

## **KEMAMPUAN LITERASI SAINS MELALUI PENERAPAN PERMAINAN PENCAMPURAN WARNA UNTUK ANAK USIA DINI**

**Siti Nurida<sup>1</sup>✉, Sharina Munggaraning Westhisi<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> Taman Kanak-kanak (TK) Plus Al-Hikmah, Kab. Bandung Barat, Prov. Jawa Barat, Indonesia

<sup>2</sup> Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Kota Cimahi, Provinsi Jawa Barat, Indonesia.

<sup>1</sup> [sitinurida30@gmail.com](mailto:sitinurida30@gmail.com), <sup>2</sup> [sharina@ikipsiliwangi.ac.id](mailto:sharina@ikipsiliwangi.ac.id)

### **ABSTRAK**

Sains sangat erat dengan kehidupan sekitar anak, karena anak memiliki rasa ingin tahu yang besar. Melalui literasi sains anak mendapatkan informasi mengenai alam sekitar. Temuan yang didapat peneliti pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini lebih ditekankan pada buku-buku atau lembar kerja anak. Sehingga pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan literasi sains anak sangat sedikit diberikan kepada anak. Untuk itu dalam upaya peningkatan kemampuan literasi sains ini dapat dikembangkan melalui permainan pencampuran warna. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana permainan pencampuran warna dapat meningkatkan kemampuan literasi sains pada anak. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan subyek penelitian yaitu guru dan anak kelompok A yang berjumlah 12 anak yang terdiri dari 6 anak laki-laki dan 6 anak perempuan. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah pengumpulan data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Berdasarkan hasil dari penelitian selama dilapangan dapat disimpulkan bahwa permainan pencampuran warna dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan kemampuan literasi sains anak pada kelompok A di TK Plus Al-Hikmah dan menjadi rekomendasi bagi guru dalam memberikan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak.

Kata Kunci : Literasi Sains; Pencampuran Warna

### **ABSTRACT**

Science is very closely related to the lives of children because children have a great deal of curiosity. Through scientific literacy, children get information about the natural environment. The findings obtained by researchers in early childhood education are more emphasized in children's books or worksheets. So learning to improve children's scientific literacy skills is very little given to children. For this reason, to improve scientific literacy skills, they can be developed through color-mixing games. This study aims to determine the extent to which color-mixing games can improve scientific literacy skills in children. This study uses a qualitative descriptive method with research subjects, namely teachers and children in group A, totaling 12 children, consisting of 6 boys and 6 girls. Data collection techniques include observation, interviews, and documentation. The data analysis used is data collection, data presentation, and conclusion drawing. Based on the results of the research in the field, it can be concluded that the color mixing game can be a solution for improving children's scientific literacy skills in group A in TK Plus Al-Hikmah and become a recommendation for teachers in providing fun learning for children.

Keywords: Science Literacy; Color Mixing

**PENDAHULUAN**

Banyak penilaian dari pengamat pendidikan bahwa, memasuki abad ke-21, dunia pendidikan Indonesia masih mengalami masalah besar, terutama berkaitan dengan rendahnya kualitas pendidikan. Apabila hal ini dibiarkan bukan hal yang mungkin Indonesia mengalami kegagalan total dan akan menjadi Negara yang bangkrut pada masa yang akan datang. Beberapa yang menjadi kekhawatiran tersebut, seperti : Indonesia menduduki peringkat 38 dari 41 negara yang diteliti terkait dengan tingkat melek literasi sains (Toharudin, Hendrawati & Rustaman, 2011). Untuk meningkatkan hal tersebut, langkah strategis yang harus dilakukan adalah membangun literasi sains khususnya pada anak usia dini.

Untuk mengembangkan kemampuan intelektual dan kreativitas pada anak membutuhkan adanya pengembangan inovasi dalam bidang pendidikan khususnya di PAUD. Untuk menyukseskan pembangunan di Negara Indonesia pada abad-21, menguasai enam literasi menjadi sebuah keharusan bagi masyarakat , yaitu : literasi numerasi, literasi bahasa, literasi sains, literasi finansial dan literasi budaya dan kewargaan (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Pengurus Wilayah Himpaudi Jawa Barat, 2018). Literasi juga merupakan pengetahuan dan kecakapan ilmiah yang mampu mengidentifikasi pertanyaan, memperoleh pengetahuan yang baru, menjelaskan fenomena ilmiah, dan mengambil simpulan berdasarkan fakta, memahami karakteristik sains, kesadaran bagaimana sains dan teknologi membentuk lingkungan alam, intelektual, budaya, serta kemauan untuk terlibat dan peduli terhadap isu-isu yang terkait sains. Literasi sains merupakan salah satu kegiatan yang dapat disesuaikan dengan aspek pembelajaran yang diselenggarakan dengan pembelajaran abad-21.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di TK Plus Al-Hikmah, diperoleh data bahwa TK Plus Al-Hikmah telah menerapkan pembelajaran dengan menggunakan kurikulum 2013. Pada penerapan kurikulum 2013 telah berjalan dengan lancar, tetapi untuk penerapan sains belum ditemukan dalam pembelajarannya setiap temanya. Sains hanya diterapkan pada tema-tema tertentu. Hal ini dikarenakan guru hanya menyampaikan terbatas pada modul-modul yang dimiliki oleh sekolah yang harus diisi oleh semua peserta didik. Beberapa anak kelompok A masih belum bisa menyebutkan dan menunjukkan warna secara konkret. Anak bisa menyebutkan warna setelah dibandingkan dengan warna pada tokoh yang disukainya. Penyebutan ini apabila diulang beberapa kali anak masih salah dalam menyebutkan warna yang ditunjukkan oleh guru.

Salah seorang guru kelompok A di TK Plus Al-Hikmah menyatakan bahwa : “metode pembelajaran yang dilakukan adalah metode penugasan,observasi, unjuk kerja. Untuk kegiatan Sains itu sendiri hanya dilakukan pada tema-tema tertentu. Kegiatan sains ini sebetulnya kegiatan yang sangat disukai anak-anak TK. Kesulitan penerapannya dikarenakan permintaan orang tua yang mengukur kemampuan anak hanya melalui lembar kerja dalam modul. Selain itu belum semua guru memiliki pengetahuan dalam menyampaikan pembelajaran sains.

Sains sangat erat kaitannya dengan anak usia dini karena pada masa tersebut anak memiliki rasa ingin tahu yang besar. Anak-anak menemukan, mengamati, dan belajar pada lingkungan yang ada disekitarnya. Literasi sains pada anak usia dini yaitu mengenal, menyadari, dan peduli terhadap lingkungannya, sehingga anak dapat menjaga lingkungan dan dapat menemukan solusi permasalahan dilingkungannya. Dilihat dari hal tersebut maka literasi sains sangat potensial untuk ditanamkan pada usia dini. Pendidikan anak usia dini seharusnya dapat menjadi wadah dalam pengembangan literasi sains dan terintegrasi dalam tema-tema yang menjadikan acuan pembelajaran. Salah satu strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan intelektual dan kreativitas anak adalah melalui metode bermain. Bermain merupakan bagian yang tidak dapat

dipisahkan dari anak. Salah satu kebutuhan anak yang harus dipenuhi adalah bermain. Semua aktivitas yang dilakukan anak adalah aktivitas yang menunjukkan kegiatan bermain. Oleh karena itu prinsip pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini adalah belajar melalui bermain. Bermain merupakan kebutuhan bagi setiap anak karena pada dasarnya anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi (Kementrian Pendidikan dan kebudayaan, 2020). Bermain dan anak merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dan merupakan kebutuhan anak yang harus dipenuhi (Fauziddin, 2017).

Peran guru dan orang dewasa sangat berpengaruh dalam meningkatkan minat sains pada anak. Agar dapat memberikan stimulus pada anak dapat melalui model pembelajaran kontekstual, bahwa keterampilan sains merupakan keterampilan mengamati, mengelompokkan, dan mengomunikasikan (Oktavia, Kurniati, Santana, & Aprianti, 2020). Agar proses pembelajaran pada anak usia dini menyenangkan dan anak turut serta langsung kegiatan agar anak memahami tetapi juga mengalami dan ikut serta dalam setiap kegiatan, maka kegiatan sains harus dirancang secara menarik selama kegiatan berlangsung. Selain itu, diharapkan anak mampu memperoleh pengalaman langsung dari hasil pengamatan dan eksperimen yang dilakukan oleh anak sehingga anak akan memaknai dan membangun konsep belajar sendiri (Zahro, Atika, & Westhisi, 2019).

Kegiatan mencampur warna berfungsi juga untuk mengembangkan pemahaman anak mengenai sains melalui proses pembelajaran dengan konsep bermain sambil belajar, belajar seraya bermain. Melalui kegiatan pencampuran warna dapat mendorong anak untuk lebih bereksplorasi, bereksperimen, termotivasi untuk berfikir kritis, adanya keinginan untuk mencoba hal baru yang disesuaikan dengan rasa ingin tahunya yang besar. Dalam kegiatan pencampuran warna ini anak berkreasi dengan suasana yang menyenangkan dan secara tidak langsung anak menemukan warna-warna baru dari hasil kegiatan bermain pencampuran warna.

Dengan demikian, untuk menyelesaikan permasalahan sains pada kelompok A. Maka dibuatkan lembar kerja kegiatan permainan pencampuran warna, sehingga anak dapat menuangkan hasil pengamatan pada lembar kegiatan anak. Kegiatan pencampuran warna ini merupakan kegiatan yang sederhana, dengan tujuan memberikan pembelajaran yang menyenangkan. Dengan permainan pencampuran warna ini anak tidak merasa sedang belajar, sehingga anak tidak merasa bosan dan muda mengingat apa yang telah disampaikan oleh guru pada pembelajaran. Maka tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis kegiatan permainan pencampuran warna dalam meningkatkan kemampuan literasi sains pada anak kelompok A.

## **METODOLOGI**

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode deskriptif kualitatif. Dengan penelitian ini, maka peneliti menjabarkan pelaksanaan kegiatan yang telah berlangsung mengenai sumber data, teknik pengumpulan data serta teknik analisis data. Adapun subjek yang digunakan yaitu Ibu ET sebagai sumber untuk diwawancarai selaku guru kelas kelompok A TK Plus Al-Hikmah. Subjek dari penelitiannya terdiri dari anak kelompok A yang berjumlah 12 anak terdiri dari laki-laki 6 anak dan perempuan 6 anak. Penelitian ini dalam teknik pengumpulan datanya menggunakan wawancara, observasi, serta dokumentasi. Dalam pelaksanaan observasi peneliti turut serta di antara subjek yang bertujuan agar dapat melihat proses pembelajaran dan menuliskan perkembangan anak. Wawancara dalam penelitian ini untuk memperjelas hasil penelitian, berikut dokumentasi dilaksanakan untuk melihat proses pembelajaran ketika kegiatan berlangsung. Sedangkan analisis data digunakan peneliti dengan memakai analisis data deskripsi berupa rekap data dan analisis data serta penarikan kesimpulan dan juga verifikasi.

Kegiatan permainan pencampuran warna untuk meningkatkan kemampuan literasi sains anak kelompok A menurut informasi yang didapat peneliti di TK Plus Al-Hikmah sudah dilaksanakan sekitar satu tahun yang lalu. Kegiatan penelitiannya dilaksanakan pada semester 1 Tahun Pelajaran 2021-2022. Titik berat penelitian ini meliputi proses pembelajaran sains yang dilaksanakan di TK Plus Al-Hikmah dengan anak kelompok A, semua kegiatan pembelajaran dilaksanakan seperti bagaimana cara guru mengembangkan dan menumbuhkan kemampuan literasi sains pada anak, perencanaan dan persiapan yang dilakukan untuk kegiatan permainan pencampuran warna, bagaimana sarana dan media yang sudah disiapkan sudah memenuhi kebutuhan anak untuk pembelajaran tersebut, apakah guru sudah melakukan identifikasi perkembangan anak, dan apabila anak dihadapkan pada masalah adakah guru mengajak anak melalui cara pendekatan atau komunikasi dengan baik dalam mengatasi atau mengurangi masalah anak tersebut.

Setelah mendapatkan data dari hasil penelitian melalui observasi dan wawancara serta dokumentasi dalam kegiatan pembelajaran sains pencampuran warna. Analisis data dibutuhkan dalam mencari, menyusun data yang diperoleh agar dipelajari dan diambil kesimpulan sehingga dapat diceritakan ulang oleh anak. Analisis data yaitu suatu proses dalam mencari serta menyusun secara sistematis, selanjutnya data yang telah diperoleh dari hasil observasi, wawancara baik berupa catatan lapangan maupun dokumentasi, yang selanjutnya menentukan mana yang lebih penting agar dapat mengambil kesimpulan agar lebih mudah dipahami peneliti atau orang lain.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Dari penelitian yang dilaksanakan di TK Plus Al-Hikmah pada semester 1 Tahun Pelajaran 2021-2022, pembelajaran untuk peningkatan literasi sains pada anak sudah dilakukan terutama pada tema yang erat kaitannya dengan eksperimen seperti pada tema alam semesta. Eksperimen adalah kegiatan yang sangat disenangi oleh anak seperti yang diungkapkan Nafiqoh & Wulansuci (2020) dalam memberikan pembelajaran yang kreatif, inovatif tersebut salah satu caranya dapat berupa menggunakan metode eksperimen terhadap suatu kejadian. Dengan begitu anak dapat memahami proses dari kegiatan yang diberikan, mengerti konsep-konsep sains dan tentunya mendukung kemampuan kognitif anak dalam keterampilan pembelajaran sains.

Berikut ini dipaparkan data proses pembelajaran permainan pencampuran warna yang dilakukan oleh guru. Pembelajaran merupakan proses yang tidak dapat terlepas dari kegiatan pembelajaran. Di dalam skenario pembelajaran, dijabarkan mengenai proses yang dilakukan guru untuk merencanakan pembelajaran permainan pencampuran warna pada anak untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak kelompok A. Proses skenario ini terbagi kedalam tujuan pembelajaran dan materi pembelajaran yang direncanakan oleh guru. Tujuan pembelajaran pada setiap hari tertuang dalam rencana kegiatan harian atau RPPH. Secara umum tujuan pembelajaran dikaitkan dengan tujuan utama dari TK Plus Al-Hikmah yang tertuang dalam program-program yang disusun oleh team pendiri lembaga dari mulai program tahunan, program semester, program pembelajaran mingguan hingga program pembelajaran harian.

Berikut merupakan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru terkait dengan tujuan pembelajaran, konsep TK Plus Al-Hikmah ini ingin meningkatkan kemampuan literasi sains pada anak yang diiringi dengan kemampuan yang dimiliki anak. Berdasarkan data hasil dokumentasi, didapati tujuan pembelajaran pada setiap hari tertera dalam rencana program pembelajaran harian (RPPH) dituliskan tema pada setiap hari, dan diturunkan pada indikator-indikator pembelajaran. Berdasarkan data hasil wawancara dengan kepala sekolah mengenai proses penyusunan rencana kegiatan harian yang

berkaitan dengan nilai-nilai literasi sains, guru menyampaikan semua program yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran sudah terangkum dalam satu paket kurikulum yang berisi program tahunan, program semester, maupun rencana kegiatan harian. TK Plus Al-Hikmah telah merencanakan semua program kegiatan selama satu tahun.

Dengan mengadakan kegiatan permainan pencampuran warna dalam meningkatkan literasi sains anak. Guru-guru mengikuti jalannya acara tersebut dengan penuh semangat serta mendukung dan juga membantu agar kegiatan permainan pencampuran warna ini dapat terlaksana dengan baik. Anak-anakpun sangat antusias menanyakan dan ketika guru memperlihatkan media permainan pencampuran warna yang akan digunakan dan anak-anak ingin segera melakukannya. Selanjutnya guru mulai menyampaikan pesan pada anak supaya melaksanakan permainan pencampuran warna dengan melaksanakan aturan yang telah disepakati yaitu diantaranya untuk tenang dan tidak terburu-buru dalam mencampurkan warna.

Penelitian dilakukan terhadap anak usia 4-5 tahun atau kelompok A sebanyak 12 anak. Instrumen observasi meliputi : anak mampu menyebutkan warna dasar, anak mampu mengungkapkan apa yang terjadi bila dua warna dicampurkan, anak mampu menceritakan hasil pengamatannya, anak mampu mengungkapkan sebab akibat, anak mau mencoba/bereksperimen untuk melakukan pencampuran warna. Observasi dilaksanakan sebanyak enam kali yang terdiri dari satu kali pertemuan Pretest, empat kali permainan pencampuran warna, dan satu kali pertemuan terakhir yaitu post test.

Pertemuan pertama dilaksanakan pada awal pertemuan dengan anak-anak yaitu pada tanggal 26 November 2021. Peneliti melakukan observasi awal dengan cara melihat pembelajaran yang biasa dilaksanakan sehari-hari serta mengobservasi anak melalui tanya jawab kegiatan sehari-hari. Kegiatan pembelajaran pada saat itu adalah bercerita dan mengerjakan penugasan pada buku yang telah disiapkan oleh guru kelas. Anak-anak pada umumnya antusias pada kegiatan hari tersebut, tetapi pada saat pengulangan pembelajaran anak-anak sedikit lupa atas apa yang telah dipelajarinya. Ini menunjukkan bahwa anak belum bisa mengungkapkan dan menunjukkan keberkesananan atas pembelajarannya.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Senin, 29 November 2021. Pembelajaran dilakukan seperti biasa kegiatan awal, kegiatan inti dan penutup. Pada kegiatan inti anak-anak diajak untuk bermain pencampuran warna dasar (merah, biru dan kuning) menggunakan air yang diberi pewarna makanan kemudian mereka mencampurkan dengan arahan dari peneliti. Pada awalnya anak-anak belum mampu menyebutkan warna-warna dasar yang ada. Ada empat anak Belum berkembang, delapan anak Mulai Berkembang dalam hal mampu menyebutkan warna dasar, mampu mengungkapkan apa yang terjadi apabila dua warna dicampurkan, mampu mengungkapkan hasil pengamatannya dan mampu mengungkapkan sebab akibat. sembilan anak Mulai Berkembang dalam hal mau mencoba/bereksperimen melakukan pencampuran warna.

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Selasa tanggal, 30 November 2021. Media yang digunakan masih berupa air yang diberi pewarna makanan. Pada pertemuan kedua ini anak-anak sudah mulai bisa menyebutkan warna dasar yang ditunjukkan. Hal ini terlihat dari hasil penilaian bahwa delapan anak Mulai Berkembang dan empat anak Berkembang Sesuai Harapan dalam hal menyebutkan warna dasar. Dalam hal mengungkapkan apa yang terjadi apabila dua warna dicampurkan, mampu mengungkapkan hasil pengamatannya, mengungkapkan sebab akibat delapan anak Mulai berkembang dan tiga anak Berkembang Sesuai Harapan. Ada satu anak yang Belum Berkembang dalam ketiga indikator tersebut. Untuk mau mencoba/bereksperimen melakukan pencampuran warna umumnya sudah Mulai Berkembang dan sesuai harapan.

Pertemuan keempat dilaksanakan pada hari Rabu tanggal, 1 Desember 2021. Media yang dipakai pada pertemuan ketiga ini adalah cat asturo. Warna yang digunakan masih tetap yaitu warna merah, biru dan kuning. Sebanyak dua anak Mulai Berkembang dan 10 anak Berkembang Sesuai Harapan dalam hal mampu menyebutkan warna dasar. Dalam pencampuran warna kali ini anak langsung meneteskan cat asturo pada kertas gambar dan mencampurkannya dengan warna lain. Semua anak Berkembang Sesuai Harapan dalam hal mau mencoba/bereksperimen melakukan pencampuran warna. Dalam hal mengungkapkan apa yang terjadi bila dua warna dicampurkan, mengungkapkan hasil pencampuran, mengungkapkan sebab akibat tujuh anak Mulai Berkembang dan lima anak sudah Berkembang Sesuai Harapan.

Pertemuan kelima dilaksanakan pada tanggal, 2 Desember 2021. Media yang dipakai adalah cat asturo dan lembar kerja anak yang berisikan petunjuk warna yang akan digunakan untuk dicampurkan dan hasil dari warna yang dicampurkannya. Sebanyak empat anak Berkembang Sangat Baik dan delapan anak Berkembang Sesuai Harapan dalam hal menyebutkan warna dasar dan mau mencoba/bereksperimen melakukan pencampuran warna. Pada aspek penilaian Mampu mengungkapkan apa yang terjadi bila dua warna dicampurkan, mengungkapkan hasil pengamatannya, mampu mengungkapkan sebab akibat, tiga anak Berkembang sangat Baik dan sembilan anak Berkembang sesuai Harapan.

Pertemuan terakhir atau keenam dilaksanakan pada tanggal, 3 Desember 2021. Peneliti menyediakan tiga buah cat dengan warna dasar yaitu : merah, kuning dan biru. Setiap anak ditugaskan untuk mencampur dua warna yang berbeda dan menyebutkan hasil pencampuran warnanya. Sebanyak lima anak Berkembang Sangat Baik dan tujuh anak Berkembang Sesuai Harapan dalam hal menyebutkan warna dasar dan mau mencoba/bereksperimen melakukan pencampuran warna. Pada aspek penilaian Mampu mengungkapkan apa yang terjadi bila dua warna dicampurkan, mengungkapkan hasil pengamatannya, mampu mengungkapkan sebab akibat, tiga anak Berkembang sangat Baik dan sembilan anak Berkembang sesuai Harapan.

## **Pembahasan**

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa kegiatan yang dilaksanakan oleh guru dan anak yaitu dalam upaya meningkatkan literasi sains dengan permainan pencampuran warna. Dilakukan pembelajaran melalui permainan. Kegiatan yang disenangi anak-anak adalah bermain, dengan ikut serta dalam pembelajaran permainan pencampuran warna, anak-anak memiliki perasaan senang dan gembira, tentunya belajar seraya bermain anak-anak bisa bersosialisasi serta mengarahkan ide kreatifnya. Sependapat dengan Sujiono (2010) bahwa bermain diartikan salah satu sarana untuk menstimulasi keterampilan yang menggunakan semua indera yang bisa mempengaruhi kecerdasan jamak seseorang. Sedangkan manfaat bermain diantaranya mendorong perkembangan fisik motorik anak, membantu perkembangan sosial emosional, mengembangkan intelektual serta mengembangkan kemandirian (Sujiono, 2013).

Di lembaga TK Plus Al-Hikmah kegiatan pembelajaran yang disukai anak-anak adalah kegiatan bermain cat dan melukis. Karena dengan turut serta dalam kegiatan permainan pencampuran warna, anak-anak mampu mengeksplorasi atau dapat menyalurkan ide-ide kreatifnya dan lebih dapat mengembangkan imajinasinya. Pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan literasi sains dengan menggunakan permainan pencampuran warna adalah suatu pembelajaran eksperimen menggunakan pewarna atau cat, proses pencampuran warna ini sangatlah menarik untuk dicoba dan dipraktikkan kepada anak karena kegiatannya lebih menarik dan menantang imajinasi, dan membuat

kemampuan kognitif anak lebih terasah lagi dan lebih berkembang dan membuat anak lebih antusias dalam mencampur warna.

Dalam kegiatan permainan pencampuran warna, anak akan semakin termotivasi untuk berkreasi dalam mencampurkan warna-warna dasar tertentu. Menjadikan anak memiliki banyak dan mengumpulkan informasi tentang warna-warna yang bisa dihasilkan dari proses percobaan tersebut. Anak akan membandingkan warna yang ditimbulkan dari pencampuran warna yang berbeda-beda akan menghasilkan warna yang berbeda pula (Solihat, Riyanto & Aprianti, 2020). Dua warna dasar (merah, kuning, biru) yang dicampur dalam jumlah yang sama akan menghasilkan warna baru (jingga, hijau, ungu) yang disebut warna sekunder. Jadi campuran warna merah dan kuning menjadi warna jingga, campuran warna merah dan biru menjadi warna ungu, dan campuran warna biru dan kuning menjadi warna hijau.

Berdasarkan hasil penelitian melalui kegiatan permainan pencampuran warna menunjukkan adanya peningkatan dalam kemampuan literasi sains anak. Hal ini terlihat adanya keinginan, antusias, rasa percaya diri dan komunikasi dengan guru dan teman yang berkembang sangat baik. Anak-anak menyukai kegiatan pembelajaran sains karena kegiatannya yang menyenangkan dan anak dapat langsung mengamati dan bereksperimen secara langsung. Kegiatan inilah yang dapat mendukung anak untuk terus bereksplorasi.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian selama dilapangan dapat disimpulkan bahwa permainan pencampuran warna dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan kemampuan literasi sains anak pada kelompok A di TK Plus Al-Hikmah dan menjadi rekomendasi bagi guru dalam memberikan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak. Sehingga dengan permainan pencampuran warna ini anak dapat lebih mengeksplorasi pemikiran dan pemahamannya serta kemampuannya dalam mengungkapkan apa yang terjadi, sebab dan akibat dalam kehidupan sehari-hari. Serta dapat menumbuhkan kemampuan anak dalam pengenalan warna, mengungkapkan hasil eksperimennya. Sehingga dengan kegiatan ini dapat menjadi suatu daya tarik bagi anak dan anak-anak merasa senang sehingga menumbuhkan pola pikir pada anak dalam berfikir kritis, kreatif dan inovatif.

## Daftar Pustaka

- Fauziddin, M. (2017). *Pembelajaran PAUD Bermain, Cerita, dan Menyanyi secara Islami*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya Offset
- Kementrian Pendidikan dan kebudayaan, Pengurus Wilayah Himpaudi Jawa Barat. (2018). *Kumpulan Peraturan menteri Pendidikan dan Kebudayaan tentang Pendidikan Anak Usia Dini, PAUD Holistik Integratif*. Bandung : Cahaya Ilmu.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). *Pentingnya Bermain Bagi Anak Usia Dini*. Jakarta
- Nafiqoh, H., & Wulansuci, G. (2020). Mengembangkan sikap sains anak usia dini melalui metode pembelajaran eksperimen berbasis belajar di rumah (BDR). *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 6(2), 98-104. <https://doi.org/10.22460/ts.v6i2p%25p.2144>
- Oktavia, H., Kurniati, K., Santana, F. D. T., & Aprianti, E. (2020). Penerapan Metode Discovery Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Anak Kelompok B. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 3(2), 110-118. <https://doi.org/10.22460/ceria.v3i2.p%25p>

Solihat, A. I., Riyanto, A. A., & Aprianti, E. (2020). MENINGKATKAN KEMAMPUAN PROSES SAINS AUD MELALUI PEMBELAJARAN PENGENALAN PENCAMPURAN WARNA DI RA AL-MUBAROK. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 3(6), 559-566.  
<https://doi.org/10.22460/ceria.v3i6.p%25p>

Sujiono, Y. N. (2010). *Bermain Kreatif AGGG Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT. Indeks.

Sujiono, Y. N. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks.

Toharudin, U., Hendrawati, S., Rustaman, A. (2011). *Membangun Literasi sains peserta Didik*. Bandung : Humaniora.

Zahro, I., Atika, A., & Westhisi, S. (2019). Strategi Pembelajaran Literasi Sains Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 4(2), 121-130.  
doi:<https://doi.org/10.33369/jip.4.2.121-130>