

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

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 diberikan orang, pengamatan tentang lingkungan sekitar anak, peristiwa yang pernah di alami 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(Pamadhi,2016 hlm 1,17).

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 disebar 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. (Pamadhi, 2016 hlm. 1.4-1.5)

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 (Fauziah, 2019).

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 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 (Affandi, 2004, hlm. 22-23).

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 sebenarnya juga sebagai kegiatan merasakan sesuatu dan sekaligus ingin usaha mengutarakan isi hatinya (Pamadhi, hlm, 14-15)

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 kehidupannya 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 usia 3 tahun otak, (structure neuromotor sensoris dan kognitif emosional) anak sudah berkembang sangat pesat hingga mencapai sekitar 80 % dari volume otak yang sempurna (Maimunah, 2013).

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.

Kemampuan berasal dari kata “mampu” yang mempunyai arti dapat atau bisa. Kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kekuatan kita berusaha dengan diri sendiri (Sriyanto,2010).

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. Letak perbedaan antara seni rupa ciptaan orang dewasa/ seniman dan ciptaan anak adalah pada penerapan keindahan dan visi seninya.(Tridjata, 2018)

Pemanfaatan adalah aktivitas berupa tindakan yang menerima atau pemakaian hal-hal yang berguna baik untuk proses sumber belajar, secara langsung maupun tidak langsung. Pemakaian sumber belajar agar menjadi berguna harus didukung dengan menggunakan berbagai macam model, metode, dan media untuk meningkatkan proses di dalam pembelajaran agar menjadi lebih baik (Warsita, 2008:37).

Kain pita adalah sebuah jalur yang panjang dengan lebar bervariasi yang digunakan untuk banyak tujuan, pita bisa dianyam dengan berbagai macam desain, pita mempunyai berbagai pilihan warna dan tekstur pita yang beragam. Pita kain terbuat dari bahan alami seperti sutra, katun, dan goni dari bahan sintetis, seperti poliester, nilon, dan polipropilen. Pita digunakan untuk tujuan yang berguna, hias, dan simbolis. ( Smith, 2008)

Peran guru dalam pendidikan seni rupa memiliki pengaruh besar terhadap hasil belajar peserta didik. Di dalam suatu pembelajaran, kompetensi guru sangat mempengaruhi pada keberhasilan siswa dalam suatu kegiatan pembelajaran. Pembelajaran seni rupa memerlukan komunikasi dan interaksi yang baik antara guru dan peserta didik, sehingga kompetensi guru tersebut dapat diajarkan kepada peserta didik dalam konteks pembelajaran seni rupa. Terutama guru pendidikan anak usia dini merupakan guru yang memiliki peran dalam pembentukan keterampilan dasar seni, karena semua pembelajaran di PAUD melalui seni. Diantaranya pengalaman huruf bisa dilakukan melalui bernyanyi, melalui gambar sebagai visual atau melalui gerakan.

Penelitian sebelumnya ini diadakan bukan di TK melainkan di Lingkungan Masyarakat maka peneliti mencari sumber masalah yang dihadapi orang tua dalam meningkatkan kemampuan karya seni anak, diantaranya yaitu dalam pembelajaran di rumah kegiatan mengembangkan seni dan kreativitas anak, di antaranya kegiatan mewarnai, menggambar, dan membentuk (menciptakan bentuk) dan hanya sebatas membuat pesawat dari kertas.

Peningkatan karya seni rupa anak sangat penting bagi perkembangan anak usia dini karena melalui kegiatan seni rupa anak dapat menciptakan atau menghasilkan karya-karya baru berdasarkan imajinasi pemikiran serta bakat yang dimiliki anak.

Namun dalam kenyataan sekarang ini seni rupa anak kebanyakan hanya digali melalui kegiatan menggambar atau mewarnai saja. Upaya meningkatkan karya seni rupa anak di lingkungan masyarakat harus dilakukan secara terpadu, sistematis, bertahap, dan berkesinambungan. Oleh karena itu guru harus menyediakan perlengkapan karya seni di sekolah dan orang tua juga dapat bertindak sebagai fasilitator dalam mengembangkan karya seni rupa anaknya karena orang tua harus memperhatikan anaknya tidak hanya dalam bidang kognitif saja melainkan kegiatan seni anak juga harus diasah, kegiatan yang dapat mengembangkan karya seni rupa anak didik yaitu melalui pemanfaatan kain pita.

Dapat disimpulkan bahwa setiap pengembangan motorik halus dibutuhkan media pembelajaran seni rupa. 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 mampu mengekspresikan diri dengan menggunakan berbagai media/bahan dalam berkarya seni melalui kegiatan eksplorasi dan mengembangkan kemampuan motorik halus. Pada landasan tersebut memberikan alasan bagaimana pendidikan seni rupa yang harus diperhatikan oleh guru PAUD sebagai metode pembelajaran. Guru perlu cermat dalam memilih metode

pembelajaran seni rupa yang mampu mengembangkan imajinasi, kreasi dan eksplorasi anak. Berkaitan dengan hal ini, maka penting seorang guru PAUD untuk menyiapkan perencanaan pembelajaran seni rupa anak.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis terdorong untuk melakukan penelitian yang berbentuk tindakan kelas dengan judul “Meningkatkan kemampuan Keterampilan karya seni rupa melalui pemanfaatan kain pita Di Paud Al-AQSHA Konda” Dengan permainan karya seni rupa dapat melatih anak dalam mengenal bentuk seni, karena permainan karya seni rupa pada usia 5-6 tahun ini kurang terasah. Oleh karena itu penelitian menggunakan permainan seni rupa dengan pemanfaatan kain pita sebagai media pembelajaran yang digunakan sambil bermain untuk mengasah kemampuan Keterampilan seni anak.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pada saat kegiatan mengunting anak masih terlihat kaku, anak belum mampu mengunting dengan baik, dan mewarnai belum rapi.
2. Kegiatan Membuat bingkai foto belum pernah digunakan untuk meningkatkan keterampilan seni anak
3. Guru masih kurang terlalu fokus pada papan tulis, sehingga tidak menarik perhatian peserta didik.
4. Penelitian meningkatkan kemampuan keterampilan seni anak ini menggunakan media bingkai foto

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah pemanfaatan kain pita Di Paud Al-AQSHA Konda dengan membuat bingkai foto dapat meningkatkan kemampuan keterampilan karya seni rupa anak ?

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk Meningkatkan kemampuan keterampilan karya seni rupa Anak melalui pemanfaatan kain pita pada usia 5-6 tahun Di PAUD AL-AQSHA Konda
2. Untuk Mengetahui peningkatan kemampuan keterampilan anak dalam memahami karya seni rupa melalui pemanfaatan kain pita pada usia 5 6 tahun di PAUD AL-AQSHA Konda

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini di harap kan bisa bermanfaat untuk mengembangkan wawasan ilmu pengetahuan dalam bidang ilmu seni rupa, khususnya dalam meningkatkan kemampuan keterampilan karya seni rupa anak melalui pemanfaatan kain pita Di Paud Al-AQSHA Konda dan dapat dijadikan sebagai bahan bacaan bagi mahasiswa IAIN Kendari.

2. Manfaat praktis

Diharapkan dapat Memberikan informasi yang baru bagi peneliti mengenai pembelajaran seni rupa anak usia dini melalui pemanfaatan kain pita dan Menjadi landasan bagi peneliti selanjutnya atau lembaga pendidikan yang lain jika ingin mengembangkan pembelajaran berbasis seni rupa.

### **1.6 Defenisi Operasional**

a. Kain Pita

Yang dimaksud oleh peneliti dengan kain pita adalah kegiatan yang dilakukan dengan membuat bingkai foto menggunakan gardus dan kain pita yang telah digunting-gunting untuk membuat pola bingkai foto keluarga

b. Keterampilan seni anak

Yang dimaksud oleh peneliti terkait dengan keterampilan seni anak adalah anak dapat membuat bingkai dengan rapi, mampu mengunting dan menenpelkan bentuk pola dengan benar, anak terampil menggunakan kedua tangannya pada saat membuat bingkai foto

c. Anak usia dini

Yang dimaksud oleh peneliti terkait dengan anak kelompok B yaitu anak yang berada pada rentang usia 5-6 tahun di paud al- aqsha kecamatan konda