

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini dijelaskan tentang pengertian metode pembelajaran, metode karya wisata dan kemampuan membedakan warna anak.

A. Metode Pembelajaran

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan komponen ilmu pendidikan yang berkenaan dengan tujuan dan bahan acuan interaksi, baik yang bersifat eksplisit maupun implisit (tersembunyi). Teori-teori yang dikembangkan dalam komponen ini meliputi antara lain tentang tujuan pendidikan, organisasi kurikulum, isi kurikulum, dan modul-modul pengembangan kurikulum. Belajar dapat dipahami sebagai berusaha atau berlatih supaya mendapat suatu kepandaian. Belajar adalah kegiatan individu memperoleh pengetahuan perilaku dan keterampilan dengan cara mengolah bahan belajar.

Untuk menangkap isi dan pesan belajar, maka dalam belajar tersebut individu menggunakan kemampuan pada ranah-ranah :

1. Kognitif yaitu kemampuan yang berkenaan dengan pengetahuan, penalaran atau pikiran terdiri dari kategori pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.
2. Afektif yaitu kemampuan yang mengutamakan perasaan, emosi dan reaksi-reaksi yang berbeda dengan penalaran yang terdiri dari kategori penerimaan, partisipasi, penilaian sikap, organisasi, dan pembentukan pola hidup.

3. Psikomotorik yaitu kemampuan yang mengutamakan keterampilan jasmani terdiri dari persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, dan kreatifitas .

Arthur T. Jersild dalam (Syaiful Sagala, 2005:12) menyatakan bahwa belajar adalah perubahan atau membawa akibat perubahan tingkah laku dalam pendidikan karena pengalaman dan latihan. Belajar sebagai proses akan terarah kepada tercapainya tujuan. Belajar menurut Morgan (1978) adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman.

Menurut Gage (1984) dalam (Syaiful sagala, 2005:13) belajar adalah sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat dari pengalaman. belajar dikatakan berhasil manakal seseorang mampu mengulangi kembali materi yang telah dipelajarinya.

Syaiful Sagala (2005: 13) mengatakan bahwa belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks, sebagai tindakan, belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Lebih lanjut Dimiyati dan Mudjiono (1996:7) mengemukakan siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar. Berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan amat tergantung pada proses belajar yang dialami siswa dan pendidik baik ketika para siswa itu di sekolah maupun di lingkungan keluarganya sendiri. Tiap ahli psikologi memeberi batasan yang berbeda tentang belajar, atau terdapat keragaman dalam cara menjelaskan dan mendefinisikan makna belajar (*learning*). Diantaranya dapat dikemukakan yaitu Hilgard dan Marquis dalam (Syaiful Sagala, 2005:13) berpendapat bahwa belajar merupakan proses mencari ilmu yang terjadi dalam diri seseorang melalui latihan,

pembelajaran dan sebagainya sehingga terjadi perubahan dalam diri. James L. Mursell dalam (Syaiful Sagala, 2005:13) mengemukakan belajar adalah upaya yang dilakukan dengan mengalami sendiri, menjelajahi, menelusuri, dan memperoleh sendiri.

Menurut Gage (1984) dalam (Syaiful Sagala, 2005:13) belajar adalah sebagai suatu proses dimana suatu organism berubah perilakunya sebagai akibat dari pengalaman. Sedangkan Henry E Garret dalam (Syaiful Sagala, 2005:13) berpendapat bahwa belajar merupakan proses yang berlangsung dalam jangka waktu lama melalui latihan maupun pengalaman yang membawa kepada perubahan diri dan perubahan cara mereaksi terhadap suatu perangsang tertentu. Kemudian Lester D. Crow dalam (Syaiful Sagala, 2005; 13) mengemukakan belajar ialah upaya untuk memperoleh kebiasaan-kebiasaan, pengetahuan, dan sikap-sikap. Belajar dikatakan berhasil manakala seseorang mampu mengulangi kembali materi yang telah dipelajarinya, maka belajar seperti ini disebut "*rote learning*". Kemudian jika yang dipelajari itu mampu disampaikan dan di ekspresikan dalam bahasa sendiri, maka disebut "*over learning*".

2. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Syaiful Sagala (2005: 61) mengungkapkan bahwa pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid. Konsep pembelajaran menurut Corey (1986 : 195) dalam (Syaiful Sagala, 2005:61) adalah suatu proses

dimana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan. Mengajar menurut William H. Burton dalam (Syaiful Sagala, 2005:61) adalah upaya memberikan stimulus, bimbingan pengarahan, dan dorongan kepada siswa agar terjadi proses belajar.

Kegiatan pembelajaran di lembaga pendidikan anak usia dini mengutamakan bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Secara alamiah bermain memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam, dan secara spontan anak mengembangkan kemampuannya. Bermain pada dasarnya mementingkan proses dari pada hasil.

Menurut Bredekamp (1997). "*Play in an important vehicle for children, social, emotional and cognitive development*". Artinya bermain merupakan wahana yang penting untuk perkembangan sosial, emosi, kognitif anak yang direfleksikan pada kegiatan.

Pembelajaran berifat holistik dan terpadu. Pembelajaran mengembangkan semua aspek perkembangan meliputi (1) moral dan nilai-nilai agama, (2) social-emosional, (3) kognitif (intelektual), (4) bahasa, (5) fisik-motorik. Pembelajaran bersifat terpadu yaitu tidak mengajarkan bidang studi secara terpisah. Satu kegiatan dapat menjadi wahana belajar berbagai hal bagi anak. Bermain sambil belajar dimana ensesi bermain menjiwai setiap kegiatan pembelajaran amat penting bagi PAUD. Ensesi dimana meliputi perasaan senang, demokratis, aktif, tidak terpaksa, dan merdeka menjadi jiwa setiap kegiatan. Pembelajaran hendaknya di susun sedemikia rupa sehingga menyenangkan, membuat anak tertarik untuk ikut serta, dan tidak terpaksa. Guru memasukan unsur-unsur

edukatif dalam kegiatan bermain tersebut, sehingga anak secara tidak sadar telah belajar belajar berbagai hal.

3. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran merupakan alat pembelajaran yang digunakan guru dalam setiap pembelajaran. Hidayat (1987: 20) mengemukakan bahwa. “Metode mengandung pengertian cara-cara dan alat-alat yang digunakan guru dalam kelas”.

Dengan demikian, metode merupakan daya upaya, usaha-usaha atau cara-cara yang digunakan oleh guru dalam mencapai tujuan pembelajaran secara langsung dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas.

Sedangkan kaitannya dengan metode pembelajaran, Tim Penyusun materi PLPP PGP Anak Usia Dini FIP UPI (2010 : 83) menguraikan bahwa metode pembelajaran adalah cara yang dilakukan guru untuk membelajarkan anak agar mencapai kompetensi yang ditetapkan.

4. Kedudukan Metode dalam Belajar Mengajar

Kegiatan belajar mengajar yang melahirkan interaksi unsur-unsur manusiawi adalah sebagai suatu proses dalam rangka mencapai tujuan pengajaran. Guru dengan sadar berusaha mengatur lingkungan belajar agar bergairah bagi anak didik. Dengan seperangkat teori dan pengalamannya guru gunakan untuk, bagaimana mempersiapkan program pengajaran dengan baik dan sistematis.

Salah satu usaha yang tidak pernah guru tinggalkan adalah bagaimana memahami kedudukan metode sebagai salah satu komponen yang ikut ambil

bagian bagi keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Kerangka berpikir yang demikian bukanlah suatu hal yang aneh, tapi nyata; dan memang betul – betul dipikirkan oleh seorang guru.

Dari hasil analisis yang dilakukan, lahirlah pemahaman tentang kedudukan metode sebagai alat motivasi ekstrinsik, sebagai strategi pengajaran, dan sebagai alat untuk mencapai tujuan, yang penjelasannya adalah sebagai berikut :

1. Metode Sebagai Alat Motivasi Ekstrinsik

Sebagai salah satu komponen pengajaran, metode menempati peranan yang tidak kalah pentingnya komponen lainnya dalam kegiatan belajar mengajar. Tidak ada satu pun kegiatan belajar mengajar yang tidak menggunakan metode pengajaran.

2. Metode Sebagai Strategi Pengajaran

Dalam kegiatan belajar tidak semua anak didik mampu berkonsentrasi dalam waktu yang lebih lama. Daya serap anak didik terhadap bahan yang diberikan juga bermacam – macam, ada yang cepat, ada yang sedang, dan ada yang lambat. Faktor intelegensi mempengaruhi daya serap anak didik terhadap bahan pelajaran yang diberikan oleh guru. Cepat lambatnya penerimaan anak didik terhadap bahan pelajaran yang diberikan menghendaki pemberian waktu yang bervariasi, sehingga penguasaan penuh dapat tercapai.

Terdapat perbedaan daya serap anak didik sebagaimana tersebut diatas, memerlukan strategi pengajaran yang tepat. Boleh jadi mereka mudah menyerap bahan pelajaran bila guru menggunakan metode Tanya jawab, tetapi untuk sekelompok anak didik yang lain mereka lebih mudah menyerap

bahan pelajaran bila guru menggunakan metode demonstrasi atau metode eksperimen.

3. Metode Sebagai Alat untuk Mencapai tujuan

Tujuan adalah suatu cita-cita yang akan dicapai dalam kegiatan belajar mengajar. Tujuan adalah pedoman yang member arah kemana kegiatan belajar mengajar akan dibawa guru tidak bisa membawa kegiatan belajar mengajar menurut sekehendak hatinya dan mengabaikan tujuan yang telah dirumuskan, itu sama artinya perbuatan yang sia-sia kegiatan belajar mengajar yang tidak mempunyai tujuan sama halnya ke pasar tanpa tujuan, sehingga sukar untuk menyeleksi mana kegiatan yang harus dilakukan dan mana yang harus diabaikan dalam upaya untuk mencapai keinginan yang dicita-citakan.

5. Pemilihan dan Penentuan Metode

Metode mengajar yang guru gunakan dalam setiap kali pertemuan kelas bukanlah asal pakai, tetapi setelah melalui seleksi yang berkesesuaian dengan perumusan tujuan intruksional khusus. Jarang sekali guru merumuskan tujuan hanya dengan satu rumusan, tetapi pasti guru merumuskan lebih dari satu tujuan. Karenanya, gurupun selalu menggunakan metode yang lebih dari satu. Pemakaian metode yang satu digunakan untuk mencapai tujuan yang satu, sementara penggunaan metode yang lain, juga digunakan untuk mencapai tujuan yang lain.

Penentuan metode dalam kegiatan pembelajaran bertolak dari nilai strategi metode efektivitas penggunaan metode, pentingnya pemilihan dan penentuan metode, hingga faktor-faktor yang mempengaruhi pemilihan metode pengajaran.

1. Nilai Strategi Metode

Kegiatan belajar mengajar adalah sebuah interaksi yang bernilai pendidikan. Di dalamnya terjadi interaksi edukatif antara guru dan anak didik, ketika guru menyampaikan bahan pelajaran kepada anak didik di kelas. Bahan pelajaran yang guru berikan itu akan kurang memberikan dorongan (*motivasi*) kepada anak didik bila penyampaiaannya menggunakan strategi yang kurang tepat. Di sinilah kehadiran metode menempati posisi penting dalam penyampaian bahan pelajaran.

2. Efektifitas Penggunaan Metode

Ketika anak didik tidak mampu berkonsentrasi, ketika sebagian besar anak didik membuat kegaduhan, ketika anak didik menunjukkan kelesuan, ketika minat anak didik semakin berkurang dan ketika sebagian besar anak tidak menguasai bahan yang telah guru sampaikan, ketika itulah guru mempertanyakan faktor penyebabnya dan berusaha mencari jawabannya secara tepat. Karena bila tidak, maka apa guru sampaikan akan sia-sia. Boleh jadi dari sekian keadaan tersebut, salah satu penyebabnya adalah faktor metode. Karenanya, efektivitas penggunaan metode patut dipertanyakan.

Penggunaan metode yang tidak sesuai dengan tujuan pengajaran akan menjadi kendala dalam mencapai tujuan yang telah dirumuskan. Cukup banyak bahan pelajaran yang terbuang dengan percuma hanya karena penggunaan metode menurut kehendak guru dan mengabaikan kebutuhan siswa, fasilitas, serta situasi kelas.

3. Pentingnya Pemilihan dan Penentuan Metode

Titik sentral yang harus dicapai oleh setiap kegiatan belajar mengajar adalah tercapainya tujuan pengajaran. Apa pun yang termasuk perangkat program pengajaran dituntut secara mutlak untuk menunjang tercapainya tujuan. Guru tidak dibenarkan mengajar dengan kemalasan. Anak didikpun diwajibkan mempunyai kreativitas yang tinggi dalam belajar, bukan selalu menanti perintah guru. Kedua unsur manusiawi ini juga beraktivitas tidak lain karena ingin mencapai tujuan secara efektif dan efisien.

Guru sebagai salah satu sumber belajar berkewajiban menyediakan lingkungan belajar yang kreatif bagi kegiatan belajar anak didik di kelas.

6. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pemilihan Metode

Sebagai suatu cara metode tidaklah berdiri sendiri, tetapi dipengaruhi oleh faktor-faktor lain. Maka itu, siapa pun yang telah menjadi guru harus mengenal dan memahaminya dan mempedomaninya ketika akan melaksanakan pemilihan dan penentuan metode. Tanpa mengindahkan hal ini, metode yang dipergunakannya bisa-bisa tiada arti.

Dalam pandangan yang sudah diakui kebenarannya mengatakan, bahwa setiap metode mempunyai sifat masing-masing. Baik mengenai kebaikan-kebaikannya maupun mengenai kelemahan-kelemahannya. Guru akan lebih mudah menetapkan metode yang paling serasi untuk situasi dan kondisi yang khusus dihadapinya, jika memahami sifat-sifat masing-masing metode tersebut.

Winarno Surakhmad dalam (Djamarah, dkk, 2002:89) mengatakan, bahwa

pemilihan dan penentuan metode dipengaruhi oleh beberapa faktor, sebagai berikut:

a. Anak Didik

Anak didik adalah manusia berpotensi yang menghajatkan pendidikan. Di sekolah, gurulah yang berkewajiban untuk mendidiknya. Di ruang kelas guru akan berhadapan dengan sejumlah anak didik dengan latar belakang kehidupan yang berlainan. Status sosial mereka juga bermacam-macam. Demikian juga halnya mengenai jenis kelamin mereka, ada berjenis kelamin laki-laki dan ada yang berjenis kelamin perempuan. Postur tubuh mereka ada yang tinggi, sedang ada pula yang rendah. Pendek kata, dari aspek fisik ini selalu ada perbedaan dan persamaan pada setiap anak didik.

b. Tujuan

Tujuan adalah sasaran yang dituju dari setiap kegiatan belajar mengajar. Tujuan dalam pendidikan dan pengajaran berbagai-bagai jenis dan fungsinya. Secara hierarki tujuan itu bergerak dari yang rendah hingga yang tinggi, yaitu tujuan intruksional atau tujuan pembelajaran, tujuan kurikuler atau tujuan kurikulum, tujuan institusional, dan tujuan pendidikan nasional. Tujuan pembelajaran merupakan tujuan intermedier (antara), yang paling langsung dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

c. Situasi

Situasi kegiatan belajar mengajar yang guru ciptakan tidak selamanya sama dari hari ke hari. Pada suatu waktu boleh jadi guru ingin menciptakan situasi belajar mengajar di alam terbuka, yaitu di luar ruang sekolah. Maka guru

dalam hal ini tentu memilih metode mengajar yang sesuai dengan situasi yang diciptakan itu. Di lain waktu, sesuai dengan sifat bahan dan kemampuan yang ingin dicapai oleh tujuan, maka guru menciptakan lingkungan belajar anak didik secara berkelompok. Anak didik dibagi ke dalam beberapa kelompok belajar di bawah pengawasan dan bimbingan guru. Di sana semua anak didik dalam kelompok masing-masing disertai tugas oleh guru untuk memecahkan suatu masalah.

d. Fasilitas

Fasilitas merupakan hal yang mempengaruhi pemilihan dan penentuan metode mengajar. Fasilitas adalah kelengkapan yang menunjang belajar anak didik di sekolah. Lengkap tidaknya fasilitas akan mempengaruhi pemilihan metode mengajar.

e. Guru

Setiap guru mempunyai kepribadian yang berbeda. Seorang guru misal kurang suka berbicara, tetapi seorang guru yang lain suka berbicara. Seorang guru yang bertitel sarjana pendidikan dan keguruan, berbeda dengan guru yang sarjana bukan pendidikan dan keguruan di bidang penguasaan ilmu kependidikan dan keguruan. Guru yang sarjana pendidikan dan keguruan barangkali lebih banyak menguasai metode-metode mengajar, karena memang dia dicetak sebagai tenaga ahli di bidang keguruan dan wajar saja dia menjiwai dunia guru.

7. Jenis-jenis metode pembelajaran yang digunakan di Taman Kanak-kanak

Pembelajaran di Taman Kanak-kanak memiliki kekhasan tersendiri, karena Taman Kanak-kanak tidak mengajarkan bidang studi, tetapi pembelajaran dilaksanakan dengan mengintegrasikan seluruh aspek bidang pengembangan yang berpusat pada tema.

Menurut Tim Penyusun Pendidikan Anak Usia Dini FIP UPI (2010 : 83), beberapa jenis metode pembelajaran yang lazim dipakai dalam kegiatan belajar mengajar adalah :

1. Metode bercerita

Metode bercerita adalah cara bertutur kata dan penyampaian cerita atau memberikan penjelasan kepada anak secara lisan.

2. Metode Bercakap-cakap

Merupakan kegiatan bercakap-cakap atau bertanya jawab antara anak dan guru atau antara anak dengan anak yang lainnya. Bercakap-cakap dilaksanakan dalam bentuk: bercakap-cakap bebas, bercakap-cakap menurut tema dan bercakap-cakap berdasarkan gambar seri.

3. Metode Tanya Jawab

Metode ini dilaksanakan dengan cara mengajukan pertanyaan kepada anak.

Metode ini digunakan untuk:

- Mengetahui pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki anak
- Memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya
- Mendorong keberanian anak untuk mengemukakan pendapat.

4. Metode Karya Wisata

Metode Karya Wisata dilakukan dengan mengajak anak untuk mengunjungi objek-objek yang sesuai dengan tema.

5. Metode Demonstrasi

Metode Demonstrasi dilakukan dengan cara mempertunjukkan atau memperagakan suatu cara atau keterampilan. Tujuannya agar anak memahami dan dapat melakukannya dengan benar, misalnya mengupas buah, memotong rumput, menggosok gigi, mencuci tangan dan lain-lain.

6. Metode Sosiodrama atau Bermain Peran

Metode Sosiodrama adalah cara memberikan pengalaman kepada anak melalui bermain peran, yakni anak diminta memainkan peran tertentu dalam suatu permainan peran. Misalnya berperan sebagai tukang sayur dalam kegiatan berjualan.

7. Metode Eksperimen

Metode Eksperimen adalah cara memberikan pengalaman kepada anak dimana anak memberikan perlakuan terhadap sesuatu dan mengamati akibatnya. Misalnya, meniup balon, dan memcampur warna.

8. Metode proyek

Metode yang memberikan kesempatan kepada anak untuk menggunakan alam sekitar dan kegiatan sehari-hari sebagai bahan pembahasan melalui berbagai kegiatan.

9. Metode Pemberian Tugas

Metode Pemberian Tugas adalah metode yang memberikan kesempatan kepada anak untuk melaksanakan tugas yang disiapkan oleh guru.

8. Metode Karyawisata

Metode karyawisata merupakan salah satu metode yang dapat digunakan guru dalam membelajarkan anak didik di Taman Kanak-kanak. Metode karyawisata adalah cara mengajar yang dilaksanakan dengan mengajak anak ke suatu tempat atau objek tertentu di luar sekolah untuk mempelajari/menyelidiki sesuatu seperti meninjau pabrik sepatu, suatu bengkel mobil, toko serba ada, suatu peternakan atau perkebunan, museum, dan sebagainya.

Karyawisata bagi anak TK dapat dipergunakan merangsang minat mereka terhadap sesuatu, memperluas informasi yang telah di peroleh di kelas, memberikan pengalaman mengenai kenyataan yang ada, dan dapat menambah wawasan anak didik.

Moeslichatoen (2004 : 68) menjelaskan bahwa, karyawisata merupakan salah satu metode melaksanakan kegiatan pengajaran dengan cara mengamati dunia sesuai dengan kenyataan yang ada secara langsung yang meliputi manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, dan benda-benda lainnya. Dengan mengamati secara langsung anak memperoleh kesan yang sesuai dengan pengamatannya. Dan pengamatan ini diperoleh melalui panca indra yakni mata, telinga, lidah, hidung, atau penglihatan, pendengaran, pengecapan, pembauan, dan perabaan .

Hasil penglihatan oleh mata memberi informasi tentang kesan pengamatan (*persepsi penglihatan*) mengenai bentuk (segitaga, bundar, persegi dan sebagainya); dan ukuran (besar, kecil, tinggi, rendah, panjang, pendek, dan sebagainya).

Selanjutnya Moeslichatoen (2004 : 80) menjelaskan bahwa, (Guru harus benar-benar mengenal sasaran karyawisata yang sudah ditetapkan. Sebelum membawa anak TK ke sasaran karyawisata terlebih dahulu guru harus mendatangi sasaran untuk mendapat informasi langsung dan mengamati secara khusus kemungkinan pengalaman belajar yang akan diperoleh anak di tempat itu dan aspek-aspek penting apa yang dapat ditunjukkan kepada anak sesuai dengan perhatian dan minat mereka. Dalam mengamati objek anak harus dibantu agar tidak kehilangan aspek-aspek penting yang perlu diamati dalam rangka memperoleh pemahaman penuh dalam pengamatan langsung tersebut.

Di samping itu, guru harus mengenal tempat parkir kendaraan yang aman, dan mengamati tempat-tempat yang berbahaya bagi anak usia muda dan memerlukan bantuan beberapa orang dewasa untuk membantu pengamanannya. Bantuan juga dapat diminta kepada para orang tua secara bergilir.

Langkah-langkah metode karyawisata di Taman Kanak-kanak :

- a) Menyiapkan semua peralatan dan bahan yang diperlukan sesuai dengan rancangan. Bahan dan peralatan hendaknya dalam kondisi siap pakai. Demikian juga guru menyiapkan kendaraan sebagai sarana transportasi yang menjamin keamanan dan kenyamanan anak-anak Taman Kanak-kanak.
- b) Membagi anak dalam kelompok-kelompok kecil, masing-masing dibimbing guru atau orang tua anak yang bersedia turut serta berpartisipasi dalam kegiatan karyawisata, para orang tua tersebut telah memperoleh panduan membimbing karyawisata dari guru yang dapat digunakan sebagai acuan .

- c) Pada saat berangkat menuju sasaran karyawisata, di dahului dengan membaca doa sesuai dengan keyakinan masing-masing.

Dalam perjalanan anak dapat diajak bernyanyi dengan lagu –lagu sesuai tema yang dipilih dalam berkaryawisata.

- d) Setelah sampai di tempat sasaran karyawisata. Guru mengatur kelompok-kelompok yang sudah disusun. Masing-masing anggota kelompok berkumpul dalam kelompoknya masing-masing. Mereka harus menunggu petugas akan memandu mereka. Anak-anak mendapat kesempatan yang seluas-luasnya untuk mengamati, menemukan seluk-beluk yang menarik perhatiannya, mengkaitkan dengan pengalaman belajar yang diperoleh di sekolah atau di rumah.

Kelebihan dari metode karyawisata :

- a) Dapat membuat pengajaran menjadi lebih jelas dan lebih konkret, sehingga menghindari verbalisme (pemahaman secara kata-kata atau kalimat)
- b) Anak lebih mudah memahami apa yang dipelajari
- c) Proses pembelajaran lebih menarik
- d) Anak dirangsang untuk aktif, dan menumbuhkan minat anak tentang sesuatu.

Kekurangan metode karyawisata

- a) Fasilitas yang diperlukan dan biaya yang dipergunakan sulit untuk disediakan oleh anak atau sekolah.
- b) Sangat memerlukan persiapan atau perencanaan yang matang
- c) Memerlukan koordinasi dengan guru serta bidang studi lain agar tidak terjadi tumpang tindih waktu dan kegiatan selama karyawisata

- d) Dalam karyawisata sering unsur rekreasi menjadi lebih prioritas daripada tujuan utama, sedangkan unsur studinya menjadi terabaikan.

B. Perkembangan kognitif

1. Kognitif

Kognitif atau sering disebut kognisi mempunyai pengertian yang luas mengenai berfikir dan mengamati. Ada yang mengartikan bahwa kognitif adalah tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan. Selain itu kognitif juga di pandang sebagai suatu konsep yang luas dan inklusif yang mengacu kepada kegiatan mental yang terlibat di dalam perolehan, pengolahan, organisasi dan penggunaan pengetahuan. Proses utama yang digolongkan dibawah istilah kognisi mencakup : mengidentifikasi, menafsirkan, mengelompokan dan mengingat informasi; mengevaluasi gagasan menyimpulkan prinsip dan kaidah, mengahayal kemungkinan, menghasilkan strategi dan berfantasi.

Proses kognitif penting dalam membentuk pengertian karena berhubungan dengan proses mental dari fungsi kognitif. Hubungan kognisi dengan proses mental disebut sebagai aspek kognitif.

Faktor kognitif memiliki pemahaman bahwa ciri khasnya terletak dalam belajar memperoleh dan menggunakan bentuk-bentuk representasi yang mewakili obyek-obyek yang dihadapi dan dihadirkan dalam diri seseorang melalui tanggapan, gagasan atau lambang yang semuanya merupakan sesuatu yang bersifat mental. Dari pernyataan ini dapat dikatakan bahwa makin banyak pikiran

dan gagasan yang dimiliki seseorang, makin kaya dan luaslah alam pikiran kognitif orang tersebut.

Faktor kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar, karena sebagian besar aktivitasnya dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah mengingat dan berfikir dimana kedua hal ini merupakan aktivitas kognitif yang perlu dikembangkan.

Hal-hal yang termasuk dalam aktivitas kognitif adalah :

- a. Mengingat
- b. Berfikir

(2004 : 192) menjelaskan bahwa Piaget (1952) dapat mengkatagorikan perilaku anak kedalam 4 (empat) tahap perkembangan kognitif, yaitu :

Sensori motorik	Lahir s/d 2 tahun
Preoperasional	2 tahun s/d 8 tahun
Konkret	8 tahun s/d 11 tahun
operasional	11 tahun s/d 12 tahun
Formal operasional	

Perkembangan kognitif lebih kuat bergantung pada kemampuan intelektual. Tahapan-tahapan di atas selalu di alami oleh setiap anak, dan tidak akan pernah ada yang dilewatinya meskipun tingkat kemampuan anak berbeda-beda. Tahapan ini meningkat lebih kompleks dari pada masa awal dan kemampuan kognitif bertambah.

Menurut Piaget (1960) dalam (Yudha, 2004:199) bahwa, perkembangan kognitif terjadi melalui suatu proses yang dia sebut dengan adaptasi. Adaptasi

merupakan penyesuaian terhadap tuntutan lingkungan dan intelektual melalui dua hal yaitu: (1) asimilasi dan (2) akomodasi. Asimilasi merupakan proses yang anak upayakan untuk menafsirkan pengalaman barunya yang didasarkan pada interpretasinya saat sekarang mengenai dunianya. Akomodasi merupakan aspek kedua dari adaptasi, individu berusaha menyesuaikan keberadaan struktur pikiran dengan sejumlah pengalaman baru. Anak akan memodifikasi pendekatan untuk menguasai sesuatu dengan cara beradaptasi. Suatu pengalaman baru telah mengubah perilaku anak dan memahami masa lalu.

Anak TK mempunyai dorongan yang kuat untuk mengenal lingkungan alam sekitar dan lingkungan sosialnya lebih baik. Anak ingin memahami segala sesuatu yang dilihat dan didengar (Hildebrand, 1986: 68). Segala sesuatu yang dimintai oleh indranya. Untuk menggapai dorongan tersebut anak berusaha menemukan jawabannya sendiri dengan berbagai cara. Misalnya jawaban terhadap segala sesuatu yang dilihat, didengar, dicium, dirasakan atau diraba itu. Tentang bagaimana terjadinya, dari mana segala sesuatu itu berasal. Atau apa yang terjadi bila sesuatu itu dipegang, diubah kedudukannya, dibanting, dan sebagainya.

Rasa ingin tahu anak TK tidak terbatas pada hal-hal tersebut di atas melainkan juga berusaha untuk menemukan sendiri jawaban yang berkaitan dengan upaya memahami manusia yang berada di lingkungannya, yaitu tentang bagaimana cara bergaul dengan teman, apa perasaan teman terhadap saya, mengapa teman melakukan hal itu kepada saya, dan sebagainya.

Untuk memperoleh informasi dan pengalaman anak TK mempunyai dorongan yang kuat untuk menjelajahi dan meneliti lingkungannya. Dengan menggerakkan atau memainkan sesuatu, anak memperoleh pengalaman. Anak juga mempunyai dorongan yang kuat untuk menguji dan mencoba kemampuan dan keterampilannya terhadap sesuatu. Kegiatan menguji dan mencoba sesuatu ini tidak hanya memberikan kesenangan bagi anak melainkan juga memberi pemahaman yang lebih baik tentang sifat-sifat yang dimiliki sesuatu benda. Karena itu, bila anak TK diberi kesempatan untuk bereksperimentasi, mencoba, menguji dengan berbagai sumber belajar mereka akan memperoleh penyempurnaan dalam cara kerja mereka dan juga dapat mengapresiasi cara kerja anak lain.

2. Pengertian warna

Pembelajaran mengenai warna termasuk dalam bidang pengembangan kognitif. Perkembangan kognitif di bahas dalam Permendiknas No 58 tahun 2010 tentang standar pendidikan anak usia dini. Perkembangan kognitif di Taman Kanak-kanak meliputi :

- a. Pengetahuan umum dan sains
- b. Konsep bentuk, warna, ukuran dan pola
- c. Konsep bilangan, lambing bilangan dan huruf

Warna dapat didefinisikan sebagai bagian dari pengalaman indera penglihatan, atau sebagai sifat cahaya yang dipancarkan. Proses terlihatnya warna adalah dikarenakan adanya cahaya yang menimpa suatu benda, dan benda tersebut memantulkan cahaya ke mata (retina) kita hingga terlihatlah warna. Benda warna

merah karena sifat figmen benda tersebut memantulkan warna merah dan menyerap warna lainnya. Benda berwarna hitam karena sifat figmen benda tersebut menyerap semua warna. Sebaliknya suatu benda warna putih karena sifat figmen benda tersebut memantulkan semua warna.

Menurut Moeslichatoen (2004:68), Hasil penglihatan oleh mata member informasi tentang kesan pengamatan (persepsi penglihatan) mengenai bentuk (segitiga, bundar, persegi, dan sebagainya): warna (merah, hijau, kuning, biru, dan sebagainya); dan ukuran (besar, kecil tinggi, rendah, panjang, pendek, dan sebagainya).

Persepsi penglihatan ini membantu anak mengembangkan perbendaharaan pengetahuan dan memperluas wawasan. Anak dapat mengetahui bahwa:

- a. Setiap benda, tumbuh-tumbuhan, hewan, orang itu mempunyai sifat-sifat yang dapat dilihat dan dideskripsikan.
- b. Benda-benda itu dapat dibandingkan berdasarkan persamaan dan perbedaan dalam warna, bentuk, dan ukurannya.
- c. Benda-benda, tumbuh-tumbuhan, hewan, ataupun orang dapat digolong-golongkan berdasarkan kesamaan sifat yang dimiliki ke dalam satu kelompok.

Menurut Ensiklopedia Iptek, (2007:320) warna, Mata dapat melihat benda karena cahaya merangsang sel-sel reseptor di dalam bola mata. Warna yang tertangkap tergantung pada percampuran beberapa gelombang cahaya.

Cahaya tampak adalah salah satu wujud radiasi elektromagnetik dengan panjang gelombang 390-740 nanometer. Sel-sel sarap reseptor di retina mata

manusia dapat mendeteksi kekuatan seluruh berkas cahaya dan keseimbangan frekuensi-frekuensi cahaya. Sel-sel sarap ini menyalurkan impuls ke otak yang diterjemahkan sebagai tingkat kecerahan dan warna. Contohnya, cahaya yang panjang gelombangnya 575 nanometer diindra warna kuning kehijauan.

Cahaya yang berasal dari matahari dan bola lampu listrik disebut cahaya putih Karena tidak tampak warna. Ketika dilewatkan pada prisma, cahaya putih keluar sebagai pita cahaya warna-warni. Pita ini membentuk spectrum warna yang selalu tertata dengan urutan merah, jingga, kuning, hijau, biru dan ungu. Panjang gelombang masing-masing warna kian memendek dari merah hingga ungu. Percampuran seluruh warna cahaya menghasilkan cahaya putih. Percampuran beberapa warna menghasilkan warna lain. Ada dua macam proses percampuran yang berbeda, yaitu percampuran cahaya berwarna dan percampuran zat warna.

Ketika berkas cahaya jatuh ke atas layar putih, warna yang muncul tergantung pada seluruh panjang gelombang yang dimiliki berkas tersebut. Jika berkas cahaya warna lain disorotkan ke titik tampilan yang sama pada layar, maka akan diperoleh kombinasi warna cahaya dari kedua berkas. Proses ini disebut percampuran aditif karena dua cahaya warna membentuk warna ketiga dengan cara menambahkan atau menggabungkan panjang gelombang pertama dengan panjang gelombang kedua.

Proses yang berbeda berlangsung ketika dua benda warna saling bercampur. Cahaya putih adalah gabungan dari seluruh panjang gelombang cahaya tampak. Ketika cahaya putih jatuh keatas bubuk berwarna beberapa panjang gelombang dari cahaya diserap oleh bubuk. Warna yang muncul

tergantung pada panjang gelombang yang terpantul. Jika ada bubuk dengan warna lain dicampur dengan bubuk pertama, bubuk yang kedua tersebut akan menyerap sebagian panjang gelombang yang sebelumnya tidak diserap oleh bubuk pertama. Maka warna yang dihasilkan tergantung pada sisa pantulan panjang gelombang dari cahaya putih, yang tidak diserap oleh kedua bubuk. Proses ini disebut pencampuran subtraktif, karena warna campuran dibentuk dari hasil pengurangan panjang gelombang tertentu dari cahaya putih oleh setiap benda atau zat berwarna didalam campuran.

Warna primer, ada dua kelompok warna primer yang dapat dicampur untuk menciptakan warna-warna lain. Warna primer untuk pencampuran cahaya secara aditif adalah warna merah, hijau, dan biru. Pencampuran ketiga warna dalam jumlah setara menghasilkan cahaya putih. Pencampuran sepasang warna primer dalam setara menghasilkan warna sekunder: cahaya merah campur hijau menghasilkan cahaya kuning, cahaya hijau campur biru menghasilkan cahaya sian, dan cahaya merah campur biru menghasilkan cahaya magenta. Berbagai macam warna dapat dibuat dengan cara mencampur ketiga warna primer pada perbandingan tertentu.

Warna-warna primer untuk pencampuran cat atau zat-zat alin secara substraktif adalah magenta, kuning dan sian warna sekunder untuk proses pencampuran substraktif adalah merah, hijau dan biru.

Warna adalah elemen penting dalam pembelajaran, pemilihan warna dalam pembelajaran merupakan hal penting yang turut menentukan program

pembelajaran. Penggunaan warna yang sesuai dalam pembelajaran dapat membangkitkan motivasi, perasaan, perhatian, dan kesediaan siswa dalam belajar.

3. Peranan guru dalam pembelajaran dengan metode karyawisata

Metode karyawisata merupakan alat yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan pembelajaran kepada anak dan melibatkan interaksi yang aktif dan dinamis antara guru dan anak, sehingga tujuan belajar yang telah ditetapkan dapat tercapai secara efektif dan efisien, tanpa mengabaikan minat anak. Guru harus mempertimbangkan sarana dan prasarana yang akan digunakan untuk mencapai pembelajaran yang optimal.

Kegiatan pembelajaran pada dasarnya merupakan proses komunikasi. Dalam proses komunikasi tersebut guru bertindak sebagai komunikator yang bertugas menyampaikan pesan pembelajaran (message) kepada penerima pesan yaitu anak.

Guru menggunakan Metode karyawisata dalam komunikasi pembelajaran di taman kanak-kanak sangat penting artinya mengingat perkembangan anak pada saat ini dalam masa kongkret. Dengan demikian pembelajaran di taman kanak-kanak harus menggunakan sesuatu yang memungkinkan anak dapat belajar secara kongkret.

4. Penerapan Metode karyawisata dalam meningkatkan kemampuan anak mengenal warna.

Setiap metode pembelajaran memiliki keunggulan masing-masing, maka dari itulah guru diharapkan dapat memilih metode yang sesuai dengan kebutuhan

atau tujuan pembelajaran. Dengan harapan bahwa penggunaan metode pembelajaran akan mempercepat dan mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran.

Ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam memilih metode pembelajaran, yaitu :

1. Harus adanya kejelasan tentang maksud dan tujuan pemilihan metode pembelajaran, dalam hal ini sasaran pembelajaran anak taman kanak-kanak.
2. Karakteristik metode pembelajaran. Setiap metode pembelajaran mempunyai karakteristik tertentu, baik dilihat dari keunggulannya, cara pembuatan maupun cara penggunaannya. Memahami karakteristik metode pembelajaran merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki guru dalam kaitannya pemilihan metode pembelajaran. Disamping itu memberikan kemungkinan pada guru menggunakan berbagai metode pembelajaran secara bervariasi.

Karyawisata merupakan salah satu metode melaksanakan kegiatan pembelajaran di taman kanak-kanak, dengan cara mengamati dunia sesuai dengan kenyataan yang ada secara langsung yang meliputi manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan dan benda-benda lainnya. Melalui karyawisata, anak mendapat kesempatan untuk menumbuhkan tentang minat sesuatu hal. Dalam meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal warna, anak dibawa berkaryawisata ke kebun sekolah yaitu mengajak anak untuk mengenal berbagai macam warna yang terdapat pada tanaman yang ada di kebun sekolah.

Di kebun sekolah guru membimbing anak untuk mengenal berbagai macam warna. Guru mengajak anak untuk mengadakan karyawisata ke toko buah-buahan

dekat lingkungan sekolah dalam rangka meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal warna.

Di toko buah-buahan guru membimbing anak untuk lebih mengenal berbagai macam-macam warna yang terdapat pada buah-buahan. Anak akan memperoleh pemahaman tentang macam-macam tanaman yang ada di sekitar kebun sekolah, warna-warna tanaman, fungsi tanaman, cara menanam, bagian-bagian tanaman. Kunjungan ke dunia tanaman memberikan pengetahuan tentang berbagai macam tanaman yang ada disekitar kebun serta berbagai berwarna-warni. Semua pengalaman memperkaya pengetahuan tentang dunia tanaman. Tanaman sebagai sumber pembelajaran dan serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi anak.