

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Definisi Konseptual

1. Kegiatan Pembelajaran

a. Pengertian Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan adalah suatu cara kerja yang sistematis dan umum, seperti cara kerja ilmu pengetahuan yang bermula dari pertanyaan “bagaimana”. Menurut Sanjaya kegiatan adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun dalam kegiatan nyata tercapai secara optimal. Kegiatan pengajaran secara umum meliputi keseluruhan cara atau teknik dalam menyajikan bahan pelajaran kepada siswa serta bagaimana siswa diperlakukan selama pembelajaran tersebut. Ini berarti kegiatan digunakan untuk merelisasikan proses belajar mengajar yang telah ditetapkan.

Menurut Abdurrahman Ginting, kegiatan pembelajaran dapat diartikan cara atau pola yang khas dalam memanfaatkan berbagai prinsip dasar pendidikan serta berbagai teknik dan sumber daya terkait lainnya agar terjadi proses pembelajaran pada diri pembelajar. Dengan kata lain kegiatan pembelajaran adalah teknik penyajian yang dikuasai oleh seorang guru untuk

menyajikan materi pelajaran kepada murid di dalam kelas, baik secara individual maupun secara kelompok agar materi pelajaran dapat diserap, dipahami dan dimanfaatkan oleh murid dengan baik (Armizi & Ilyas 2020, 186).

Kegiatan pembelajaran merupakan cara yang berfungsi sebagai alat untuk mencapai tujuan dalam suatu pembelajaran. seorang pendidik yang melakukan pengajaran memiliki peran signifikan karena keberhasilan guru dalam menyampaikan materi menciptakan berhasilnya anak didik. Sehingga pengetahuan tentang kegiatan pembelajaran sangat penting dipahami oleh guru khususnya calon guru (Akbar, 2020: 19).

b. Jenis-Jenis Kegiatan Pembelajaran Anak Usia Dini

Kegiatan pembelajaran pendidikan anak usia dini adalah langkah yang sistematis, yang digunakan untuk mengelola pengalaman belajar agar dapat mencapai sebuah tujuan dalam pembelajaran. (Hasanah, Azizah, Mutolib, Adila & Fadiahusna 2024: 79-80) Terdapat banyak sekali kegiatan yang dapat digunakan pendidik dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan anak usia dini, diantaranya:

- 1) Kegiatan Bercerita

Adalah cara berucap yang bertujuan untuk menyampaikan sesuatu dengan lisan, pengalaman, dan suatu peristiwa atau kejadian faktual ataupun karangan yang berisi tentang nilai-nilai kehidupan yang mudah dimengerti oleh anak-anak. Maka, kegiatan bercerita sangat cocok dengan anak usia dini yang mana pada tahap pra operasional anak dapat mencerna sesuatu disekitarnya atau bisa disebut sebagai realitas dan bersifat simbolik (Zulfitria & Khanza, 2021: 56).

2) Kegiatan Karyawisata

Adalah kegiatan pembelajaran di luar sekolah yang melibatkan pancaindera seperti penglihatan, pendengaran, penciuman, dan perasaan, memungkinkan anak untuk langsung mengamati dan mengobservasi berbagai tumbuhan dan hewan. Tujuan dari kegiatan karyawisata ini adalah untuk memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan minatnya terhadap hal-hal tertentu. Pada kegiatan karyawisata, juga dapat menambah wawasan anak terkait dunia luar (Agus & Meida, 2019: 36).

3) Kegiatan Demonstrasi

Adalah pembelajaran melalui demonstrasi atau memberikan contoh kegiatan secara terperinci kepada

anak didik bertujuan agar mereka dapat mengikuti instruksi pendidik dengan baik dan memahami proses dari kegiatan atau aktivitas tersebut. Pada kegiatan ini guru dapat mendemonstrasikan suatu hal pembelajaran yang dapat menambah kemampuan anak. Dengan cara pendidik melakukan demonstrasi dihadapan anak-anak, lalu anak akan mendapat pembelajaran melalui perbuatan melihat dan mendengarkan apa yang didemonstrasikan pendidik (Septiani & Kasih, 2021: 193).

4) Kegiatan Proyek

Adalah pendidik mengajar dan membimbing anak usia dini dengan melakukan studi mendalam tentang topik tertentu dari kehidupan nyata. Dengan kegiatan ini, anak-anak dapat mengembangkan sikap kerja sama dan interaksi sosial dengan anak-anak lain yang terlibat dalam proyek yang sama. Tujuannya adalah agar anak-anak dapat menyelesaikan tugas mereka secara bersama-sama dengan efektif dan harmonis. Pada kegiatan ini, sikap anak akan terlihat dengan cara bagaimana anak merespon interaksi sosialnya (Yohani, 2023: 269).

5) Kegiatan Bermain Peran

Kegiatan bermain peran (*role playing*) anak dapat memainkan tokoh-tokoh atau benda-benda

disekitar mereka. Tujuan dari bermain peran, adalah untuk membangun daya khayal (imajinasi) serta penghayatan pada tokoh yang dimainkan sesuai pengembangan yang dilaksanakan. Dengan kegiatan ini daya imajinasi, kreativitas, empati serta penghayatan anak akan berkembang. Melalui kegiatan ini juga, anak-anak dapat berekspresi menjadi apapun yang mereka sukai (Halifah, 2020: 35).

6) Kegiatan Tanya Jawab

Adalah kegiatan penyampaian pembelajaran yang melibatkan interaksi dua arah antara pendidik dan anak didik, dimana keduanya saling berinteraksi untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang disampaikan. Dengan kegiatan tersebut, maka anak dapat memberikan tanggapan atas pertanyaan yang diberikan. Sehingga pendidik dapat melakukan pengukuran terhadap kemampuan verbal anak (Safira, 2021: 13).

7) Kegiatan Bercakap-cakap

Adalah kegiatan bercakap-cakap antara pendidik dan anak didik dalam bentuk bebas tidak memiliki keterikatan pada tema tertentu. Namun fokus pada pengembangan kemampuan yang diajarkan. Jadi pada kegiatan bercakap-cakap dapat

mengembangkan bahasa anak. Dengan cara pendidik dapat menanyakan bagaimana keseharian anak dan apa saja yang sudah ia lakukan (Abidin, 2023: 89).

8) Kegiatan Eksperimen

Adalah kemampuan untuk mengembangkan proses sains dengan cara mengamati, memprediksi, bereksprimen, dan mengkomunikasikan penemuannya. Dengan memperkenalkan pembelajaran dengan kegiatan eksperimen sederhana kepada anak, kita dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mencobanya, menumbuhkan kembangkan dengan baik dan memberikan dampak positif bagi anak (Hasana, 2024: 4954).

c. Tujuan Kegiatan Pembelajaran

Adapun hal-hal yang perlu diperhatikan dalam penentuan kegiatan pembelajaran, sebagai berikut:

- 1) Tujuan yang hendak dicapai. dalam proses belajar mengajar harus menjadi perhatian utama bagi seorang guru dalam menentukan kegiatan apa yang akan dipakai (serasi).
- 2) Kemampuan guru. efektif tidaknya suatu kegiatan pembelajaran juga sangat dipengaruhi pada kemampuan guru yang mahir dalam menggunakannya. Misalnya seorang guru yang mahir dalam berbicara, maka bisa menggunakan

kegiatan ceramah disamping kegiatan . yang lain sebagai pendukungnya.

- 3) Anak didik. guru dalam kegiatan belajar mengajar harus memperhatikan anak didik. Karena mereka mempunyai kemampuan, bakat, minat, kecerdasan, karakter, latar belakang ekonomi yang berbeda-beda. Oleh karena itu, dengan latar belakang yang berbeda-beda guru harus pandai dalam menentukan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan lingkungan tersebut.
- 4) Fasilitas yang tersedia. tersedianya fasilitas seperti, alat peraga, media pengajaran dan fasilitas-fasilitas lainnya sangat menentukan terhadap efektif tidaknya suatu kegiatan.
- 5) Waktu yang tersedia. disamping hal-hal diatas, masalah waktu yang tersedia juga perlu diperhatikan, agar sesuai dengan kegiatan yang akan digunakan.

Dari masing-masing kegiatan yang ada, tentu memiliki kelebihan dan kekurangan. Kekurangan suatu kegiatan dapat dilengkapi dengan kegiatan yang lain. Oleh karena itu, guru harus bisa mempertimbangkan kegiatan . mana yang akan digunakan. Dalam kenyataannya, cara atau kegiatan pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan

informasi berbeda dengan cara yang ditempuh untuk memantapkan siswa dalam menguasai pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Khusus kegiatan pembelajaran di kelas, efektivitas kegiatan dipengaruhi oleh faktor tujuan, faktor siswa, faktor situasi, dan faktor guru itu sendiri.

Dengan demikian kegiatan dalam rangkaian sistem pembelajaran memegang peran yang sangat penting, karena keberhasilan pembelajaran sangat tergantung pada cara guru dalam menggunakan kegiatan pembelajaran.

d. Prinsip Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran pada anak usia dini ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan antara lain:

1) Berpusat pada anak

Maksudnya penerapan kegiatan berdasarkan kebutuhan dan kondisi anak bukan berdasarkan keinginan dan kemampuan pendidik. Pendidik menyesuaikan diri terhadap keinginan dan kemampuan bukan sebaliknya anak yang menyesuaikan diri terhadap keinginan pendidik. Sehingga anak diberikan kesempatan untuk terlibat secara aktif.

2) Partisipasi aktif

Penerapan kegiatan pembelajaran ditujukan untuk membangkitkan anak untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran sehingga anak termotivasi dan muncul inisiatif untuk berperan aktif mengikuti pembelajaran. anak tak hanya pendengar dan pengamat tetapi sebagai pelaku utama, sedangkan pendidik merupakan pelayan dan pendamping utama.

3) Fleksibel

Kegiatan pembelajaran anak usia dini bersifat dinamis tidak terstruktur dan disesuaikan dengan kondisi dan cara belajar anak yang memang tidak terstruktur. Anak belajar sesuai dengan kesukaannya sehingga pendidik bertugas mengarahkan dan membimbing anak berdasarkan pilihan yang ditentukan anak. Jika yang bersifat terstruktur dan tertata mungkin disukai oleh pendidik karena lebih mudah digunakannya namun akan menciptakan kepasifan dan ketertekanan terhadap anak.

4) Perbedaan Individual

Setiap anak memiliki perbedaan walaupun lahir kembar sekalipun. Oleh karena itu, sebagai pendidik dituntut untuk merancang kegiatan guna

memberi pilihan kepada anak sesuai minat dan kemampuannya.

e. Pemilihan Kegiatan Pembelajaran

Dalam proses belajar mengajar guru dalam menentukan kegiatan hendaknya tidak asal pakai, guru dalam menentukan kegiatan harus melalui seleksi yang sesuai dengan perumusan tujuan pembelajaran. kegiatan apa pun yang dipilih dalam kegiatan belajar mengajar sebaiknya memperhatikan ketepatan (efektivitas) kegiatan pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar.

Acuan memilih kegiatan pembelajaran untuk anak usia 0-6 tahun adalah melibatkan anak dalam kegiatan belajar mengajar. Ada beberapa kegiatan pembelajaran yang disesuaikan dengan tahap usia anak. Anak usia 0-3 tahun dapat mengikuti kegiatan di sekolah taman bermain. Adapun kegiatannya yang harus diperhatikan adalah hubungan komunikasi antara guru dan anak dan bagaimana cara guru berkomunikasi.

Ketika mengajar sebaiknya guru tidak mendominasi kegiatan anak. Adapun untuk usia 4-6 tahun dapat diberikan kegiatan yang dapat memberikan kesempatan pada anak untuk mengobservasi sesuatu. Sebaiknya pendidik tidak melulu mencontohkan lalu anak mengikutinya. Biarkan anak mencoba-coba,

misalnya anak menggambar bunga dengan warna hijau, kuning atau biru. Pendidik juga dapat memberikan kosakata baru pada anak dan membiarkan mereka merangkai kalimat. Ketika seorang guru dalam memilih metode pembelajaran untuk digunakan dalam praktik mengajar, maka harus mempertimbangkan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Tidak ada kegiatan yang paling unggul karena semua kegiatan mempunyai karakteristik yang berbeda-beda dan memiliki kelemahan serta keunggulannya masing-masing.
- 2) Setiap kegiatan hanya sesuai untuk pembelajaran sejumlah kompetensi tertentu dan tidak sesuai untuk pembelajaran sejumlah kompetensi lainnya.
- 3) Setiap kompetensi memiliki karakteristik yang umum maupun yang spesifik sehingga pembelajaran suatu kompetensi membutuhkan kegiatan tertentu yang mungkin tidak sama dengan kompetensi lain.
- 4) Setiap siswa memiliki sensitivitas berbeda terhadap kegiatan pembelajaran.
- 5) Setiap materi pembelajaran membutuhkan waktu dan sarana yang berbeda.
- 6) Tidak semua sekolah memiliki sarana dan fasilitas lainnya yang lengkap.

- 7) Setiap guru memiliki kemampuan dan sikap yang berbeda-beda dalam menerapkan suatu kegiatan pembelajaran.

2. Kegiatan Eksperimen

a. Pengertian Kegiatan Eksperimen

Kegiatan eksperimen menurut Djamarah adalah cara penyajian pembelajaran, dimana anak melakukan percobaan dengan mengalami sendiri sesuatu yang dipelajari. Kegiatan eksperimen anak usia dini untuk menstimulus perkembangan sains, disini anak melakukan eksperimen untuk memahami konsep warna, yang melibatkan percobaan sederhana dirancang untuk merangsang minat dan keterlibatan anak dalam pembelajaran. taman kanak-kanak adalah lingkungan belajar yang menyenangkan dan mendukung perkembangan anak dalam berbagai aspek, seperti bahasa, fisik motorik, moral agama, kognitif dan juga sosial emosional (Lestari 2023: 124).

Dalam proses belajar mengajar dengan kegiatan eksperimen, anak diberikan kesempatan untuk mengalami sendiri atau melakukan sendiri, mengikuti suatu proses, mengamati suatu objek, keadaan atau proses sesuatu, mencari kebenaran atau mencoba mencari suatu hukum atau dalil dan menarik kesimpulan dari proses yang dialaminya itu. Pada

dasarnya kegiatan eksperimen mengembangkan kemampuan berfikir dan kreativitas anak saat melakukan pembelajaran dimana sejalan dengan perkembangan kognitif yang merupakan kemampuan anak untuk berfikir lebih kompleks serta melakukan penalaran, pemecahan masalah mampu mempelajari keterampilan dan konsep baru yang sesuai dengan kemampuan berfikir anak (Putri, Hamzah & Putri 2023: 7).

Kegiatan eksperimen adalah cara menyajikan pelajaran dimana siswa sedang melakukan percobaan dengan mengalami dan membuktikan sendiri sesuatu yang dipelajari. Pada proses belajar mengajar, terdapat banyak kegiatan pembelajaran yang bisa digunakan untuk mengembangkan aspek kognitif anak. Salah satu kegiatan pembelajarannya adalah kegiatan eksperimen. Kegiatan eksperimen bisa meningkatkan proses pada pertumbuhan dan perkembangan anak. Anak diberi kesempatan untuk melakukan kegiatan sendiri, mengikuti prosesnya, mengamati objeknya, proses atau keadaan sesuatu. Dengan demikian, anak dituntut untuk mengalaminya sendiri, menemukan kebenaran dan dari proses yang dialaminya itu anak bisa menarik kesimpulan. Kegiatan eksperimen pencampuran warna merupakan pendekatan efektif untuk memperkenalkan

konsep warna kepada anak-anak. Kegiatan ini memungkinkan anak mempelajari warna-warna dasar dan mencampurkan warna-warna tersebut untuk menciptakan warna-warna baru. hal ini memungkinkan anak untuk mengamati secara langsung perubahan warna saat dicampur (Mustikasari & Fitasari 2023: 54).

Dengan kegiatan eksperimen yang memberikan pengalaman belajar bagi anak diharapkan kemampuan mengenal warna pada anak meningkat. Karena melalui kegiatan eksperimen dapat merangsang otak anak dalam membangun pengetahuan mereka sendiri. Adapun pembelajaran dengan kegiatan eksperimen akan berdampak pada seluruh aspek perkembangan yang ada di paud antara lain sebagai berikut:

1) Aspek agama dan moral

Kegiatan eksperimen terdapat nilai religius yaitu mengenalkan anak terhadap ciptaan Allah serta selalu bersabar dan tidak marah untuk menunggu hasil yang dieksperimenkan.

2) Aspek fisik motorik

Kegiatan eksperimen yang mengembangkan motorik halus anak dalam kegiatan, menuang, memegang, mencampur, mengaduk, dan merespon terhadap panca indera anak dalam mengamati, merasa, mengecap, membaui, dan mendengar.

3) Aspek kognitif

Kegiatan eksperimen dimana anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi sehingga membangun pengetahuan yang baru dari percobaan yang dilakukan sendiri yaitu mencampur warna menghasilkan warna baru. Dari kegiatan ini anak mulai berfikir logis, kritis, analisis, dan sintesis.

4) Aspek Bahasa

Kegiatan eksperimen yang memotivasi anak untuk mengungkapkan ide dan pikiran agar dapat mengungkapkan hasil eksperimen yang dilakukannya.

5) Aspek sosial emosional

Kegiatan eksperimen terdapat interaksi yang diungkapkan oleh teman sejawat dari hasil eksperimen yang dilakukan.

6) Aspek seni

Kegiatan eksperimen salah satu karakteristik anak usia dini adalah eksploratif dan imajinatif. Eksploratif yang dilakukan anak tidak hanya berkaitan dengan aspek kognitif melainkan juga kesenian. Hal ini dapat terlihat ketika anak bermain. Misalnya, mereka menggunakan tanah liat untuk mewarnai di kertas. Upaya artistik secara

mandiri ini tidak hanya menyenangkan bagi anak, tetapi juga mendidik.

Kegiatan eksperimen merupakan suatu kegiatan pengajaran dimana siswa melakukan percobaan sambil mengamati proses dan hasil percobaan tersebut. Salah satu kegiatan percobaannya adalah dengan membuat hujan pelangi. Pelangi dan warna bukan lagi kata asing bagi anak-anak. Kebanyakan anak menyukai hal ini, sehingga eksperimen ini mengajarkan aspek perkembangan kognitif anak dengan cara yang menyenangkan (Fitri, 2021: 98).

Kegiatan eksperimen merupakan kegiatan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan percobaan sendiri pada setiap prosesnya. Menurut Supriyati, kegiatan eksperimen adalah mengajar dan melakukan percobaan serta mengamati proses terjadinya hasil percobaan. Kegiatan ini sangat efektif, karena membantu anak mencari dan menemukan jawaban. Kegiatan ini didasarkan pada fakta kehidupan nyata seperti pencampuran warna. Senada dengan pendapat sebelumnya, Roestiyah mengatakan bahwa kegiatan eksperimen adalah suatu kegiatan pengajaran dimana siswa melakukan percobaan

terhadap sesuatu, mengamati prosesnya, menuliskan hasil percobaannya, dan menyajikan hasil pengamatannya di depan kelas. Berdasarkan perbedaan hasil di atas mengenai kegiatan eksperimen yang digunakan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan eksperimen ini memungkinkan anak untuk mengalami percobaan kemudian berlatih menyelesaikan percobaan tersebut. Pada penelitian ini kegiatan eksperimen yang dimaksud yaitu kegiatan pembelajaran dengan melakukan percobaan sederhana yang meliputi kegiatan mencoba, mengerjakan sesuatu, mengamati dan menyampaikan proses percobaan tersebut yang disesuaikan dengan karakteristik anak.

b. Karakteristik Kegiatan Eksperimen

Terdapat beberapa karakteristik mengajar dalam menggunakan kegiatan eksperimen yang dikemukakan oleh Winata putra antara lain:

- 1) Ada alat atau bahan yang akan digunakan.
- 2) Siswa secara aktif melakukan percobaan.
- 3) Guru melakukan bimbingan.
- 4) Tempat yang dikondisikan.
- 5) Ada pedoman bagi siswa.
- 6) Ada topik yang akan dieksperimenkan.
- 7) Ada temuan dari hasil eksperimen.

c. Tujuan Kegiatan Eksperimen

Menurut Djamarah pembelajaran eksperimen memiliki beberapa eksperimen sebagai berikut:

- 1) Anak mampu membuktikan kebenaran dari teori yang diketahuinya.
- 2) Diharapkan dengan kegiatan ini anak dapat puas dari hasil belajarnya.
- 3) Dengan eksperimen anak mencari dan menemukan sendiri berbagai jawaban dari masalah yang dihadapi dengan mengadakan percobaan yang dilakukan sendiri.
- 4) Melatih anak dalam cara berfikir yang ilmiah untuk menghadapi masalah, sehingga tidak akan mudah percaya terhadap sesuatu hal yang belum pasti kebenarannya.
- 5) Anak menemukan bukti kebenaran dari teori suatu yang sedang dipelajarinya.
- 6) Anak lebih aktif berfikir dan bertindak dimana itu sangat dikehendaki dalam kegiatan belajar mengajar yang modern, dimana anak lebih banyak aktif belajar sendiri dengan adanya bimbingan dari guru.

d. Kelebihan dan Kekurangan Kegiatan Ekperimen

1) Kelebihan kegiatan eksperimen

- a) Membuat anak didik lebih percaya atas kebenaran dan kesimpulan berdasarkan percobaannya.
- b) Dalam membina anak didik untuk terobosan-terobosan baru dengan penemuan dari hasil percobaannya dan bermanfaat bagi kehidupan manusia.
- c) Hasil-hasil percobaan yang berharga dapat dimanfaatkan untuk kemakmuran umat manusia.

2) Kekurangan kegiatan eksperimen

- a) Kegiatan ini lebih sesuai dengan bidang-bidang sains dan teknologi.
- b) Kegiatan ini memerlukan berbagai fasilitas peralatan dan bahan yang tidak mudah diperoleh.
- c) Kegiatan ini menuntut ketelitian, keuletan, dan ketabahan.
- d) Setiap percobaan tidak selalu memberikan hasil yang diharapkan.

3. Eksperimen Hujan Pelangi

a. Konsep dasar sains

Sains yang diperkenalkan sejak anak berusia dini akan mendorong mereka menjadi anak yang kaya inspirasi, bersikap kreatif dan kaya akan inisiatif serta bisa menumbuhkan pola pikir logis pada anak. Pendidikan sains menekankan pada pemberian

pengalaman langsung sehingga anak perlu dibantu untuk mengembangkan sejumlah keterampilan proses sains agar mampu menjelajahi serta memahami alam sekitarnya. Dengan pemberian pembelajaran sains sejak usia dini dapat melatih anak dalam menggunakan pikiran, kekuatan maupun kejujurannya sehingga anak tersebut memiliki kesiapan menuju jenjang pendidikan lebih tinggi. Tujuan mulia ini mengacu pada undang-undang RI nomor 20 tahun 2003 tentang system pendidikan nasional pasal 1 ayat 14 yang menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Sains adalah pembelajaran yang mempelajari pengetahuan alam yang dilakukan dengan pengamatan. Sains merupakan cara kita berfikir dan melihat dunia sekitar kita yang menyajikan fakta-fakta atau kenyataan yang terkait dengan fenomena alam. Dalam hal ini dapat kita pahami bahwa sains ternyata bukan hanya berisi rumus-rumus atau teori, melainkan juga mengandung nilai-nilai manusiawi yang bersifat universal dan layak

dikembangkan serta dimiliki oleh setiap individu di dunia ini, bahkan dengan begitu tingginya nilai sains bagi kehidupan, menyebabkan pembekalan sains seharusnya dapat diberikan sejak usia anak masih dini.

Sehingga dapat di simpulkan bahwa sains merupakan semua yang ada di sekitar kita, terjadi dimana kita berada. Sains pada anak usia dini dapat diartikan sebagai hal-hal yang menstimulus mereka untuk meningkatkan rasa ingin tahu, minat dan pemecahan masalah, sehingga memunculkan pemikiran dan perbuatan seperti mengobservasi, berfikir, dan mengaitkan antar konsep atau peristiwa. Maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan sains anak usia dini adalah kegiatan pada anak usia dini, diantaranya kemampuan mengamati, mengklasifikasi, menarik kesimpulan, mengkomunikasikannya berdasarkan pengalaman sains yang diperolehnya.

Keterampilan proses sains merupakan pendekatan penting dalam pengembangan ilmu pengetahuan yang dibangun melalui proses ilmiah. Keterampilan konsep sains membantu individu mengembangkan keterampilan fisik dan mental, yang mendukung pemahaman dan perolehan pengetahuan ilmiah. Bagi anak usia dini, keterampilan ini sangat krusial dalam perkembangan kognitif, social, dan emosional, terutama pada fase

eksplorasi usia 5-6 tahun. Melalui kegiatan eksperimen yang interaktif, anak dapat memperkaya kemampuan berfikir dan belajar. Oleh karena itu, media pembelajaran yang inovatif dan menarik diperlukan untuk mendukung perkembangan kognitif serta kemampuan anak secara optimal.

Pembelajaran sains menyatakan bahwa tujuan pendidikan sains sejalan dengan kurikulum sekolah, yakni mengembangkan anak secara utuh baik aspek dominan kognitif, aspek afektif maupun aspek psikomotor anak usia dini. Sementara itu tujuan sains yang mendasar adalah untuk menumpuk pemahaman, minat dan penghargaan anak didik terhadap dunia dimana dia hidup. Fokus dan tekanan pendidikan sains terletak pada bagaimana kita membiarkan diri anak di didik oleh alam agar menjadi lebih baik, makna di didik dengan alam melatih anak untuk jujur dan tidak berprasangka (Ery Khaeriyah, 2022).

Berdasarkan tujuan tersebut jelaslah bahwa pengembangan pembelajaran sains bukan saja membina kognitif (missal melalui observasi, membaca, diskusi, eksperimen) anak saja, melainkan pembinaan aspek afektif dan psikomotor. Selain itu, bukan saja menunggu proses kematangan secara alamiah, namun juga perlu

rangsangan dari lingkungan keluarga sehingga anak berkembang dengan baik.

b. Hujan Pelangi

Eksperimen hujan Pelangi tidak hanya menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga memberikan kesempatan kepada anak untuk memahami konsep dasar sains, seperti warna, pencampuran, dan fenomena alam. Melalui aktivitas ini, anak-anak dapat mengembangkan keterampilan berfikir kritis, kreativitas, dan kemampuan berkolaborasi dengan tema-teman mereka (Engkar, 2024).

Menurut teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget, anak belajar dengan cara yang aktif membangun pengetahuan mereka melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungannya. Dalam konteks eksperimen hujan pelangi, anak-anak diberikan kesempatan untuk berpartisipasi langsung dalam kegiatan sains. Melalui eksplorasi dan eksperimen yang mereka lakukan, anak-anak membangun pemahaman mereka tentang konsep-konsep ilmiah, seperti warna, air, dan cahaya, yang memperkaya keterampilan sains mereka (Putri, 2022).

Eksperimen hujan pelangi dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa selain aspek ilmiah. Ketika siswa dihadapkan pada fenomena alam, mereka cenderung

lebih aktif bertanya dan mencari informasi. Hal ini menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan interaktif dimana siswa tidak hanya mendapatkan informasi tetapi juga terlibat dalam eksplorasi dan penelitian mandiri. Proses ini sangat bermanfaat bagi pengembangan keterampilan berfikir kritis dan analitis siswa.

Cahaya merupakan energi elektromagnetik yang tampak oleh mata manusia dan memiliki karakteristik unik seperti merambat dalam garis lurus, dapat mengalami pemantulan, pembiasan, serta disperse. Saat cahaya berpindah dari suatu tempat ke tempat lain yang memiliki perbedaan kerapatan optik, terjadi perubahan arah rambat yang disebut pembiasan. Peristiwa ini menjadi dasar terbentuknya pelangi serta berbagai fenomena optik lainnya. Menurut Kurniawati (2017) cahaya seperti yang dipancarkan oleh matahari, sebenarnya terdiri dari beragam warna yang dapat dipisahkan melalui proses disperse. Ketika cahaya melewati sebuah prisma. Proses inilah yang memungkinkan kita melihat pelangi. Warna yang tampak merupakan hasil interaksi antara cahaya dan suatu objek, dimana objek tersebut memantulkan atau menyerap Panjang gelombang tertentu. Sebuah benda akan nampak merah apabila hanya memantulkan

gelombang cahaya merah sementara gelombang lainnya diserap (Sifudin, dkk 2025).

Pelangi adalah sebuah fenomena optik yang muncul akibat interaksi antara sinar matahari dengan tetesan air, menghasilkan lengkungan warna-warni dilangit. Secara ilmiah, proses terbentuknya Pelangi melibatkan tiga tahap utama, yaitu pembiasaan, pemantulan internal, dan disperse cahaya. Ketika cahaya matahari memasuki tetesan air hujan, cahaya tersebut terlebih dahulu dibelokkan (dibiaskan), kemudian dipantulkan di dalam tetesan, dan akhirnya dibiaskan kembali saat keluar. Karena setiap warna dalam cahaya memiliki Panjang gelombang yang berbeda, maka cahaya tersebut terpecah menjadi berbagai warna seperti merah, jingga, kuning, hijau, biru, nila, dan ungu, yang kemudian membentuk pelangi seperti yang kita lihat (Noviandini, 2022).

Pemahaman mengenai proses ini diperkuat oleh penelitian Maivana dan Hasan (2019) yang mengembangkan animasi edukatif untuk menggambarkan secara visual terbentuknya Pelangi. Mereka menyoroti pentingnya penggunaan media visual seperti animasi dalam membantu siswa memahami konsep-konsep ilmiah yang bersifat abstrak. Disisi lain, metode pembelajaran berbasis literasi sains juga

diterapkan melalui eksperimen interaktif, seperti percobaan “hujan Pelangi dalam gelas” oleh Supriatin dan Anita (2023) yang bertujuan meningkatkan kemampuan kemampuan berfikir ilmiah anak. Dalam dunia pendidikan, pendekatan ini dinilai sangat efektif karena mampu menyampaikan konsep optic secara konkret melalui kegiatan praktis. Dengan demikian, Pelangi tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mengandung nilai-nilai ilmiah yang dapat dijelaskan serta dimanfaatkan dalam berbagai bentuk media pembelajaran.

Pelangi adalah fenomena alam yang menakjubkan dan menjadi topik menarik dalam pembelajaran. dengan mempelajari Pelangi, siswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan tentang ilmu sains, tetapi juga dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan kepedulian mereka terhadap lingkungan. Pembelajaran yang efektif mengenai Pelangi dapat membantu membangun dasar pengetahuan ilmiah yang solid bagisiswa.

Pelangi terbentuk melalui proses fisika yang meliputi pembiasan, pemantulan, dan penyebaran cahaya matahari melalui tetesan udara. Konsep ini dapat dijelaskan kepada siswa dengan menunjukkan bagaimana cahaya putih terpecah menjadi tujuh warna yang terlihat di dalam pelangi. Memahami konsep dasar

ini sangat penting agar siswa dapat memahami fenomena tersebut dengan prinsip-prinsip fisika yang lebih luas.

Salah satu metode paling efektif untuk mengajarkan konsep Pelangi adalah melalui eksperimen praktis (Collins, 2021). Melalui eksperimen ini, siswa dapat memahami bagaimana cahaya dapat berubah dan menghasilkan warna yang berbeda, sehingga menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif.

Menghubungkan Pelangi dengan fenomena alam lain, seperti hujan dan sinar matahari, memberikan konteks yang lebih luas bagi siswa. Aktivitas kreatif seperti menggambar atau membuat kerajinan tangan yang bertema Pelangi, dapat meningkatkan partisipasi siswa. Dengan menciptakan karya seni yang menggambarkan pelangi, siswa tidak hanya belajar tentang warna, tetapi juga dapat mengembangkan keterampilan motorik halus dan imajinasi mereka. Kegiatan ini bisa menjadi wadah untuk mengekspresikan diri dengan cara yang menyenangkan.

Dengan kata lain, kegiatan tentang pembelajaran pelangi ini tidak hanya menyampaikan konsep ilmiah, tetapi juga mendorong siswa untuk berkolaborasi, berkreasi, dan berinteraksi. Dengan pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, siswa dapat lebih

memahami fenomena pelangi serta penerapan konsep sains dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran ini diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang berkesan, mendidik, dan inspiratif.

4. Kemampuan Mengenal Warna

a. Pengertian Kemampuan Mengenal Warna

Seni merupakan proses berfikir yang mencakup aspek kognitif, sosial, emosional, dan fisik. Dalam pendidikan anak usia dini, seni merupakan salah satu kegiatan yang memberikan dampak positif bagi tumbuh kembang anak. artinya proses pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pendidikan seni mencakup dua landasan penting yaitu pengajaran pendidikan seni dan pengajaran anak bagaimana mengekspresikan dan menjelaskan emosinya melalui kegiatan seni. Sebagai format pengajaran di kelas, menggabungkan kegiatan seni dan kegiatan bermain dapat menyampaikan ide-ide artistik kepada anak-anak dan mengembangkan keterampilan kognitif anak.

Kemampuan mengenal warna sangat diperlukan oleh seorang anak sebelum memasuki usia pra-sekolah. Karena kemampuan mengenal warna nantinya akan berhubungan dengan kemampuan untuk berfikir secara logis dan sistematis. Berangkat dari sini pembelajaran

yang ada di paud harus dicermati sehingga apa yang diharapkan agar anak-anak lebih mandiri dalam segala hal sesuai dengan kapasitas anak dapat tercapai. Pembelajaran mengenal warna pada anak harus menggunakan metode yang sesuai dengan perkembangan anak (Munawaroh & Fatma, 2024: 31).

Pada penelitian ini yang dimaksud dengan kemampuan mengenal warna merupakan salah satu lingkup perkembangan kognitif yang harus dikuasai anak. Menurut Ahmad Susanto kemampuan mengenal warna merupakan kemampuan mengenali warna dan bentuk tentu tidak didapat secara instan. Sebuah proses yang tidak sebentar bagi anak untuk mengenali berbagai macam warna dan bentuk yang ada. Mengenalkan anak pada bentuk dan warna bisa mengembangkan kecerdasan, bukan hanya mengasah kemampuan mengingat, tapi juga imajinasi dan artistik, pemahaman ruang, keterampilan kognitif, serta pola berpikir kreatif.

b. Pengertian Warna

warna merupakan salah satu unsur yang tidak bisa berdiri sendiri. warna merupakan tampilan fisik pertama yang sampai ke mata guna membedakan ragam sesuatu, baik benda mati atau benda hidup. Dari berbagai macam warna yang ada, yang paling dasar

adalah warna merah, biru dan kuning. Dari ketiga warna tersebut dapat dirubah menjadi beribu-ribu macam warna dengan mencampurkannya dalam perbandingan tertentu sesuai dengan macam warna yang diinginkan.

Sesuai dengan teori diatas, dapat disimpulkan bahwa warna terdiri dari warna primer, warna sekunder, dan warna tersier. Warna primer merupakan warna asli atau warna utama yang terdiri dari merah, kuning, dan biru, sedangkan warna sekunder dan tersier merupakan hasil campuran dari warna yang akan menghasilkan warna lain atau diluar warna merah, kuning dan biru (Fitri, 2021: 97).

Mewarnai dan membentuk sebuah benda bagi anak sangatlah mereka senangi. Aktivitas ini merupakan kemampuan motorik halus yang harus dibiasakan dan dilatih terus sehingga potensi seni mereka menjadi tumbuh. Kemampuan mewarnai, membentuk, mencoret, dan menarik garis telah dimiliki anak usia dini, jelas akan sangat bermanfaat bagi mereka dan akan menumbuhkan rasa estetika yang semakin baik. Aktivitas seperti ini dapat dibiasakan dengan kegiatan lomba mewarnai, lomba melukis dan lomba mengkonstruksikan balok-balok maupun plastisin.

Warna dapat didefinisikan sebagai bagian dari pengamatan indera pengelihatan, atau sebagai sifat cahaya yang dipancarkan. Proses terlihatnya warna adalah dikarenakan adanya cahaya yang menimpa suatu benda, dan benda tersebut memantulkan cahaya ke mata kita hingga terlihatlah warna. Benda berwarna merah karena sifat pigmen benda tersebut memantulkan warna merah dan menyerap warna lainnya. Benda berwarna hitam karena sifat pigmen benda tersebut menyerap semua warna.

c. Fungsi Mengenal Warna

Warna adalah kemampuan fisik tampak pertama membantu membedakan makhluk hidup dengan benda mati. Salah satu keterampilan dalam perkembangan anak usia dini adalah pengenalan warna. Kemampuan mengenal warna merupakan aspek kognitif yang dialami semua anak karena sangat penting untuk perkembangan otak. Oleh karena itu, paparan warna pada anak usia dini dapat merangsang indera penglihatan pada otak anak. Hal ini terjadi ketika warna suatu benda terkena sinar matahari secara langsung.

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.

- 1) Fungsi identitas, warna memiliki fungsi memudahkan orang dalam mengenal identitas seperti seragam, logo, dan lainnya.
- 2) Fungsi isyarat atau media komunikasi, warna menunjukkan karakteristik dan kondisi, seperti merah bisa memberikan isyarat marah. Kuning bisa memberikan isyarat senang.
- 3) Fungsi psikolog, dari sudut pandang psikolog warna berhubungan dengan kepribadian manusia, kepribadian *extrovert* lebih suka dengan warna-warna panas dan cerah, sedangkan kepribadian *introvert* lebih suka dengan warna yang dingin dan gelap.
- 4) Fungsi alamiah, warna adalah *property* benda tertentu yang menggambarkan sifat objek secara nyata. Contoh warna hijau mewakili sawah dan biru untuk mewakili laut dan angin.
- 5) Fungsi pembentukan keindahan, dengan adanya warna memudahkan kita untuk mengenali suatu

benda. Warna memiliki fungsi ganda, tidak hanya sebagai aspek keindahan, warna menjadi pembeda antara suatu objek dengan objek lainnya. Contoh menciptakan keindahan adalah mengecat dinding rumah dengan warna *favorite* maka menciptakan keindahan bagi yang melihatnya, Adapun contoh perbedaan benda yaitu kita dapat membedakan warna bekal makanan kita dengan warna bekal makanan teman (Kusnadi, 2020).

Sedangkan fungsi mengenal warna yang harus dikuasai secara umum yaitu:

- 1) Sebagai media berekspresi.
- 2) Membantu mengenal perbedaan warna.
- 3) Warna sebagai media terapi.
- 4) Melatih kemampuan koordinasi.
- 5) Mengembangkan kemampuan kognitif.
- 6) Meningkatkan konsentrasi.

d. Manfaat Mengetahui Warna

Pengenalan warna tidak terlepas dari penglihatan mata anak. Anak dapat melihat objek benda (bentuk dan warna) yang masuk ke dalam mata melalui lensa mata yang kemudian diterima oleh bitnik kuning lalu diteruskan oleh syaraf mata (penglihatan) ke otak pusat. Melalui proses penglihatan dapat merangsang

perkembangan syaraf otak anak usia dini yang baru belajar untuk mengenal objek benda.

Anak usia dini penglihatannya sensitif terhadap benda yang menarik perhatiannya sehingga memberikan dampak terhadap perkembangan kemampuan dalam membangun tingkat konsentrasinya dan akan tersimpan didalam memori otaknya secara baik dan tahan lama. Pengenalan warna sejak anak usia dini memiliki banyak manfaat yang diperoleh antara lain: anak dapat menyesuaikan berbagai bentuk dan warna, dapat menggabungkan warna, mengembangkannya kreativitas, berkembangnya sensori, melatih antara koordinasi mata dan tangan serta meningkatkan motivasi belajar pada anak. Pendidik mempunyai peran agar dapat memberikan stimulasi secara terus menerus kepada anak, salah satunya dengan mengenalkan warna primer dan warna sekunder. dengan pengalaman langsung kepada anak dengan mencampur warna sehingga menghasilkan warna yang baru sehingga anak dapat dengan mudah mengingat dari kejadian yang telah dilihat dan dipelajari.

e. Pembagian Warna

Menurut teori Brewster pada tahun 1831. Dalam teorinya Brewster menyederhanakan warna menjadi

empat kelompok warna yang terdiri dari warna primer, sekunder, tersier, dan netral. diantaranya:

- 1) Warna Primer, merupakan warna dasar yang bukan berasal dari hasil campuran warna lain, warna ini ada tiga yaitu merah, kuning, biru.
- 2) Warna Sekunder, warna yang tercampur dari warna primer dan warna primer. Warna ini ada tiga yaitu hijau, ungu, jingga.
- 3) Warna Tersier, merupakan warna yang tercampur antara warna sekunder dengan warna sekunder yang lain atau dengan warna primer. Warna ini serupa dengan warna sekunder namun dengan tingkat pengaruh atau nuansa primer yang berbeda.
- 4) Warna Netral, merupakan warna yang tidak memiliki kemurnian yang dimaksud bukan lagi warna primer ataupun warna sekunder. Warna ini ada dua yaitu hitam dan putih.

f. Faktor Kemampuan Mengenal Warna dalam Proses Pembelajaran

- 1) Sesuai dengan perkembangan kognitif dan pemikiran anak. Artinya pendidik menggunakan materi yang sederhana dan konkrit.
- 2) Menggunakan sumber belajar yang telah tersedia dan dekat dengan lingkungan anak. Misalnya

menggunakan alat permainan edukatif, melakukan eksperimen, mewarnai, dan lain sebagainya.

- 3) Konsisten untuk menggunakan contoh dan aktivitas yang dilakukan beragam, sehingga anak kaya dengan pengalaman belajar tentang warna.
- 4) Kreatif dan bertanggung jawab dalam pembelajaran sehingga anak dapat paham tentang warna secara utuh.

g. Langkah-Langkah Dalam Mengenalkan Warna Pada Anak Usia Dini

Membentuk anak yang terampil dan cerdas dimulai pada sejak dini pada masa *golden age* dimana anak menerima stimulus yang diberikan. Salah satunya dengan mengenalkan warna melalui metode eksperimen sains. Kegiatan ini mampu untuk mendorong anak membuat suatu inovasi, kepekaan yang dimiliki anak meningkat terhadap suatu objek yang telah dilihat dan anak mampu membedakan dan menganalisis. Peneliti menggunakan media yaitu hujan pelangi.

Alat dan bahan yang digunakan yaitu cangkir plastik berukuran panjang 1 buah, cangkir plastik berukuran sedang 1 buah, pewarna makanan, minyak sayur, 1 tusuk sate, dan air.

Cara kerja:

- 1) Tuang minyak ke dalam cangkir yg berukuran sedang
- 2) Tetesi pewarna makanan
- 3) Aduk cepat, hingga jadi butiran kecil
- 4) Siapkan cangkir berukuran panjang, isi air hingga $\frac{3}{4}$ nya
- 5) Tuang larutan minyak yang sudah dikasih pewarna kedalam cangkir yang berisi air
- 6) Amati yang terjadi, pewarna akan turun layaknya hujan pelangi maka eksperimen hujan pelangi pun selesai.

h. Lingkup Pencapaian Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun

Kemampuan mengenal warna pada anak usia dini merupakan salah satu indikator yang termasuk dalam aspek perkembangan anak usia 5-6 tahun. Yang merujuk pada peraturan Menteri nomor 137 tahun 2014 antara lain sebagai berikut:

Tabel 2.1 Lingkup Pencapaian Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun Sesuai Dengan Permendikbud 137 tahun 2014

No	Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak
		Usia 5-6 Tahun
A	Nilai Agama dan Moral	a. Mengenal agama yang dianut b. Mengerjakan ibadah c. Berprilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif dsb

		<ul style="list-style-type: none"> d. Menjaga kebersihan diri dan lingkungan e. Mengetahui hari besar agama f. Menghormati (toleransi) agama orang lain
B	Fisik Motorik	
	1. Motorik Kasar	<ul style="list-style-type: none"> a. Melakukan Gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan b. Melakukan koordinasi Gerakan mata-kaki tangan-kepala dalam menirukan tari atau senam c. Melakukan permainan fisik dengan aturan d. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri e. Melakukan kegiatan kebersihan diri
	2. Motorik Halus	<ul style="list-style-type: none"> a. Menggambar sesuai gagasannya b. Meniru bentuk c. Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan d. Menggunakan alat tulis dan alat makan dengan benar e. Menggunting sesuai dengan pola f. Menempel gambar dengan tepat g. Mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara rinci
3. Kesehatan dan perilaku keselamatan	<ul style="list-style-type: none"> a. Berat badan sesuai tingkat usia b. Tinggi badan sesuai dengan standar usia c. Berat badan sesuai dengan standar tinggi badan d. Lingkar kepala sesuai tingkat usia 	

		<ul style="list-style-type: none"> e. Menutup hidung dan mulut (misal, Ketika batuk dan bersin) f. Membersihkan, dan membersihkan tempat bermain g. Mengetahui situasi yang membahayakan diri h. Memahami tata cara menyeberang i. Mengenal kebiasaan buruk bagi Kesehatan (rokok, minuman keras)
C	Kognitif 1. Belajar dan Pemecahan Masalah	<ul style="list-style-type: none"> a. Menunjukkan aktivitas eksploratif dan menyelidik (misal: apa yang terjadi ketika air ditumpahkan) b. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial c. Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks baru d. Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide/gagasan di luar kebiasaan)
	2. Berfikir Logis	<ul style="list-style-type: none"> a. Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: “lebih dari”, “kurang dari”, dan “paling/ter” b. Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan c. Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan d. Mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya (misal: angin bertuip)

		<p>menyebabkan daun bergerak)</p> <p>e. Mengklasifikasi benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi)</p> <p>f. Mengklasifikasi benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama, sejenis, atau berpasangan lebih dari 2 variasi</p> <p>g. Mengenal pola ABCD-ABCD</p> <p>h. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya</p>
	3. Berfikir Simbolik	<p>a. Menyebutkan lambang bilangan 1-10</p> <p>b. Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung</p> <p>c. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan</p> <p>d. Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan</p> <p>e. Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (misal: gambar pensil diikuti tulisan "pensil")</p>
D	Bahasa 1. Memahami Bahasa	<p>a. Mengerti beberapa perintah secara bersamaan</p> <p>b. Mengulang kalimat yang lebih kompleks</p> <p>c. Memahami aturan dalam permainan</p> <p>d. Senang dan menghargai bacaan</p>
	2. Mengungkapkan Bahasa	<p>a. Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks</p> <p>b. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama</p> <p>c. Berkomunikasi secara lisan,</p>

		<p>memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis, dan berhitung</p> <p>d. Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (subjek-predikat-objek-terangan)</p> <p>e. Memiliki lebih banyak kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain</p> <p>f. Melanjutkan sebagian cerita/dongeng yang telah didengarkan</p> <p>g. Menunjukkan pemahaman konsep-konsep dalam buku cerita</p>
	3. Keaksaraan	<p>a. Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal</p> <p>b. Mengenal suara huruf awal dari mana benda-benda yang ada di sekitarnya</p> <p>c. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama</p> <p>d. Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf</p> <p>e. Membaca nama sendiri</p> <p>f. Menuliskan nama sendiri</p> <p>g. Memahami arti kata dalam cerita</p>
E	Sosial Emosional 1. Kesadaran diri	<p>a. Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi</p> <p>b. Memperlihatkan kehati-hatian kepada orang yang belum dikenal (menumbuhkan kepercayaan pada orang dewasa yang tepat)</p> <p>c. Mengenal perasaan sendiri dan mengelolanya secara wajar</p>

	2. Rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain	<ul style="list-style-type: none"> a. Tahu akan haknya b. Menaati aturan kelas (kegiatan, aturan) c. Mengatur diri sendiri d. Bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri
	3. Prilaku Prososial	<ul style="list-style-type: none"> a. Bermain dengan teman sebaya b. Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar c. Berbagi dengan orang lain d. Menghargai hak/pendapat/karya orang lain e. Menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah (menggunakan fikiran untuk menyelesaikan masalah) f. Bersikap kooperatif dengan teman g. Menunjukkan sikap toleran h. Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang-sedih-antusias dsb) i. Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat
F	Seni	
	1. Anak mampu menikmati berbagai alunan lagu atau suara	<ul style="list-style-type: none"> a. Anak bersenandung atau bernyanyi sambil mengerjakan sesuatu b. Memahami alat music/instrument/benda Bersama teman
	2. Tertarik dengan kegiatan seni	<ul style="list-style-type: none"> a. Menyanyikan lagu dengan sikap yang benar b. Menggunakan berbagai macam alat music tradisional maupun alat music lain untuk menirukan sesuatu irama atau lagu tertentu

		<ul style="list-style-type: none"> c. Bermain drama sederhana d. Menggambar berbagai macam bentuk yang beragam e. Melukis dengan berbagai cara dan objek f. Membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan (kertas, plastisin, balok dll)
--	--	--

Sumber Data: Permedikbud No 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini

B. Penelitian Relevan

Tinjauan penelitian yang relevan merupakan suatu tinjauan penelitian terdahulu yang dijadikan suatu pedoman pendukung oleh peneliti dalam kesempurnaan penelitian dan sebagai pendukung referensi peneliti. Ada beberapa penelitian sebelumnya yang terkait dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Penelitian sebelumnya dan penelitian yang akan dilakukan peneliti memiliki persamaan dan perbedaan. Peneliti akan membandingkan dan membedakan hasil studi penting untuk menentukan sikap peneliti dan untuk meningkatkan penelitian, yang akan mencakup hal-hal berikut.

Penelitian ke-1 yang dilakukan oleh Alvan Hazhari, Warsih, dan Marini Magdalena. yang berjudul “Analisis Penggunaan Metode Eksperimen Terhadap Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Usia Dini”. Mahasiswa Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Sekolah

Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Banten Tahun 2021. Metode penelitian ini adalah penelitian kualitatif, sedang jenis penelitian ini peneliti menggunakan studi literatur yaitu mengumpulkan data atau karya tulis ilmiah yang berkaitan dengan objek penelitian atau pengumpulan data yang bersifat kepustakaan, atau telah yang yang dilaksanakan untuk memecahkan masalah yang pada dasarnya tertumpu pada penelaah kritis dan mendalam terhadap bahan-bahan Pustaka yang relevan. Berdasarkan dari hasil analisis penelitian ini memperoleh data pada siklus I hasil rata-rata 64,75% dan pada siklus II rata-rata 83,43%. Menunjukkan bahwa penggunaan metode eksperimen terhadap kemampuan mengenal warna pada anak usia dini kelompok A di Paud Pradnya Paramita telah mengalami peningkatan. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu Sama-sama berfokus menggunakan metode eksperimen/sains untuk mengenalkan warna pada anak. Sedangkan perbedaannya peneliti menggunakan media cat air, bola warna, dan susu pelangi. Sedangkan calon peneliti menggunakan media hujan Pelangi (Warsih, Alvan, & Marini: 9).

Penelitian ke-2 yang dilakukan oleh Lutfiah Zainuddin Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Parepare Tahun 2022. Yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Mengenal

Warna Melalui Metode Eksperimen Hujan Pelangi Sains Pada Anak Kelompok A Di Raudhatul Athal Di Dinar Kabupaten Sidrap”. Kemampuan mengenal warna pada anak melalui metode eksperimen sains mengalami peningkatan dilihat pada siklus I ke siklus II dimana anak mampu menyebutkan warna primer kategori BSH dari 83,3% sebanyak 10 anak menjadi 100% sebanyak 12 anak. Anak yang mampu menyebutkan warna sekunder kategori BSH dan BSB dari 33,3% sebanyak 4 anak menjadi 100% sebanyak 12 anak. Anak mampu mengelompokkan warna sekunder kategori BSH dan BSB dari 58,3% sebanyak 7 anak menjadi 100% sebanyak 12 anak. Anak mampu mengelompokkan warna sekunder kategori BSH dan BSB dari 50% sebanyak 6 anak menjadi 100% sebanyak 12 anak. Anak mampu menceritakan hasil warna dari proses kegiatan mencampur warna kategori BSH dan BSB dari 16,7% sebanyak 2 anak menjadi 100% sebanyak 12 anak. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu Sama-sama berfokus menggunakan metode eksperimen/sains untuk mengenalkan warna pada anak. Sedangkan perbedaannya Peneliti menggunakan media *rainbow walking water* dan ampas kelapa sedangkan calon peneliti menggunakan media hujan Pelangi (Munawaroh & Fatmah, 2024: 32).

Penelitian ke-3 yang dilakukan oleh Nita Zakiah dan Margiani STAINU Kota Bumi Lampung Tahun 2021. Yang berjudul “Penerapan Metode Eksperimen Melalui Pengenalan Warna”. Menunjukkan bahwa kemampuan mengenal warna pada kelompok A di RA Pratama Tunggal Binangun mengalami peningkatan. Rata-rata persentase dari pratindakan 45,82% termasuk dalam kriteria cukup, 61,60% pada siklus I termasuk dalam kriteria baik dan meningkat pada siklus II dengan perolehan rata-rata persentase sebesar 81,25% yang melebihi indikator keberhasilan yang diharapkan yaitu 80%. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu Sama-sama berfokus menggunakan metode eksperimen/sains untuk mengenalkan warna pada anak. Sedangkan perbedaannya yaitu Peneliti menggunakan media mika berwarna, melukis gejala hujan, mencampur warna, dan lukisan Pelangi. sedangkan calon peneliti menggunakan media hujan Pelangi (Zakiah & Margiani, 2021: 95).

Penelitian ke-4 yang dilakukan oleh Rikza Azharona Susanti dan Yasniar 2022 yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Usia Dini Melalui Eksperimen Warna di Kelas A TK Mekar Sari Lombok Timur”. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang tahun 2022. Dengan menggunakan metode eksperimen mencampur warna dapat meningkatkan

kemampuan mengenal warna pada kelas A TK Mekar sari pada siklus I ke Siklus II anak yang mampu menunjukkan dengan tepat warna primer yaitu 46,6% sebanyak 7 anak menjadi 93,3% yaitu 14 anak. anak yang mampu menunjukkan dengan tepat warna sekunder yaitu 40% sebanyak 6 anak menjadi 93,3% sebanyak 14 anak. anak yang mampu menyebutkan dengan tepat warna primer yaitu 40% sebanyak 6 anak menjadi 100% sebanyak 15 anak. anak yang mampu menyebutkan dengan tepat warna sekunder yaitu 33,3%, sebanyak 5 anak menjadi 86,6% sebanyak 13 anak. anak yang mampu mengelompokkan warna primer yaitu 46,6% sebanyak 7 anak menjadi 100% sebanyak 15 anak. anak yang mampu mengelompokkan warna sekunder yaitu 53,3% sebanyak 8 anak menjadi 100% sebanyak 15 anak. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu Sama-sama berfokus menggunakan metode eksperimen/sains untuk mengenalkan warna pada anak. Sedangkan perbedaanya yaitu Peneliti menggunakan media aliran air dari tisu, kertas crap, mencampur warna dari *playdough* sedangkan calon peneliti menggunakan media hujan Pelangi (Rikza & Yasniar, 2022: 87).

Penelitian ke-5 yang dilakukan oleh Sebti Suciara Almega yang berjudul “Meningkatkan Kemmpuan Mengenal Warna Melalui Metode Eksperimen Pada nak Usia Dini di TK AL-Azhar 2 Wayhalim Bandar Lampung”. Jurusan

Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung Tahun 2020. mencampur warna dapat meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak di TK Al-Azhar 2 Wayhalim Bandar Lampung. Pada siklus I menunjukkan kemampuan anak dalam menyebutkan warna primer terdapat 6 anak atau 40% anak yang belum berkembang 4 anak atau 26,7% yang mulai berkembang 3 anak atau 20% yang berkembang sesuai harapan 2 anak atau 13,3% berkembang sangat baik. dalam hal mengelompokkan sesuai dengan warna yaitu 5 anak atau 33,3% belum berkembang, 3 anak atau 20% mulai berkembang, 3 anak atau 20% berkembang sesuai harapan dan 4 anak atau 26,7% berkembang sangat baik. Pada siklus II dalam menyebutkan warna primer tidak ada atau 0% yang belum berkembang dan mulai berkembang, ada 2 anak atau 20% anak berkembang sesuai harapan, dan 13 anak atau 80% anak berkembang sangat baik. dalam mengkomunikasikan hasil pencampuran warna primer, tidak ada anak atau 0% yang belum berkembang dan mulai berkembang, terdapat 2 anak atau 20% anak berkembang sesuai harapan dan 13 anak atau 80% anak berkembang sangat baik dalam mengelompokkan nama buah sesuai dengan warna. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu Sama-sama berfokus menggunakan metode eksperimen/sains untuk

mengenalkan warna pada anak. Sedangkan perbedaannya yaitu Peneliti menggunakan media mencampur warna dan hujan warna sedangkan calon peneliti menggunakan media hujan Pelangi (Alme ga, 2020: 57).

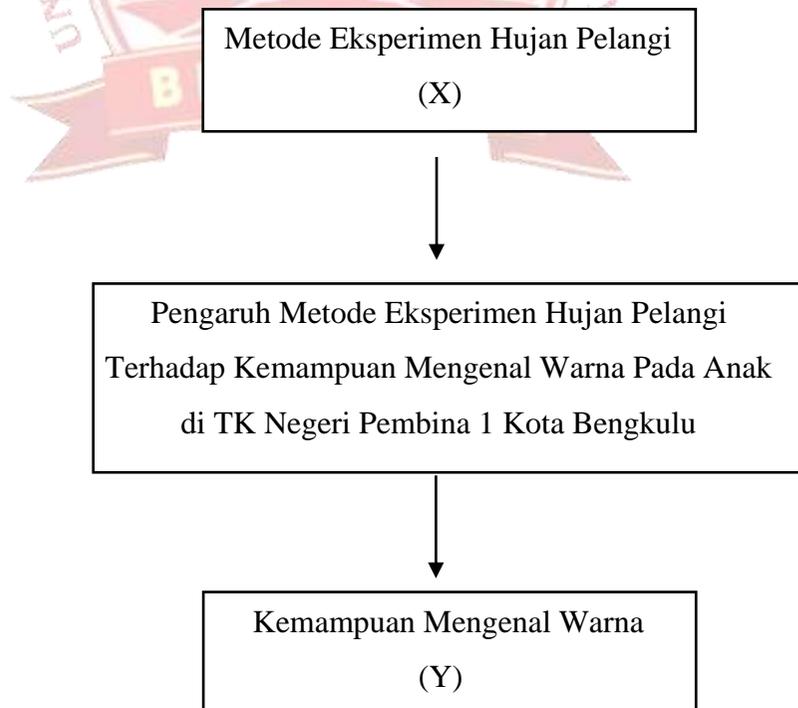
C. Kerangka Berfikir

Masa anak usia dini sering disebut dengan masa keemasan dimana pada masa ini merupakan masa yang tepat untuk menerima berbagai stimulus. Selain itu, pada masa ini juga merupakan masa dimana rasa ingin tahu tinggi, maka segala proses pembelajaran hendaknya menghadirkan suasana yang menyenangkan dan menarik bagi anak. Segala aspek perkembangan perlu adanya stimulus terutama pada perkembangan kognitif khususnya dalam mengenal warna.

Pada umumnya pembelajaran di sekolah masih menganut teori behavioristik yang salah satu kelemahannya adalah munculnya verbalisme pada anak. Kurangnya variasi dalam pembelajaran dan minimnya pemberian pengalaman langsung kepada anak. Hal ini menjadi kurang menarik bagi anak untuk mengenal warna. Dalam kegiatan pembelajaran mengenal warna yang dilakukan cenderung menunjukkan warna dan memberikan nama-nama warna sehingga kemampuan mengenal warna anak kurang terlatih dengan baik. adanya hal tersebut, dibutuhkan stimulasi yang dapat mendukung kemampuan anak dalam mengenal warna. Metode eksperimen merupakan metode pembelajaran yang

lebih banyak memberi kesempatan kepada anak untuk menemukan sesuatu yang baru dengan cara-cara yang menarik bagi mereka. Anak juga dapat terlatih dalam cara berfikir yang ilmiah.

Selain itu, dalam menggunakan metode eksperimen bahan-bahan dan alat yang digunakan bersifat konkrit dan anak memperoleh pengalaman langsung untuk melakukan percobaan sederhana dengan warna. Kemampuan mengenal warna dengan metode yang tepat akan dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Keterlibatan anak secara langsung akan menjadi pembelajaran yang bermakna bagi anak. Melalui metode eksperimen ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal warna secara optimal.



Bagan 2.1 Kerangka Berfikir

D. Asumsi Penelitian

Asumsi atau anggapan ini merupakan suatu gambaran sangkaan, perkiraan, satu pendapat atau kesimpulan sementara, atau suatu teori sementara yang belum dibuktikan. Asumsi dalam penelitian ini sering disebut sebagai anggapan dasar yang merupakan landasan pemikiran yang diterima kebenarannya oleh peneliti. Sebelum mengumpulkan data, anggapan dasar ini harus dirumuskan dengan jelas. Selain berfungsi sebagai fondasi yang kuat untuk masalah yang diteliti, anggapan dasar juga membantu memperjelas variabel yang menjadi fokus penelitian dan merumuskan hipotesis.

Berdasarkan dari pengertian asumsi diatas, maka asumsi yang dikemukakan dalam penelitian ini adalah penggunaan metode eksperimen hujan pelangi dapat mempengaruhi kemampuan mengenal warna pada anak usia dini.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap rumusan penelitian yang belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian.

Hipotesis diartikan sebagai jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul (Afrikunto, 2010: 110). Pendapat tersebut selaras dengan pendapat sugiyono (2012: 96) bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan.

Maka hipotesis dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh eksperimen hujan pelangi terhadap kemampuan mengenal warna pada anak di TK Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu. Adapun hipotesis yang dirumuskan pada penelitian ini adalah:

Ho: Eksperimen hujan pelangi tidak berpengaruh terhadap kemampuan mengenal warna pada anak di TK Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu.

Ha: Eksperimen hujan pelangi memiliki pengaruh terhadap kemampuan mengenal warna pada anak di TK Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu.

