

**PEMBELAJARAN SENI RUPA
ANAK USIA DINI DI KB AL- AZKIA PURWOKERTO UTARA
KABUPATEN BANYUMAS**



IAIN PURWOKERTO

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd)**

Oleh:



**NUR-INEE ABOO
NIM. 1617406024**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PURWOKERTO
2020**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran bagi anak usia dini merupakan suatu kegiatan yang di dalamnya melibatkan kegiatan bermain. Proses bermain tersebut secara alamiah dan spontan dapat mengembangkan kemampuan dan potensinya. Bermain dan berteman bukan hanya menjadi karakteristik pembelajaran, tetapi merupakan aktivitas yang dilakukan anak dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu dalam pembelajaran disesuaikan pada aspek-aspek perkembangan anak usia dini, yang meliputi aspek kognitif, aspek bahasa, aspek moral dan agama, aspek fisik, aspek sosial emosional dan aspek seni.

Dengan adanya pembelajaran dapat merangkum cara bagaimana merencanakan, mengolah dan menilai kegiatan dari aktivitas kegiatan anak sehari-hari. Pembelajaran memiliki karakteristik sendiri bagi anak usia dini, di mana mereka memiliki keunikan dan ciri khas tersendiri dalam dunia anak, yaitu bermain. Anak-anak usia dini akan bermain bersama teman sebayanya, melakukan interaksi dan mengeksplorasi diri dengan pengalaman yang didapati. Maka dari itu pembelajaran bagi anak memerlukan lingkungan yang menyenangkan dan juga memberikan rasa aman, agar dapat menumbuhkan kembangkan potensi yang dimiliki anak.

Masih juga menegaskan bahwa pembelajaran yang paling efektif pada usia taman kanak-kanak adalah melalui kegiatan konkret dengan pendekatan yang berorientasi bermain. Sebagai bentuk kegiatan kreatif dan menyenangkan, yang disesuaikan dengan tingkat perkembangannya. Dengan aktivitas tersebut anak akan dapat memanipulasi, menjelajahi, menyelidiki, mengamati atau berbuat sesuatu berdasarkan pengalamannya bermain anak diberikan kesempatan untuk mengasimilasi kenyataan terhadap dirinya dan dirinya terhadap kenyataan.

Kegiatan seni (musik, tari, gambar, menyanyi dan lain-lain) merupakan salah satu stimulasi kreatif, seni dalam pembelajaran dapat mengaktifkan lebih banyak area-area dalam otak. Seni dapat meningkatkan spontanitas dan ekspresi diri, mengontrol efektifitas pembatasan dari inhibisi dan menghasilkan karya kreatif. Seni juga dapat mengembangkan control perhatian yang diperlukan untuk ketangguhan dalam menghadapi rasa takut, frustrasi, dan kegagalan yang biasanya hadir ketika berusaha menciptakan karya-karya puncak sejati yang menomental. Seni juga menjadi media efektif dalam pengembangan potensi peserta didik.¹

Seni rupa anak adalah karya rupa yang mengandung hasil pemikiran dan perasaan anak tentang diri dan lingkungannya. Objek atau isi karya datang dari situasi sesungguhnya, cerita yang diceritakan orang, pengamatan tentang lingkungan sekitar anak, peristiwa yang pernah dialami serta pikiran futuristik (jangkauan masa depan). Karya anak berupa karya dua dan tiga dimensi, masing-masing digunakan untuk mewujudkan gagasan dan pikirannya serta perasaannya. Karya dua dimensi adalah karya rupa yang mempunyai ukuran panjang dan lebar serta karya tiga dimensi adalah karya yang mempunyai ruang dan berukuran panjang – lebar – tinggi. Semua karya ini digunakan sebagai media berkomunikasi alat bermain, berimajinasi, bercerita dengan orang lain.² Latihan untuk berkemampuan hidup diawali sejak usia dini, mulai dengan kegiatan yang sifatnya bermain atau melakukan permainan dengan segala macam bentuk dan cara. Bagi anak, bermain itu merupakan kegiatan belajar. Dengan bermain, anak berani melakukan coba-coba. Dengan bermain, anak dapat mengenal alat dan bahan, walaupun alat dan bahan yang sangat sederhana yang tersedia di lingkungan kehidupannya. Dengan bermain, anak dapat mencoba mengatasi kesulitan yang dihadapi. Di antara sekian macam bentuk bermain, seni rupa merupakan salah satu bentuk permainan yang pasti pernah dilakukan oleh anak. Dengan melihat peranan seni rupa yang ternyata adalah sebagai salah satu bentuk bermain yang sangat potensial untuk

¹Sholikhatun Nurul Fauziah, *Model Pembelajaran Seni Music Dalam Optimalisaasi*

²Hajar Pamadhi, *Ruang Lingkup Seni Rupa Anak*, Paud4403/Modul 1, hlm. 1.17.

membantu perkembangan anak, maka bila kita telah lebih mengkhusus akan dapat kita pelajari bahwa seni rupa memiliki fungsi sebagai media untuk pendidikan anak. Disebutkan demikian karena dalam kegiatan seni rupa, anak akan tertantang untuk berangan-angan atau berfantasi, yang selanjutnya mereka mengupayakan untuk mewujudkannya dengan menggunakan media (alat dan bahan). Perwujudan ini merupakan bentuk pernyataan batin, sebagai saluran ungkapan keinginan, kesenangan, perhatian bahkan perasaan kesedihan, kegembiraan, sampai kemarahan dan kejengkelannya.³

Keterampilan berseni rupa diberikan kepada anak adalah agar anak dapat mengungkapkan perasaan dan pikiran serta angan-angan anak tentang diri dan lingkungannya. Keterampilan seni rupa adalah menciptakan sesuatu bentuk baru dan mengubah fungsi bentuk. Kegiatan ini sering dilakukan oleh anak-anak pada usia dini karena sifat keingintahuan. Anak memperlakukan selembar kertas kosong sebagai teman bicara, diajak berbicara terlebih dahulu kemudian baru menggambar. Gambar tersebut kadang tidak berwujud figuratif, tetapi juga bisa berupa coretan garis. Menggambar dikerjakan dengan berlari, berhenti sejenak kemudian bercerita dan dilanjutkan lagi dengan menggoreskan benda tajam. Sembari mengambil alat permainan yang sudah ditata rapi dari almari, alat tersebut disebarkan diletakkan di sembarang tempat, inilah kegiatan bermain. Kegiatan anak berseni rupa seperti tersebut adalah sebagian dari contoh perilaku karya; tetapi sebenarnya contoh kegiatan anak yang serupa dapat dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Segala sesuatu yang dia ciptakan kadang tidak dapat dipisahkan apakah kegiatan bermain atau berekspresi.

Kegiatan ini menyatukan antara pikiran dan perasaan yang secara kompleks bekerja secara simultan. Kadang kala, kegiatan tersebut tidak dapat digolongkan ke dalam skema di atas secara pasti, karena kegiatan berpikir

³Affandi dan Oewobroto, *Mengenal Seni Rupa Anak*. (Yogyakarta: Gama media, 2004), hlm. 22-23.

sebenarnya juga sebagai kegiatan merasakan sesuatu dan sekaligus ingin usaha mengutarakan isi hatinya.⁴

Berkaitan dengan pancaindra anak (telinga, mata, hidung, mulut dan kulit) sangat penting untuk merangsang perkembangan kerja otak. Pada usia 1-3 tahun otak dan intelegensi pada anak berkembang sangat pesat. Pada awal kehiduapan inilah sensor motoris bekerja. Hal ini Karena pada usia 1-2 tahun, terjadi peningkatan luar biasa dalam jalinan serabut syaraf otak serta emosional kognitifnya. Bahkan sampai diusia 3 tahun otak, (structure neuromotor sensoris dan kognitif emosional) anak sudah berkembang sangat pesat hingga mencapai sekitar 80 % dari volume otak yang sempurna.⁵

Anak-anak kini tumbuh dewasa dalam dunia yang bersifat sangat visual, dikelilingi oleh gambar-gambar, televisi, video, papan iklan, dan media lainnya. Otak manusia memiliki korteks visual yang lima kali lebih besar daripada korteks auditori. Tidaklah mengherankan jika para siswa merespons begitu positif ketika mereka mendapat kesempatan untuk belajar melalui seni rupa. Tidak mengherankan pula bahwa kata-kata saja tidak dapat mencapai semua siswa. Satu gambar tentu saja bernilai seribu kata.

Paul Ricouer mengatakan. “Seni rupa memberikan kepada kita model-model untuk redeskripsi dunia. Seni rupa mendekatkan kita kepada orang lain, sejarah kita, dan kepada diri kita sendiri dengan menyediakan permadani yang kaya dengan jalinan waktu, tempat, karakter, dan bahkan nasehat tentang apa yang mungkin kita lakukan dengan hidup kita.”

Mona Brooks, pendiri Monart Drawing Schools dan penulis *Drawing with Children* menjelaskan karyanya dalam melatih guru-guru melalui metodenya. Ia mengatakan bahwa ia harus mengembangkan kurikulum yang terstruktur yang memberikan pelajaran-pelajaran dasar yang cukup demi keberhasilan serta kebebasan yang cukup untuk ekspresi kreatif. Ia menemukan bukti bahwa pelajaran yang terstruktur tidak terganggu oleh gambar simbolik yang dikerjakan siswa sendiri. Guru-guru yang mengajar

⁴ Hajar Pamadhi, *Ruang Lingkup Seni Rupa Anak...*, hlm. 1.4-1.5.

⁵ Maimunah, Hasan, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: DIVA Press, 2013), hlm

membaca melaporkan bahwa anak-anak yang belajar menggambar dan melihat melalui alphabet visual Mona Brooks menunjukkan peningkatan yang dramatis dalam mengenali huruf dan kesiapan untuk membaca.

Brooks juga melaporkan bahwa para guru juga menemukan bahwa motivasi untuk membaca berkembang ketika anak menggambar tokoh-tokoh dan tema-tema dari buku-buku yang dibacanya. Menggambar isi ilmu pengetahuan alam, geografi, dan ilmu pengetahuan sosial menghasilkan perbedaan-perbedaan dalam kecepatan belajar dan retensi. Ketika para guru menggunakan gambar abstrak untuk konsep-konsep matematika, mereka menemukan bahwa para siswa mampu mengatasi hambatan dengan mudah dan menyenangkan. Laporan dari pemerintah setempat menunjukkan meningkatnya nilai membaca, menulis, dan matematika sebesar 20 persen sebagai akibat pengalaman seni rupa tersebut. Pemahaman bagaimana proses membentuk gagasan dari insepinya (pelahirannya) melalui eksperimentasi dan penghalusan (*refinement*) menjadi produk visual akhir yang memuaskan itu sendiri merupakan pengalaman yang berharga. Anak-anak sekarang tidak banyak memiliki kesempatan untuk mengalami proses dari awal hingga akhir, dan terlalu sering hanya melihat produk akhir di televise dan rak toko. Seni rupa tidak hanya menyediakan pengalaman ini, tetapi juga memberikan cara untuk membantu siswa untuk memahami dan mengkonsolidasikan apa yang dipelajarinya. Pertimbangkan keterampilan-keterampilan lain yang dilibatkan: belajar menggunakan alat-alat seni rupa, belajar mengobservasi secara teliti, belajar mengekspresikan gagasan secara visual, dan belajar bahwa tanpa disiplin tidak akan ada kebebasan yang nyata.⁶

Kelompok Bermain Al-Azkiya merupakan sebuah lembaga pendidikan anak usia dini non-formal dan berada di bawah naungan yayasan Dharmawanita IAIN Purwokerto. Dalam dua tahun terakhir, KB Al-Azkiya Purwokerto Utara mengalami perkembangan yang baik setelah bekerja sama dengan Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) IAIN Purwokerto

⁶ Tri Hartiti Retnowati, dan Bambang Prihadi, *Pembelajaran Seni Rupa*, (Yogyakarta, 2010), hlm. 12-13.

dan menjadi Labschool mahasiswa PIAUD. Berdasarkan hasil observasi pendahuluan pada tanggal 27 September 2019 dengan kepala sekolah bunda Ana Kurniyawati menerangkan bahwa satu minggu 3 hari, hari senin, rabu, dan jum'at yang menjadi hari efektif kegiatan belajar mengajar di KB Al-Azkiya Purwokerto Utara kegiatan seni rupa yang di terapkan di KB Al-Azkiya Purwokerto Utara dalam satu minggunya bias di terapkan 2 kali ataupun 1 kali setiap minggunya tergantung dengan sentra yang sudah di terapkan di RPPH yang sudah di buat oleh lembaga di di KB Al-Azkiya Purwokerto Utara hari jum'at hari khusus tentang agamaan, pembelajaran seni rupa yang digunakan dalam pembelajaran adalah pembelajaran sentra seni yang ada di KB Al Azkiya Purwokerto Utara hanya ada 6 sentra, sentra-sentra yang di terapkan di KB Al-Azkiya Purwokerto Utara bias berupa menggambar, mewarnai, kholase gambar, penjer painer dan sejenisnya, diantaranya adalah sentra persiapa, sentra seni, sentra peran, sentra balok, sentra imtaq, dan sentra alam.

Sentra merupakan zona atau area bermain untuk anak. Sentra dibuat berdasarkan kebutuhan anak dengan memperhatikan setiap perkembangan anak, **Sentra persiapan** Sentra yang memfasilitasi anak untuk mengembangkan kemampuan keaksaraan dengan permainan yang dapat mendukung pengalaman baca, tulis, dan hitung dengan cara yang menyenangkan. Harapannya adalah anak dapat berfikir teratur, senang membaca, menulis, dan menghitung. **Sentra seni** sentra seni dapat membantu perkembangan sosial emosional anak karena saat bermain sentra seni misal : dalam kegiatan berkreasi dan beriamajinasi dengan teman- temannya anak lebih intens dalam berkomunikasi dan bersosialisasi dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. **Sentra peran** SOP (Standar Operasional Prosedur) KB Al-azkiya purwokerto utara, sentra peran merupakan sentra yang bertujuan untuk mengembangkan daya cipta, daya imajinasi, tahap ingatan, kerja sama kelompok, penyerapan kosa kata dan berlatih penerapan konsep diri dan lingkungan sekitar. Materi yang disusun dan diterapkan dalam sentra peran lebih banyak berupa cerita dan pengenalan profesi yang harus didramakan atau diperankan oleh anak didik. Hal ini sesuai dengan teori yang

ada. Penekanan pada sentra ini terletak pada alur cerita sehingga anak terbiasa untuk berfikir sistematis dan diharapkan saat anak memainkan peran dalam sebuah cerita ia dapat bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar serta dapat mengoptimalkan kemampuan berbahasa anak. **Sentra imtaq** Materi yang digunakan oleh guru kepada anak melalui kegiatan-kegiatan yang sudah direncana dan perlu diorganisasikan secara teratur dan sistematis, dan terarah, sehingga anak dapat membangun kemampuan menganalisisnya dan dapat mempunyai kemampuan mengambil kesimpulan. **Sentra alam** Sentra bahan alam merupakan pusat kegiatan belajar melalui bermain untuk mengembangkan pengalaman sensori motor dalam rangka menguatkan 3 jari guna persiapan menulis, sekaligus memberikan pengalaman kepada anak untuk mengenal bahan alam atau sains. **Sentra balok** Efek yang diharapkan dari kegiatan di sentra ini adalah anak dapat berfikir topologi, mengenal ruang dan bentuk sehingga dapat mengembangkan kecerdasan visual spasial secara optimal. Materi dibuat untuk merepresentasikan ide/gagasan dalam bentuk yang nyata (bangunan), seperti bentuk rumah, taman bermain, taman bunga, masjid. Penekanannya terletak pada saat anak mengambil balok dan mengembalikannya sesuai bentuk balok.

Data wawancara dan dokumentasi di atas diperkuat oleh hasil observasi tentang kegiatan sentra yang dilaksanakan dari hari Senin sampai dengan hari Rabu, sedangkan untuk hari Jum'at dijadwalkan untuk pembelajaran klasikal dan ada kegiatan untuk melatih kemampuan motorik yaitu olah tubuh senam. Pembelajaran klasikal diisi dengan kegiatan untuk melatih kreatifitas dan keterampilan anak. Misalnya dengan membuat hasil karya dari kertas (seni melipat, kolase), dan ada kegiatan *cooking class* yang dijadwalkan beberapa bulan sekali. Untuk olah tubuh, meskipun tidak termasuk sentra, tapi guru-guru di KB Al-azkia purwokerto utara sering juga menyebut sentra olah tubuh. Sentra olah tubuh bertujuan untuk menstimulasi motorik kasar dan keseimbangan otak kanan dan kiri serta mengembangkan kemampuan sosial emosional anak. Pola kegiatan pembelajaran Pola atau bentuk kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran yang digunakan

atau yang diterapkan dalam pembelajaran anak usia dini di KB Al-Azkiya Purwokerto Utara adalah model pembelajaran kelompok dan klasikal. Model pembelajaran klasikal adalah pola pembelajaran yang dilakukan oleh seluruh anak dalam satu kelas dan pada waktu yang sama.⁷

Model pembelajaran ini merupakan model yang paling awal digunakan dipendidikan pra sekolah, dengan sarana pembelajaran yang pada umumnya sangat terbatas, serta kurang memperhatikan minat individu anak. Seiring dengan perkembangan teori dan pengembangan model pembelajaran, model ini sudah banyak ditinggalkan. Sedangkan model pembelajaran yang saat ini sering digunakan salah satunya adalah pembelajaran kelompok dimana dalam pembelajaran tersebut terlaksana dengan kegiatan pengaman. Pembelajaran kelompok adalah pola pembelajaran dimana anak-anak dibagi menjadi beberapa kelompok, biasanya anak dibagi menjadi 3 (tiga) kelompok, dan masing-masing kelompok melakukan kegiatan yang berbeda-beda. Dalam satu kali pertemuan, anak harus menyelesaikan 2-3 kegiatan dalam kelompok secara bergantian. Apabila dalam pergantian kelompok, terdapat anak-anak yang sudah menyelesaikan tugasnya lebih cepat dari pada temannya, maka anak tersebut dapat meneruskan kegiatan lain sejauh di kelompok lain tersedia tempat. Namun apabila tidak tersedia tempat, maka anak tersebut dapat bermain pada tempat tertentu di dalam kelas yang telah disediakan guru yang disebut dengan kegiatan pengaman.

Pada kegiatan pengaman sebaiknya disediakan alat-alat yang lebih bervariasi dan sering diganti disesuaikan dengan tema atau sub tema yang dibahas.⁸

Sedangkan Karya Seni Rupa Dua Dimensi (Dwi Matra) adalah Gambar Cetakan (*Printing*) dan lukisan tempelan, cetakan/cap (*printing*) Gambar cetak penampang Bahan cetakannya (klisenya) dibuat dari irisan penampang batang tumbuhan, buah-buahan, atau benda-benda lunak

⁷ Wawancara dengan bunda Ana Kurniayawati, pada tanggal 27 September 2019

⁸ Ine Rahaju, *Analisis Penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini Yang Menggunakan Model Beyond Center And Circle Time*, (Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu, 2014), hlm. 7.

lain. Adapun untuk pewarnaannya digunakan tinta atau cat air. Sedangkan lukisan tempelan Gambar cetak tempelan (kolagrafi) Klisenya dibuat dari bahan-bahan berbentuk seperti daun-daun, benda-benda pipih seperti kancing baju, uang logam, dan sebagainya yang ditempelkan pada kertas atau karton.⁹

Berdasar latar belakang masalah di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dan mengkaji tentang “ Pembelajaran Seni Rupa Anak Usia Dini Di Kb Al-Azkie Purwokerto Utara Kabupaten Banyumas”.

B. Definisi Operasional

Fokus kajian adalah definisi yang dirumuskan oleh peneliti tentang istilah-istilah yang ada pada masalah peneliti dengan maksud untuk menyamakan persepsi antara peneliti dengan orang-orang yang terkait dengan penelitian.¹⁰ Berikut akan dijelaskan pengertian dari istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Pembelajaran Seni Rupa

Seni rupa adalah karya cipta manusia, merupakan curahan isi jiwa (akal, pikiran, dan perasaan) sebagai hasil sentuhan pengalaman yang berkesan, yang diwujudkan melalui unsur-unsur visual (rupa) seperti garis, bidang, warna, tekstur, volume, dan bentuk. Letak perbedaan antara seni rupa ciptaan orang dewasa/seniman dan ciptaan anak adalah pada penerapan kaidah dan visi seninya.¹¹

Pembelajaran seni rupa yang dimaksud dalam skripsi ini adalah pelaksanaan pembelajaran yang melibatkan interaksi antara guru dan peserta didik yaitu sebagai media kegiatan untuk mengembangkan potensi jiwa dalam pengembangan diri. Pengembangan diri ini didasari dari pengalaman masing-masing peserta didik, baik yang berasal dari akal, pikiran, dan perasaan. Pengalaman ini dapat diwujudkan dalam bentuk

⁹ Wawancara dengan bunda Ana Kurniyawati, pada tanggal 27 September 2019

¹⁰ Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode dan Prosedur*, (Jakarta: Kharisma Putra Utama, 2013), hlm. 287.

¹¹ Caecilia Tridjata, dkk, Modul 1 Wawasan Seni dan Pendidikan Kesenian di Taman Kanak-kanak, (PAUD4206: 2018), hlm. 15.

visual karya peserta didik yang menerapkan unsur garis, bidang, warna, dan bentuk.

2. Anak Usia Dini

Setiap anak bersifat unik, tidak ada dua anak yang sama sekalipun kembar siam. Setiap anak terlahir dengan potensi yang berbeda-beda, memiliki kelebihan, bakat, dan minat sendiri. Ada anak yang berbakat menyanyi, ada pula yang berbakat menari, matematika, bahasa dan ada pula yang berbakat olahraga.

Adapun yang dimaksud anak usia dini dalam skripsi ini adalah anak yang siap menerima segala ukiran dan cenderung kepada setiap apa yang diarahkan kepada anak itu sendiri. Anak usia dini yang dimaksud adalah anak dengan kriteria usia *tamyiz* (usia 6 atau 7 tahun) inilah yang disebut usia dini. Di beberapa Negara bagian barat dibatasi dari 0-8 tahun, sedangkan di Indonesia sebagaimana yang ditetapkan dalam undang-undang dari 0-6 tahun

C. Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka yang menjadi rumus masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana Pembelajaran Seni Rupa Anak Usia Dini di KB Al-Azki Purwokerto?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pembelajaran seni rupa anak usia dini di KB Al-Azki Purwokerto.

2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

- 1) Penelitian ini di harapkan bisa bermanfaat untuk mengembangkan wawasan ilmu pengetahuan dalam bidang ilmu seni rupa,

khususnya mengenai pembelajaran seni rupa anak usia dini di KB Al-Azkiya Purwokerto Utara Kabupaten Banyumas.

2) Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bacaan di perpustakaan IAIN Purwokerto.

b. Manfaat Praktis

- 1) Memberikan informasi yang baru bagi peneliti mengenai pembelajaran seni rupa anak usia dini.
- 2) Menjadi landasan bagi peneliti selanjutnya atau lembaga pendidikan yang lain jika ingin mengembangkan pembelajaran berbasis seni rupa.

E. Kajian Pustaka

Kajian pustaka yang dimaksud dalam penelitian ini merupakan kerangka teoritik yang menerangkan teori-teori yang relevan dengan masalah yang diteliti.

Dalam penelaah yang peneliti lakukan, ada beberapa penelitian yang mempunyai kemiripan judul dengan judul yang penulis akan diteliti. Adapun yang menjadi bahan tinjauan skripsi ini adalah:

Skripsi yang ditulis oleh Sholikhatun Nurul Fauziah (2019) yang berjudul "*Model Pembelajaran Seni Musik Dalam Optimalisasi Kecerdasan Sensor Motorik Anak Usia Dini TK Islam (Bustanul Athfal) Sikanco, Nusawungu, Cilacap*". Skripsi ini meneliti tentang model pembelajaran seni musik yang dimiliki oleh anak usia dini TK Islam (Bustanul Athfal) Sikanco, Nusawungu, Cilacap. Hasil teori menyebutkan bahwa terdapat dua model pembelajaran musik yang diterapkan untuk pengajaran musik yaitu, model pembelajaran musik orientasi visual, dan model pembelajaran musik aural. Dalam mengoptimalkan kecerdasan sensor motorik yang berupa, kemampuan anak dalam mengembangkan semua aspek panca indra, dan juga kecerdasan jamak. Persamaan skripsi penulis dengan skripsi Sholikhatun Nurul Fauziah yaitu sama-sama membahas mengenai model pembelajaran, sedangkan perbedaannya yaitu pada media pembelajarannya, dimana saudara Sholikhatun

Nurul Fauzia melakukan penelitiannya menggunakan model pembelajaran seni musik sedangkan penulis menggunakan model pembelajaran seni rupa. Skripsi ini memiliki kesamaan dalam penelitian yang penulis lakukan yaitu sama-sama membahas tentang pembelajaran, yang harus dimiliki oleh seorang anak. Skripsi tersebut akan menjadi panduan bagi penulis karena sedikit banyak mempunyai keterkaitan dengan judul penulis.¹²

Skripsi yang ditulis oleh Lita (2017) yang berjudul "*Pendidikan Seni Rupa Dan Implikasinya Terhadap Imajinasi Kreatif Dan Sosial Emosional Anak Usia Dini di TK Mekarraharja Talaga Majalengka Jawa Barat*". Skripsi ini meneliti tentang Pendidikan Seni Rupa yang dimiliki oleh Anak Usia Dini Di TK Mekarraharja Talaga Majalengka Jawa Barat. Hasil teori menyebutkan bahwa proses pendidikan desain pembelajaran seni rupa dalam mengembangkan imajinasi kreatif dan sosial emosional anak usia dini, bagaimana implikasi pendidikan seni rupa terhadap imajinasi kreatif anak usia dini, dan bagaimana implikasi pendidikan seni rupa terhadap sosial emosional anak usia dini. Dan juga mengatakan bahwa proses pembelajaran seni rupa terlihat dalam 1. Desain pembelajaran yang meliputi : a tujuan, b materi pembelajaran, c metode, d sarana dan prasarana, e evaluasi, f kondisi sosial dan budaya, g faktor pendukungnya, 2. Implikasi pendidikan seni rupa terhadap perkembangan imajinasi kreatif anak berkembang sesuai harapan, 3. Sosial emosional anak berkembang sesuai harapan. Persamaan skripsi penulis dengan skripsi Lita di seni rupa di sekolah. Perbedaannya hanya di belajar mengendalikan emosinya. Skripsi ini memiliki kesamaan dalam penelitian yang penulis lakukan yaitu sama-sama membahas tentang Pendidikan Seni Rupa, yang menjadi perbedaan dengan penelitian yang penulis lakukan yaitu penulis meneliti tentang pembelajaran seni rupa yang harus dimiliki oleh seseorang anak.¹³

¹² Nurul Fauziah, yang berjudul "*Model Pembelajaran Seni Musik Dalam Optimalisasi Kecerdasan Sensor Motorik Anak Usia Dini TK Islam (Bustanul Athfal) (Sikanco, Nusawungu, Cilacap*", 2019), hlm. 10.

¹³ Lita, yang berjudul "*Pendidikan Seni Rupa Dan Implikasinya Terhadap Imajinasi Kreatif Dan Sosial Emosional Anak Usia Dini(di TK Mekarraharja Talaga Majalengka Jawa Barat*". 2017), hlm 12

Skripsi yang ditulis oleh oleh Nurul Khotimah (2012) yang berjudul “ *Pembelajaran Berbasis Anak Dalam Pengembangan Bidang Seni (Rupa) di Paud Batik dan PAUD Sabitul Azmi Sidorjo*”. Skripsi ini meneliti tentang Pembelajaran Berbasis Anak Dalam Pengembangan Bidang Seni (Rupa) yang dimiliki oleh Anak Usia Dini di PAUD Batik dan PAUD Sabitul Azmi Sidorjo. Hasil teori menyebutkan bahwa pembelajaran yang diterapkan di sekolah berdasarkan kebutuhan anak, berorientasi pada perkembangan anak, bermain sambil belajar berpusat pada anak, PAKEM (pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan). Persamaan skripsi penulis dengan skripsi Nurul Khotimah yaitu sama-sama membahas mengenai pembelajaran anak, sedangkan perbedaannya yaitu pada media pembelajarannya, dimana saudara Nurul Khotimah melakukan penelitiannya menggunakan Media ekspresi sedangkan penulis sama menggunakan media ekspresi yang bisa meningkatkan pembelajaran anak. Persamaan skripsi penulis dengan skripsi Lita di seni rupa di sekolah. Perbedaannya hanya di Pembelajaran Berbasis Anak Dalam Pengembangan Bidang Seni (Rupa). Skripsi ini memiliki kesamaan dalam penelitian yang penulis lakukan yaitu sama-sama membahas tentang Seni Rupa, yang menjadi perbedaan dengan penelitian yang penulis lakukan yaitu penulis meneliti tentang pembelajaran seni rupa yang harus dimiliki oleh seseorang anak.¹⁴

F. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan pembaca dalam menelaah skripsi ini, berikut penulis sajikan gambaran menyeluruh skripsi ini yang terbagi dalam tiga bagian yaitu bagian awal, bagian utama dan bagian akhir.

Pada bagian awal terdiri dari Halaman Judul, Halaman Pernyataan Keaslian, Halaman Pengesahan, Nota Dinas Pembimbing, Abstrak, Kata Pengantar Dan Daftar Isi.

¹⁴ Nurul Khotimah , yang berjudul “ *Pembelajaran Berbasis Anak Dalam Pengembangan Bidang Seni (Rupa) di Paud Batik dan PAUD Sabitul Azmi Sidorjo*”, 2012), hlm 10

Pada bagian utama penelitian ini, penulis membaginya menjadi lima bab, yaitu:

BAB I, Pendahuluan yang berisi Latar Belakang Masalah, Definisi Operasional, Rumusan Masalah, Tujuan dan Manfaat, Kajian Pustaka, dan Sistematika Penulisan.

BAB II, berisi landasan teori dalam penelitian yang terdiri dari dua sub bab. Pertama yaitu pembelajaran seni rupa mencakup pembelajaran, seni rupa, dan pembelajaran seni rupa dan yang kedua yaitu anak usia dini (AUD).

BAB III, berisi Metode Penelitian yang terdiri dari Jenis Penelitian, Sumber data, Teknik Pengumpulan Data dan Teknik Analisis Data.

BAB IV, berisi pembahasan hasil penelitian yang meliputi profil, sejarah singkat berdirinya KB Al-Azkiya Purwokerto Utara, Visi, Misi dan tujuan, identitas, keadaan fisik, keadaan akademik KB Al-Azkiya Purwokerto Utara, penyajian data, pelaksanaan pembelajaran, faktor yang mempengaruhi, hambatan-hambatan pelaksanaan, dan analisis data pembelajaran seni rupa anak usia dini di KB Al-Azkiya Purwokerto Utara.

BAB V, berisi penutup yang terdiri dari kesimpulan, dan saran-saran.

Bagian akhir skripsi ini, peneliti mencantumkan daftar pustaka yang menjadi referensi dalam penulisan skripsi ini beserta lampiran dan daftar riwayat hidup. Bab akhir skripsi ini meliputi daftar pustaka, daftar lampiran, Sertifikat-sertifikat dan daftar riwayat hidup

IAIN PURWOKERTO

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan yang diperoleh sebelumnya, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pembelajaran seni rupa anak usia dini di KB Al-Azkie Purwokerto Utara Kabupaten Banyumas dan berdasarkan uraian-uraian yang ditemukan pada bab-bab sebelumnya, maka peneliti mengambil kesimpulan bahwa: pelaksanaan pembelajaran seni rupa anak usia dini telah dilakukan oleh pendidik dengan membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian, menyiapkan tujuan, materi, metode, media dan evaluasi yang akan digunakan dalam pembelajaran.

Dalam menyampaikan pembelajaran seni rupa pada anak usia dini di KB Al-Azkie Purwokerto Utara memperhatikan hal-hal berikut ini: 1) tujuan pembelajaran seni rupa yang berorientasi pada proses dan bertujuan untuk mengajarkan peserta didik melatih keterampilan, pengetahuan dan sikap; 2) materi pembelajaran seni rupa yang digunakan di KB Al-Azkie Purwokerto Utara menggunakan materi melukis; 3) metode pembelajaran seni rupa yang digunakan yaitu metode pembelajaran mencontoh; 4) media pembelajaran seni rupa yang digunakan meliputi media kertas bergambar; 5) dan evaluasi pembelajaran seni rupa terdapat empat evaluasi pembelajaran yang mencakup penilaian formatif, penilaian sumatif, penilaian reflektif, dan penilaian kombinasi pelaksanaan. Sedangkan evaluasi yang digunakan di KB Al-Azkie Purwokerto Utara yaitu evaluasi non-test.

B. Saran

Dari hasil penelitian yang berkaitan dengan Pola komunikasi Lisan Antara Guru Dengan Murid Di KB Al-Azkie Purwokerto Utara, dapat disampaikan dengan saran-saran berikut:

1. Bagi lembaga KB Al-Azkie Purwokerto Utara Diharapkan kepada kepala KB maupun guru-guru di KB Al-Azkie supaya sering mengadakan atau

mengikuti pelatihan-pelatihan yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran agar bunda atau pak gurunya mempunyai banyak pengalaman sehingga dalam proses belajar mengajar bunda atau pak gurunya mempunyai banyak ide yang kreatif untuk menyemangati anak didiknya belajar.

2. Bagi Kepala KB Al-Azkiya Purwokerto Utara Diharapkan untuk selalu memberikan motivasi dan dorongan kepada guru dalam pembelajaran dengan siswa dan mengembangkan kegiatan dalam pembelajaran yang mengarah kedalam penegembangan hal-hal yang baru dengan anak usia dini.
3. Bagi guru di KB Al-Azkiya Purwokerto Utara Pendidik memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, terutama untuk pendidikan anak usia dini. Maka hal itu hendaknya pendidik dapat menjadikan contoh dan fasilitator yang baik untuk anak usia dini khususnya dalam hal kegiatan pembelajaran dengan anak.
4. Bagi pembaca Semoga skripsi ini, mampu memberikan manfaat yang baik secara teoretis kepada dunia pendidikan maupun secara praktis kepada pemerintahan dan para pendidik.

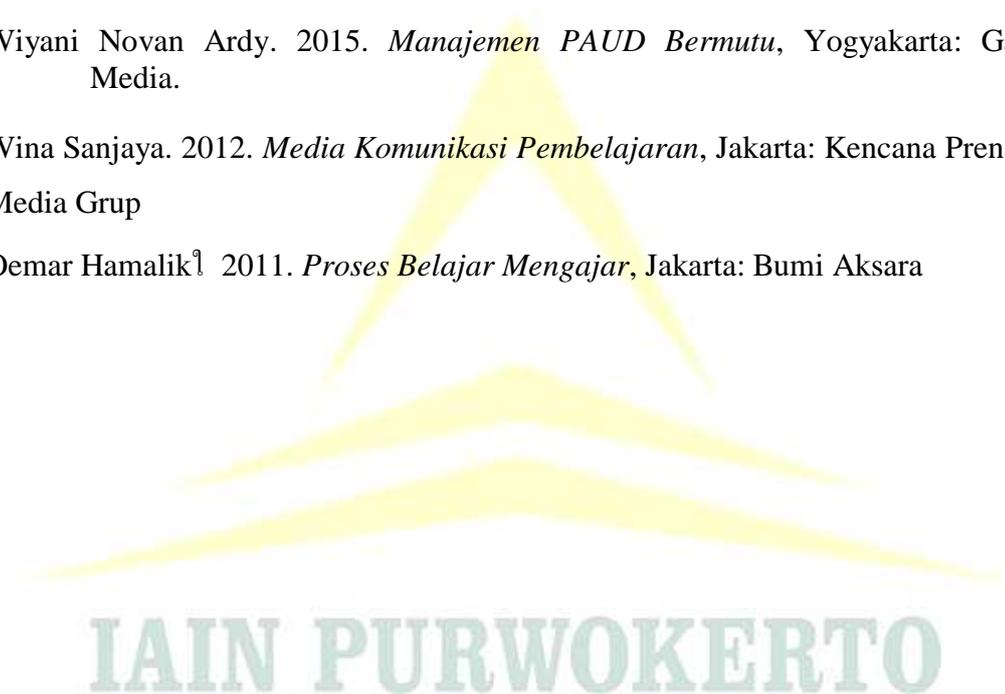
IAIN PURWOKERTO

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi Hasan, dkk 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka.
- Ambara Didith Pramunditya, dkk. 2014. *Asesmen Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Arifin Zaenal. 2009. *Evaluasi Pembelajaran. Direktorat Jandral Pendidikan Islam Departemen Agama RI*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Caecilia Tridjata, dkk. 2018. *Modul 1 Wawasan Seni dan Pendidikan Kesenian di Taman Kanak-kanak*.
- Dolohmae Ali, 2019 *Penanaman Karakter Disiplin Dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Pencak Silat Tapak Suci Di Sd Muhammadiyah I Purwokerto Kecamatan Purwokerto Utara Kabupaten Banyumas skripsi, purwokerto*
- EI-Khuluqo Ihsana. 2015. *Manajemen PAUD Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- EI-Khuluqo Ihsana. 2015. *Manajemen Paud Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ghony Djunaidi H. M. dan Almanshus Fauzan. 2009 *Petunjuk Pkaktis Penelitian Pendidikan*. Malang UIN- Malang Press.
- Hajar dan S. Evan Sukardi. 2011. *Seni Ketrampilan Anak*, (Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hamzah. 2018. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yng Kreatif dan Efektif*, Jakarta : Bumi Aksara.
- Hariyanto dan Suyono. 2011. *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hasan Maimunah. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta : Diva Press.
- Junaidi H. 2011. *desain pengembangan mutu madrasah konsep rancangan pengembangan sekolah RPS* . Yogyakarta: Teras.
- Maimunah, Hasan. 2013. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogyakarta: DIVA Press.
- Margono S. 2014. *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Jakarta Pt Rineka Cipta.

- Mursid. 2015. *Belajar dan Pembelajaran PAUD*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Narwanti Sri. 2011. *Pendidikan Karakter*, Yogyakarta: Familia.
- Nurul Fauziah Sholikhatun. 2019. *Model Pembelajaran Seni Music Dalam Optimalisaasi Kecerdasan Sensor Motoric Anak Usia Dini Tk Islam (Bustanul Athfal)*. Skripsi, Cilacap.
- Oemar Hamalik. 2010. *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Oewobroto H. M. Affandi. 2004. *Mengenal Seni Rupa Anak*. Yogyakarta: Gama media.
- Olivia Feni. 2010. *Merocketkan Kekuatan Otak Kanan Dengan Jurus Biodrawing*, Yogyakarta : elex media komputindo.
- Pamadhi, Hajar. *Ruang Lingkup Seni Rupa Anak*. Paud4403/Modul 1.
- Prihatin Eka. 2011. *Manajemen Peserta Didik*, Bandung : Alfabeta.
- Purwanto Ngalim. 2012. *Prinsip–Prinsip Evaluasi Pengajaran*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rahaju Ine. 2014. *Analisis Penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini Yang Menggunakan Model Beyond Center And Circle Time* (Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu.
- Retnowati Tri Hartiti dan Prihadi Bambang. 2010 *pembelajaran seni rupa*. Yogyakarta.
- Sagala Syaiful . 2011. *Konsep dan Makna Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Sit Masganti. 2016. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor–Faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandunf: Alfabeta, Cv.
- Sujiono Bambang, dkk. 2014. *Metode Pengembangan Fisik*, Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

- Sunhaji. 2013. *Pembelajaran tematik integrasi pendidikan agama islam dengan sains*. purwokerto: stain prees.
- Thobroni Muh dan Mustofa Arif. 2011. *Belajar dan Pembelajaran*, Jogjakarta: Ar Ruzz Media.
- Thobroni Muh Thobroni dan Mustofa Arif. 2011. *Belajar dan Pembelajaran*, Jogjakarta: Ar Ruzz Media.
- Warsita Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran, Landasan Dan Aplikasinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Wibowo Agus. 2013. *Pendidikan Karakter Usia Dini, Strategi Membangun Karakter di Usia Emas*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wiyani Novan Ardy. 2015. *Manajemen PAUD Bermutu*, Yogyakarta: Gava Media.
- Wina Sanjaya. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana Prenada Media Grup
- Oemar Hamalik. 2011. *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara



IAIN PURWOKERTO