

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Usia dini merupakan tahap awal terpenting dalam pertumbuhan dan perkembangan kehidupan manusia. Kali ini, menampilkan beberapa tahapan penting yang menjadi dasar kehidupan anak selanjutnya. Salah satu periode yang menjadi ciri anak usia dini adalah *Golden Age*. Anak usia dini memiliki batasan dan ciri khas tertentu, serta berada dalam proses perkembangan yang sangat pesat. Anak usia dini adalah individu yang unik, menunjukkan pola pertumbuhan dan perkembangan, termasuk fisik, kognitif, sosial dan emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi khusus, berdasarkan tahapan yang dialami anak. Anak usia dini berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional diperuntukan bagi anak usia 6 tahun ke atas. Menurut undang-undang, anak usia dini ini adalah kelompok usia sejak lahir sampai dengan taman kanak-kanak. (Suryana, 2012:1.31.7).

Pendidikan anak usia dini menitikberatkan pada pengembangan diri dan kemampuan diri dengan tujuan untuk mendorong pertumbuhan dan perkembangan anak secara utuh dan menekankan pada pengembangan kepribadian dan potensi diri secara utuh. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, Pasal 1 (14) Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan anak usia dini diselenggarakan dengan memberikan insentif pendidikan untuk meningkatkan dan menopang tubuh sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Pertumbuhan dan perkembangan mental dimana anak siap mengikuti jenjang pendidikannya. Dalam konteks ini, pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang dapat merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak dengan cara merangsang pendidik dalam proses pembelajaran. (Suyanto, 2005:2)

Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini membutuhkan pembinaan yang mendesak karena harus mampu mendorong semua aspek perkembangan anak. Aspek perkembangan tersebut meliputi aspek fisik, motorik, intelektual, sosial, emosional dan linguistik. Kelima aspek tersebut berkembang sangat cepat pada

anak, sehingga memerlukan perhatian khusus agar anak dapat berkembang secara optimal pada tahap perkembangan ini. (Meiliawati, 2015:1)

Aspek penting yang berkembang pada anak usia dini adalah aspek intelektual/kognitif. Aspek perkembangan kognitif pendidikan anak usia dini sangat penting. Hal ini dikarenakan perkembangan kognitif dapat mengembangkan pengetahuan anak melalui panca indera anak. Pada usia 4-5 tahun, Piaget mengatakan anak-anak berada dalam tahap pra operasi, menunjukkan proses berpikir yang lebih jernih dan mulai mengenali berbagai simbol, termasuk audio dan gambar. (Suyanto, 2005:55).

Salah satu aspek kunci dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak adalah kemampuan anak untuk mengenali objek, termasuk pengenalan warna. Kemampuan anak mengenal warna merupakan salah satu aspek perkembangan anak, yaitu bagian dari perkembangan kognitif. Konsep warna untuk anak-anak dapat dibagi menjadi dua kategori: mencampur warna dan menciptakan warna baru. Artinya anak dapat mencampurkan warna primer yang berbeda dengan warna sekunder seperti pelangi. Keterampilan tersebut dapat dibentuk melalui pemerolehan bahasa, kognitif dan motorik halus anak yang memahami. (Utami, 2020:3)

Menurut Sujiono (Sujiono, 2010:141), ada beberapa indikator perkembangan pengenalan warna anak: konsep warna dalam percobaan sederhana. Dalam buku Nugraha (Nugraha, 2008:35), teori warna oleh Brewster dan Mansell menyatakan bahwa warna dapat dibagi menjadi beberapa bagian: primer, sekunder dan tersier. Berdasarkan teori Brewster, pengenalan warna meningkatkan keterampilan anak usia dini. Kemampuan anak mengenal warna primer dan sekunder seperti merah, kuning, hijau, biru, jingga dan ungu. Dengan mencampurkan warna, pendidik secara tidak langsung mengenalkan anak pada dunia sains. Memperkenalkan sains kepada anak-anak prasekolah berfokus pada proses daripada produk.

Dalam pembaruan pembelajaran, pendidik dapat menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan menemukan cara serta sarana belajar, bermain, dan perilaku yang menyenangkan bagi anak-anak. Hal ini dimaksudkan untuk

menyaemangati peserta didik dalam proses pembelajaran agar pendidik kreatif dan inovatif dalam menciptakan perangkat pembelajaran. Proses pembelajaran ini merupakan model pembelajaran PAIKEM yaitu pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar anak. Ditinjau dari segi anak, pembelajaran efektif adalah pembelajaran yang membuat anak terdorong dan mampu memanfaatkan kesempatan belajar yang ada untuk menguasai kompetensi yang diharapkan. Kemudian ditinjau dari kegiatan guru, pembelajaran efektif adalah pembelajaran yang menuntut guru untuk memberikan kesempatan belajar pada anak dalam membangun kompetensinya. Pada proses belajar mengajar guru berperan sebagai fasilitator yang tugasnya mendorong anak berbicara dan berbuat serta mengajak anak terlibat sepenuhnya dalam aktivitas belajar. (Maler, 2002:120)

Singkatnya, seorang pendidik yang efektif adalah pendidik yang memiliki keterampilan, pengetahuan dan keahlian untuk menemukan proses pembelajaran yang menarik, menghibur dan menyenangkan. Oleh karena itu, model pembelajaran PAIKEM ini sesuai dengan model pembelajaran *Edutainment* yang digunakan dalam penelitian ini. *Edutainment* memiliki pengertian yang terdiri dari dua kata yaitu *education* yang berarti pendidikan dan *entertainment* yang berarti hiburan. *Edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang bertujuan untuk menggabungkan konten pendidikan dan hiburan secara harmonis untuk memastikan bahwa kegiatan pembelajaran dilakukan dengan cara yang menyenangkan. (Fadillah, 2014:3)

Konsep pembelajaran berbasis edutainment pertama kali diperkenalkan di super camps oleh Eric Jensen, Greg Simmons dan Bobby Deporters pada tahun 1980-an. Selama program pembelajaran 10 hari musim gugur 1981, mereka memperoleh kepercayaan diri, keterampilan belajar dan komunikasi dalam suasana yang menyenangkan. Kegiatan supercamp telah memberikan dampak positif bagi kehidupan ribuan mahasiswa dan orang-orang di sekitarnya. Di Super Camp, kurikulum konsisten dari tiga komponen: keterampilan, akademik, kebugaran, dan keterampilan hidup. (Fadillah, 2014:7)

Teori pembelajaran berbasis *Edutainment* merupakan seperangkat teori yang menunjukkan bagaimana anak dapat terlibat kegiatan belajar yang mereka sukai dan tidak bosan. Artinya teori ini menekankan pada pelaksanaan pembelajaran, termasuk peran aktif peserta didik dan bahwa guru hanyalah fasilitator dari pelaksanaan kegiatan pembelajaran tersebut. Hamruni berpendapat bahwa meskipun pembelajaran literal tidak pernah berhasil ketika dilakukan dalam suasana yang menakutkan, pembelajaran efektif ketika suasana hati yang nyaman. (Hamruni, *Edutainment Dalam Pendidikan Islam*, 2009)

Oleh karena itu, metode pembelajaran perlu disesuaikan dengan kebutuhan anak. Metode ini merupakan metode eksperimen. Metode eksperimen merupakan metode eksperiensial untuk anak, menga,ati hasil anak menangani sesuatu, seperti meniup balon, mencampur warna, menghangatkan air, menyiram tanaman dan sebagainya. Implementasi ini membuat hasil belajar anak lebih jelas karena semua anak mengalami dan bereksperimen. (Khadijah, 2016:103)

Dari penjelasan di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa mencampur warna merupakan kegiatan yang sangat menarik dan menyenangkan bagi anak. Dalam kegiatan ini, anak-anak dapat mencoba warna primer (primer dan sekunder): merah, kuning, hijau, biru, oranye, dan ungu. Dengan cara ini, anak dapat mengamati perubahan warna saat mencampur warna dasar. Dengan cara ini, anak dapat mengenali hubungan sebab akibat, berpartisipasi aktif dalam kegiatan, mengembangkan kemampuan kognitif melalui eksperimen sederhana dengan warna campuran, dan anak dapat memperoleh pengetahuan baru melalui kegiatan tersebut. (Khasana, 2018:5)

RA Al Barokah Kp. Bunisari Rt. 02Rw. Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh. 04 Kabupaten Garut, Boulevard Kecamatan Limbangan, Desa Limbangan Tenga, jumlah siswa 15 orang, 8 orang laki-laki dan 7 orang perempuan. Pengetahuan anak tentang warna sangat rendah dibandingkan dengan jumlah siswa. Dalam proses pembelajaran sebagian besar masih menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas yang membuat anak pasif dan kurang tertarik dengan materi yang diberikan oleh guru. Oleh karena itu, kegiatan yang menyenangkan sangat diperlukan agar anak dapat terus terlibat aktif dalam proses

pembelajaran. Kedua, kegiatan proses pembelajaran karena kurangnya sarana dan prasarana untuk mendukung pembelajaran anak di sekolah, dan lemahnya kreativitas guru dalam menciptakan dan memutakhirkan media pembelajaran dan metode pembelajaran dalam penerapan IPA anak usia dini. Oleh karena itu, keberhasilan penerapan teknik eksperimen melalui permainan warna pada anak usia dini memerlukan upaya serius dari pihak pendidik.

Fenomena lain yang ditemukan adalah terdapat beberapa anak yang masih kesulitan dalam memahami kegiatan yang disampaikan oleh guru, terdapat anak yang masih meniru hasil karya temannya dan disamping itu juga terdapat beberapa anak yang sudah paham mengenai tugas yang diberikan oleh guru dan tidak bertanya kembali.

Berdasarkan fenomena diatas yang telah dikemukakan yang terjadi di RA Al-Barokah kelas A, maka perlu dilakukan upaya penulusuran sekaligus upaya perbaikan dalam meningkatkan proses pembelajaran yang menarik, kreatif dan menyenangkan untuk anak. Upaya yang ditempuh adalah melakukan kegiatan pembelajaran melalui metode eksperimen sebagai kegiatan yang dapat menstimulus kegiatan belajar anak sehingga anak menjadi aktif dalam mengembangkan perkembangan intekektualnya. Maka, berdasarkan hal tersebut penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Metode Eksperimen Pencampuran Warna Berbasis *Edutainment* di Kelompok A RA Al-Barokah Bunisari Limbangan”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan penulis maka adapun yang menjadi fokus penelitian yakni tentang bagaimana upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui eksperimen warna. Untuk memperjelas penelitian maka penelitian ini diuraikan melalui beberapa pertanyaan yang menjadi rumusan masalah. Adapun rumusan masalah tersebut di antaranya:

1. Bagaimana kemampuan kognitif anak sebelum diterapkan metode eksperimen pencampuran warna berbasis *edutainment* di kelompok A RA Al-Barokah Bunisari Limbangan?

2. Bagaimana proses penerapan metode eksperimen pencampuran warna berbasis *edutainment* pada kelompok A RA Al-Barokah Bunisari Limbangan sebagai upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak setiap siklus?
3. Bagaimana kemampuan kognitif anak setelah diterapkan metode eksperimen pencampuran warna berbasis *edutainment* di kelompok A RA Al-Barokah Bunisari Limbangan pada setiap siklus?

C. Tujuan Penelitian

Dengan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dalam penelitian ini dirumuskan untuk mengetahui:

1. Kemampuan kognitif anak sebelum diterapkan kegiatan metode eksperimen pencampuran warna berbasis *edutainment* di kelompok A RA Al-Barokah Bunisari Limbangan.
2. Proses penerapan metode eksperimen pencampuran warna berbasis *edutainment* pada kelompok A RA Al-Barokah Bunisari Limbangan sebagai upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak setiap siklus.
3. Kemampuan kognitif anak setelah diterapkan metode eksperimen pencampuran warna berbasis *edutainment* di kelompok A RA Al-Barokah Bunisari Limbangan pada setiap siklus.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini hendaknya dapat digunakan oleh sebagai bahan penelitian ilmiah untuk mengembangkan pengetahuan tentang sains anak usia dini dan memahami praktik pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, kreatif dan menyenangkan untuk anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

a. Untuk anak

Kegiatan pencampuran warna dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal warna.

b. Untuk guru

Hal ini dapat meningkatkan, melengkapi dan memelihara kekuatan yang berkaitan dengan bagaimana guru memberikan pembelajaran menarik, kreatif dan menyenangkan

c. Untuk peneliti

Kajian ini merupakan sarana memperluas pengetahuan dan wawasan dalam penerapan teori yang dipelajari dalam perkuliahan.

d. Untuk Institusi

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap upaya peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah.

E. Kerangka Berpikir

Usia dini merupakan masa sensitif anak dalam menerima upaya perkembangan pada seluruh potensi anak. Masa sensitif merupakan terjadinya kematangan fungsi-fungsi dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungannya. Masa pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini harus dipantau secara berkelanjutan sehingga akan cepat diketahui kematangan dan kesiapan anak, baik dalam perkembangan kemampuan dasar seperti kognitif, bahasa, dan motorik maupun perkembangan kemampuan lain yang akan membentuk karakter mereka kelak. (Nara, 2011:52).

Anak usia dini sering disebut sebagai *Golden Age*, yang merupakan masa yang baik bagi anak menerima berbagai rangsangan. Pada masa ini, anak-anak juga memiliki karakteristiknya sendiri. Karakteristik tersebut salah satunya anak rasa ingin tahu anak tinggi terhadap hal-hal yang menarik dan menakjubkan. Rasa ingin tahu anak tergantung apa yang mereka minati. Sebagai contoh, anak-anak mudah tertarik pada warna, karena sifatnya yang bervariasi. Rasa ingin tahu anak tentang warna sangat baik ketika berkembang, karena dapat memberikan pengetahuan baru kepada anak mengembangkan kemampuan kognitifnya. Semakin ingin tahu seorang anak tentang pengetahuan barunya maka semakin kaya pemikirannya. (Suryana, 2012:1.9)

Aspek Perkembangan pada anak tidak berekmbang secara sendiri melainkan secara terintegrasi dan saling berhubungan antara perkembangan satu dengan lainnya. Dari beberapa aspek perkembangan tersebut, perkembangan kognitif adalah salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan untuk kemampuan berpikir anak. Hal ini dikarenakan agar anak dapat mengelola perolehan belajarnya, memecahkan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematika dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempersiapkan perkembangan kemampuan berpikir teliti. (Neti Marlianti, 2012:2-3). Senada dengan pendapat sebelumnya oleh Ahmad Susanto (2012:48) mengatakan bahwa “proses kognisi meliputi berbagai aspek, seperti persepsi, ingatan, pikiran, symbol, penalaran, dan pemecahan masalah.” Dengan demikian perkembangan kognitif merupakan aspek yang sangat penting untuk dikembangkan karena melalui perkembangan kognitif anak dapat memperoleh kemampuan dalam berpikir, memecahkan masalah dan mengembangkan kemampuan logika dalam proses perkembangan anak selanjutnya.

Kemampuan mengenal warna merupakan salah satu aspek dari kemampuan kognitif. Kemampuan mengenal warna pada anak usia dini merupakan hal yang sangat penting bagi perkembangan otaknya, hal ini dikarenakan pengenalan warna pada anak dapat merangsang indera penglihatan anak. Dalam pengenalan warna anak dikenalkan melalui kegiatan bermain. Kegiatan bermain sains memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan kegiatan eksperimen sederhana. Permainan sains dapat digunakan pada usia 4-5 tahun untuk melatih kemampuan anak mengenal warna. Ini menunjukkan kemampuan anak-anak untuk mencoba bahan dan metode baru, mencampur warna dengan warna baru, menunjukkan dan menyebutkan warna yang berbeda. (Permendikbud, 2014:34)

Dalam kegiatan warna, anak dilatih secara aktif dan kreatif untuk menciptakan warna baru melalui kegiatan eksperimen. Pembelajaran kreatif itu sendiri adalah pembelajaran yang menekankan kepada siswa bagaimana guru dan tutor mempromosikan kegiatan belajar, menumbuhkan lingkungan belajar, dan bersenang-senang, serta mendidik siswa untuk terinspirasi oleh kegiatan yang kreatif dan menyenangkan. (Nara, 2011:55)

Kegiatan eksperimen ini dapat menghasilkan pembelajaran dengan cara yang menarik, kreatif dan menyenangkan. Artinya pembelajaran yang memungkinkan siswa melakukan berbagai kegiatan untuk memperdalam keterampilan dan pemahamannya serta fokus pada pembelajaran di tempat kerja. Guru menggunakan berbagai sumber dan bahan untuk pemanfaatan lingkungan agar pembelajaran lebih menarik, menyenangkan dan efektif. (Budiansyah, 2009:89)

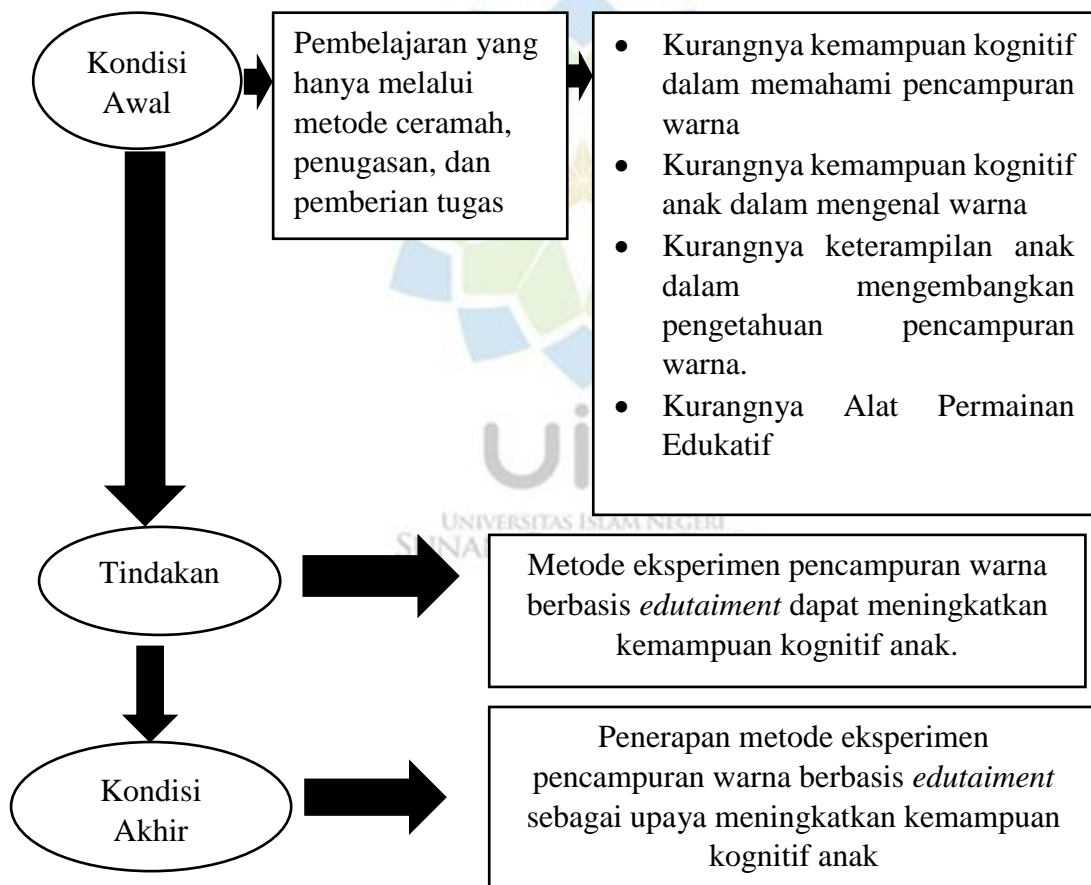
Dengan menggunakan metode eksperimen warna, proses kegiatan pembelajaran dapat menciptakan konsep edutainment, suatu kegiatan yang bertujuan untuk menjadi proses pembelajaran yang bermanfaat dan menyenangkan. Proses pembelajaran berbasis edutainment mengasumsikan sebagai berikut: Pertama, emosi positif (kebahagiaan dan kebahagiaan) untuk mempercepat proses belajar, kemudian jika seseorang dapat menggunakan akal dan potensi emosi dengan baik, dia akan membuat lompatan yang tidak terduga dalam proses Belajar sukses.. Ketiga, jika semua pembelajaran dimotivasi dan dipelihara dengan baik, dan gaya serta modalitas belajar siswa dihormati, hasil belajar yang maksimal dapat dicapai untuk semua tujuan. (Fadillah, 2014:5)

Aplikasi pembelajaran berbasis edutainment dirancang menggunakan aplikasi untuk proses belajar mengajar baik di dalam kelas (indoor learning) maupun di luar kelas (outdoor learning). Penerapan pembelajaran berbasis edutainment secara eksperimental pendidik dapat menginspirasi anak-anak hingga usia 45 tahun. Kegiatan ini membantu pendidik membawa warna pada anak-anak mereka, karena setiap kegiatan sangat kaya warna berdasarkan campuran warna primer dan sekunder. (Khasana, 2018:49)

Menurut Roestiyah (2012:82), metode eksperimen adalah metode pengajaran dimana siswa melakukan eksperimen untuk alasan yang baik dengan mengamati proses dan mempresentasikan dan mengevaluasi hasilnya kepada guru. Menurut Jamura, metode eksperimen (eksperimental) adalah sejenis penyajian pendidikan di mana siswa mengalami apa yang telah dipelajari dan bereksperimen dengan membuktikannya sendiri. Dalam proses belajar mengajar dengan cara eksperimental ini, siswa mengalami sendiri atau melakukannya sendiri, mengamati

proses, mengamati objek, menganalisisnya, membuktikannya, dan membuat kesimpulan sendiri tentang objek tersebut. menarik. Jelaskan dari pengalaman mereka dan proses menarik eksperimen yang mereka lakukan. (Rachmi, 2017:89)

Berdasarkan uraian di atas, metode eksperimen pencampuran warna berbasis *edutainment* dapat meningkatkan kemampuan aspek kognitif pada anak usia dini. Meningkatnya kemampuan kognitif pada anak dapat dilihat pada anak ketika melakukan kegiatan pencampuran warna, mengamati proses, menganalisis, membuktikan hasil dan membuat kesimpulan berdasarkan pengalaman mereka. Secara skematis kerangka pemikiran tersebut dapat digambarkan dalam bagan sebagai berikut:



Gambar 1. 1

Skema Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Berdasarkan kerangka pemikiran yang telah dijelaskan, maka hipotesis penelitian yang dapat dirumuskan peneliti adalah Metode eksperimen pencampuran

warna berbasis *edutainment* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian ini mengenai Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Metode Eksperimen Warna (Penelitian Tindakan Kelas Terhadap Kelompok A di RA Al-Barokah Tahun Ajaran 2020/2021). Berdasarkan eksplorasi peneliti, dapat dikemukakan beberapa tulisan yang berkaitan dengan penelitian ini yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Muniroton program studi PG-PAUD FKIP UNP Kediri yang berjudul “Mengembangkan Kemampuan Kognitif Mengenal Warna Dengan Metode Eksperimen Melalui Kegiatan Warna Pada Anak Kelompok A TK Aisiyyah VIII Terte Pare” pada tahun 2015. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui pengenalan warna dengan menggunakan metode eksperimen. Penelitian ini bersubjek pada 20 anak. Penelitian ini berjumlah tiga siklus, masing-masing siklus terdiri dari empat tahapan. Hasil dari penelitian ini terbukti dengan adanya ketuntasan anak dalam menyebutkan warna warna jenis pada pra siklus sebesar 35%. Kemudian mengalami peningkatan pada siklus I sebesar 55%, peningkatan siklus II sebesar 65% dan peningkatan pada siklus III adalah 80%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode eksperimen dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam kegiatan mencampur warna.

Persamaan pada penelitian ini adalah penggunaan metode pembelajaran yang sama yaitu metode eksperimen dalam kegiatan mencampur warna, penggunaan metode penelitian yang sama yaitu menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Sedangkan perbedaannya yaitu dalam penggunaan siklus kemudian objek penelitian yang digunakannya sebanyak 20 anak.

2. Berdasarkan penelitian dari Suhayah dan Titi Rachmi program studi Pendidikan Anak Usia Dini di Universitas Muhammadiyah Tangerang yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Melalui Metode Eksperimen Dalam Pembelajaran Sains” tahun 2017. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna

pada anak usia 4-5 tahun. Subjek penelitian ini pada anak 4-5 tahun yang berjumlah 13 anak. Penelitian ini berjumlah tiga siklus. Hasil dalam penelitian ini terbukti adanya peningkatan pada setiap siklusnya. Persentase pada pra siklus yaitu sebesar 39%, tingkat keberhasilan pada siklus I sebesar 54%, siklus ke II sebesar 85% dan siklus ke III sebesar 92%. Dari seluruh yang telah diperoleh dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melalui metode eksperimen dalam mengenal warna yang dilakukan dengan baik dapat meningkatkan kemampuan mengenal warna anak.

Persamaan pada penelitian ini adalah penggunaan metode pembelajaran yang sama yaitu metode eksperimen, penggunaan metode penelitian yang sama yaitu menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Sedangkan perbedaannya yaitu dalam penggunaan siklus kemudian objek penelitian yang digunakannya sebanyak 13 anak

3. Berdasarkan Penelitian Shopia Nurul Citra Resmi program studi pendidikan anak usia dini di Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung dengan judul *Hubungan antara aktivitas pencampuran warna dengan kemampuan sains anak usia dini* pada tahun 2016. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui realitas aktivitas warna di kelompok A, realitas kemampuan sains dan realitas hubungan antara aktivitas warna dengan kemampuan sains anak usia dini di kelompok A. Subjek penelitian yang digunakan sebanyak 22 anak. Penelitian ini menggunakan metode korelasi dengan pendekatan kuantitatif. Hasil pada penelitian ini bahwa kontribusi atau pengaruh aktivitas warna terhadap kemampuan sains anak usia dini sebesar 23% dan 77% dan dipengaruhi factor lainnya. Persamaan pada penelitian ini adalah membahas tentang aktivitas warna yang diterapkan pada kelompok A. Perbedaan penelitian ini adalah metode penelitian yang digunakan dan lebih berfokus pada kemampuan sains anak.