



Analisis Inovasi Pembelajaran Seni Anak Usia Dini

Joko Pamungkas¹. Ad Dieni Maulana Rizka²

^{1,2} Universitas Negeri Yogyakarta

Email: joko_pamungkas@uny.ac.id, addieni.2022@student.uny.ac.id

Abstrak: Pembelajaran seni terdiri dari tiga bagian, yaitu seni rupa, seni musik, dan seni tari. Pembelajaran seni rupa anak usia dini dapat meningkatkan aspek perkembangan anak melalui karya-karya kreatif sesuai keinginannya. Pembelajaran seni rupa dapat dilakukan dengan bervariasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui inovasi pada pembelajaran seni rupa untuk anak usia dini. Metode penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan triangulasi teknik mulai dari pengumpulan data, reduksi data, dilanjutkan penyajian data lalu penarikan kesimpulan. Pada teknik pengumpulan data peneliti melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya macam inovasi pembelajaran seni rupa anak usia dini yaitu mewarnai di media tepat guna (tas), membuat dengan kuas untuk anak, APE dari tembikar/tanah liat, *collaborative painting*, dan menganyam dari bahan alam.

Kata kunci: *inovasi, pembelajaran, seni rupa, anak*

1. Pendahuluan

Kegiatan berkesenian adalah hasil dari kebudayaan manusia yang seharusnya dapat didokumentasikan, dipublikasikan, dilestarikan, dan dikembangkan yang dapat digunakan sebagai upaya menuju kemajuan peradaban dan mempertinggi derajat kemanusiaan dan sebagai upaya menuju kemajuan peradaban dan mempertinggi derajat kemanusiaan dan kebudayaan (Senoprabowo & Putra, 2020). Pembangunan seni terdiri dari berbagai macam, ada seni tari, seni musik, seni rupa, dan termasuk seni drama. Seni Rupa adalah suatu dimensi dalam seni yang dapat dinikmati secara visual (Pamungkas et al., 2022). Melalui seni rupa, perkembangan anak dapat meningkat termasuk pada kreativitas anak (Hikmawati et al., 2022; Rukiyah et al., 2022). Sehingga untuk meningkatkan perkembangan anak dengan baik dapat dilakukan melalui seni rupa pada aktivitas pendidikan untuk anak.

Pendidikan AUD memiliki tujuan agar seluruh aspek perkembangan anak dapat berkembang secara optimal, termasuk pada lingkup aspek seni (Hikmawati et al., 2022). Melalui pendidikan, anak dapat berkembang dalam enam aspek penting untuk anak usia dini, yaitu aspek kognitif, motorik, bahasa, sosial emosional, nilai-nilai agama dan moral,

serta aspek seni (Widayanti, 2020). Pendidikan seni dapat dilakukan sejak dini (Nugraheni & Pamungkas, 2022). Hal ini karena seni mampu memberikan suatu keindahan dalam pendidikan. Hal ini selaras dengan hasil penelitian yang menyatakan pendidikan seni adalah berkaitan dengan keindahan hasil karya yang dibuat seseorang (Mayar et al., 2019). Karenanya dalam pendidikan seni terdapat pembelajaran seni untuk anak yaitu pembelajaran seni anak usia dini. Pembelajaran seni untuk anak usia dini meliputi pengekspresian diri, estetika, motorik, koordinasi, perspsi, kreativitas, daya pikir dan daya cipta (Mayar et al., 2019).

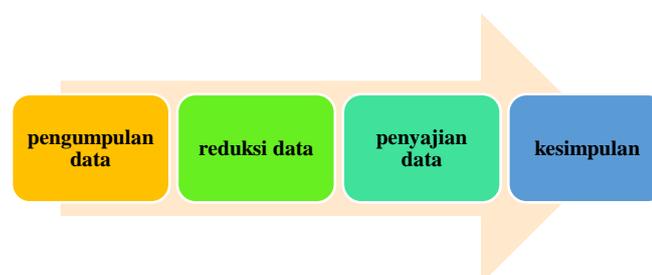
Pembelajaran seni rupa

Inovasi pembelajaran

Hasil pengamatan terhadap sekolah taman kanak-kanak menunjukkan adanya inovasi pembelajaran seni rupa yang berhasil dilaksanakan di berbagai sekolah. seperti pada hasil penelitian Rukiyah yang mendeskripsikan pengembangan pembelajran seni rupa dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini (Rukiyah et al., 2022). Oleh sebab itu penelitian ini membahas mengenai inovasi pembelajaran seni rupa anak usia dini.

2. Metode

Metode penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan triangulasi teknik mulai dari pengumpulan data, reduksi data, dilanjutkan penyajian data lalu penarikan kesimpulan. Pada teknik pengumpulan data peneliti melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi.



Gambar 1. Alur penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan pengumpulan data dengan subjek anak usia dini di 20 taman kanak-kanak di Daerah Istimewa Yogyakarta untuk dilakukan obsevasi pelaksanaan kegiatan pemebelajaran seni di sekolah. Kemudian wawancara dilakukan oleh guru dan kepala sekolah yang kemudian datat dianalisis.

3. Hasil dan pembahasan

Pelaksanaan observasi dilakukan terhdap 20 sekolah taman kanak-kanak di Daerah Istimewa Yogyakarta dengan diketahui pelaksanaan pembelajaran seni rupa yang bervariasi. Hasil observasi kemudian penulis kumpulkan dan diseleksi sehingga dapat



ditulis dalam beberapa bagian yang termasuk inovasi pembelajaran seni rupa. Pembelajaran seni rupa anak usia dini di masing-masing sekolah memiliki keunikan sesuai dengan keadaan yang ada di lingkungan tempat belajar anak. Berikut ini adalah penjelasan dari hasil pengamatan yang dilakukan. Berikut ini adalah hasil dari reduksi data melalui pengamatan di taman kanak-kanak.

1. Mewarnai media tepat guna

Pembelajaran anak usia dini yang paling sering dilakukan salah satunya ialah mewarnai (Kartina & Harjani, 2022). Dalam kegiatan pembelajaran seni rupa pada observasi di taman kanak-kanak di Yogyakarta melalui mewarnai hampir setiap hari dilakukan kegiatan mewarnai. Kegiatan mewarnai lebih sering dilakukan dengan menggunakan crayon atau pensil warna (Hendraningrat & Fauziah, 2021). Agar tidak terjadi monoton, peneliti melakukan penelitian inovasi pembelajaran seni rupa terhadap sekolah anak usia dini untuk melakukan kegiatan mewarnai pada media tepat guna yaitu tas dengan bentuk *tote bag*. Alasan penggunaan media tas adalah untuk memberikan hal yang berbeda kepada anak, sehingga dapat memberikan kesan sebagai pengalaman belajar anak. Pada kegiatan mewarnai di atas tas ini menggunakan crayon pada umumnya dengan tas diberi motif atau gambar sesuai dengan tema yang sedang diangkat. Pada penelitian ini, tema yang diangkat adalah kearifan lokal yang ada di daerah sekolah, sehingga dapat mengenalkan pengetahuan baru dan sekaligus melestarikan kekayaan daerah yang dimiliki (Reznani et al., 2021). Setelah kegiatan selesai, ternyata antusias anak dalam melakukan kegiatan mewarnai terlihat lebih tertarik juga anak dapat mengapresiasi hasil karya sendiri dengan menggunakan tas ketika saat bersekolah dikemudian harinya.

2. Membuat dengan kuas

Seni batik termasuk dalam pembelajaran keterampilan membuat batik yang masuk ke dalam jenis karya seni rupa (Miranti et al., 2021). Kata batik berasal dari bahasa Jawa yaitu "ambatik" yang berarti "menulis" dan "titik". Sedangkan pengertian batik secara umum adalah suatu proses penggambaran pada kain mori dengan menggunakan alat bantu *canting*, dimana untuk menghasilkan motif batiknya menggunakan cairan lilin atau biasa disebut (Senoprabowo & Putra, 2020). Kegiatan membuat batik sebagai inovasi pembelajaran seni rupa yang dilakukan yaitu membuat batik menggunakan kuas sebagai media mencoret dan membuat garis pada motif batik. Motif adalah suatu kerangka bergambar yang menjadi dasar untuk mewujudkan ornamen secara keseluruhan (Senoprabowo & Putra, 2020). Motif batik yang dibuat berdasarkan ciri khas dari masing-masing daerah. Ini karena kekhasan ragam hias batik merupakan sebuah substansi bentuk dan makna yang menampilkan nuansa-nuansa berbeda sehingga menunjukkan identitas pada tiap wilayah penghasil batik (Senoprabowo & Putra, 2020). Selain untuk meningkatkan perkembangan anak, pelestarian batik dapat juga mengenang dan meninggikan kekhasan suatu daerah. Pelaksanaan membuat batik dengan kuas dilakukan tidak menggunakan *canting* karena menyesuaikan dengan tingkat kesulitan dengan karakteristik anak (Adini et al., 2022).

3. Patung gerabah edukatif

Indikator perkembangan seni anak usia 4-5 tahun salah satunya yaitu membentuk berdasarkan objek yang dilihat secara konkret seperti plastisin dan tanah liat (Arum & Dyahningtyas, 2022). Aktivitas bermain anak yang dapat kreativitas yaitu seperti menyusun balok menjadi bangunan, membuat bentuk-bentuk dari plastisin atau tanah liat,



dan menggambar (Nurhayati & Zarkasih Putro, 2021). Kegiatan dengan membentuk dari plastisin ini selain dapat meningkatkan kreativitas juga dapat meningkatkan keterampilan motorik anak. Gerakan kreatif atau *Creative Movement* adalah kegiaian yang lebih menggunakan otot-otot besar, seperti: Melakukan gerakan tertentu kemudian anak lain menirukan, membangun dengan pasir, lumpur, tanah liat (Putro, 2016). Inovasi pembelajaran seni rupa dengan gerabah atau tanah liat ini diawali dengan melakukan membaca atau dibacakan suatu buku cerita atau kitab atau berita sebagai media literasi anak. Kegiatan selanjutnya yaitu anak diajak untuk berdiskusi isi bacaan tadi. Hasil cerita yang diperoleh kemudian diwujudkan dalam bentuk karya membuat patung dari tanah liat sesuai imajinasi anak. Seperti pada cerita adam dan hawa dalam kitab, anak dapat membuat patung adam sesuai imajinasi anak. Setelah dilakukan membentuk patung, Langkah selanjutnya yaitu diberikan warna menggunakan cat agar terlihat lebih menarik. Setelah selesai dapat diceritakan di depan kelas mengenai hasil yang telah dibuat.

4. *Collaborative painting*

Tingkat pencapaian perkembangan anak pada umur 5-6 tahun dalam lingkup aspek perkembangan seni adalah anak seharusnya dapat menggambar berbagai macam bentuk yang beragam, dan melukis dengan berbagai cara dan objek (Hikmawati et al., 2022). Hal ini sudah biasa dilakukan oleh anak-anak di sekolah. Namun, kegiatan melukis secara kolaborasi melalui hasil pemikiran anak sendiri dalam satu kelompok merupakan suatu inovasi yang bagus untuk pembelajaran seni rupa. Dalam suatu kelompok tentulah terdapat tujuan yang ingin dicapai. Usaha untuk mencapai tujuan bersama ini perlu dilatih sejak dini. Maka dalam pembelajaran seni rupa secara kolaboratif ini diperlukan komunikasi, kerjasama, tolong menolong diantara sesama warga negara, sehingga tujuan yang telah ditentukan bersama akan tergapai (Agustriani et al., 2022). Pembelajaran kolaboratif ini sering disebut dengan proyek. Pada *collaborative painting* dapat dijalankan dengan pembuatan kelompok terlebih dahulu. Dalam suatu kelompok kecil, anak-anak dapat membuat perencanaan berupa catatan maupun gambar pada kertas yang sudah disediakan melalui hasil diskusi kelompok. Kemudian anak-anak dapat mengambil alat dan bahan untuk membuat apa yang ingin dilakukan. Hal selanjutnya adalah melukis sesuai dengan gambaran yang telah dirancang. Ini menjadi tantangan bagi anak karena pada usia tersebut anak memiliki sifat egosentris yang tinggi, sehingga butuh sosok pemimpin bijaksana dan anggota yang sabar dan kompak dalam menjalankan tugas kelompok. Terakhir, anak mempresentasikan di depan teman satu kelas juga dilakukan pameran sebagai puncak tema di sekolah.

5. *Nganyam* bahan alam

Anyaman adalah kerajinan merangkai dan melipat dari bahan tumbuhan seperti daun atau bisa juga serat yang dirangkaikan hingga membentuk benda yang kaku seperti untuk membuat keranjang, prabot, tikar, dinding dan lain-lainnya. (Tanjung et al., 2023). Inovasi pembelajaran seni rupa melalui *nganyam* dari bahan alam ini dapat diajarkan kepada anak dengan sekaligus mengenalkan alat-alat tradisional seperti piring dari daun dengan dipincuk, membuat anyaman dari daun sebagai tikar, atau bahkan membuat anyaman dari daun menjadi tokoh-tokoh wayang. Anyaman dapat dilakukan dengan menggunakan daun yang beraneka ragam seperti daun pisang, daun muda pada pohon kelapa (janur), batang enceng gondok, atau juga dengan *mendo*. Kegiatan menganyam ini dapat dilakukan anak sesuai dengan imajinasi mereka. Seperti pada hasil observasi menunjukkan anak



menganyam daun kelapa yang masih muda menjadi pedang, burung, udang, wayang, dan juga anyaman menjadi ketupat. *Nganyam* dengan bahan ala mini selain dapat meningkatkan kreativitas anak juga mampu mengkolaborasikan pembelajaran seni rupa dengan kearifan lokal pada masing-masing daerah.

Melalui hasil pengamatan dan pembahasan dapat ditarik secara garis besar bahwa pembelajaran seni rupa dapat dilakukan dengan menginovasikan dengan mengkolaborasikan kearifan lokal yang ada di lingkungan anak maupun sekolah sebagai media juga ide kreatif untuk memberikan kesan unik pada setiap hasil karya seni (Ritonga et al., 2022). Hal penting lainnya untuk pembelajaran seni rupa yang inovatif untuk anak usia dini yaitu menyesuaikan alat, bahan, media, dan rangkaian belajar dengan tetap mengutamakan karakteristik anak sesuai tingkat perkembangannya.

4. Simpulan

Pembelajaran seni rupa anak usia dini adalah hal yang menarik untuk anak belajar. Hal ini karena anak akan merasa seperti bermain saat melakukan kegiatan belajar seni rupa. Pada pembelajaran seni rupa ini dapat dilakukan inovasi dengan memperhatikan kearifan lokal sebagai ide sekaligus media belajar anak agar lebih menarik dan unik serta disesuaikan pada tingkat perkembangan anak. Kegiatan tersebut dilakukan seperti mewarnai pada barang tepat guna, membatik dengan kuas, membuat patung gerabah edukatif, melakukan collaborative painting dalam bentuk proyek, dan *Nganyam* atau menganyam dengan bahan alam.

5. Daftar Rujukan

- Adini, E. Y., Hasanah, N., & Oktavianti, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran MAPENA (Mainan Peta Anak) pada Materi IPS untuk Siswa Kelas IV SDN 39 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 1–7. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.386>
- Agustriani, L., Verdha, L., Fajar, M., Inshi, M., Farihin, M., Salman, M., Rama, M., Shofia, N., Silvia, N., Fathurrahman, N., & Herdiana, D. (2022). Sosialisasi Nilai-nilai Pancasila Melalui Permainan Kerjasama Tim kepada Anak-anak. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 150. <https://doi.org/10.20527/btjpm.v4i1.4765>
- Arum, A., & Dyahningtyas, S. (2022). Implementasi kebudayaan kemataraman dalam pembelajaran seni di tk pangudi luhur boro, yogyakarta. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 5(1), 32–41. <https://jurnal.uai.ac.id/index.php/AUDHI/article/view/1213%0Ahttps://jurnal.uai.ac.id/index.php/AUDHI/article/viewFile/1213/783>
- Hendraningrat, D., & Fauziah, P. (2021). Media Pembelajaran Digital untuk Stimulasi Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 58–72. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1205>
- Hikmawati, H., Takasun, T., & Ariani, N. K. K. (2022). Upaya Meningkatkan Perkembangan Aspek Seni Anak Melalui Kegiatan Melukis Dengan Jari Di Tk



- Gita Maharani. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 182–187. <https://doi.org/10.29303/jppm.v5i2.3720>
- Kartina, T., & Harjani, H. J. (2022). Kesadaran Penggunaan Barang Bekas Sebagai Alat Permainan Edukasi Anak Usia 4 Tahun Sampai 5 Tahun (Penelitian Kualitatif di Desa Cibuntu Cibitung Bekasi). *Jurnal Tunas Aswaja*, 1(1), 48–58. <https://doi.org/10.47776/tunasaswaja.v1i1.349>
- Mayar, F., Sari, D. N., & Hijriani, A. (2019). *Analisa Manfaat Seni Untuk Mengoptimalkan Perkembangan Anak Usia Dini*. 3(6), 1359–1364.
- Miranti, A., Lilik, L., Winarni, R., & Surya, A. (2021). Representasi Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal dalam Motif Batik Wahyu Ngawiyatan sebagai Muatan Pendidikan Senirupa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 546–560. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.763>
- Nugraheni, T., & Pamungkas, J. (2022). Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Seni Pada PAUD. *Early Childhood Research Journal (ECRJ)*, 5(1), 20–30. <https://doi.org/10.23917/ecrj.v5i1.18689>
- Nurhayati, S., & Zarkasih Putro, K. (2021). Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 52–64.
- Pamungkas, J., Syamsudin, A., & Ar Rosid, H. (2022). A Survey Of Art Learning In Kindergarten During The Covid 19 Pandemic. *Eduvest - Journal Of Universal Studies*, 2(1), 150–162. <https://doi.org/10.36418/edv.v2i1.339>
- Putro, K. Z. (2016). *Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Bermain*.
- Reznani, N. S., Nurhayati, N., & Soetopo, S. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Menyenik Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 21(1), 79–94. https://doi.org/10.17509/bs_jpbs.v21i1.36661
- Ritonga, R. S., Syahputra, Z., Arifin, D., & Sari, I. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Board Berbasis Augmented Reality Untuk Pengenalan Hewan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 9(1), 40–46. <https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v9i1.13418>
- Rukiyah, R., Suningsih, T., & Syafdaningsih, S. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Kreativitas Seni Rupa Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3714–3726. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2385>
- Senoprabowo, A., & Putra, T. P. (2020). *Untuk Motif Batik Kontemporer Khas*. 3.
- Tanjung, Z. A. K., Ramadhani, S., & Aslami, N. (2023). Analisis Strategi Pemasaran Kerajinan Rumah Tangga Anyaman Tikar Pandan Di Desa Pintu Padang Julu Kec. Siabu Kab. Mandailing Natal Sumatera Utara. *Nucl. Phys.*, 13(1), 104–116. <https://doi.org/https://doi.org/10.36987/jumsi.v3i1.3919>
- Widayanti, M. D. (2020). Faktor orang tua dalam memilih taman kanak-kanak bagi anak usia dini. *Saliha*, 3(2), 55. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.jnc.2020.125798%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.smr.2020.02.002%0Ahttp://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/810049%0Ahttp://doi.wiley.com/10.1002/anie.197505391%0Ahttp://www.sciencedirect.com/science/article/pii/B9780857090409500205%0Ahttp://>