# MEDIA PEMBELAJARAN VISUAL SENI RUPA PADA ANAK PAUD/TK

Ana Rosmiati
Jurusan Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Dan Desain ISI Surakarta

Abstrak

Media visual merupakan sarana yang paling tepat untuk membantu metode pembelajaran pada anak usia dini. Salah satunya dengan menggunakan media seni rupa untuk membantu anak usia dini mengembangkan kemampuan ketrampilan anak. Selain itu pula, media seni rupa membantu para pendidik dan orangtua untuk memudahkan metode mengajar yang secara konkret dapat merangsang motivasi pada anak didik. Penelitian ini akan memaparkan mengenai model penggunakan pembelajaran media visual seni rupa bagi anak-anak taman kanak-kanak dan dampak pemakaian media visual seni rupa pada pembelajaran anak-anak taman kanak-kanak. Metode penelitian ini meliputi pengumpulan data, analisis data, dan penyajian analisis data. Dalam penelitian ini digunakan teknik analisis dengan langkah-langkah model interaktif, yang terdiri atas tiga komponen analisis, yaitu reduksi data, sajian data, dan penarikan simpulan atau verifikasi. Metode pembelajaran yang menggunakan media seni rupa meliputi menggambar atau melukis, membuat stempel dari berbagai media, meronce, teknik gambar dengan kolase, dan mencocok pola.

Kata kunci : media, seni rupa, model, pembelajaran.

ABSTRACT

Visual media is the most appropriate means to assist learning methods in early childhood. One way to use media arts to help young children develop skills abilities of children. Besides that, the media arts help educators and parents to facilitate a concrete method of teaching can stimulate students' motivation. This research will explore the use of models of visual media arts learning for children kindergarten and the impact of the use of visual media art in children's learning kindergarten. The method of this study include data collection, data analysis, and presentation of data analysis. This study used analysis techniques with step-by-step interactive model, which consists of three components analysis, namely data reduction, data presentation, and drawing conclusions or verification. Learning method that uses art media include drawing or painting, make a stamp from a variety of media, meronce, drawing techniques with collage, and pin the pattern.

Keywords: media, art, model, learning.

## A. Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membawa dampak positif terhadap majunya dunia pendidikan. Salah satunya munculnya pembelajaran yang menggunakan media visual seni rupa mulai digunakan di pendidikan prasekolah atau lebih tepatnya di pendidikan taman kanak-kanak. Media visual merupakan sarana yang paling tepat untuk membantu metode pembelajaran pada anak usia dini. Salah satunya dengan menggunakan media seni rupa untuk membantu anak usia dini mengembangkan kemampuan ketrampilan anak. Selain itu pula, media seni rupa membantu para pendidik dan orangtua untuk memudahkan metode mengajar yang secara konkret dapat merangsang motivasi pada anak didik.

Freud (Santrock&Yussen, 1992; Solehuddin, 2000) memandang usia lima tahun pertama pada masa kanak-kanak sebagai masa terbentuknya usia lima tahun pertama pada masa kanak-kanak sebagai masa terbentuknya kepribadian dasar individu. Kepribadian orang dewasa ditentukan oleh cara-cara pemecahan konflik antara sumber-sumber kesenangan awal dengan tuntutan realita pada masa kanak-kanak. Pada masa usia ini pernuh dengan kejadian-kejadian yang penting dan unik ( *a highy eventfull and unigue period of life*) yang meletakkan dasar bagi kehidupan seseorang di masa dewasa.

Berkaitan dengan itu, tujuan pendidikan kanak-kanak adalah untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal dan menyeluruh, sesuai dengan norma-norma dan nilai-nilai kehidupan yang dianut. Melalui pendidikan ini diharapkan anak dapat mengembangkan segenap potensi yang dimilikinya, yang mencakup aspek agama, intelektual, sosial, ekonomi, dan fisik. Memiliki dasar-dasar akidah yang lurus/benar sesuai dengan ajaran agama yang dianutnya, memiliki kebiasaan-kebiasaan perilaku yang diharapkan, menguasai sejumlah pengetahuan dan ketrampilan dasar sesuai dengan kebutuhan dan tingkat perkembangannya, serta memiliki motivasi dan sikap bahasa yang positif (Nurhayati, 2011:4).

Model pembelajaran dengan menggunakan media seni rupa bertujuan agar anak dapat dan mampu menciptakan sesuatu berdasarkan hasil imajinasinya, mengembangkan kepekaan dan dapat menghargai hasil karya yang kreatif. Kompetensi dasar yang diharapkan dari penggunaan media seni rupa adalah anak mampu mengekspresikan diri dengan menggunakan berbagai media/bahan dalam berkarya seni melalui kegiatan

eksplorasi. Model yang digunakan pendidik dengan menggunakan media seni rupa seperti : (1) menggambar/melukis dengan berbagai media (pensil warna, krayon, arang, dan lain-lain) dengan tahapan perkembangan : a. coretan awal, coretan acak, b. coretan terarah dengan tanda- tanda tertentu dengan berulang-ulang, c. menggabungkan beberapa tanda; (2) menggambar bebas dari bentuk lingkaran dan segiempat; (3) Stempel/mencetak dengan berbagai media (pelepah pisang, batang pepaya, karet, busa, dan lain-lain); (4) mewarnai bentuk gambar sederhana; (5) mewarnai bentuk-bentuk geometri dengan ukuran besar; (6) meronce berdasarkan warna dan bentuk; (7) mencipta 2 bentuk bangunan dari balok; (8) permainan warna dengan menggunakan : a. melukis dengan kelereng, b. memercik, c. melukis dengan sedotan, d. stempel dengan berbagai media, d. melukis dengan benang, e. melukis dengan jari *(finger painting*); (9) membuat gambar dengan teknik kolase; (10) membuat kreasi bentuk menggunakan tangan dengan memanfaatkan bahan-bahan yang mendukung kreatifitas : a. stick es krim, b. bentuk geometri, c. lidi, d. berbagai jenis kertas, e. wadah-wadah makanan dan minuman, f. daun-daunan, g. kain perca dan lain-lain; (11) mencipta 2 bentuk dari kepingan bentuk geometri; (12) menganyam dengan kertas; (13) mencocok dengan pola buatan guru; (14) melukis dengan jari *(finger painting*); (15) membuat bunyi-bunyian dengan berbagai alat; dan (16) menjiplak berbagai pola yang disediakan.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dilihat pentingnya media visual seni rupa untuk membantu anak mengembangkan kreativitas melalui hasil imajinasinya. Selain itu, anak-anak merasa senang dengan mencoba berbagai model dari media seni rupa. Pengaruh dari rasa yang senang sangat membantu dalam proses belajar dan mengajar. Para pendidik pun dimudahkan dengan adanya media seni rupa sehingga membantu kelancaran dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan uraian dalam latar belakang dapat ditarik beberapa permasalahan, yaitu bagaimanakah model penggunakan pembelajaran media visual seni rupa agar menarik bagi anak-anak taman kanak-kanak dan bagaimanakah dampak pemakaian media visual seni rupa pada pembelajaran anak-anak taman kanak-kanak. Penelitian ini bertujuan untuk menyusun model pembelajaran dengan menggunakan media visual seni rupa agar anak usia dini tertarik untuk mencoba dan menemukan dampak pemakaian media visual seni rupa pada pembelajaran anak usia dini. Manfaat penelitian ini yaitu

membantu anak usia dini mampu menciptakan sesuatu berdasarkan imajinasinya, dapat diadopsi oleh para guru dan orang tua sebagai sarana pendidikan, terutama anak usia usia dini, dapat digunakan sebagai sumber materi pelajaran seni di anak usia dini, dapat digunakan sebagai sumber materi dan inspirasi bagi pelaku seni, dapat memotivasi anak usia dini untuk lebih mengenal dan menghargai karya seni terutama seni rupa, membantu anak usia dini menggembangkan kepekaan, dan memotivasi anak usia dini mengekspresikan diri dengan menggunakan berbagai media/bahan dalam berkarya seni melalui kegiatan eksplorasi.

Penelitian yang dilakukan Ning Endah Khoiriyah (2006) dalam skripsi yang berjudul "Variasi Seni Rupa dalam Pembelajaran Anak Usia Dini" mendeskripsikan variasi seni rupa dalam pembelajaran anak usia dini misalnya : menggambar, melukis, tanah liat, mencetak, menjiplak, kolase, dan *finger painting*. Hal ini memberikan perhatian praktis pada setiap segi tanggung jawab seorang guru, seperti bagaimana mengenalkan setiap materi pelajaran seorang guru, seperti bagaimana mengenalkan setiap materi pelajaran,bagaimana persiapan terbaik dan ruang kelas bisa disusun sedemikian rupa dapat mensuport daya eksplorasi anak. Guru juga dapat memberikan pertanyaan guna merangsang ekspresi personal dan penuh arti. Peranan orang tua sangatlah penting untuk membantu anak-anak berkreasi di rumah.

Penelitian senada juga dilakukan bahwa anak belajar mematuhi aturan yang dibuat bersama dalam kelas, datang tepat waktu, cara mendapat perhatian dari guru, cara guru meminta perhatian darianak. Anak dapat mengatur manajemen atau pengelolaan kelas berarti dapat mengatur bahan dan kelompok kegiatan. Ada yang bekerja di meja, di lantai, dengan beragam instruksi untuk banyak kelompok, mengikuti kemajuan setiapanak, fleksibel, bisa juga statis atau dinamis, menjadi non produktif atau sangat produktif. Hal ini juga mempertimbangkan tumbuh kembang EQ mereka (Berliner; 1978, copyright 2006.www.google.com)

Kedua penelitian tersebut hampir semuanya telah menyinggung bagaimana mendidik anak usia dini melalui media seni rupa untuk mengembangkan daya imajinatif dan kreativitas anak. Model-model dalam media visual seni rupa ternyata sangat variatif.

Pendidikan pada anak usia dini memegang peranan yang penting dan krusial memberikan dampak yang sangat dalam, yang akan mendasari proses pendidikan dan

perkembangan anak selanjutnya. Berkaitan dengan itu, Freud (Santrock&Yussen, 1992; Solehudin, 2000) memandang usia lima tahun pertama pada masa kanak-kanak sebagai masa terbentuknya kepribadian dasar individu. Kepribadian orang dewasa, ditentukan oleh cara-cara pemecahan konflik antara sumber-sumber kesenangan awal dengan tuntutan realita pada masa kanak-kanak. Pada masa usia ini penuh dengan kejadian-kejadian yang penting dan unik (*a highly eventfull and unique of life)* yang meletakkan dasar bagi kehidupan seseorang di masa dewasa.

Proses Penciptaan Karya Seni Rupa di Taman Kanak-kanak menurut Iman Suligi (2009) dalam makalahnya yang berjudul "Mendidik Seni bersama PAUD" sebagai berikut. (1) Dalam proses penciptaan karya seni rupa di Taman Kanak-kanak ada 4 kategori sebagai berikut. a. Mengamati (*seeing*), yang memberi kesempatan/peluang untuk mengembangkan kepekaan persepsi (*perceptual awareness*) melalui kegiatan mengembangkan kemampuan pengamatan kritis. b.Merasakan (*feeling*), yang memberi peluang untuk mengembangkan "respons estetis" (*Aesthetic awareness*) melalui kegiatan apresiasi dan pengembangan kepekaan penilaian estetis. c.Berpikir (*thinking*), yang memberi peluang untuk mengembangkan"kemampuan mengevaluasi dan mengapresiasi", melalui evaluasi objektif dan diskriminasi/perbedaan personal. d.Melakukan (*doing*), yang memberikan peluang untuk mengembangkan keterampilan (*skills)* "memanipulasi alat danmedia" dalam menghadirkan "*visual - form*" (bentuk-bentuk visual) yang merupakan ungkapan emosi, gagasan dan perasaan. (2) Proses penciptaan karya seni rupa melalui berpikir (*thinking*), bisa diartikan dengan kemampuan mengevaluasi dan mengapresiasi. .a Menggambar adalah media yang paling ekspresif, yang dengan langsung dapat mengungkapkan gagasan serta ide dari dalam diri seorang anak secara bebas. b. Dalam membuat lukisan dengan jari hal utama yang perlu diperhatikan adalah penggunaan cat yang khusus. c.Sebelum membuat lukisan dengan jari, sebaiknya kertas dibasahi terlebih dahulu, agar cat dapat mengalir dengan baik. d.Alat lain yang dapat dilakukan untuk anak TK dalam membuat gambar yaitu dengan sedotan, yang berguna sebagai pengganti kuas. e.Konstruksi dibangun dengan merekatkan batang-batang *ice cream* yang disusun tumpang tindih. f.Persilangan susunan batang-batang *ice cream* membangun

dimensi bidang yang berirama gerak ke segala arah. Hal ini dapat melatih anak dalam mengenal makna hubungan, gerak, irama, dan bidang.

Di dalam pembelajaran seni rupa pada anak usia dini selalu dapat mengembangkan kreatifitas pada anak itu sendiri. Mereka selalu mengembangkan imajinasi atau khayalan-khayalan. Hal itu akan melatih otak dan motorik mereka. Anak yang kreatif adalah anak yang cerdas dalam segala hal. Jalan pikiran mereka berbeda dengan pemikiran anak yang lain. Kreatifitas tidak hanya tergantung dari timbulnya inspirasi, tetapi menuntut ketekunan, keuletan, waktu, dan kerja keras. Dengan kegiatan seni rupa dapat memberi kesepatan untuk bersibuk secara kreatif (Torancce, 1979).

Konsep pendidikan seni dapat dibagi menjadi tiga orientasi (Salam, 2005). Pertama, Pendidikan seni berorientasi kepada anak didik. Untuk memenuhi kebutuhan mendasar bagi anak untuk mengaktualisasikan dirinya. Anak / peserta didik sebagai faktor utama, seni hanya dipakai sebagai alat. Sehubungan dengan hal tersebut, maka ada dua konsep pendidikan seni, yaitu: (1) *Education in Art*, bagaimana membelajarkan keterampilan dan sikap seni; dan (2) *Education Through Art*, bagaimana menggunakan seni sebagai landasan pendidikan, seni hanya sarana (jembatan) dalam pembelajaran. Di sini Guru memegang peranan penting memperhatikan bakat / minat siswa. Pendidikan seni berorientasi pada anak menghasilkan konsep pendidikan seni berbasis anak / peserta didik, dengan prinsip-prinsip: berikan kebebasan berekspresi pada anak dan empat pilar pendidikan yaitu *learning to know*, *learning to do, learning to be*, dan *learning to life to getter*. Kedua, pendidikan seni yang berorientasi pada disiplin ilmu (isi pelajaran bidang seni). Tujuan utama mengarahkan peserta didik untuk mempelajari bidang seni secara intensif karena pendidikan seni dinilai memiliki nilai intriksik dan manfaat dalam kehidupan manusia. Pendidikan seni berorientasi pada disiplin ilmu (isi pelajaran bidang seni) menghasilkan konsep pendidikan seni berbasis disiplin. Ketiga, pendidikan seni berorientasi pada kebutuhan masyarakat. Tujuan utama adalah memenuhi kebutuhan masyarakat akan seni sesuai tuntutan masyarakat masyarakat dewasa ini, salah satunya untuk mempromosikan gagasan multikultur. Maka pendidikan seni berorientasi pada kebutuhan masyarakat menghasilkan konsep pendidikan seni multikultural. Pendidikan seni merupakan pembinaan yang terdiri atas dua konsep, yaitu pembinaan seni untuk penguasaan keterampilan berkesenian dan pembinaan bagaimana seni untuk

penguasaan pengetahuan. Selanjutnya perlu dipahami bahwa pendidikan seni memiliki keunikan dibanding dengan bidang (mata pelajaran) lain. Di dalam pendidikan seni mengandung tiga hal, yaitu: ekspresi, estetis, dan kreasi yang memunculkan pengalaman ekspresi, pengalaman estetis, pengalaman kreasi, dan pengalaman respons. Pengalaman estetis merupakan pengalaman yang khusus / spesial akibat adanya kontak dengan keindahan dengan sepenuh hati. Pengungkapannya dipengaruhi oleh faktor nilai cita rasa, tingkat pengetahuan dan harus dalam konteks budaya. Mengembangkan potensi pengalaman estetis dapat dilakukan dengan tiga cara, yaitu: (1) *Performans* (pelakonan / melakukan), menampilkan apa yang sudah dilakukan orang lain (melewati lagi apa yang sudah dilakukan orang lain). Hal ini dapat dilakukan dengan dua tahapan yaitu rekreasi dan aktualisasi; (2) Berkreasi, menciptakan sesuatu yang baru (disekolah umum tidak harus yang benar-benar baru) melalui pengungkapan ide / gagasan dan aktualisasi diri; dan (3) Respons merupakan tanggapan yang terkait dengan aspek apresiasi melalui melihat / menonton, menikmati, menghayati, dan menilai.

Berkaitan dengan itu, Victor Lowenfeld dalam Salam (2005) sangat dipengaruhi oleh pandangan Frued yang menempatkan seni rupa sebagai wujud ekspresi dari dorongan alam bawah sadar. Seni rupa berdasarkan pandangan ini dianggap sebagai indikator kesehatan jiwa dan ekspresi seni rupa merupakan terapi pembersihan jiwa. Bagi Lowenfeld, ekspresi seni rupa yang dilaksanakan secara alamiah berdampak positif bagi perkembangan intelektual, emosional, kreativitas dan perkembangan sosial anak. Pendidikan seni rupa menurut Lowenfeld seyogyanya menjadi ajang pemberian pengalaman yang menarik yang menyadarkan anak akan lingkungannya. Pendidikan seni rupa hendaknya memperhatikan proses pembelajaran yang terjadi pada diri anak. Pendidik harus mengamati apa yang terjadi pada anak saat ia sedang bergelut dengan media seni rupa. Anak adalah yang utama sedang seni rupa sendiri hanyalah suatu alat. Lowenfeld juga memandang lomba seni rupa selayaknya tidak dilakukan. Dilontarkan gagasan yang menghubungkan antara seni rupa dengan kesehatan mental ini timbul karena disadari bahwa melalui kegiatan berolah seni rupa, seseorang dapat menyalurkan perasaan, keprihatinan, dan kecemasannya melalui media seni rupa yang mungkin tidak dapat tersalurkan melalui media yang lain. Lowenfeld mengatakan bahwa anak yang mengalami frustasi pada mata pelajaran lain seperti membaca, mengarang atau berhitung

dapat mengaluhkan kegiatannya pada seni rupa untuk melepaskan frustasinya itu oleh karena pada seni rupa tidak dikenal jawaban yang benar atau salah.Pendekatan eskpresi bebas diimplementasi dalam pendidikan seni rupa dengan dua pendekatan, yaitu pendekatan ekspresi bebas secara murni dan pendekatan ekspresi bebas

Metode / strategi pemberian pembelajaran di TK mengacu pada prinsip ” bermain sambil belajar” atau ”belajar sambil bermain”. Hal ini disebabkan bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak TK. Melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai dan sikap hidup. Dengan bermain anak akan memperoleh kesempatan memilih kegiatan yang disukainya, bereksperimen dengan bermacam bahan dan alat, berimajinasi, memecahkan masalah dan bercakap-cakap secara bebas, berperan dalam kelompok, bekerja sama dalam kelompok, dan memperoleh pengalaman yang menyenangkan. Fungsi bermain dapat meningkatkan perkembangan kognitif dan sosial, bahasa, disiplin, moral, kreativitas dan perkembangan fisik anak. Terdapat dua penggolongan kegiatan bermain sesuai dengan anak usia TK, yaitu: (1) Penggolongan kegiatan bermain sesuai dengan dimensi perkembangan sosial anak, terdapat empat bentuk, yaitu: bermain secara soliter, bermain secara paralel, bermain asosiatif, dan bermain secara kooperatif; dan (2) Penggolongan kegiatan bermain berdasarkan pada kegemaran anak, yaitu: bermain bebas dan spontan, bermain pura-pura, bermain cara membangun atau menyusun, dan bertanding atau berolah tangan (Gordon & Browne dalam Moeslichatoen, 2004:37-40).

Sumber data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui (1) studi kepustakaan yang terdapat di berbagai perpustakaan seperti di Play Group dan TKIT Mutiara Insan Utama Kartasura, perpustakaan ISI Surakarta, (2) Observasi secara langsung untuk melihat metode pembelajaran di Play Group dan TKIT Mutiara Insan Utama; dan (3) wawancara mendalam yang didukung dengan rekam suara dilakukan terhadap informan

Keabsahan data penelitian ditempuh dengan teknik triangulasi sumber, triangulasi teori, triangulasi metode, *review informant, dan peerdebriefing*. Triangulasi sumber data artinya, pengumpulan data sejenis melalui berbagai sumber data yang berbeda. Triangulasi teori, artinya mengumpulkan data sejenis menggunakan teori yang berbeda. Misalnya dalam mengumpulkan data tentang media visual seni rupa yang mengandung

unsur pendidikan digali menggunakan teori sosial, teori budaya, dan teori lainnya. Triangulasi metode, artinya mengumpulkan data sejenis melalui berbagai metode seperti metode wawancara, observasi, FGD, analisis isi, dokumen, dan sebagainya.

Data yang sudah terkumpul diklasifikasikan sesuai dengan kepentingan penelitian. Klasifikasi data dilakukan dengan memilah-milah model-model pembelajaran media visual seni rupa di taman kanak-kanak. Peneliti mengambil data yang disesuailkan dengan kepentingan penelitian.

Dalam penelitian ini digunakan teknik analisis dengan langkah-langkah model interaktif (Miles dan Huberman, 1984), yang terdiri atas tiga komponen analisis, yaitu reduksi data, sajian data, dan penarikan simpulan atau verifikasi.

Berdasarkan hasil analisis tersebut kemudian mulai dilakukan perancangan penyusunan model pembelajaran media visual seni rupa. Model disusun dengan materi pengaruh media visual seni rupa ditampilkan di atas pada setiap halaman dan model-model pembelajaran melalui media visual seni rupa.

## B . MODEL-MODEL PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA VISUAL SENI RUPA DI TAMAN KANAK-KANAK

Sistem pendidikan telah dijelaskan dalam Undang-Undang Negara Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Ketentuan Umum pasal 1 ayat (1), bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pada pasal 1 ayat 14 dijelaskan 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 dan ruhani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Berkaitan dengan hal tersebut dijelaskan bahwa anak prasekolah usia 0-5 tahun biasanya disebut oleh ahli psikologi sebagai masa keemasan *(gold Age*) dimana 50 % perkembangannya, baik fisik, motorik, emosioanal, bahasa, sosial maupun

otaknya, mengalami perkembangan yang luar biasa. Perkembangan anak ini akan optimal jika stimulasi yang diberikan pun optimal (sesuai kebutuhan perkembangannya) dan sebaliknya jika jarang disentuh atau digunakan maka sambungan antar sel dan otak ini akan mati. Hasil penelitian menyebutkan bahwa apabila anak jarang distimulasi, perkembangan otaknya lebih kecil 20-30% (Depdiknas, 2002).

Dalam Pasal 28 dalam pendidilkan anak usia dini disebutkan sebagai berikut: (1) Pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar; (2) Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal, dan / atau informal; (3) Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk taman kanak-kanak (TK), raudatul athfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat; (4) Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan nonformal berbentuk kelompok bermain (KB), taman penitipan anak (TPA), atau bentuk lain yang sederajat; (5) Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan informal berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan; (6) Ketentuan mengenai pendidikan anak usia dini sebagaimana dimaksud pada ayat (1), ayat (2), ayat (3), dan ayat (4) diatur lebih lanjut dengan Peraturan Pemerintah.

Meninjau kembali maksud dari pendidikan anak usia dini (pendidikan prasekolah) sesuai yang tercantum dalam Peraturan Pemerintah RI No. 27 Tahun 1990 (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1993) tentang Pendidikan Prasekolah Bab I pasal 1 ayat (1) dan (2), sebagai berikut: (1) adalah pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan ruhani anak didik di luar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar yang diselenggarakan di jalur pendidikan sekolah atau di jalur pendidikan luar sekolah, dan (2) disebutkan pula bahwa Taman Kanak-kanak adalah salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang menyediakan program pendidikan dini bagi anak usia pada 4 tahun sampai memasuki pendidikan dasar. Tujuan dari kompetensi pendidikan taman kanak-kanak sesuai dengan Peraturan Pemerintah No. 27 Tahun 1990 tentang Pendidikan Prasekolah bahwa pendidikan Taman Kanak-kanak adalah membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya.

Secara umum disebutkan dalam Garis-Garis Besar Program Kegiatan Belajar (GBPKB) Kurikulum 1994 (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1994), program kegiatan belajar dalam pendidikan Taman Kanak-kanak dibagi dalam dua kegiatan utama, yaitu: (1) Progam kegiatan belajar dalam rangka pembentukan perilaku melalui pembiasaan (program pembentukan perilaku), meliputi: moral pancasila, agama, perasaan / emosi, kemampuan bermasyarakat, dan disiplin. Tujuan dari program pembentukan perilaku adalah untuk mempersiapkan anak sedini mungkin untuk mengembangkan sikap dan perilaku yang didasari oleh nilai-nilai moral pancasila dan agama; (2) Program kegiatan belajar dalam rangka pengembangan kemampuan dasar (program pengembangan kemampuan dasar), yaitu kegiatan yang dipersiapkan oleh guru untuk mencapai kemampuan-kemampuan tertentu sesuai dengan tahap perkembangan anak. Program pengembangan kemampuan dasar tersebut meliputi: (1) Daya cipta, kegiatan yang bertujuan untuk membuat anak kreatif yaitu lancar, fleksibel, dan orisinil dalam bertutur kata, berpikir serta berolah tangan dan berolah tubuh sebagai latihan motorik halus dan motorik kasar; (2) Bahasa, bertujuan agar anak didik mampu berkomunikasi secara lisan dengan lingkungan; (3) Daya pikir yang bertujuan agar anak didik mampu menghubungkan pengetahuan yang sudah diketahui dengan pengetahuan baru yang diperolehnya; (4) Keterampilan yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan motorik halus anak didik dalam berolah tangan; dan (5) Jasmani yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar anak didik dalam berolah tubuh untuk pertumbuhan dan kesehatannya. Implementasi pengembangan daya cipta sebagai kegiatan yang bertujuan untuk membuat anak kreatif berintegrasi dalam kegiatan lain (bahasa, daya pikir, keterampilan, dan jasmani) yang dikembangkan dalam kemampuan dasar pada peserta didik.

Widyas (2009) mengemukakan bahwa sejalan dengan perkembangan pendidikan dan guna mewujudkan pembangunan nasional di bidang Pendidikan, maka diperlukan peningkatan dan penyempurnaan penyelenggaraan pendidikan nasional yang disesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta kesenian, perkembangan masyarakat dan kebutuhan pembangunan. Karena itu, Program Kegiatan Belajar Taman Kanak-kanak 1994 perlu disempurnakan dan diperbaiki. Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) adalah perbaikan dari kurikulum tersebut, yang di dalamnya mengandung lima

pokok pengembangan program kegiatan, yaitu: pembiasaan, bahasa, kognitif, fisik / motorik, dan seni. Bidang seni memiliki kompetensi dasar, yaitu anak mampu mengekspresikan diri dan berkreasi dengan gagasan, imajinasi dan menggunakan berbagai media / bahan menjadi suatu karya seni. Seyogyanya kegiatan pembelajaran dan penyelenggaraan taman kanak-kanak mengacu pada filosofi dan tujuan dasar yang telah ditetapkan di dalam undang-undang tersebut di atas. Di sini guru juga dituntut untuk mengetahui secara benar tentang perkembangan anak didik yang berkembang sesuai dengan usianya, yaitu masa kanak-kanak. Masa ini disebut juga sebagai usia mainan / bermain, usia kelompok, usia menjelajah, usia bertanya, usia meniru, usia kreatif, usia bermasalah. Perkembangan anak usia prasekolah (TK : usia 4-6 tahun) dilihat pada fase perkembangannya dalam fase perkembangan perilaku (*Sigmund Frend)* adalah termasuk dalam fase Falixs (usia 3-5 tahun) masa toilet training (keras kepala, timbul kemauan meniru, imitasi) dan fase Laten (usia 5-12 tahun) masa membatasi ego, menolong diri sendiri. Pada fase perkembangan kognitif (Piaget) adalah termasuk dalam fase pra operasional (usia 3-6 tahun) masa egosentris, tidak mau menerima pendapat orang lain. Selanjutnya menurut Victor Lowenfeld, perkembangan jasmani dan rohani anak usia Taman Kanak-kanak dalam seni rupa termasuk pada masa pra bagan (*Pre Schematic Period)*.

Pendidikan seni sangat penting diselenggarakan di sekolah, hal tersebut terkait dengan tiga konsep. Pertama, adanya tiga aspek yang saling terkait secara erat, yaitu: IPTEK, etika, dan seni. Kedua, terdapatnya potensi inheren dan kecerdasan serta aktualisasi potensi yang sifatnya semi otonom tidak semua kecerdasan kuat tetapi bisa juga sendiri-sendiri, teori inteligensi ganda (Multiple Intelligences atau MI) Howard Gadner yang terdiri dari sembilan inteligensi (Suparno, 2004:17-50) yaitu: (1) inteligensi linguistik *(linguistic intelligence)* sebagai kemampuan untuk menggunakan dan mengolah kata-kata secara efektif baik secara oral maupun tertulis seperti yang dimiliki para pencipta puisi, editor, jurnalis, dramawan, sastrawan, pemain sandiwara maupun orator. Kemampuan ini terkait dengan penggunaan dan pengembangan bahasa secara umum; (2) inteligensi matematis-logis (*logical-mathematical intelligence*) adalah kemampuan yang lebih berkait dengan penggunaan bilangan dan logika secara efektif, seperti dipunyai seorang matematikus, sainis, programer, dan logikus. Termasuk pula kepekaan pada pola

logika, abstraksi, kategorisasi, dan perhitungan; (3) inteligensi ruang (*spatial intelligence*) disebut juga inteligensi ruang-visual adalah kemampuan untuk menangkap dunia ruang visual secara tepat, seperti dipunyai para pemburu, arsitek, navigator, dan dekorator. Termasuk juga kemampuan untuk mengenal bentuk dan benda seara tepat, melakukan perubahan suatu benda dalam pikirannya dan mengenali perubahan itu, menggambarkan suatu hal/benda dalam pikiran dan mengubahnya dalam bentuk nyata, serta mengungkapkan data dalam suatu grafik. Juga kepekaan terhadap keseimbangan, relasi, warna, garis, bentuk, dan ruang. Orang yang kuat dalam intelegensi ruang-visual dapat dengan baik melakukan pekerjaan seperti menggambar, melukis, memahat, menghargai hasil seni, membuat peta dan membaca peta, menemukan jalan dalam lingkungan baru, mengerti dimensi tiga, bermain catur ataupun permainan yang membutuhkan kemampuan mengingat bentuk dan ruang; (4) inteligensi kinestetik-badani (*bodily-kinesthetic intelligence*) adalah kemampuan menggunakan tubuh atau gerak tubuh untuk mengekspresikan gagasan dan perasan, seperti ada pada aktor, atlet, penari, pemahat, dan ahli bedah. Termasuk pula keterampilan koordinasi dan fleksbilitas tubuh; (5) inteligensi musikal (*musical intelligence*) adalah kemampuan untuk mengembangkan, mengekspresikan, dan menikmati bentuk-bentuk musik dan suara. Termasuk didalamnya kepekaan ritme, melodi, dan intonasi, kemampuan memainkan alat musik, kemampuan menyanyi, kemampuan untuk mncipta lagu, kemampuan untuk menikmati lagu, musik, dan nyanyian; (6) inteligensi interpersonal (*interpersonal intelligence*) adalah kemampuan untuk mengerti dan menjadi peka terhadap perasaan, intensi, motivasi, watak, temperamen orang lain; (7) inteligensi Intrapersonal (*intrapersonal intelligence*) adalah kemampuan yang berkaitan dengan pengetahuan akan diri sendiri dan kemampuan untuk bertindak secara adaptatif berdasar pengenalan diri itu. Termasuk kemampuan berefleksi dan keseimbangan diri. Orang ini punya kesadaran tinggi akan gagasan-gagasannya, dan mempunyai kemampuan untuk mengambil keputusan pribadi. Ia sadar akan tujuan hidupnya. Ia dapat mengatur perasaan dan emosinya sehingga kelihatan sangat tenang; (8) inteligensi lingkungan / naturalis (*naruralist intelligence*) sebagai kemampuan seseoraang untuk dapat mengerti flora dan fauna dengan baik, dapat membuat distingsi konsekuensial lain dalam alam natural, kemampuan untuk memahami dan menikmati alam, dan menggunakan kemampuan itu secara produkrif dalam berburu,

bertani, dan mengembangkan pengetahuan akan alam; dan (9) inteligensi eksitensial (*existensial intelligence*) menyangkut kepekaan dan kemampuan seseorang untuk menjawab persoalan-persoalan terdalam eksistensi atau keberadaan manusia. Orang tidak puas hanya menerima keadaannya, keberadaannya secara otomatis, tetapi mencoba menyadarinya dan mencari jawaban yang terdalam. Ketiga, cara berpikir, dimana dalam diri manusia terdapat otak kanan (imajinasi, seni, keinginan, cita-cita dan sebagainya) dan otak kiri (berpikir, logika, matematika, dan lain-lain) yang masing-masing memiliki keistimewaan dan keduanya harus diperlakukan dengan sama serta seimbang dalam pertumbuhan dan perkembangannya (dalam widyas, 2009).

**Model-Model Pembelajaran yang Menggunakan Media Seni Rupa di Taman Kanak-kanak.**

Media seni rupa ternyata memiliki pengaruh sangat penting didalam proses KBM di sekolah taman kanak-kanak. Pengembangan seni ditaman kanak-kanak bertujuan agar anak dapat dan mampu menciptakan sesuatu berdasarkan hasil imajinasinya, mengembangan kepekaan dan dapat menghargai hasil karya yang kreatif. Sedangkan dari kompetensi dasar adalah anak mampu mengekspresikan diri dengan menggunakan berbagai bahan dan media dalam berkarya seni melalui kegiatan eksplorasi. Berikut ini akan dijelaskan model-model Pembelajaran yang menggunakan media seni rupa.

**Menggambar/Melukis Bebas dengan Berbagai Media**

Anak-anak pada umumnya sangat tertarik ketika diberi selembar kertas dan pensil atau *crayon* warna. Anak-anak dengan semangatnya membuat gambar atau lukisan bebas. Begitupula pada saat mereka merasakan kebosanan di kelas, biasnya guru menarik perhatiannya dengan memberi selembar kertas dan pensil warna. Anak-anak melalui menggambar dapat menuangkan beragam imajinasi yang ada di kepala mereka. Gambar-gambar yang dihasilkan dapat menunjukkan tingkat kreativitas masing-masing individu. Manfaat dari menggambar sangat penting untuk pengembangan seni. Beberapa manfaat antara lain dapat menumbuhkan kreativitas, pengungkapkan ide, perasaan, serta emosi

anak. Selain itu pula, motorik halus anak berupa otak kanan dan kiri serta nurani anak ikut terasah.

Widyas (2009) mengemukan bahwa dalam memberikan evaluasi atau menilai karya seni rupa (menggambar bebas) pada anak tidak hanya berdasarkan hasil karya anak saja, melainkan penilaian kegiatan berkarya seni tersebut dapat dilakukan dalam dua penilaian, yaitu penilaian pada proses kerja dan penilain hasil akhir. Penilaian proses kerja meliputi kesungguhan atau usaha yang dilakukan, kelancaran membuat rancangan, kelancaran menggunakan alat dan bahan, dan kesesuaian langkah-langkah pembuatan karya. Penilaian hasil akhir meliputi kreativitas, originalitas (kemurnian), komposisi, dan penguasaan teknik berkarya. Penilaian pada hasil karya saja tidak cukup karena bisa berdampak negatif pada anak-anak. Gabungan kedua jenis penilaian akan cenderung berdampak positif. Hal ini dimaksudkan untuk menghindari kecenderungan guru (pendidik) dalam pemberian nilai baik hanya pada anak-anak yang berbakat saja. Namun ada pula anak yang berbakat tetapi kurang dalam berusaha sehingga hasil gambarnya tidak memuaskan atau sebaliknya ada anak yang tidak berbakat yang berusaha dengan sungguh-sungguh dan hasil gambarnya memuaskan. Pemberi nilai pada hasil karya anak bukan saja dihubungkan antara ketetapan gambar dengan objek. Sesungguhnya pemberian nilai sebuah karya anak tidak ada pengertian gambar yang dihasilkan benar atau salah. Penilaian kegiatan menggambar lebih ditekankan pada kesungguhan, kedisiplinan, keberanian, dan kemurnian (*originalitas*) gambar yang dihasilkan oleh anak. Pemberian nilai yang salah atau nilai yang cenderung rendah pada hasil gambar anak, berdampak anak akan cenderung frustasi dan tidak senang pada kegiatan menggambar. Karena penilaian hasil karya sekaligus berfungsi memotivasi anak untuk senang dengan kegiatan menggambar. Rambu-rambu dalam memberi nilai atau mengevaluasi karya seni rupa (menggambar bebas) pada anak dilihat dari beberapa aspek, seperti: (1) originalitas atau kemurnian hasil karya seni, (2) kreativitas, (3) penguasaan teknik berkarya, dan (4) tema. Keoriginalitasan sebuah karya dapat dilihat berdasarkan tingkat usianya. Aspek kreativitas dapat dilihat sejauhmana bentuk-bentuk yang ditampilkan pada karya seperti komposisi warna, garis, bidang, dan lain-lain. Penguasaan teknik juga perlu mendapatkan perhatian dalam menilai sebuah karya. Dalam menggambar untuk memudahkan guru dalam memberikan nilai maka diperlukan suatu tema dalam memberikan tugas pada anak

di sekolahan,Pemberian nilai dalam kegiatan seni di TK lebih condong menggunakan penilaian narasi. Seperti anak sudah mampu mengambar bentuk orang secara sederhana, namun anak masih perlu bimbingan dalam mewarnai gambar dengan rapi. Dalam penilaian juga dapat digunakan penikaian dengan simbol ( √ ) bila anak masih dalam tahap kemampuan rata-rata, simbol ( • ) bila anak sudah mampu melaksanakan kegiatan yang diharapkan, dan simbol ( O ) bila anak belum mampu melaksanakan kegiatan yang diharapkan.

Agus (2009) mengemukakan ada 3 gaya menggambar : (1) Menggambar ekspresif yaitu jenis gambar yang mengungkapkan pikiran maupun perasaan anak terhadap sesuatu. Jenis gambar ini ditandai dengan pewarnaan yang sangat kaya. Objek-objeknya pun begitu nyata, (2) Menggambar detail. Yaitu menggambar objek dengan cara sedetail-detailnya, misalnya menggambar kerbau lengkap dengan hidung, tanduk, telinga, kaki, serta identitas lainnya, (3) Menggambar imajinatif yaitu Anak belajar mengungkapkan imajinasinya dalam gambar. Adegannya hanya hasil rekaan anak saja semisal harimau yang bisa menyelam di dalam laut (layyinakita. Wordspress.com/tag/menggambar). Berikut salah satu hasil karya anak-anak ketika menggambar bebas.

Dokumentasi Foto Melukis Bebas

(Ana Rosmiati, 2011)

Foto Dokumentasi Mewarnai dengan Crayon

(Ana Rosmiati, 2011)

**Stempel/Mencetak dengan Berbagai Media**

Mencetak adalah salah satu kegiatan dalam seni rupa untuk memperbanyak gambar dengan alat cetak/ acuan/ *klise* dengan cara menggores atau mencukil pada sekeping papan, gips, logam, atau bahan lainnya.

Anak-anak taman kanak-kanak dapat diajari membuat stempel dengan pelepah pisang. Pembelajaran ini bertujuan untuk mendorong motivasi anak-anak untuk berkreasi dan melatih imajinasi. Caranya dengan memotong pelepah pisang kemudian mengambil pangkalnya yang berpenampang besar. Selanjutnya, dibersihkan sisi-sisi yang kasar dan menyiapkan beberapa pewarna makanan dalam palet dan selembar kertas gambar. Anak-anak dapat bereksperimen dengan stempel pelepah pisang dengan warna-warna yang ada. Latihan ini berfungsi untuk melatih imajinasi. Berikut contoh pekerjaan mencetak yang dilakukan anak-anak.

Dokumentasi Foto Membuat Stempel dari Pelepah Pisang

( Ana Rosmiati, 2011)

Dokumentasi Foto Membuat Stempel dengan Berbagai Media

(Ana Rosmiati, 2011)

**Mewarnai Bentuk Gambar Sederhana**

Anak-anak taman kanak-kanak dapat mewarnai bagian gambar yang telah ditetapkan. Mereka juga mulai belajar menulis huruf-huruf dan kata-kata. Setelah usia 6 atau 7 tahun, peserta didik-peserta didik pada umumnya memperoleh beberapa keterampilan-keterampilan dasar yang sama sekali baru; bukan perkembangan yang menunjukkan semakin baiknya kualitas dan kekomplekan gerakan-gerakan mereka (Malina, 1982). Gambar-gambar sederhana; membuat lukisan; menggunakan balok-balok untuk membentuk berbagai bangunan 4 Usia-5-tahun dapat berjalan di atas balok kesetimbangan. Meloncat-loncat dengan mancar; berdiri pada satu kaki. Dapat menangani kancing dan restliting; dapat mengikat tali sepatu. Menggunakan perkakas dan alat dengan benar. Pada akhir periode masa pendidikan anak usia dini , pada umumnya nak-anak dengan mudah dapat melakukan tugas-tugas tanpa bantuan orang lain, sebagai ... bentuk-bentuk dan gambar-gambar sederhana; membuat lukisan; menggunakan balok-balok untuk membentuk berbagai bangunan 4 Usia-5-tahun Dapat berjalan di atas balok

kesetimbangan. Meloncat-loncat dengan mancar; berdiri pada satu kaki. Dapat menangani kancing dan restliting; dapat mengikat tali sepatu. Menggunakan perkakas dan alat dengan benar. Pada akhir periode masa pendidikan anak usia dini , pada umumnya nak-anak dengan mudah dapat melakukan tugas-tugas tanpa bantuan orang. Berikut ini contoh pekerjaan anak-anak.

Foto Dokumentasi Mewarnai Gambar Sederhana

(Ana Rosmiati, 2011)

**Mewarnai Bentuk-Bentuk Geometri**

Anak-anak dapat diperkenalkan bentuk-bentuk gambar geometri yang sederhana. Kemudian untuk melatih kesabaran dan memperkenalkan beberapa warna, anak-anak diajari mewarnai bentuk-bentuk geometri. Berikut ini contoh pekerjaan anak-anak taman kanak-kanak.

Foto Dokumentasi Mewarnai Bentuk Gambar Geometri

(Ana Rosmiati, 2011)

**Meronce Berdasarkan Warna Dan Bentuk**

Anak-anak dapat diajarkan cara meronce. Dari belajar meronce sebetulnya anak-anak sebetulnya belajar menggerakkan motorik halus. kemampuan motorik halus adalah kesanggupan untuk menggunakan otot tangan dengan baik terutama jari–jari tangan

antara lain dengan menggerakkan pergelangan tangan, menggerakkan jari kaki, menggenggam, menjepit dengan ibu jari dan telunjuk.

Belajar meronce membutuhkan kesabaran dan ketelitian. Anak-anak taman kanak-kanak dikenalkan bermacam-macam warna. Tahap selanjutnya anak-anak belajar meronce dengan berdasarkan penggolongan warna dan bentuk. Tujuan dari media pembelajaran ini adalah melatih kosentrasi anak-anak dalam menggolongkan warna dan bentuk. Guru dapat memberi tugas anak-anak meronce secara sederhana, misalnya membuat sebuah kalung ataupun gelang dengan kombinasi warna-warni. Selain belajar konsentrasi, anak-anak pun juga dapat belajar nilai estetik dari keindahan meronce. Sebagai missal membuat gelang warna-warni yang begitu cantik. Bahan yang dipilih bisa jadi manik-manik ataupun anak-anak dapat diajari memanfaatkan dari limbah kertas yang sudah didesain dengan baik. Berikut ini contoh pekerjaan anak-anak taman kanak-kanak.

Foto Dokumentasi Meronce Sebuah Kalung dengan Sedotan

(Ana Rosmiati, 2011).

**Melukis**

Melukis merupakan salah satu media untuk mengekspresikan imajinasi anak-anak. Melukis memiliki dampak yang positif bagi anak-anak. Dengan melukiskan anak-anak dapat mengekspresi perasaannya. Media yang digunakan dalam melukis pun beragam antara lain dengan kelereng, sedotan, jari, dan sebagainya. Bahan dan perlengkapan yang diperlukan untuk teknik melukis dengan kelereng antara lain; pasta kreatif, kelereng, nampan, celemek dan air.

**Melukis degan Sedotan**

Anak-anak dapat diperkenalkan cara melukis dengan sedotan. Cara ini dapat menstimulasi perkembangan motorik anak. Anak akan dilatih kesabaran dalam membuat lukisan dengan menggunakan sedotan. Hasilnya berbagai bentuk abstrak menjadi ide pendorong imajinasi anak-anak. Berikut contoh pekerjaan anak-anak taman kanak-kanak.

Dokumentasi Foto Melukis dengan Sedotan

(Ana Rosmiati, 2011)

**Melukis dengan Benang**

Anak-anak Taman kanak-kanak dapat menggunakan benang untuk membuat lukisan. Teknik melukis dengan benang sangat membutuhkan kesabaran dan kehati-hatian. Anak-anak dengan telaten melukis menggunakan media benang. Dengan melukis anak-anak sebetulnya belajar mengungkapkan eskpresinya dengan bebas.

**Melukis dengan Jari (Finger Painting)**

Belajar mencoret merupakan hal yang sangat digemari anak-anak apalagi jika menggunakan jari-jari mereka. Berbagai macam-macam kreasi coretan indah bisa dibuat dari lukisan dengan jari ini (*finger painting*). Sbagai guru dan orang tua harus selektif menjaga anak-anak terkait masalah bahan untuk mencoret.

Cat yang digunakan untuk *finger painting* ini bisa dibuat sendiri dirumah tanpa harus membeli cat yang dijual ditoko-toko.Cara membuatnya sebagai berikut : Ambil dua sendok makan tepung terigu, kemudian tambahkan sedikit air. Aduklah sampai anda mendapatkan adonan yang lembut seperti pasta. Tambahkan beberapa tetes pewarna kue. Taruh adonan ini diatas kertas yang sudah tergerai di atas meja. Lindungi pakaian anak-

anak dengan T-Shirt bekas atau celemek sebelum melatih anak-anak melukis dengan jari-jarinya. Selanjutnya anak-anak memainkan jari-jarinya di kertas yang berisi adonan itu.

Guru dapat menginstruksikan kepada anak-anak untuk memainkan jari-jarinya ke depan, kebelakang, memutar, kesamping kiri dan kanan. Selain itu juga membuat cap telapak tangannya di atas kertas, atau bisa juga membuat bunga dan tangkainya dari cetakan telapak tangan mereka dan lengan mereka. Atau gunakan jari telunjuk untuk membuat bulatan-bulatan diseluruh kertas dan biarkan anak-anak bermain bebas dengan tangannya. Sebagai penutup di aktivitas ini buatlah anak-anak merasa bangga dengan hasil karyanya dengan memasang hasil karyanya dipintu kulkas dengan menggunakan selotip di sepanjang pinggiran lukisan itu atau magnet. Berikut ini contoh pekerjaan anak-anak taman kanak-kanak.

Dokumentasi Foto Melukis dengan Jari

( Ana Rosmiati, 2011)

**Membuat Gambar dengan Teknik Kolase**

Dalam mencapai tujuan pembelajaran guru dituntut untuk menggunakan berbagai cara kreatif. Karena secara umum cara yang monoton tidak akan memberikan dampak yang baik bagi kegitan pembelajaran. Hal ini berarti untuk mencapai hasil belajar yang maksimal maka sangat diperlukan guru yang kreatif dalam hal menciptakan media pembelajaran.

Kolase merupakan karya seni yang terbuat dari potongan hal-hal lain yang dirakit menjadi satu kesatuan yang baru. Ini yang paling umum digunakan dalam seni visual, meskipun beberapa karya musik dan sastra disebut kolase juga. Kolase (*collage*) adalah

sebuah cabang dari seni rupa yang meliputi kegiatan menempel potongan potongan kertas atau material lain untuk membentuk sebuah desain atau rancangan tertentu.. Kendati seni kolase berlawanan sifatnya dengan seni lukis, pahat atau cetak dan seni kriya lainnya yakni berupa karya yang dihasilkan tidak lagi memperlihatkan bentuk asal material yang dipakai seni lukis, misalnya, dari kanvas putih menjadi lukisan yang berwarna-warni. Seni kolase diperkenalkan kepada anak-anak sekolah TK dan SD melalui aktivitas menghias hiasan dinding dengan biji-bijian atau potongan perca. Kolase kaya akan unsur pendidikan komplit bagi perkembangan otak anak, diantaranya bermain dan berkreasi,belajar mengenal bentukbentuk geometris dan warna,melatih kemampuan motorik halus dan lain-lainnya. Berikut ini hasil karya anak-anak taman kanak-kanak.

Dokumentasi Foto Membuat Kolase Berbentuk Bintang

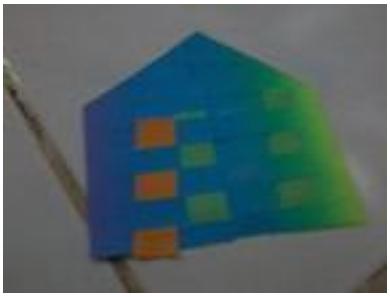
(Ana Rosmiati, 2011)

Dokumentasi Foto Teknik Membuat Kolase

(Ana Rosmiati, 2011)

**Menganyam**

Menganyam merupakan salah satu pekerjaan yang membutuhkan kesabaran dan kejelian. Anak-anak taman kanak-kanak dapat dijari menganyam untuk melatihan kesabaran. Guru dapat memberikan beberapa kertas warna-warni untuk menarik perhatian anak-anak. Hasilnya anak-anak akan belajar ketekunan dan kejelian dari kegiatan menganyam ini. Berikut contoh hasil karya siwa dalam menganyam.



Dokumentasi Foto Teknik Menganyam

(Ana Rosmiati, 2011)

## B. DAMPAK PEMAKAIAN MEDIA VISUAL SENI RUPA PADA PEMBELAJARAN ANAK USIA DI

Seni rupa merupakan suatu bentuk realisasi imajinasi yang tidak tebatas. Dalam berkarya seni tidak ada batasan dalam menuangkan imajinasi. Maka dari itu, didalam karya seni tidak akan kehabisan ide maupun imajinasi. Secara alamiah anak-anak sudah memiliki jiwa seni. Ketika anak-anak berusia 0 – 8 tahun sudah bisa mengembangkan dan mempunyai imajinasi. Anak berumur 1 tahun sudah bisa mencoret-coret apa saja. Anak-anak mulai mempelajari dan menyerap segala yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Setiap benda yang dimainkan memiliki fungsi sesuai dengan imajinasi anak-anak.

Pendidikan pada anak usia dini membutuhkan manajemen pengelolaan sesuai dengan karakteristik dan situasi sosial yang kondusif untuk keberhasilan belajar anak.

Anak-anak mulai dibiasakan untuk bertangung jawab, belajar menunggu giliran, bekerja tanpa mengganggu teman, membereskan alat, mengambil keputusan, memilih kegiatan, dan kesemuanya terjadi tanpa tekanan melainkan berjalan secara alamiah. Anak mulai belajar mematuhi aturan disekolahnya, memakai seragam, datang tepat waktu, cara mendapat perhatian dari guru, cara guru meminta perhatian dari anak. Ketika Anak dapat mengatur manajemen di kelas berarti dapat mengatur bahan dan kelompok kegiatan. Berkaitan dengan itu, Guru yang mengelola kelas yang efektif dapat akan membuat anak berhasil.

Program kegiatan di TK meliputi pembiasaan dan perkembangan dasar. Pelaksanaan perencanaan juga berorientasi kearah dua tujuan itu, dengan mengamati perkembangan individu anak. Di dalam kelas ada kelompok-kelompok sesuai kemampuan. Kemampuan anak tidak sama. Untuk itu guru perlu mengetahui perkembangan anak agar dapat memberikan kegiatan sesuai kebutuhan anak yaitu perkembangan emosi dan sosial, motorik kasar dan halus, pengamatan dan ingatan, penglihatan dan pendengaran serta mengekspresikan dan menerima bahasa. Dalam setiap macam perkembangan tersebut, anak kadang-kadang sagat cepat, sedang-sedang saja atau lamban daya tangkap atau peningkatannya. Bagi yang sudah mahir, dipersiapkan bentuk yang dapat mereka jiplak, gunting, tempel dan warnai. Tugas itu diharapkan mampu ia selesaikan. Bagi yang sedang-sedang tugas, hampir sama degan yang sudah mahir, dengan bentuk yang sudah tersedia atau boleh ia pilih sendiri yang sama. Bagi yang kurang dipersiapkan kertas yang hanya diberi garis lurus yang perlu ia gunting. Pujian juga sama diberikan kepada mereka. Di sinilah pengertian yang harus ditunjukkan agar anak merasa berhasil dalam tingkat kemampuannya (Fisher dalam Tolopan; 1991).

**Dampak Yang ditimbulkan dari Kegiatan Menggambar**

Bagi anak-anak menggambar suatu kegiatan yang sangat menarik dan menyenangkan. Apalagi bila sudah selesai menggambar, anak-anak bisa mewarnai dengan crayon atau pun pensil warna. Anak-anak dapat mengungkapkan ekspresinya dengan imajinasinya yang luar biasa. Kegiatan menggambar atau mencoret-mencoret merupakan salah satu bagian dari perkembangan motorik anak dan anak sangat menyenangi kegiatan ini. Maka dari itu dorongan guru dan para orang tua dan

kesempatan yang diberikan kepada anak akan dapat memotivasi membuat gambar. Kegiatan menggambar merupakan salah satu media untuk mengekspresikan pikiran-pikiran atau perasaan-perasaanya. Gambar merupakan salah satu cara untuk mengekspresikan pikiran-pikiran atau perasaan-perasaannya.

Tahap-tahap perkembangan hasil menggambar anak dapat dijabarkan sebagai berikut. Pada anak pada usia 2-3 tahun disebut dengan tahap mencoret sembarangan. Pada tahap ini anak belum bisa mengendalikan aktivitas motoriknya sehingga coretan yang dibuat masih berupa goresan-goresan tidak menentu seperti benang kusut. Tahap kedua, juga pada usia 2-3 tahun, adalah tahap mencoret terkendali. Pada tahap ini anak mulai menyadari adanya hubungan antara gerakan tangan dengan hasil goresannya. Maka berubahlah goresan menjadi garis panjang, kemudian lingkaran-lingkaran. Tahap ketiga, terjadi pada anak usia 3 ½ – 4 tahun, pergelangan tangan anak sudah lebih luwes. Anak-anak sudah mahir menguasai gerakan tangan sehingga hasil goresannya pun sudah lebih. Tujuan mengajari anak menggambar adalah untuk : (1). Mengembangkan kebiasaan pada anak untuk mengekspresikan diri, (2). Mengembangkan daya kreativitas, (3). Mengembangkan kemampuan berbahasa, dan (4) Mengembangkan citra diri anak.

**Dampak yang ditimbulkan dari Kegiatan *Finger Painting* (Lukisan Jari)**

Tujuan dari kegiatan melukis pada ini adalah (1). Dapat melatih motorik halus pada anak yang melibatkan gerak otot-otot kecil dan kematangan syaraf, (2). Mengenal konsep warna primer (merah, kuning, biru). Dari warna-warna yang terang dapat diketahui kondisi emosi anak, kegembiraan dan kondisi-kondisi emosi mereka, (3). Mengenalkan konsep pencampuran warna primer, sehingga menjadi warna yang sekunder dan tersier, (4) Mengendalkan estetika keindahan warna, dan (5) Melatih imajinasi dan kreativitas anak.

**Dampak Dari Melukis**

Salah satu kebahagiaan terbesar dari pelukis bukan hanya kesenangan tetapi juga mendapatkan berbagai banyak pengalaman dengan anak-anak selagi mereka belajar melukis. Pelajaran melukis dapat diawali oleh anak yang berusia 4-6 tahun atau usia TK.

Media yang digunakan untuk melukis pada anak usia dini biasanya cat air, cat minyak, finger painting, dan lain-lain. Dalam pembelajaran melukis anak-anak biasanya belajar sambil bercakap-cakap dengan temannya. Percakapan pertama mereka kebanyakan adalah tentang warna-warna yang mereka peroleh. Sambil bereksperimen dengan mencampurkan warna-warna, anak-anak itu bermain, bermain elemen seni ini dengan cara yang santai. Hal ini menjaga agar kuas dan semangat mereka tetap bekerja. Ini akan membuat mereka mengekspresikan sesuatu yang bersifat pribadi dalam lukisan. Berbeda dengan anak usia 7 dan 8 tahun, cirri khas kelompok umur mereka adalah dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berhubu-ngan dengan hidup mereka sendiri. Anak-anak membuat lukisan tentang suasana hati, baik yang muram, sendu atau bersemangat dan lucu. Biasanya suasana hati mereka disampaikan oleh warna. Mereka belajar bagaimana warna pelengkap dan sejalan dapat membantu mengungkapkanide-ide.

**Dampak Dari Kolase**

Kolase dalam pengertian yang paling sederhana adalah penyusunan berbagai macam bahan pada sehelai kertas yang diatur. Anak-anak di kelasbiasanya memilih dan mengatur potongan bentuk dari kertas, kain, bahan-bahan berstektur, lalu meletakkannya di tempat yang mereka suka. Sebagai bagian dari pengalaman mereka dapat membuat keputusan sendiri tentang penggunaan warna, ukuran, dan bentuk.

**Peranan Bagi Anak Usia Dini**

Bermain bagi anak merupakan kegembiraan dan kesibukan yang penting. Dalam bertanya seni rupa dapat menimbulkan kegembiraan. Kegembiraan anak nampak dan terlihat disebabkan oleh keaktifan atau kesempatan bergerak, bereksperimen, berlomba dan berkomunikasi. Dapat pula dilihat betapa senangnya anak-anak berkarya melalui seni rupa, mereka akan bergerak-gerak dengan sadar atau tidak, mencoba-coba sesuatu yang diinginkan. Dalam kelompok mereka selalu berlomba untuk menyelesaikan karyanya sesuai dengan gagasannya. Apabila anak berhasil berkarya, dengan spontan ia akan berteriak dan bergerak, menandakan kegembiraannya. Anak berkarya sesuai dengan daya fantasinya dan apa yang dicapainya perlu mendapat pemahaman/pengertian orang lain.

Bermain sangat berguna bagi perkembangan anak untuk persiapan dalam kehidupan masa dewasa. Permainan dimaksudkan antara lain : Permainan “membentuk”; melatih anak untuk berkarya. Permainan “fungsi”; melatih berbagai macam aktivitas fisik. Permainan “peranan”; berguna untuk menyiapkan anak mampu melakukan peranan dalam kehidupan di kemudian hari. Permainan “menerima”; berguna untuk memupuk kemampuan menerima kebudayaan.

**Peranan Guru**

Peranan guru di kelas adalah menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapinya dan memahami karakteristik siswa sebagai anak didik di kelasnya. Dalam melaksanakan kegiatan kelas guru harus menjadi pengelola, perencana, penyuluh dan perancang program yang baik dan tuntas. Guru yang memiliki sifat simpatik, imajinatif, kreatif, dan luas pengetahuannya merupakan syarat mutlak bagi guru sekolah dasar.

**Peranan Sekolah**

Sekolah berperan sebagai tempat membina dan melatih diri melalui pengajaran dan pendidikan untuk mengatasi segala masalah di masyarakat kelak setelah anak menyelesaikan sekolah. Di sekolah anak-anak dihadapkan pada tuntutan untuk tetap bersikap teratur berdisiplin (diam/tenang), memperhatikan petunjuk-petunjuk guru, menguasai seluruh perangkat.

**Kesimpulan**

Model Pembelajaran yang menggunakan media seni rupa pada anak usia dini antara lain dapat berupa model menggambar, melukis, meronce, mencetak, menjiplak, kolase, maupun finger painting. Hal ini bertujuan untuk memberikan perhatian praktis pada setiap segi tanggung jawab seorang guru, seperti bagaimana mengenalkan setiap materi pelajaran, bagaimana persiapan terbaik dan ruang kelas bisa disusun sedemikian rupa dapat mensuport daya eksplorasi anak-anak. Begitupula peranan orang tua sangatlah penting untuk membantu anak-anak berkreasi seni di rumah. Anak-anak dapat berkembang imajinasinya dengan kreatif kalau didukung oleh sarana pembelajar yang

baik. Salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran media seni rupa. Pendidikan seni rupa di sekolah bertujuan untuk melanjutkan dan mengembangkan kesanggupan berkarya maupun pengetahuan seni rupa yang telah dimiliki anak sebelum memasuki sekolah. Pada saat disekolah guru tinggal menyalurkan bakat anak-anak masing-masing. Guru dapat memberikan kesempatan yang luas kepada anak dalam mencipta karya seni rupa sebagai pengungkapan ekspresinya. Pengungkapan ekspresi anak dapat ditampung dengan mengarahkan pada media seni yang kompenten. Pada akhirnya anak akan dapat berekspresi dengan sangat leluasa. Orang tua dan guru tinggal memotivasi dan mengarahkan dengan benar. Penelitian ini masih jauh dari kesempurnaan maka saran peneliti bagi pembaca untuk terus melakukan penelitian kedepannya terutama untuk menemukan model pembelajaran melalui media seni rupa yang lebih praktis dan efesien.

**Referensi**


Ana Rosmiati. 2011. " Model Penyerapan Bahasa Pada Anak Usia Dini Dalam Usaha Pemberdayaan Kemampuan Verba". Laporan Penelitian : ISI Surakarta.

Bearl, Nancy; Miller, Gloria Bley. 2003. *Rahasia Mengajarkan Seni Pada Anak.* Yogyakarta : Pripoenbooks.

Buku Pedoman Kelompok Bermain dan TKIT Mutiara Insan Utama. 2010.

Bogdan, Robert C. & Biklen, Sari Knopp. 1982. *Qualitative research for education: An introduction to theory and methods*. USA: Allyn and Bacon.

Eti Nurhayati. 2011. *Psikologi Pendidikan Inovatif*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

Imam Suligi. 2009. " Mendidik Melalui Seni Bersama Paud".Makalah

Miles, M.B. dan Huberman A.M. 1984. *Qualitative data analysis: A sourcebook of a new methods*. Berverly Hills Sage Publication.

Ning Endah Khoiriyah. 2006. “Variasi Seni Rupa Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini”. Skrispsi. Semarang : Unnes

Sholehudin, M. 2000. *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*. Bandung : Fakultas Ilmu Pendidikan Indonesia.

Widyas. 2009. “Implemenasi Pendidikan Seni Rupa di Taman Kanak-Kanak Khususnya dalam Kegiatan Menggambar Bebas”. Makalah