

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 Konsep Peningkatan Kemampuan Karya Seni Rupa

2.1.1 Pengertian Kemampuan

Kemampuan berasal dari kata “mampu” yang mempunyai arti dapat atau bisa. Kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kekuatan kita berusaha dengan diri sendiri. Sedangkan menurut Robbin kemampuan adalah kapasitas seseorang individu untuk melakukan beragam tugas dalam suatu pekerjaan. Lebih lanjutnya, Robbin mengungkapkan bahwa kemampuan (Ability) adalah kecakapan atau potensi seseorang untuk menguasai keahlian dalam melakukan atau mengerjakan beragam tugas dalam suatu pekerjaan atau suatu penilaian atas tindakan seseorang. Beberapa definisi tentang kemampuan telah diungkapkan oleh para ahli. Menurut Stepen P Robbins dalam bukunya *Perilaku Organisasi* kemampuan adalah suatu kapasitas individu untuk melaksanakan tugas dalam pekerjaan tertentu (Sriyanto,2010)

Menurut Soelaiman kemampuan adalah sifat yang dibawa lahir atau dipelajari yang memungkinkan seseorang dapat menyelesaikan pekerjaannya, baik secara mental ataupun fisik. Siswa dalam suatu kelas meskipun dimotivasi dengan baik tetapi tidak semua memiliki kemampuan untuk bekerja dengan baik. Kemampuan dan keterampilan untuk memainkan peranan utama dalam perilaku dan kinerja individu.

Menurut *Mc Shane Glinow* kemampuan adalah kecerdasan-kecerdasan alami dan kapabilitas dipelajari yang diperlukan untuk menyelesaikan suatu tugas.

Kecerdasan adalah bakat alami yang membantu siswa dalam mempelajari tugas-tugas tertentu lebih cepat dan mengerjakannya lebih baik.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan adalah kecakapan atau potensi seseorang individu untuk menguasai keahlian dalam melakukan atau mengerjakan beragam tugas dalam suatu pekerjaan atau suatu penilaian atas tindakan seseorang.

2.1.2 Karya Seni

Karya seni rupa merupakan hasil pikiran, keinginan, gagasan dan perasaan anak terhadap lingkungan sekitar sebagai refleksi terhadap bentuk maupun dorongan emosi terhadap lingkungannya. Gambaran pikiran dan perasaan anak bercampur menjadi satu. Di sisi lain, kegiatan ini muncul karena dorongan mengekspresikan lewat kata-kata tidak muncul dan barangkali karena kemampuan teknis berkarya tidak bisa mewedahi pikiran anak (Pekerti,2010)

Karya seni rupa yang mengandung hasil pemikiran dan perasaan anak tentang diri dan lingkungannya disebut seni rupa Dalam pengertian luas, seni rupa dapat dipahami sebagai produk atau sebagai kegiatan mencipta atau kegiatan kreasi (Pekerti, 2010).

Merakit merupakan teknik membuat sebuah karya seni dengan cara menyambung beberapa potongan bahan. ini disebut dengan merakit dan hasil karyanya disebut rakitan. Teknik ini dilakukan dengan cara menyambungkan potongan-potongan bahan tertentu menjadi suatu karya seni utuh. Dalam pengembangan seni diperlukan kreativitas. Kreativitas merupakan suatu kreatif

yang melibatkan diri dalam proses kreatif dan dengan dukungan dan dorongan (press) dari lingkungan, akan menghasilkan produk kreatif (Rachmawati dkk,



2005)

Dari serangkaian kegiatan di atas, sebagian karya anak akan terlihat bermacam-macam: (1) karya itu setiap saat tidak berkembang, permainan boneka dari kayu, maupun menggerakkan benda berbentuk kubus sebagai mobil, atau menggambar gunung dan sungai. (2) anak selalu berubah memainkan peran benda yang ada; sesekali benda kubus dibayangkan sebagai mobil, di lain waktu benda tersebut dijadikan rumah, jika anak menggambar, maka gambarnya pun mempunyai judul yang tidak tetap. (3) anak senantiasa mengubah dan terkesan merusak benda yang ada dan tidak dikembalikan seperti bentuk semula.

Kegiatan yang dilakukan anak seperti menggambar dan membuat sesuatu yang lain dari pada yang lain dapat dikatakan seni, seperti menggambar objek yang selalu lain dari yang lain. Demikian pula membuat bentuk baru sehingga terkesan kreatif, juga dapat dikatakan seni.

Karya seni anak dilakukan belum dengan kesadaran penuh menata garis, warna dan bentuk. Karya seni anak mampu menampung angan-angan dan kemudian mewujudkannya serta secara tetap (konstan) serta memberi judul beserta alasannya. Anak melakukan kegiatan berkarya rupa seperti menyusun benda-benda di lingkungan sekitarnya, atau mengubah fungsi benda menjadi permainan atau mencoret dan menggambar dinding maupun lantai dapat digolongkan sebagai seni anak, karena anak ingin bermain, dan berkomunikasi dengan pihak lain. Bentuk tersebut dapat mewakili ide dan gagasannya secara konstan maka disebut pula sebagai kesenian anak.

Ketika seorang anak tidak puas dengan alat permainan yang sudah ada, anak ingin mencari sesuatu yang baru yang mampu mengungkapkan ide dan rasa. Seperti

anak laki-laki membongkar alat permainan dan menyusun kembali. Kegiatan ini merupakan sifat keingintahuan anak dan mencari sesuatu yang baru. Demikian pula anak perempuan ingin merawat bunga, membongkar baju boneka dan mengganti dengan kain sarung.

Jadi kesenian difungsikan oleh anak sebagai media ungkapan perasaan, ide, gagasan dan pikiran anak. Karyanya sebagai alat bermain imajinasi, mengutarakan ide dan juga sebagai media komunikasi. Karya seni rupa tersebut dimodifikasi sehingga bentuk dan berfungsi beda. Karya-karya rupa secara alami mempunyai susunan, cara penyusunan, bentuk/figur maupun warna dan garis yang khas sehubungan dengan kekuatan otot tangannya.

2.1.3. Seni Rupa

Seni rupa adalah kegiatan menciptakan atau kegiatan berkreasi terhadap pengalaman yang pernah terjadi. Seni rupa atau visual art sebagai bentuk ungkapan seni dapat mengekspresikan pengalaman hidup, peristiwa yang terjadi. Pengalaman estetis atau artistik manusia dengan diungkapkan melalui unsur seni (seni rupa, gerak, bunyi dan bahasa). Karya seni rupa dapat diklasifikasikan berdasarkan bentuk dan dimensinya adalah dua dimensi (dwimarta) dan tiga dimensi trimatra (Hajar, 2011 hlm 157-168).

Hakekat seni rupa bagi anak usia dini ada 4 macam sebagai berikut :

1. Seni sebagai Bahasa Perilaku anak tidak dapat lepas dari kegiatan kesenian, karena dari sini setiap anak dapat mengungkapkan ide gagasan, imajinasi, sebuah peristiwa yang pernah terjadi melalui karya seni misal melukis, menggambar, menyanyi, dan tari. Kegiatan ini seni, pikiran dan perasaan anak akan bercampur secara aktif. Anak usia dini atau TK belum dapat

membedakan makan berfikir dan merasakan semuanya masih menyatu dalam kegiatan yang bersifat refleksi.

2. Seni Membantu Pertumbuhan Mental Bentuk yang dirasakan, dibayangkan, dan dipikirkan oleh seorang anak dalam bentuk karya seni, bentuk semacam ini hadir bersamaan dengan perkembangan usia mental anak. Pandangan humanistik perkembangan anak dipengaruhi oleh faktor lingkungan dan faktor internal. Keduanya berjalan saling mempengaruhi secara seimbang. Ketika berkarya seni, anak akan dikordinasi oleh otak. Otak akan bekerja sendiri karena ada dorongan dari mata gerakan mata selama belajar dan berfikir tenkat pada modalitas visual, auditorial, dan kinestetik. Dengan kata lain, mata bergerak menurut cara otak mengakses informasi.

Pembelajaran karya seni rupa adalah belajar memahami sekeliling melalui latihan daya ingat. Kerja otak dapat menyimpan dan menciptakan citra visual dan kinerja mata bergerak ke informasi yang tersimpan untuk diciptakan.

3. Nilai Korelasi Pelajaran Seni Membantu Terhadap Bidang Yang Lain
Mendidik anak kita harus dapat mengembangkan kecerdasan majemuk. Kecerdasan akan disisipkan dalam mata pelajaran agar semua berkembang secara beriringan berdasarkan kemampuan anak. Anak harus mampu menangkap semua obyek dengan menelaah secara komperhensif semua mata pelajaran dan dapat dituangkan dalam karya seni menggambar atau melukis. Kegiatan mentransfer bentuk, peristiwa atau sebuah nilai obyek diubah menjadi gambar, sedangkan kegiatan mengamati obyek benda disekitar kita

tentang perilaku manusia, proses ini disebut transfer. Peristiwa belajar seni dapat melatih kreativitas, kecakapan dapat digunakan dalam memecahkan masalah dalam materi dengan keuletannya dapat mempermudah untuk memecahkan masalah.

4. Seni sebagai media bermain manusia tidak akan lepas dalam bermain, karena melalui bermain pengalaman yang didapat begitu luas, mulai berimajinasi, pikiran dan perasaan anak bergerak untuk bereksplorasi dengan alam sekitar. Bermain sebagai modal untuk melatih imajinasi, pikiran, dan perasaan. Pendidikan seni rupa dalam penelitian ini adalah melalui seni anak dapat mengungkapkan sesuatu bentuk visual, melalui seni rupa anak dapat membantu perkembangan mental anak, pembelajaran seni dapat membantu pada bidang lain seperti dapat mengembangkan kreativitas anak. pembelajaran seni rupa dapat sebagai media bermain anak.

Seni adalah bagian tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, tetapi hingga saat ini eksistensi pendidikan seni kerap kali dipertanyakan, termajinkan karena system, mitos dan kesalahpahaman penyelenggaraannya dalam lingkungan sekolah. Pendidikan seni pada hakekatnya merupakan proses pembentukan manusia melalui seni.(Soetedja, 2007)

Seni lahir dari keinginan kuat dalam diri manusia untuk bereksprei dan menciptakan yang sesuai sebagai tanggapan dari pengalaman pribadi, rasa, pengolahan pemikiran dan kondisi sekeliling. Dalam arti sempit, yang pertama seni adalah ungkapan. Kedua, seni adalah jiwa, perasaan dan suasana hati yang diungkapkan. Seni adalah gagasan manusia yang diekspresikan melalui pola kelakuan tertentu sehingga

menghasilkan karya yang indah dan bermakna dengan wujud kesenian yang terbagi dalam pengetahuan, gagasan, nilai-nilai yang ada pada pikiran manusia (Setyobudi dkk, 2007).

Menurut Soedarso Sp, kata seni yang sudah lazim digunakan di Indonesia mempunyai makna yang dekat dengan istilah l'arte (Italia), l'art (Perancis), el arte (Spanyol), dan art (Inggris) yang berasal dari kata ars dalam bahasa Latin (Roma) yang berarti kemahiran, ketangkasan, dan keahlian. Sementara itu, kata artes memiliki arti orang-orang yang memiliki kemahiran atau ketangkasan. Bangsa Yunani kuno menggunakan istilah techne untuk pengertian kemahiran. Istilah ini sekarang kita kenal dengan perkataan "teknik". Menurut Aristoteles, techne berarti kemampuan untuk membuat atau mengerjakan sesuatu disertai dengan pengertian yang betul tentang prinsip-prinsipnya.

Seni artinya keindahan. Menurut Al-Farabi, seni adalah ciptaan yang berbentuk keindahan. Al-Ghajali mengatakan seni adalah hasil karya yang dilahirkan dari jiwa dan rasa manusia sesuai dengan fitrahnya. Anak yang mampu menggunakan bakat seninya dan selalu dipenuhi warna-warna akan lebih bahagia dalam belajar.

2.1.4. Teknik-teknik Karya Seni Rupa

Daerah-daerah di Indonesia memiliki bahan dan media yang bermacam-macam dalam teknik membuat karya seni rupa, semua berdasarkan lingkungan daerah tersebut.

Berikut ini adalah teknik-teknik yang biasa digunakan dalam pembuatan karya seni rupa:

1. Teknik aplikasi merupakan sebuah karya hias yang digunakan dalam seni menjahit dengan cara menempelkan bermacam-macam kain yang sudah di gunting yang seperti bunga, bintang, boneka dan bentuk lainnya di sebuah kain sebagai hiasan untuk mempercantik.
2. Teknik mozaik merupakan sebuah teknik menggambar dengan menggunakan suatu bentuk geometris tertentu. Bentuk geometris digunakan untuk mengganti bahan pewarna.
3. Teknik merakit merupakan sebuah karya seni dengan cara menyambungkan beberapa potongan bahan-bahan. Cara ini bisa disebut dengan merakit, rakitan adalah hasil karyanya.
4. Teknik pahat merupakan teknik yang membuat karya seni dengan membuang bahan-bahan yang tidak digunakan. Biasa dibuat menggunakan alat martil, pahat, kikir dan sebagainya.
5. Teknik cor/menuang merupakan karya seni yang dilakukan dengan cara menuang bahan cair ke sebuah alat cetakkan. Bahan cair yang biasa digunakan terbuat dari semen, karet, logam dan sebagainya.

2.1.5. Unsur Karya Seni Rupa

Karya seni rupa mempunyai unsur yang membentuk kesatuan sehingga dapat memperindah atau mempercantik pada karya seni rupa. Berikut ini unsur-unsur yang membentuk karya seni rupa (Pakerti, 2012 hlm 34-39).

1. Titik. Titik merupakan unsur karya seni rupa yang paling dasar dan paling kecil. Titik seperti sebuah titik dalam seni rupa. Dengan sebuah titik, seseorang bisa mendapatkan ide baru dalam berkarya seperti membuat garis dan ruang. Selain itu titik mempunyai pusat perhatian tersendiri bilang

sendiri atau mempunyai warna yang mencolok berbeda sendiri dari yang lainnya.

2. Garis. Garis merupakan goresan atau batas suatu benda, ruang, bidang, warna, tekstur dan sebagainya. Garis mempunyai dimensi yang cenderung memanjang dan mempunyai arah tertentu. Gari juga memiliki beberapa sifat seperti panjang, pendek, horizontal, vertikal, tipis, lurus, berombak, melengkung, tebal, patah-patah, miring, halus dan lain-lain. Selain itu garis juga mempunyai berbagai bentuk seperti garis mendatar, garis tegak, garis miring, garis lengkung, garis bersilang, garis sejajar, garis zig zag, garis spiral dan garis gelombang. Penggunaan garis dalam sebuah gambar juga memiliki kesan tertentu, seperti garis lurus mempunyai kesan keras, garis patah-patah yang memiliki kesan kaku.
3. Bidang. Salah satu karya seni rupa yang dibentuk atau terbentuk dari hubungan beberapa garis disebut bidang. Bidang memiliki dimensi panjang, lebar atau bisa disebut juga pipih. Sedangkan bentuk memiliki dimensi panjang, lebar dan tinggi, oleh sebab itu bentuk mempunyai isi atau volume. Berdasarkan bentuknya, bidang dan bentuk memiliki berbagai macam seperti bidang geometris, bidang simetris, bidang organis dan lain sebagainya.
4. Bentuk. Bentuk bisa diartikan sebagai bangun atau plastis. Bangun mempunyai bentuk yang polos. Sedangkan bentuk plastis bukan hanya dilihat dari bentuknya saja, melainkan ada nilai dan maknanya seperti lemari, lemari bukan hanya sebuah benda tetapi memiliki kegunaan untuk meletakkan pakaian.

5. **Tekstur.** Tekstur adalah sifat permukaan sebuah benda. Sifatnya kasar, halus, berpori, licin, mengkilap dan sifat-sifatnya bisa dirasakan lewat indra mata dan indera peraba. Berdasarkan jenisnya tekstur terbagi menjadi dua macam yaitu tekstur nyata dan tekstur semu.

2.1.6 Perkembangan Kemampuan Seni Rupa Anak Usia 5 – 6 Tahun

Berikut ruang lingkup perkembangan kemampuan seni anak usia 5 - 6 tahun menurut Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini dalam Permendikbud No. 137 tahun 2014:

Tabel 2.1
Tingkat Pencapaian Perkembangan
Anak Usia 5 – 6 Tahun Aspek Seni

Lingkup Perkembangan	Indikator
A. Anak mampu menikmati berbagai alunan lagu dan suara	1. Anak bersenandung atau bernyanyi sambil mengerjakan sesuatu 2. Memainkan alat musik/ instrumen/benda bersama teman
B. Tertarik dengan kegiatan seni	1. Menyanyikan lagu dengan sikap yang benar 2. Menggunakan berbagai macam alat musik tradisional maupun alat musik lain untuk menirukan suatu irama atau lagu tertentu 3. Bermain drama sederhana 4. Menggambar berbagai macam bentuk yang beragam 5. Melukis dengan berbagai cara dan objek

	<p>6. Membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan (kertas, plastisin, balok, dll)</p>
--	---

2.2. Konsep Pemanfaatan Kain Pita

2.2.1 Pengertian kain pita

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. (Gibbs Smith, 2008)

Budaya diseluruh dunia menggunakan pita di rambut mereka, disekitar tubuh, dan sebagai ornamen pada hewan, manusia, bangunan, dan kemasan. Beberapa kain populer yang digunakan untuk membuat pita adalah satin, organza, sheer, silk, velvet, dan grosgrain. Jadi dari pengertian di atas saya dapat menarik kesimpulan pemanfaatan kain pita yaitu suatu cara atau proses yang berfaedah yang mana dalam proses tersebut terjadi perbuatan menggunakan kain pita sebagai bahan untuk membuat kerajinan yang bernilai seni.

2.2.2 Bentuk-bentuk Pita

2.2.3.1. Pita Orgaza

Pita organza terbuat dari kain organza yang memiliki tampilan elegan dan halus. Bahan pembentuk pita ini biasanya terbuat dari poliester dan nilon, bahkan ada juga pita organza yang terbuat dari sutra. Baik pita yang terbuat dari bahan sutra alami ataupun sintetis, keduanya memiliki tingkat kehalusan yang sama. Karena tekstur dari pita ini juga semi transparan dengan serat yang agak renggang, jenis pita ini membuatnya ideal untuk membuat sulam pita.

2.2.3.2.Pita Grosgrain

Pita grosgrain adalah pita dekoratif dengan tampilan tekstur bergaris sehingga memberikan tampilan yang berbeda dari pita lainnya dan sedikit berkilau. Pita ini terkenal karena memiliki kualitas yang baik serta sifatnya yang tahan lama dan kuat. Pita ini sangat modis dan dapat dimanfaatkan untuk memberi kesan yang berkelas dan mewah.

2.2.1.3 Pita Satin

Pita ini terbuat dari poliester atau nilon dan menjadi pita yang mempunyai tingkat fleksibilitas tinggi. Pita satin menjadi alternatif murah dari pita berbahan sutra dengan tampilan yang hampir tidak bisa dibedakan.

2.2.1.4 Pita Kertas

Pita ini biasanya dibuat dari kertas yang agak tebal atau kertas krep yang bertekstur. Karena sifat kertas yang tidak begitu kuat maka perlu berhati-hati dalam pengaplikasiannya agar tidak mudah robek.

2.2.1.5 Pita iridescent

Jenis pita ini memiliki permukaan yang berkilau seperti mutiara. Uniknya, hal ini membuat warnanya seakan berubah-ubah, tergantung dari sudut mana kita

memandangnya. Pita ini cocok untuk menambah kesan elegan pada hadiah, souvenir ataupun karangan bunga.

2.2.3. Media Pembelajaran Seni Rupa

1) Alat dan Bahan Seni Rupa untuk Anak

Banyak media seni rupa yang dapat digunakan untuk berkarya, baik untuk dua dimensi maupun tiga dimensi. Media ini terdiri atas dua bagian, yaitu alat dan bahan. Alat digunakan untuk mengolah bahan, sedangkan bahan adalah yang diolah dengan alat agar menjadi perwujudan karya. Baik alat maupun bahan ada yang berasal langsung dari alam dan ada yang telah jadi bahan olahan pabrik atau telah jadi rekayasa manusia. Setiap alat dan bahan (media) memiliki karakter masing-masing, baik menyangkut sifat-sifat, teknik penggunaan, tingkat kesulitan, maupun kesesuaian dengan tingkat kemampuan penggunaannya. Secara umum media seni rupa dapat dibagi menjadi dua macam berkaitan dengan teknik penggunaannya, yaitu media teknik kering (cara penggunaannya secara langsung tanpa dicampur atau dilarutkan dengan cairan) dan media teknik basah (cara penggunaannya secara tidak langsung karena harus dicampur atau dilarutkan lebih dahulu dengan cairan pelarut air atau sejenis minyak).

a) Alat Menggambar untuk Anak

(1) Untuk Teknik Kering

(1) Pensil hitam dengan berbagai tingkatan yang bagus adalah jenis pensil.

(2) Pensil berwarna dengan berbagai merek.

(3) Kapur berwarna dengan berbagai merek.

(4) Pastel dengan berbagai merek yang terdiri atas beberapa jenis menurut sifatnya:

- (a) Pastel kapur bersifat sangat lunak, kering, dan kurang kuat daya rekatnya;
- (b) Pastel minyak bersifat lembut dan daya rekatnya kuat;
- (c) Pastellilin bersifat lebih liat daripada pastel minyak dan agak sulit dicampur/digosok;

(d) Pastel krayon bersifat agak keras dan sedikit kering.

(2) Untuk Teknik basah

(1) Spidol berbentuk batang seperti pensil berisi larutan cairan warna/tinta.

(2) Tinta, baik yang berupa cairan dalam botol maupun dalam kemasan ballpoint.

(3) Cat air dengan berbagai macam bentuknya:

(a) Bentuk batangan kering seperti permen;

(b) Bentuk tube dalam kemasan timah ataupun plastik;

(c) Bentuk pensil dalam batangan kering;

(d) Bentuk lembar kertas.

(3) Cat minyak dengan berbagai merek (untuk kelompok anak tertentu).

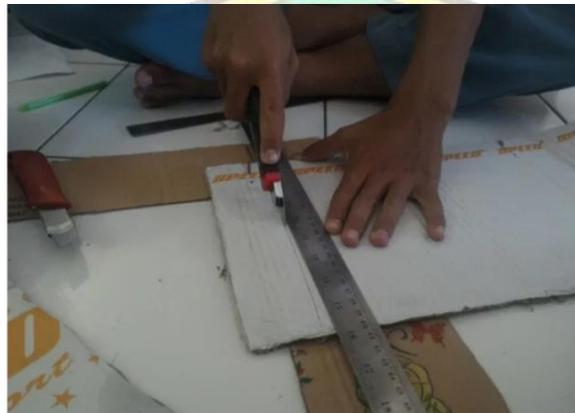
2.2.4. Langkah-Langkah Pembuatan Media Bingkai Foto

Adapun langkah-langkah yang dalam membuat media bingkai foto yaitu sebagai berikut:

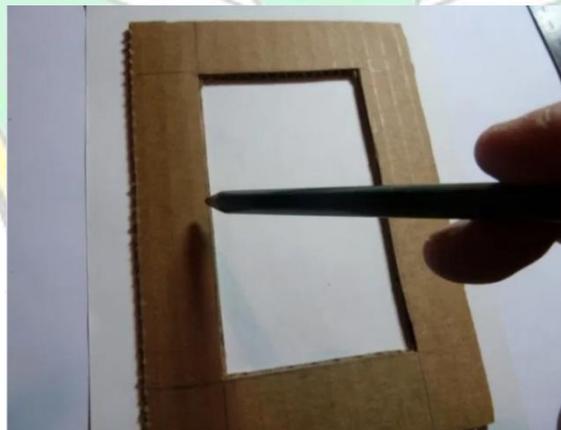
1. Siapkan alat dan bahan berupa gardus, kertas kado, pita, lem, gunting, cutter, pengaris, dan spidol.



2. Memotong kardus, Ambil kardus yang akan kita buat menjadi bingkai, lalu potong menjadi ukuran yang diinginkan.



3. Potong lubang untuk foto, selanjutnya adalah melubangi bagian tengah kardus yang akan dijadikan sebagai tempat untuk memajang foto.



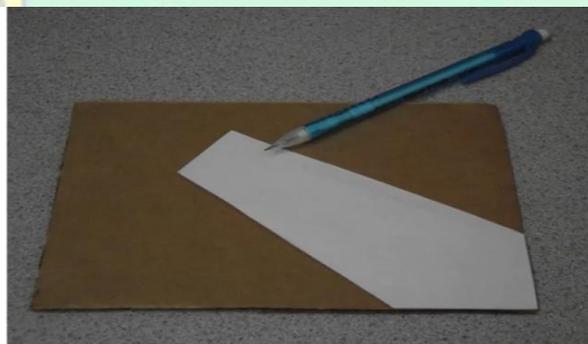
4. Hias bingkai foto menggunakan kertas kado dan pita, buat hiasan seindah mungkin sesuai dengan foto yang akan kita taruh di dalam bingkai.



5. Membuat bagian belakang bingkai, dengan memotong kardus seukuran bingkai yang sudah kita buat. Lalu berikan lem di setiap sudut bingkai dan retakan semua bagian, bingkai luar dan foto



6. Membuat penyangga atau gantungan bingkai, jika ingin diletakan bingkai foto di dinding lubangki kardus dan buat gantungan dari pita



2.2.5. Langkah-langkah Pembelajaran Karya Seni Rupa melalui Pemanfaatan Kain Pita

Adapun langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan adalah sebagai berikut.

1. Anak-anak mendengarkan penjelasan Ibu guru mengenai kegiatan yang akan dilaksanakan, yang meliputi alat dan bahan yang digunakan dan cara melakukan kegiatan karya seni rupa melalui pemanfaatan kain flanel kain Pita.
2. Guru memperlihatkan dan menjelaskan urutan kerja cara pelaksanaan karya seni rupa melalui pemanfaatan kain Pita.
3. Guru membantu anak yang belum mampu melaksanakan kegiatan dan menjelaskan bagaimana kegiatan dapat berlangsung dengan urutan yang benar.
4. Guru mengarahkan anak untuk mengambil alat dan bahan untuk membuat karya seni rupa melalui pemanfaatan kain Pita.
5. Guru mengarahkan anak untuk mengerjakan tugas yang telah diarahkan guru sebelumnya
6. Guru memberikan penilaian pada masing-masing hasil karya anak, memberikan bintang, mendokumentasikan hasil karya anak.

Jadi diharapkan anak-anak dapat menyelesaikan kegiatan karya seni rupa melalui pemanfaatan kain pita sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang telah disusun.

2.5. Penelitian Relevan

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 penelitian ini adalah:

Sholikhatus Nurul Fauziah (2019) yang berjudul “Model Pembelajaran Seni Musik Dalam Optimalisasi Kecerdasan Sensor Motorik Anak Usia Dini TK Islam (Bustanul Athfal) Sikanco, Nusawungu, Cilacap”. 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 Sholikhatus Nurul Fauziah yaitu sama-sama membahas mengenai model pembelajaran, sedangkan perbedaannya yaitu pada media pembelajarannya, dimana saudara Sholikhatus 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.

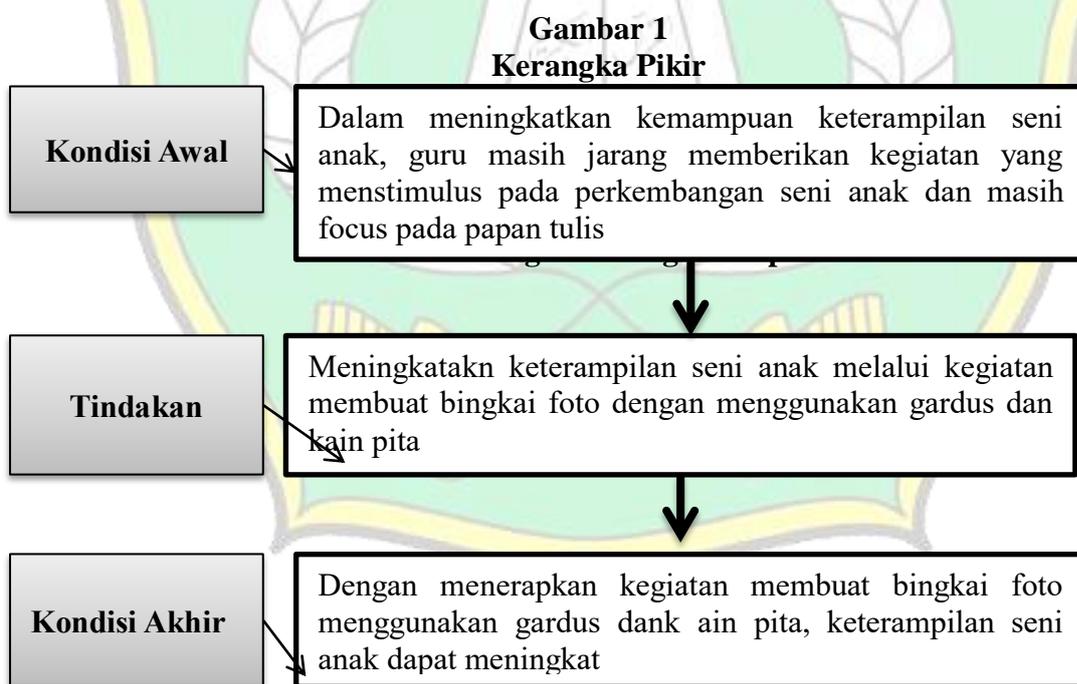
Lita (2017) yang berjudul “Pendidikan Seni Rupa Dan Implikasinya Terhadap Imajinasi Kreatif Dan Sosial Emosional Anak Usia Dini di TK Mekarraharja Talaga Majalengka Jawa Barat”. meneliti tentang Pendidikan Seni Rupa yang dimiliki oleh Anak Usia Dini Di TK Mekarraharja Talaga Majalengka Jawa Barat. Hasil 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. Persamaan penelitian penulis dengan penelitian Lita di seni rupa di sekolah. Perbedaannya hanya di belajar mengendalikan emosinya. penelitian 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.

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). 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.

Dian Nurlita Sari (2018) dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Seni Anak Dengan Teknik Kreasi Cap Jari Warna-Warni Kelompok B Tk Pertiwi Pucangsimo Kecamatan Bandarkedungmulyo Jombang”. Penelitian ini mendeskripsikan dan menganalisis kemampuan seni rupa anak usia 4-5 tahun dengan menggunakan kreasi cap bahan alam dan menambah wawasan dalam pengembangan kemampuan seni anak. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama menganalisis kemampuan seni rupa anak usia 4-5 tahun sedangkan perbedaannya terdapat pada bahan yang digunakan dalam pengembangan kemampuan anak.

2.6. Kerangka Berpikir



2.7. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah bahwa melalui kegiatan membuat bingkai foto menggunakan gardus dan akin pita yang telah digunting-gunting dapat meningkatkan keterampilan seni anak kelompok B PAUD Al-AQSHA Konda.

