagai hal tentang fenomena alam ini berkaitan dengan kegiatan eksperimen yaitu mencampur warna dimana anak diberi kebebasan membuat warna sekunder dengan menggunakan media Rainbow Walking Water yaitu kegiatan eksperimen dimana air berwarna berjalan melalui tissue dari gelas air berwarna ke gelas kosong ,Selain itu penggunaan media ampas dapat dimanfaatkan sebagai media dalam mengenalkan warna kepada anak.

Perbedaan penelitian ini yaitu penelitian sebelumnya melakukan eksperimen mencampur warna dimana anak diberi kebebasan membuat warna sekunder dengan menggunakan media Rainbow Walking Water yaitu kegiatan eksperimen dimana air berwarna berjalan melalui tissue dari gelas air berwarna ke gelas kosong. Sedangkan

peneliti melakukan pengenalan warna dengan cara media yang berbeda yaitu bambu warna.

Persamaan peneliti yaitu sama-sama mengajak anak untuk belajar mengenal warna dengan media yang menari.

4. Menurut Sri Hidayati Judul Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Melalui Kegiatan Mencampur Warna Di Tk Kehidupan Elfaluy Tenggara. hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Kemampuan mengenal warna adalah kemampuan pengetahuan anak tentang warna, seperti cara menunjuk, menyebut, dan mengelompokkan warna sesuai instruksi guru dalam kegiatan pengenalan warna.

pengelompokkan warna-warna yang ada menjadi 4 kelompok yaitu: warna primer, sekunder, tersier dan warna kuartar. Pengelompokan warna ini sering ditampilkan dalam bentuk lingkaran dan sering disebut dengan lingkaran warna Brewster. Menurut teori Brewster warna primer adalah warna-warna dasar, yakni merah (seperti darah), biru (seperti laut dan langit), kuning (seperti telur). Warna sekunder adalah percampuran warna primer, seperti merah

dengan biru menjadi ungu, kuning dengan merah menjadi orange. Warna tersier adalah hasil dari pencampuran warna primer dan warna sekunder, seperti biru dengan ungu menjadi biru ungu. Warna kuartar merupakan hasil pencampuran warna dari pencampuran dua warna tersier, biru tersier dengan kuning tersier menjadi gokelet hijau. Pembelajaran mencampur warna menjadikan kreativitas anak,

Kognitif anak, dan motorik halus anak meningkat apalagi jika dilakukan secara terus menerus dan menjadi pembiasaan sesuai dengan konsep pembelajaran. Stimulus yang diberikan oleh guru memacu proses belajar berlangsung terus menerus sehingga anak menjadi semakin kreatif.

Perbedaan penelitian ini yaitu peneliti sebelumnya melakukan penelitian dengan Mencampur Warna dimana kegiatan mengenal warna dengan mencampur warna. Kemampuan ini sangat penting bagi perkembangan otak anak usia dini. Hal ini disebabkan karena warna dapat

merangsang indera penglihatan otak. Warna dapat menstimulus kepekaan penglihatan terutama pada saat warna benda terkena matahari langsung maupun tak langsung.

Berdasarkan ruang lingkup di atas, maka guru sangat berperan dalam memberikan stimulus untuk mengembangkan keterampilan kognitif terutama pada kemampuan mengenal warna. Kemampuan mengenal warna sering diabaikan oleh para pendidik dan orangtua padahal kemampuan mengenal warna merupakan suatu aspek yang sangat penting bagi perkembangan otak anak, sebab pengenalan warna pada anak usia dini dapat merangsang indera penglihatan dan merangsang kemampuan anak dalam mengenal serta mengekspresikan warna yang ada dilingkungan seperti menyebutkan warna daun hijau, apel merah, dan lain sebagainya.

Sedangkan peneliti melakukan pengenalan warna dengan media Bambu warna dimana media bertujuan

sebagai alat pengenalan warna dengan tujuan menarik daya tarik anak dalam belajar.

Persamaan peneliti sama-sama bertujuan meningkatkan kemampuan anak belajar mengenal warna.³⁹

5. Menurut Maiyida Safita & Dadan Suryana judul Pengenalan Warna Melalui Media Stick Warna Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun. Hasil peneliti ini menunjukkan bahwa Proses pengenalan warna pada anak mampu memberikan kemampuan anak untuk berpikir melalui perbedaan warna yang ada pada media stick warna.

Perkembangan kognitif pada anak melalui pengenalan warna dikarenakan anak mulai mengenal warna dan mampu membedakan antara warna yang satu dengan lainnya. Selain itu, melalui perbedaan warna anak juga mampu menghitung warna-warna dari media stick warna tersebut. Hal ini membuktikan bahwa melalui pengenalan

³⁹ S. Hidayati, Robingaton, R., & Saugi, W, “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Melalui Kegiatan Mencampur Warna di TK Kehidupan Elfhaly Tenggarong”, *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Vol.4 No.1 (2020), hal. 24.

warna menggunakan media stick warna mampu meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam lingkup berpikir logis.

Perbedaan penelitian ini yaitu peneliti sebelumnya melakukan Pengenalan Warna Melalui Media Stick Warna Terhadap Kemampuan Kognitif. Sedangkan peneliti melakukan pengenalan warna dengan media bambu warna.

Persamaan peneliti yaitu sama-sama bertujuan membantu anak belajar dan tidak bosan dalam belajar mengenal warna.⁴⁰

6. Menurut Loro Wilis, Zahrati Mansoer, Sarah Wulan dengan judul Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna melalui Permainan Balon. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Balon adalah bola atau pundi-pundi besar dibuat dari karet (kertas, kain, dsb) yang diisi udara (gas yang ringan). Mainan anak-anak terbuat dari karet yang dikembangkan (dengan di tiup atau diisi gas). Oleh karena itu, permainan

⁴⁰ M. Safita dan D Suryana, "Pengenalan Warna Melalui Media Stick Warna Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun", *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak* Vol.8 No.1 (2022), hal. 31.

balon dalam penelitian ini adalah sebuah permainan yang dilakukan dengan media balon yang berbahan dari karet untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna.

Permainan balon merupakan permainan yang diciptakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna primer dengan peraturan yang telah dibuat dan disepakati bersama.

Permainan balon merupakan mainan anak-anak yang unik dan terbuat dari karet yang dikembangkan dengan ditiup atau diisi gas sehingga warna pada balon menjadi jelas. Balon memiliki berbagai variasi warna dan ukuran sehingga ketika ditiup dapat menghasilkan warna dan ukuran warna yang berbeda-beda. Berdasarkan keunikan ini, maka balon dapat digunakan sebagai media pembelajaran, terutama pada pendidikan anak usia yang pembelajarannya tidak dapat terpisahkan dengan konsep konkret (nyata). Dari kedua pengertian tersebut.

Perbedaan peneliti ini yaitu penelitian sebelumnya melakukan pengenalan warna dengan media balon sedangkan peneliti dengan media Bambu Warna.

Persamaan peneliti yaitu sama-sama menggunakan media sebagai bahan ajar untuk anak usia dini.⁴¹

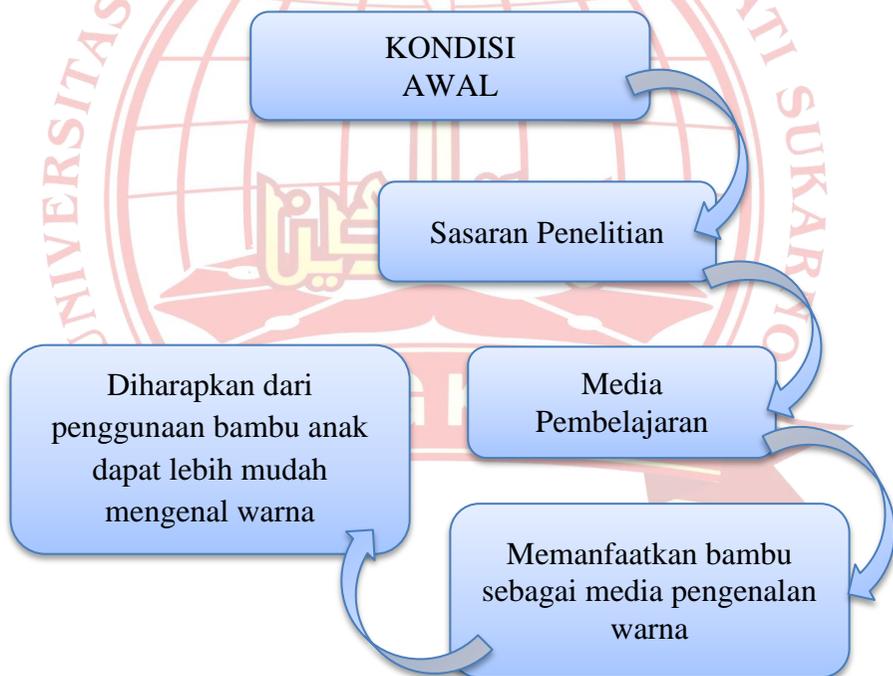
C. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori yang berhubungan dengan berbagai factor telah diidentifikasi sebagai masalah penting. Dalam proses belajar mengajar salah satu cara atau metode yang digunakan adalah dengan menggunakan media untuk meningkatkan kecerdasan anak usia dini. Salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah permainan media bambu warna, Permainan bambu warna dikemas sebaik dan semenarik mungkin sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran bagi anak usia dini. Selain menarik, permainan bambu warna di desain juga harus

⁴¹ Wilis, L., Mansoer, Z., & Wulan, S. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna melalui Permainan Balon. In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara.hal 4.

menggunakan alat dan bahan yang aman dan mudah dijangkau atau di dapat dengan mudah. desain permainan ini diharapkan bisa dipahami oleh pendidik di lembaga pendidikan anak usia dini dan bisa diterapkan dalam lembaga pendidikan tersebut.

Adapun menurut Permendikbud terdapat beberapa indikator kemampuan anak mengenal warna.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

Jika kita lihat pada penelitian kerangka berpikir diatas bahwasanya peneliti megarapkan pemanfaatan bambu sebagai media yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran bagi anak-anak dalam pengenalan warna, agar terbentuk pembelajaran yang ramah anak dan kita bisa mengajar anak bahwasanya dalam pengenalan warna itu banyak cara yaitu salah satu nya media bambu warna.

