

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Kegiatan belajar seni rupa pada anak usia dini

Kegiatan belajar seni rupa pada anak usia dini merupakan hal yang penting untuk merangsang kreativitas, imajinasi, dan perkembangan motorik halus anak. Terdapat beberapa teori yang dapat menjadi dasar dalam merancang kegiatan seni rupa untuk anak usia dini.

Menurut teori Piaget, anak usia dini berada dalam tahap prapertimbangan praoperasional. Mereka cenderung bersifat visual dan memiliki imajinasi yang kuat. Oleh karena itu, kegiatan seni rupa harus di desain untuk merangsang imajinasi dan kreativitas anak.

Meurut teori Erikson menyatakan bahwa anak usia dini berada dalam tahap inisiatif versus rasa bersalah. Dalam konteks seni rupa, penting bagi anak untuk dapat mengekspresikan diri mereka melalui karya seni. Hal ini dapat membantu mereka memperoleh rasa percaya diri yang positif. Berikut beberapa kegiatan belajar seni rupa anak usia dini berdasarkan teori-teori di atas:⁷

- a) Melukis dengan jari atau spons, kegiatan melukis menggunakan jari atau spons dapat membantu anak mengembangkan

⁷ Smith, J. dkk. pengaruh lukisan jari terhadap perkembangan keterampilan visual-motorik anak, Jurnal: Early Childhood Education Review, Vol. 25, (2019), 123-136.

keterampilan motorik halus dan merasakan tekstur berbagai media Lukis.

- b) Menyusun dan menggabungkan bentuk, anak dapat di ajak untuk Menyusun dan menggaungkan berbagai bentuk geometris sederhana untuk menciptakan gambaran atau komposisi yang menarik.⁸
- c) Mewarnai dan menggambar, kegiatan sederhana seperti mewarnai dan menggambar adalah cara yang baik untuk merangsang kreativitas anak. Anak dapat menggambar apa pun yang mereka suka atau warnai gambar sesuai dengan imajinasi mereka.⁹
- d) Membuat karya seni dengan bahan daur ulang, mengajarkan anak untuk membuat karya seni menggunakan bahan daur ulang dapat memberikan pemahaman tentang pentingnya melestarikan lingkungan sejak dini.¹⁰
- e) Bermain dengan cat air dan teknik ebru, anak dapat belajar tentang campuran warna dan teknik khusus seperti ebru (cat air) untuk menciptakan efek-efek visual yang menarik.

⁸ Brown, A. dkk. Meningkatkan Kecerdasan Spasial Melalui Manipulative Bentuk Dalam Pendidikan Anak Usia Dini, Jurnal: Journal Of Early Childhood Education, Vol. 12, (2019), 45-58.

⁹ Gracia, M. dkk. Pengaruh Kegiatan Seni Terhadap Perkembangan Emosi Anak, Jurnal: Art Therapy Research, Vol. 6, (2019), 77-88.

¹⁰ Kim, S. dkk. Meningkatkan Kesadaran Lingkungan Melalui Pendidikan Seni Pada Anak Usia Dini, Konferensi: International Conference On Arts An Sustainability,(2019).

2. Seni Rupa Pada Anak Usia Dini

Ki Hajar Dewantara, tokoh Pendidikan nasional memberikan pengertian seni adalah segala perbuatan manusia timbul dari perasaannya bersifat indah, hingga dapat mengarahkan jiwa dan perasaan manusia.

J. J Hogman, seni adalah sesuatu yang memiliki unsur *ideas*, *activities*, dan *artifact*. Hogman memiliki tiga poin atau tiga pilar utama, yaitu *ideas*, *activities*, dan *artifact*. *Ideas* diartikan dengan wujud seni sebagai suatu yang kompleks dari ide-ide, gagasan-gagasan, nilai-nilai, norma-norma, peraturan dan sebagainya. Sedangkan *activities* dapat diartikan sebagai suatu kompleks aktivitas serta Tindakan berpola dari manusia dalam berkesenian. Dan terakhir *artifact* dapat diterjemahkan sebagai wujud seni melalui hasil karya yang dihasilkan oleh manusia.”

Pendidikan seni rupa untuk anak usia dini adalah upaya pembentukan dan pengalaman dasar kegiatan kreatif seni rupa dalam menerapkan konsep seni sebagai alat Pendidikan. Penerapan konsep tersebut tentunya dengan menciptakan kondisi pembelajaran yang menarik, menyenangkan di dalam suasana bermain kreatif. Sejalan dengan diterapkannya konsep sebagai alat Pendidikan di Pendidikan Anak Usia Dini tersebut.^{11 12} Maka pengembangannya, didasarkan

.....
¹¹ F Mavar. Seni Rupa Pada Anak Usia Dini. (2020). 3-4.

¹² DV Wibowo, implementasi pembelajaran kreatif seni rupa anak PU AD berbasis daring, jurnal: seni dan Pendidikan seni vol. 19, No.2, (2021), 198-212.

pertimbangan tingkat kemampuan pengalaman beroleh seni rupa bagi anak dampak positif kebermaknaan Pendidikan yang diperoleh.

Secara umum seni rupa merupakan bentuk ekspresi seni yang menggunakan benda-benda dan warna sebagai media utamanya. Seni rupa adalah salah cabang kesenian yang menciptakan sebuah karya seni yang keindahannya dapat dilihat dengan kasat mata dan wujudnya dapat disentuh maupun dirasakan dengan indra peraba. Ketika berbicara terkait seni rupa, maka sangat erat kaitannya dengan unsur-unsur didalamnya. Unsur-unsur seni rupa diantaranya adalah titik, garis, bidang bentuk, warna, tekstur, ruang dan gelap terang. Dari beberapa pengertian tersebut tersebut maka lukisan, arsitektur, dekorasi, sketsa ukiran relief, ilustrasi dan patung adalah termasuk seni rupa.¹³

a. Hakikat Seni Rupa Anak Usia Dini

1) Seni Sebagai Media Bermain

a) Bermain imajinasi

Bermain bagi anak mempunyai peran penting, karena didalam bermain bentuk anak-anak dapat membayangkan atau berimajinasi tentang kejadian atau peristiwa-peristiwa yang mereka pema lihat, anak akan menampilkan bermacam-macam ide dan gagasan. Misalnya anak ingin mengutarakan pendapat, bahwa dia ingin berperan seperti imajinasi anak tentang peran

¹³ Ibid.

dirinya ini pada suatu Ketika akan tampak pada gambar anak. Sebagai contoh peran sebagai teman yang baik, kadang kala ingin menjadi superman atau yang lain.¹⁴

b) Permainan ide

Seni rupa bagi anak merupakan alat untuk memainkan ide serta pikiran yang penuh dengan gagasan. Ketika anak masuk sekolah taman kanak-kanak, guru meminta anak untuk menggambar meja yang ada di kelas, mungkin saja anak menggambar meja yang ada di rumah. Secara naluriah ide anak itu telah dibawa ke mana saja dan pada suatu Ketika akan muncul Kembali gagasannya.

c) Permainan fisik

Seperti telah di ungkapkan di depan bahwa kegiatan menggambar yang dilakukan anak kadang kala disertai dengan gerakan fisik, seperti berlari atau bernyanyi dan bercerita kepada orang lain. Sebenarnya juga sering dijumpai, anak menggambar objek disertai menggerakkan tangan dan menunjukkan kemarahan kepada gambar yang sedang dibuat, kemudian disertai dengan menirukan Gerakan menghantam seseorang dengan tenaga dalam. Belum selesai menguncungkan tangan yang

¹⁴ ibid

siap menghantam lawan, anak kemudian melanjutkan menggambar dan menirukan seolah-olah lawannya terjatuh.

2) Seni Sebagai Media Berkomunikasi

Tidak setiap anak mempunyai perkembangan bicara dan mengutarakan pendapatnya secara lisan, oleh karenanya gambar dapat digunakan sebagai alat untuk mengutarakan pendapat.

Contoh Ketika anak ingin mengutarakan cita-citanya yang ingin menjadi polisi melalui menggambar polisi.

3) Seni Sebagai Media Ungkapan Rasa

Kegiatan anak dilakukan dengan sadar maupun hanya sekedar mencoret kertas atau dinding, kesemuanya ini tetap diakui sebagai karya rupa atau gambar. Ketika seorang anak melakukan kegiatan mencoret dinding dengan sadar, maka segala bentuk yang diutarakan Kembali dengan urutan dan tidak berubah. Kegiatan ini disebut ekspresi anak. Anak-anak mengutarakan sesuatu dengan luas tanpa batas, berupa keinginan terhadap suatu benda, atau sedang beragumen terhadap ibu atau tidak terkabulnya permintaan anak.

4) Seni Untuk Mengutarakan Ide, Gagasan dan Angan-angan

Kegiatan anak ingin mengutarakan ide dan gagasan yang tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Ingatan peristiwa masa lalu anak yang sangat berkembang pada suatu Ketika bercampur

keinginan ataupun khayalan makhluk aneh yang tidak dikenal orang dewasa, akan muncul dalam ruang yang lebar.¹⁵

b. Manfaat atau fungsi Seni Rupa Anak Usia Dini

Seni memiliki fungsi dalam Pendidikan PAUD. Fungsi tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Sebagai media ekspresi, yaitu mengungkapkan keinginan, perasaan, pikiran melalui berbagai bentuk aktivitas seni kerajinan secara kreatif yang dapat menimbulkan kesenangan, kegembiraan dan kepuasan anak.
- 2) Sebagai media komunikasi, maksudnya melalui aktivitas berekspresi seni rupa bagi anak merupakan suatu cara untuk menyampaikan sesuatu/komunikasi kepada orang lain yang diwujudkan kepada karyanya.
- 3) Sebagai media bermain, maksudnya media yang dapat memberikan kesenangan, kebebasan untuk mengembangkan perasaan, kepuasan, keinginan, keterampilan seperti saat bermain. Cara bermain kreatif dapat membuat kegiatan seni rupa sebagai bermain akan bermanfaat untuk memberikan hiburan yang bernilai *educative* melalui bermain itulah anak belajar.

[Pamadhi, MA (Hons), Ruang Lingkup Seni Rupa Anak & Hakikat Seni Rupa Anak Usia Dini 1 Seni Rupa PAUD,(2008), 7-10

- 4) Sebagai media pengembangan bakat seni, hal ini didasarkan bahwa semua anak mempunyai potensi/bakat yang harus diberikan kesempatan sejak awal untuk dipupuk dikembangkan melalui aktivitas seni rupa dan kerajinan tangan sesuai dengan kemampuannya. Meskipun kadar potensi/bakat seni anak bisa berbeda dan juga berhubungan secara tidak langsung dengan kecerdasannya.
- 5) Sebagai media untuk mengembangkan kemampuan berpikir, penyalur darah yang dimiliki anak untuk digunakan dalam melakukan kegiatan beroleh seni rupa. Anak yang cerdas, cakap, kemampuan pikirnya dapat menjadi pemicu munculnya daya kreativitas seni. Dengan kecerdasan (kecerdasan emosional) yang dimilikinya akan dapat digunakan untuk melakukan aktivitas seni dengan cepat lancar dan tepat serta mudah untuk menyesuaikan dirinya dengan lingkungannya.
- 6) Sebagai media memperoleh pengalaman estetis, di mana melakukan aktivitas penghayatan, apresiasi, ekspresi, dan kreasi seni di PAUD memberikan pengalaman untuk menumbuhkan sensitivitas keindahan dan nilai seni. Beroleh seni rupa adalah pengalaman estetis yang menarik lagi minat dan keinginan anak.¹⁶

c. Indikator Dalam Seni Rupa Anak Usia Dini

¹⁶F Mayar, Seni Rupa Untuk Anak Usia Dini, 2022, 69.

Untuk menilai dan meningkatkan kemampuan seni rupa anak melalui kegiatan menggambar, menempel, dan melipat, indikator yang dapat digunakan adalah:¹⁷

1. Pengendalian alat. Seberapa baik anak menggunakan pensil, kuas lem, dan gunting.
 - a) Menggambar perhatikan aspek kreativitas, penggunaan warna, dan detail gambar.
 - b) Menempel perhatikan kerapian, kreativitas dalam menempel, dan kombinasi bahan yang digunakan.
 - c) Melipat nilai ketetapan lipatan, kerapian, dan kreativitas dalam membuat bentuk.
2. Kreativitas anak. Kemampuan anak menciptakan gambar atau bentuk yang orisinal dan unik.
 - a) Menggambar kegiatan menggambar membantu anak mengekspresikan imajinasi dan perasaannya. Anak-anak belajar mengembangkan koordinasi mata dan tangan, serta mengenal bentuk, warna, dan komposisi. Menggambar juga meningkatkan kemampuan motoric halus anak.
 - b) Menempel aktivitas menempel melibatkan pemilihan dan penataan bahan, yang merangsang pemikiran kritis dan

¹⁷ Runco, M. A., & Jaeger, G. J, " *The Standard Definition Of Creativity*". *Creativity Research Journal*.

keterampilan pemecahan masalah. Menempel juga mengasah kemampuan anak dalam mengenali tekstur dan menciptakan karya seni yang unik.

- c) Melipat. Melipat kertas (origami) melatih ketelitian dan kesabaran anak. Melalui melipat, anak belajar tentang simetrik, pola, dan geometri. Ini juga membantu anak dalam mengembangkan kemampuan motorik halus serta koordinasi tangan dan mata.

3. Penggunaan warna dan bentuk. Kemampuan anak dalam memilih dan memadukan warna serta membentuk komposisi yang harmonis.

a) Warna

- 1) Menggambar. Anak-anak belajar mengenali dan mengkombinasikan warna. Mereka memahami nuansa dan gradasi warna yang berbeda, yang membantu dalam mengembangkan estetika dan kreativitas.
- 2) Menempel. Penggunaan berbagai warna dalam menempel memperkenalkan anak pada konsep harmoni dan kontraks. Ini membantu mereka dalam menciptakan karya seni yang menarik dan harmonis.
- 3) Melipat. Melipat kertas berwarna mengajarkan anak tentang bagaimana warna dapat mempengaruhi bentuk dan pola yang dihasilkan, serta bagaimana kombinasi warna dapat menciptakan efek visual yang menarik.

b) Bentuk

- 1) Menggambar. Anak-anak belajar mengenali dan menggambar berbagai bentuk, mulai dari bentuk dasar hingga kompleks. Ini membantu mereka memahami proporsi, perspektif, dan komposisi.
 - 2) Menempel. Aktivitas ini melibatkan pemotongan dan penempelan bentuk-bentuk berbeda, yang mengasah kemampuan anak dalam mengidentifikasi dan mengatur elemen visual untuk menciptakan karya seni.
 - 3) Melipat. Melipat kertas mengajarkan anak tentang bentuk geometris dan simetri. Melalui proses melipat, anak-anak belajar bagaimana bentuk sederhana dapat diubah menjadi bentuk yang lebih kompleks dan menarik.
4. Penerapan elemen desain. Penggunaan garis, bentuk, tekstur, dan pola dalam karya seni rupa. Penerapan elemen desain dalam seni rupa anak usia dini sangat efektif untuk mengembangkan keterampilan mereka. Melalui kegiatan menggambar, anak-anak belajar mengenali bentuk, garis, dan warna. Kegiatan menempel membantu mereka memahami komposisi dan tekstur, serta melipat dapat melatih kemampuan motorik halus dan mengenal pola.

5. Kepercayaan diri. Tingkat kepercayaan diri anak dalam mempresentasikan dan mendiskusikan karya seni mereka. Mengekspresikan imajinasi mereka dan merasa bangga atas karya yang dihasilkan. Kegiatan menempel membantu mereka melihat hasil karya yang konkret, memperkuat rasa pencapaian. Sementara itu, melipat mengajarkan ketelitian dan kesabaran, yang berujung pada kebanggaan saat melihat hasil akhir yang berhasil dibuat.

3. Menggambar

a. Pengertian menggambar

Menggambar merupakan bentuk karya seni rupa yang mendasar. Menggambar merupakan suatu kegiatan menyenangkan oleh anak dan dengan menggambar anak mampu mengutarakan pendapatnya sehingga anak mampu menuangkan berbagai imajinasi yang dimilikinya. Menggambar bebas adalah kegiatan yang memberikan kebebasan kepada anak dalam melakukan kegiatan menggambar apa saja yang diinginkan oleh anak sehingga dapat memberikan kesenangan bagi anak.¹⁸

Prinsip yang selalu guru terapkan dalam kegiatan menggambar ini adalah tidak memaksakan anak harus mewarnai gambaran sesuai dengan warna yang guru inginkan, guru

¹⁸ DM Pertiwi, pengaruh kegiatan menggambar bebas Teknik graffito terhadap seni rupa anak usia dini di taman kanak-kanak aisyiyah v padang, vol 4, (2020), 39-44.

memberikan kebebasan kepada anak untuk berkreasi sendiri sesuai dengan imajinasi mereka.” Hal ini selaras dengan pendapat Girsang dan Samoir pada kegiatan menggambar menjadi salah satu jalan keluar yang pas untuk AUD di TK untuk mewujudkan, mengekspresikan diri, dan membantu AUD dalam menumbuhkan dan meningkatkan imajinasi dan kreativitas mereka melalui Latihan yang mendorong mereka untuk bereksperimen dengan warna, tekstur, dan bentuk melalui penggunaan aktivitas menggambar yang tidak terstruktur, bentuk bebas orisinal, dan personal.^{19 20}

b. Tujuan dan manfaat menggambar

Pamadhi menyatakan manfaat menggambar bagi anak usia dini secara garis besar yaitu:²¹

Menggambar sebagai alat bercerita (Bahasa,visual/bentuk), menggambar sebagai media menncurahkan perasaan, menggambar sebagai alai bermain, menggambar melatih ingatan, menggambar melatih berpikir komprehensif (menyeluruh), menggambar sebagai media sublimasi perasaan, Menggambar melatih keseimbangan,

¹⁹ RD Pebrianty, joko pamungkas, menggambar sebagai alternatif pendekatan konsepsi Pendidikan seni rupa anak usia dini, jurnal Pendidikan anak usia dini, vol. 7 Issue 1, (2023), 536-547.

²⁰ Girsang & samoir, problematika kreativitas anak usia 5-6 tahun dalam kegiatan menggambar bebas, *jurnal ilmiah Indonesia*, vol. 8, No. 6 (2019), 41-55.

menggambar mengembangkan kecakapan emosional, menggambar melatih kreativitas anak, Menggambar melatih ketelitian melalui pengamatan langsung.

Adapun kegiatan menggambar dan mewarnai memberikan banyak manfaat bagi anak usia dini, yakni:

1) Merangsang dan membangkitkan otak kanan

Dengan memberikan pelajaran atau pelatihan mengenai menggambar dan mewarnai, otak kanan anak akan terasah, yang akhirnya akan membuatnya mempunyai kreativitas yang tinggi.

2) Menumbuhkan kreativitas

Lewat menggambar, anak bisa menuangkan beragam imajinasi yang ada di kepala mereka. Lewat gambar yang dibuatnya, anak bisa menuangkan segala gagasan dan pendapat-pendapat yang terpendam. Dengan demikian, tidaklah keliru jika dikatakan bahwa gambar dapat meningkatkan kreativitas anak.

3) Membuka wawasan

Sebagai contoh anak sedang belajar menggambar seekor kuda yang tengah merumput di kehijauan padang lapang. Dalam menggambar kuda tersebut, anak pasti akan banyak berusaha mengetahui apa saja yang ada di sekitar hewan tersebut.

4) Lukisan, cermin kreativitas dan kecerdasan anak

Adapun hasil lukisan yang tertuang, merupakan hasil gagasan dan kemampuan anak. Jika anak mempunyai kreativitas dan kecerdasan yang tinggi, maka lukisan yang dihasilkannya akan baik. Tetapi jika tidak, maka lukisan akan terlihat biasa-biasa saja, bahkan kualitasnya akan cenderung di bawah standar lukisan anak pada umumnya.²²

Tujuan menggambar adalah sebagai media mencurahkan perasaan dan ide-ide/ gagasan yang dimiliki anak, sebagai alat/media untuk bermain, dan sebagai alat untuk melatih serta mengembangkan kreativitas anak khususnya kreativitas menggambar. Dan manfaat menggambar dalam penelitian ini adalah anak akan mengalami kegembiraan, anak terampil dalam menggambar, dan kreativitas menggambar anak berkembang dengan baik.

c. Tahapan-tahapan dalam menggambar

1) Tahap Pertama

Ditunjukkan dengan coret-coretan yang cenderung berupa garis diagonal berulang memenuhi bidang gambar. Kesenangan diperoleh dari permainan warna (dari kertas polos menjadi penuh warna) dan gerakan berulang itu sendiri.

²² Jayanti Safitri, Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Menggambar Pada Anak Usia Dini Kelompok B 2 TK Handayani Tanjung Karang Barat Bandar Lampung. Skripsi: Jurusan PIAUD Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, (2022), 41.

2) Tahapan Kedua

Ditunjukkan oleh coret-coretan yang berupa garis melingkar berlangsung dan terkonsentrasi pada salah satu bagian bidang gambar.

3) Tahapan Ketiga

Ditunjukkan oleh coret-coretan yang sudah beraneka bentuk dan anak dapat menceritakan apa yang sedang digambarnya.

4) Tahapan Keempat

Ditunjukkan oleh coret-coretan yang berupa Symbol dan dapat dengan mudah dikenali objeknya. Biasanya diawali gambar yang berupa manusia tanpa adanya detail bagian-bagian tubuh (hanya ada kepala tanpa adanya tangan). Pada tahap ini sangat penting bagi anak bantuan dari kita untuk mengeksplorasi lebih jauh objek yang digambarnya agar ia dapat menambahkan detail.

5) Tahapan Kelima

Ditunjukkan dengan semakin representatif dan detailnya gambar walaupun belum ada persektif maupun proposi yang tepat. Obejk gambar biasanya masih terbatas pada apa yang pernah atau sedang dilihatnya, terkadang objek-objek disatukan tanpa mempertimbangkan konteks yang realities.

6) Tahapan Keenam

Yang terlihat dari gambar yang kompleks, realities dengan proposi yang relative tepat.²³

4. Menempel

a. Pengertian menempel

Menurut Mayar, menempel merupakan kegiatan Menyusun bahan dengan lem atau alat perekat pada sehelai kertas yang datar. Kegiatan menempel ini juga merupakan kegiatan yang menarik bagi anak yang dimana anak dapat bermain alat perekat dan memperkenalkannya pada kertas. Kegiatan menempel ini juga merupakan kegiatan *finishing* pada kegiatan ini, merupakan kegiatan setelah menggambar.²⁴

Menempel untuk anak usia dini dilakukan dengan memperhatikan beberapa ketentuan. Ketentuan tersebut dibuat untuk dapat memaksimalkan anak mengoptimalkan segala aspek perkembangannya. Anak diberi kebebasan untuk membentuk

²³ **Khusnul khotimah, Penggunaan Media Gambar Dengan Teknik Kolase Dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Di Aneli Bandar Lampung, (skripsi: jurusan PIAUD fakulta tarbiyah dan keguruan universitas islam negeri (UIN) raden intan**

²⁴Ibid.

apapun sesuai dengan imajinasi dan kreativitasnya. Peran pendidik atau guru dalam mengoptimalkan kemampuan anak tersebut adalah dengan bertindak sebagai fasilitator dan motivator. Pendidik sebagai fasilitator dimaksudkan untuk menyediakan bahan-bahan yang dibutuhkan. Keanekaragaman bahan yang disediakan oleh pendidik dapat mempengaruhi perkembangan kreativitas anak. Bahan yang keanekaragaman tersebut juga membantu pendidik untuk memberi semangat kepada anak dalam mencegah rasa bosan yang dialami anak²⁵

b. Manfaat dan tujuan menempel bagi anak usia dini²⁶

Dapat melatih motorik halus, Meningkatkan kreativitas,
Melatih konsentrasi, Anak dapat mengenal warna, Mengenal bentuk,
Melatih memecahkan masalah.

5. Melipat

a. Pengertian melipat

Melipat atau origami adalah suatu teknik berkarya seni keterampilan tangan yang umumnya dibuat dari bahan kertas,

²⁵ Hariati, syamsuardi, jenny, meningkatkan motorik halus anak melalui menempel pada kelompok b TK dharma Wanita massepe, vo. 4. No. 2 oktober (2023), 229-240.

²⁶ DR Reziika, Analisis Peningkatan Motoric Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Mozaik, Jurnal Obsesi: Jurnal Anak Usia Dini, Vol. X, (2021).

dengan tujuan untuk menghasilkan beraneka bentuk mainan, hiasan benda fungsional, alat perca, dan kreasi lainnya. Bagi anak usia dini Taman Kanak-Kanak melipat merupakan salah satu bentuk kegiatan bermain kreatif yang menarik dan menyenangkan kompetensi piker, imajinasi, rasa seni, dan keterampilan anak. Secara khusus kegiatan melipat bertujuan untuk melatih daya ingatan, pengamatan, keterampilan tangan, mengembangkan daya fantasi, kreasi, ketelitian, keterampilan, dan perasaan keindahan.

Melipat dilakukan dengan mengubah lembaran kertas berbentuk bujur sangkar, empat persegi, atau segi tiga menurut arah atau pola lipatan tertentu secara bertahap sampai dihasilkan suatu model atau bentuk lipatan yang diinginkan. Adapun yang dimaksud melipat di sini adalah kegiatan berlatih membuat suatu bentuk/model lipatan yang hasilnya bisa ditempelkan pada kertas gambar dengan ditambahkan hiasan dan guntingan kertas berwarna atau dibuat hiasan gantung dengan ditambahkan tali/benang serta bisa digunakan untuk mainan. Untuk memudahkan membuat suatu bentuk/model lipatan perlu diperhatikan dasar-dasar teknik melipat, tahapan melipat setiap bentuk yang dibuat dan kerapian lipatan.

b. Tahapan-tahapan dalam melipat

1. Tahap persiapan, dimulai dengan menemukan bentuk, ukuran dan warna kertas yang digunakan melipat. Juga dipersiapkan

bahan pembantu dan alat yang diperlukan sesuai dengan model yang akan diperlukan.

2. Tahap pelaksanaan, yaitu membuat lipatan tahap demi tahap sesuai gambar pola (gambar kerja) dengan rapi menurut batas setiap tahapan lipatan sampai selesai.
3. Tahap penyelesaian, yaitu melengkapi bagian-bagian tertentu pada hasil lipatan. Contoh untuk lipatan model binatang bisa Kerangka Berpikir ditambahkan bentuk mulut, hidung, telinga, kesan kulit binatang dan hiasan lainnya.²⁷

B. Kerangka Berpikir

Menurut Unaradjan, bahwa kerangka berpikir ialah dasar pemikiran dari penelitian yang disintesis dari fakta-fakta, observasi dan telah kepustakaan.²⁸ Kemudian menurut Nurdin bahwa kerangka berpikir ialah model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Menurut Pumomo, bahwa kerangka pemikiran ialah penjelasan sementara terhadap gejala yang menjadi objek permasalahan peneliti.

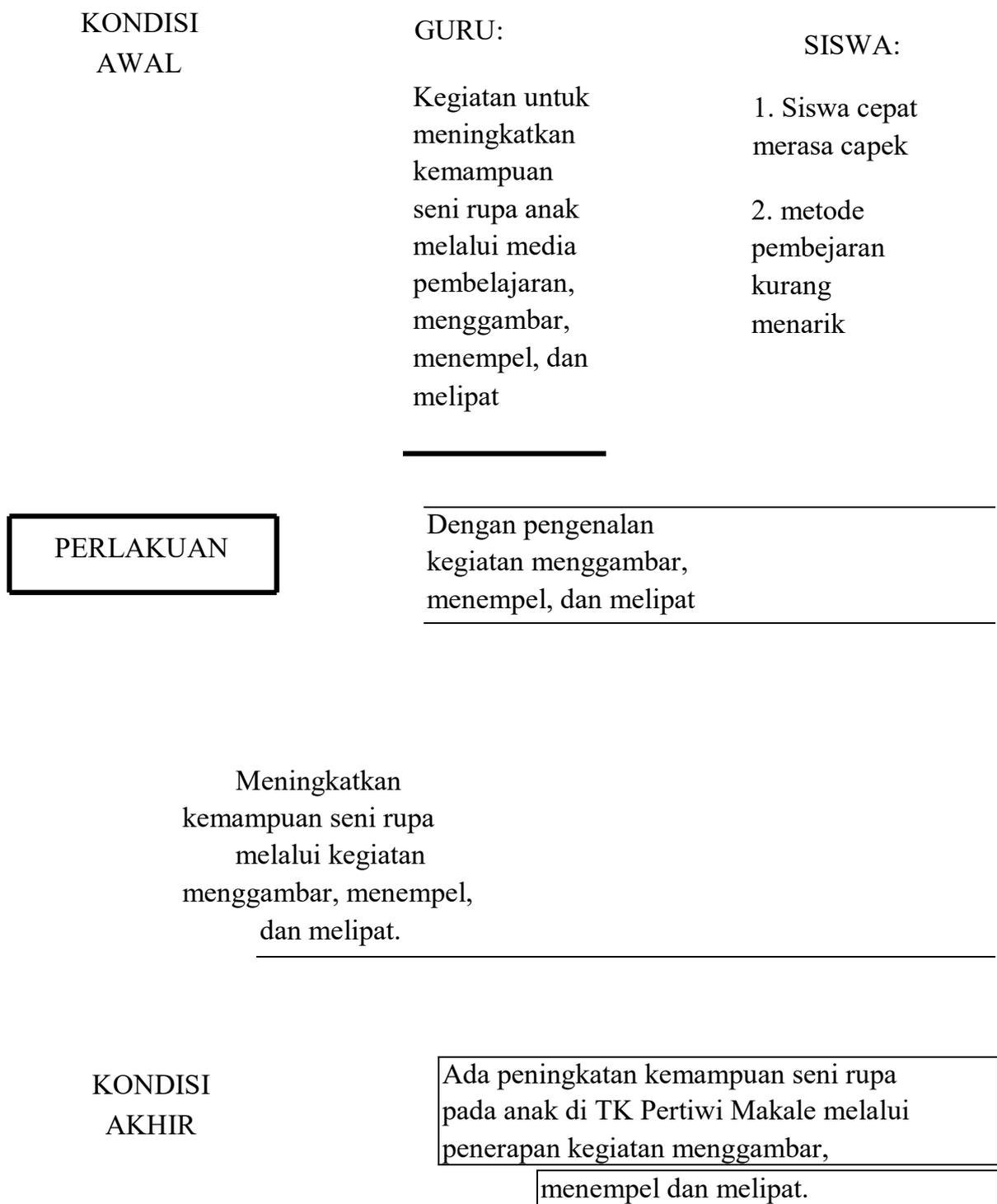
Berdasarkan apa yang telah dijelaskan di atas mengenai pengertian kerangka berpikir, dapat disimpulkan bahwa kerangka pemikiran ialah gambaran pemikiran logis dari peneliti sesuai dengan yang apa yang

²⁷Ibid

²⁸ Addini Zahra Syahputri. dkk, Kerangka Berpikir Penelitian Tindakan Kelas, Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran, Vol. 2, No. 1(2023), 91.

menjadi permasalahan yang akan diteliti, kerangka pemikiran ini dapat disajikan kedalam bagan yang dinamakan dengan bagan alur piker yang akan menjadi seperti paradigma penelitian.

Gambar 2.1 kerangka berpikir



C. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan penelitian Haeruddin, yang dilakukan dalam upaya meningkatkan seni rupa anak pada metode 3M (menggambar, menggunting, menempel) TK AL Mutallim Danger menunjukkan hasil yang baik. Pada kegiatan menggambar anak mampu menggambar dengan terampil dan kreatif. Selanjutnya pada kegiatan menggunting peserta didik sudah tidak takut dengan gunting, sedangkan pada kegiatan menempel anak sudah dapat menggerakkan jari tangan untuk mengoleskan lem pada bagian yang akan ditempelnya.²⁹

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan penelitian Shinta Crhistina Salindeho, kemampuan seni rupa anak kelompok B TK AGAPE mengalami peningkatan dengan media pembelajaran 3M (Menggambar, Melipat, Menempel), hal ini dilakukan 2 siklus dengan 2 kali pertemuan. Peningkatan kemampuan seni rupa dapat dilihat dari presentase keberhasilan kelas pada siklus I melalui kegiatan 3M (menggambar, melipat menempel) diperoleh sebesar 55,3% hal ini dinyatakan ada peningkatan.

Pada siklus II diperoleh sebesar 76,76% dikategorikan banyak yang tercapai.³⁰

D. Hipotesis Tindakan

²⁹ Haeruddin Dkk, Meningkatkan Kemampuan Seni Rupa Anak Dengan Menerapkan 3M Menggunting, Menggambar, Dan Menempel Di TK AL Muta'allim Danger, Vol. 11 No. 2, 2023.

³⁰ SC Salindeho Dkk, Penerapan Kegiatan Menggambar, Melipat, Menempel (3m) Untuk Meningkatkan Seni Rupa Anak Kelompok B TK AGAPE, Jurnal Pembelajaran, Bimbingan Dan Pengelolaan Pendidikan, Vol. 2, (2022), 181-195.

Berdasarkan hasil observasi diduga kemampuan perkembangan seni rupa di TK Pertiwi Makale masih sangat kurang terlihat dari 20 peserta didik di kelompok B5 dalam kegiatan menggambar, menempel dan melipat 1 peserta didik mampu melakukan kegiatan menggambar, menempel dan melipat dengan baik dan benar. 2 peserta didik masuk dalam kategori mulai berkembang dengan kegiatan menggambar, menempel dan melipat. 17 peserta didik masuk dalam kategori belum berkembang dengan kegiatan menggambar, menempel dan melipat.