

**PENINGKATAN KREATIVITAS SENI RUPA ANAK
MELALUI MEDIA TEKSTUR DI TK PERMATA INTAN
ACEH BESAR**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

**FITRI HANDAYANI
NIM. 140210042**

Bidang Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM, BANDA ACEH
2019 M/1440 H**

**PENINGKATAN KREATIVITAS SENI RUPA ANAK MELALUI MEDIA
TEKSTUR DI TK PERMATA INTAN ACEH BESAR**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Salah Satu Beban Untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh:

FITRI HANDAYANI
NIM. 140210042

Bidang Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

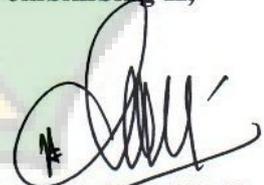
Disetujui Oleh:

Pembimbing I,



Dr. Heliati Fajriah, S.Ag, MA
NIP. 197305152005012006

Pembimbing II,



Dewi Fitriani, M.Ed
NIDN. 2006107803

PENINGKATAN KREATIVITAS SENI RUPA ANAK MELALUI
MEDIA TEKSTUR DI TK PERMATA INTAN
ACEH BESAR

SKRIPSI

Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pada Hari/Tanggal :

Senin, 15 Juli 2019
12 Dzul-Qa'dah 1440 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,



Dr. Heliati Fajriah, S. Ag, MA.
NIP. 197305152005012006

Sekretaris,



Hijriati, M. Pd. I.
NIP. 199107132019032013

Penguji I,



Muthmainnah, MA.
NIP. 198204202014112001

Penguji II,



Putri Rahmi, MA.
NIDN. 2006039002

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam-Banda Aceh




Dr. Muslim Razali, S. H., M. Ag.
NIP. 195903091989031001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Syeikh Abdul Rauf, Kopelma Darussalam, Banda Aceh
Tlp. +62651 - 7553020 Situs: www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Fitri Handayani
NIM : 140210042
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Peningkatan Kreativitas Seni Rupa Anak Melalui Media Tekstur di TK Permata Intan Aceh Besar

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya;
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data;
5. Mengerjakan sendiri dan mampu mempertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah dipertemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenakan sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-raniry.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 7 Juli 2019
Yang Menyatakan,



Fitri Handayani

ABSTRAK

Nama : Fitri Handayani
NIM : 140210042
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ PIAUD
Judul : Peningkatan Kreativitas Seni Rupa Anak Melalui Media
Tekstur di TK Permata Intan
Tanggal Sidang : Senin 15 Juli 2019
Tebal Skripsi : 103 Lembar
Pembimbing I : Dr. Heliati Fajriah, S. Ag., M.A
Pembimbing II : Dewi Fitriani, M. Ed
Kata Kunci : Media Tekstur, Peningkatan Kreativitas Seni Rupa

Peningkatan kreativitas seni rupa pada anak sangat penting untuk dikembangkan. Permasalahan yang terjadi di lapangan adalah perkembangan kreativitas seni rupa anak belum berkembang dengan baik. Hal ini terlihat pada masalah ketika anak menggambar dan mewarnai, anak belum memunculkan ide-ide sendiri. Salah satu cara untuk mendorong kreativitas seni rupa anak menggunakan media tekstur. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana aktivitas guru meningkatkan kreativitas seni rupa anak melalui media tekstur dan untuk mengetahui bagaimanakah peningkatan kreativitas seni rupa melalui media tekstur. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bersifat kolaboratif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi dan dokumentasi. Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B di TK Permata Intan Aceh Besar yang berusia 5-6 Tahun dengan jumlah 12 orang anak. Media tekstur dapat meningkatkan kreativitas seni rupa anak dalam mengenal benda-benda halus dan kasar pada siklus I mencapai 65% dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan, sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan mencapai 84% dengan kriteria Berkembang Sangat Baik.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji beserta syukur kami panjatkan atas kehadiran Allah SWT. Dia pencipta dan penguasa atas sekalian alam semesta beserta isinya. Shalawat beserta salam kepada Rasulullah SWA yang telah membawa obor penerang bagi kita semua dan sekalian alam.

Alhamdulillah dengan ridha-Nya kami telah diberikan kesempatan untuk dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Peningkatan Kreativitas Seni Rupa Anak Melalui Media Tekstur di TK Permata Intan Aceh Besar”** Ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Sastra Satu (S1) pada jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis banyak mengalami hambatan dan kesulitan karena kurangnya pengetahuan penulis, akan tetapi berkat kesabaran bantuan, bimbingan serta dukungan dari semua pihak penulis bisa menyelesaikan karya ini. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang setulusnya dalam membimbing penulis sehingga dapat menyelesaikan penulisan karya tulis ini. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada yang terhormat:

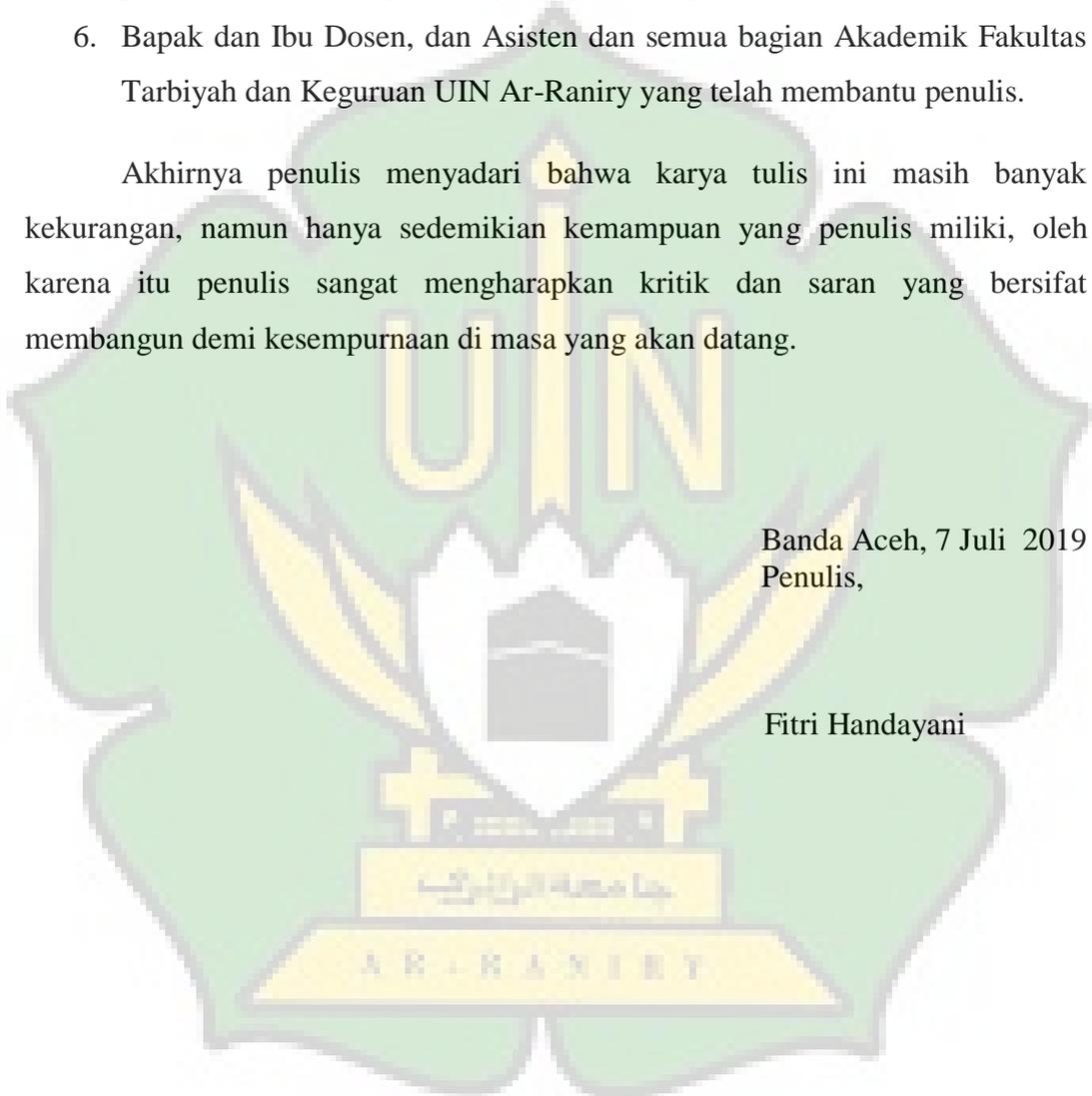
1. Ibu Dr. Heliati Fajriah, S. Ag., M.A selaku pembimbing I dan Ibu Dewi Fitriani, M. Ed selaku pembimbing II yang telah memberi membimbing, bantuan serta nasehatnya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik
2. Bapak Marzuki S. Pd. I, M. S. I selaku Penasehat Akademik yang telah memberikan motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
3. Ibu Dra. Jamaliah Hasballah, M.A selaku ketua prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah memberikan bimbingan dan arahan serta semangat selama penulis menyelesaikan skripsi ini.

4. Bapak Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan beserta pembantu Dekan yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama ini.
5. Kepala sekolah dan guru kelas beserta staf pengajar karyawan yang telah banyak membantu dan memberi izin kepada penulis untuk mengadakan penelitian dalam rangka menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen, dan Asisten dan semua bagian Akademik Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang telah membantu penulis.

Akhirnya penulis menyadari bahwa karya tulis ini masih banyak kekurangan, namun hanya sedemikian kemampuan yang penulis miliki, oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan di masa yang akan datang.

Banda Aceh, 7 Juli 2019
Penulis,

Fitri Handayani



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPULAN JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PERYATAAN KEASLIAN	
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
E. Definisi Operasional.....	5
BAB II KAJIAN TEORITIS	
A. Kreativitas Seni Rupa	8
1. Pengertian Kreativitas Seni Rupa.....	8
2. Perkembangan Kreativitas Seni Rupa.....	11
3. Pembelajaran Seni Rupa Bagi Anak Usia Dini.....	18
B. Media Tekstur	30
1. Pengertian Media Tekstur	30
2. Macam-Macam Media Tekstur	32
3. Penggunaan Media dalam Pembelajaran	38
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian	42
B. Subjek Penelitian.....	44
C. Tempat dan Waktu Penelitian	45
D. Teknik Pengumpulan Data.....	45
E. Instrumen Penelitian.....	46
F. Teknik Analisis Data.....	49
G. Indikator Keberhasilan	51
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	52
B. Deskripsi Hasil Penelitian	54
C. Pembahasan Hasil Penelitian	72

BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan.....	78
B. Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA.....	80
LAMPIRAN-LAMPIRAN	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 : Penelitian Tindakan Kelas menurut Kurt Lewis	44
Gambar 4.1 : Grafik Hasil Observasi Siklus I dan Siklus II Aktifitas Guru	76
Gambar 4.2 : Grafik Observasi dan Presentase Siklus I dan II Peningkatan Kreativitas Seni Rupa Anak Melalui Media Tekstur	77



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	: Tingkat Orisinalitas Berdasarkan Usia	11
Tabel 2.2	: Indikator Perkembangan Seni Rupa Anak Yang Dipakai	15
Tabel 3.1	: Lembar Observasi Penilaian Aktivitas Guru dalam Peningkatan Kreativitas Seni Rupa Melalui Media Tekstur.....	48
Tabel 3.2	: Lembar Observasi Penilaian Anak dalam Peningkatan Kreativitas Seni Rupa melalui Media Tekstur	49
Tabel 3.3	: Kriteria Penilaian Aktivitas Guru sebagai berikut.....	51
Tabel 3.4	: Kategori Keberhasilan Anak Didik.....	52
Tabel 4.1	: Keadaan Sarana dan Prasarana TK Permata Intan.....	55
Tabel 4.2	: Data Keadaan Pendidikan dan Tenaga Kependidikan TK Permata Intan Aceh Besar	55
Tabel 4.3	: Hasil Observasi Kemampuan Anak Pra Tindakan.....	57
Tabel 4.4	: Jadwal Penelitian Siklus 1	58
Tabel 4.5	: Hasil Observasi Aktivitas Guru dalam Peningkatan Kreativitas Seni Rupa Anak Melalui Media Tekstur Pada Siklus I	61
Tabel 4.6	: Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Seni Rupa Anak Melalui Media Tekstur Siklus I	63
Tabel 4.7	: Hasil Temuan dan Revisi Selama Proses Pembelajaran Berlangsung	64
Tabel 4.8	: Jadwal Penelitian Siklus II.....	65
Tabel 4.9	: Hasil Observasi Aktivitas Guru dalam Peningkatan Kreativitas Seni Rupa Anak Melalui Media Tekstur Pada Siklus II.....	68
Tabel 4.10	: Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Seni Rupa Anak Melalui Media Tekstur Siklus II	70
Tabel 4.11	: Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Seni Rupa Anak Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II.....	72
Tabel 4.12	: Hasil Temuan dan Revisi Selama Proses Pembelajaran Berlangsung	73

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Surat Keputusan Dosen Pembimbing Skripsi Mahasiswi dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.....	83
Lampiran 2	: Surat Izin Mengadakan Penelitian dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.....	84
Lampiran 3	: Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian dari Kepala Sekolah TK Permata Intan.....	85
Lampiran 4	: Lembar Pelaksanaan Pembelajaran (RPPH).....	86
Lampiran 5	: Foto-Foto Penelitian.....	96



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.¹

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pemberian rangsangan agar pertumbuhan dan perkembangan berkembang secara baik serta memiliki kesiapan yang maksimal sehingga bisa memasuki ke jenjang pendidikan lebih lanjut.

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relative berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.² Menurut Semiawan dalam Yeni Rachmawati kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah. Selanjutnya menurut Chaplin dalam Yeni Rachmawati juga berpendapat bahwa kreativitas adalah kemampuan

¹ Standar Pendidikan Anak Usia Dini (PERMENDIKNAS NO.50 TAHUN 2009), hlm. 23.

² Yeni Rachmawati, Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*, (Kencana: Prenada Media Group, 2010), hlm. 14.

menghasilkan bentuk baru dalam seni, atau dalam permesinan, atau dalam memecahkan masalah-masalah dengan metode-metode baru.

Dari beberapa defenisi kreativitas di atas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan suatu gagasan yang baru dalam memecahkan masalah, serta menghasilkan seni dan metode-metode yang baru dalam tehnik permesinan.

Seni adalah hasil atau proses kerja dan gagasan manusia yang melibatkan kemampuan terampil, kreatif, kepekaan indrea, kepekaan hati dan pikir untuk menghasilkan suatu karya yang memiliki kesan keindahan, keselarasan, bernilai seni dan lainnya. Dalam penciptaan/penataan suatu karya seni yang dilakukan oleh para seniman dibutuhkan kemampuan terampil kreatif secara khusus sesuai jenis karya seni yang dibuatnya. Bentuk karya seni yang ada sekarang ini cukup beragam dilihat dari bentuk kreasi seni, proses dan teknik berkarya serta wujud media yang digunakannya.³

Menurut Gearlach & Ely dalam Ahmat Susanto mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, material atau kejadian yang membangun suatu kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.⁴ Menurut KBBI versi varing tekstur adalah jalinan atau penyatuan bagian-bagian sesuatu sehingga membentuk benda (seperti

³ Sumanto, *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*, (Jakarta, Juni 2005), hlm. 6.

⁴ Ahmad Susanto, *Strategi Belajar Mengejar*, 1 Cet. IV, (Bandung: PT Revika Aditama, 2010), hlm. 65.

susunan serat dalam kain, susunan sel-sel dalam tubuh.⁵ Jadi dapat dipahami bahwa media tekstur adalah material yang memiliki ukuran dan susunan (jaringan) sehingga membentuk suatu benda yang digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun contoh media teksturnya memiliki jaringan/susunan kasar adalah ampas kelapa, pasir, glitter, yang memiliki jaringan/susunan halus adalah kertas, sutra, tepung, kapas.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di Tk Permata Intan Aceh Besar selama empat hari menunjukkan bahwa perkembangan kreativitas anak belum berkembang dengan baik. Hal ini terlihat pada masalah ketika anak menggambar dan mewarnai anak masih belum memunculkan ide-ide sendiri yang masih diarahkan oleh guru. Keberadaan ini menutup kemungkinan hasil menggambar dan mewarnai si anak itu bukan ide mereka sendiri akan tetapi ide dan arahan orang lain.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh Adi Supriyenti di PAUD Aisyiyah Lansano dapat diketahui bahwa kegiatan mencetak gambar dengan menggunakan bahan alam dapat meningkatkan kreativitas seni rupa anak.⁶ Sedangkan menurut Sri Uning Puji Utami di TK Pedagogia Yogyakarta dapat diamati bahwa melalui kegiatan bermain menggunakan media tekstur (tanah), anak mampu menuangkan ide kreatifnya dengan cara membentuk

⁵ Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) edisi ke-5. (<http://kbbi.web.id/pasca-> diakses pada 9 januari 2019).

⁶ Adi Supriyenti, *Meningkatkan Kreativitas Seni Rupa Anak Melalui Kegiatan Mencetak dengan Bahan Alam*, Skripsi SPEKTRUM PLS, Universitas Negeri Padang, Vol. I, No, 2, Juli 2013, hlm. 28.

dan dapat menghasilkan suatu benda dengan baik, dan dapat mengasah kreativitas anak dalam menciptakan suatu hasil karya.⁷

Dapat disimpulkan dari kedua peneliti di atas tentang kreativitas seni rupa anak dapat mengasah anak dalam menciptakan suatu karya. Anak dapat melatih kognitif, motorik kasar dan halus. Disini anak bisa membedakan benda kasar dan benda halus.

Berdasarkan paparan di atas peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul **“Peningkatan Kreativitas Seni Rupa Anak Melalui Media Tekstur di Tk Permata Intan Aceh Besar”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana aktivitas guru meningkatkan kreativitas seni rupa anak melalui media tekstur di TK Permata Intan Aceh Besar?
2. Bagaimanakah peningkatan kreativitas seni rupa anak melalui media tekstur di TK Permata Intan Aceh Besar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka di simpulkan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui bagaimana aktivitas guru meningkatkan kreativitas seni rupa anak melalui media tekstur di TK Permata Intan Aceh Besar.

⁷ Sri Uning Puji Utami, *Peningkatan Kreativitas Seni Melalui Bermain Membentu Bebas Terarah*, Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2014, hlm. 82.

2. Untuk mengetahui bagaimanakah peningkatkan kreativitas seni rupa anak melalui media tekstur di TK Permata Intan Aceh Besar.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat praktis

- a. Bagi Guru

1. Sebagai bahan masukan bagi guru untuk lebih mengembangkan kreativitas dalam memotivasi anak khususnya di Tk Permata Intan.

2. Bagi Kepala Sekolah

Menjadi masukan yang positif bagi kepala sekolah, guna pembinaan bagi guru-guru untuk bersama-sama ikut serta meningkatkan kreativitas anak.

E. Definisi Operasional

Batasan definisi ini dimaksudkan untuk memberikan bahasan pengertian yang jelas tentang hal-hal atau masalah yang dibahas dalam penelitian ini, yaitu:

1. Kreativitas

Kreativitas yang dimaksud dalam penelitian ini merupakan salah satu potensi yang dimiliki anak yang perlu dikembangkan sejak usia dini.⁸ Kreativitas ini dilihat berdasarkan teori 4P yaitu: pribadi, proses, produk, dan *press*.⁹

⁸ Muhammad Yusri Bachtiar, "Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita Bergambar", PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan UNM, *Jurnal Publikasi Pendidikan*, Vol VI No 1 Januari 2010, hlm, 25.

⁹ Agus Makmur, "Efektivitas Penggunaan Metode Base Method dalam Meningkatkan Kreativitas dan Motivasi Belajar Matematika Siswa SMP N 10 Padang Sidempuan", *Jurnal EduTech* Vol .1 No 1 Maret 2015, hlm. 4.

2. Seni Rupa

Seni rupa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah cabang seni yang diciptakan dengan menggunakan elemen atau unsur rupa dan dapat diapresiasi melalui indera mata. Unsur rupa merupakan segala sesuatu yang berwujud nyata (kongkrit) sehingga dapat dilihat, dihayati melalui indera mata. Elemen atau unsur rupa tersebut meliputi titik, garis, bentuk/bangun, warna, tekstur (kesan bahan), isi, ruang dan cahaya.¹⁰

3. Media Tekstur

Media tekstur adalah material yang memiliki ukuran dan susunan (jaringan) sehingga membentuk suatu benda yang digunakan dalam proses pembelajaran.¹¹ Adapun contoh media teksturnya memiliki jaringan/susunan kasar adalah ampas kelapa, pasir, yang memiliki jaringan/susunan halus adalah kertas, tepung.

4. Anak Usia Dini

Anak usia dini yang dimaksud dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun yang berada dalam kelompok B yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, dalam arti memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan (koordinasi motorik halus dan kasar), intelegensi (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan

¹⁰ Sumanto, *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*, (Jakarta, Juni 2005), hlm. 8.

¹¹ Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) edisi ke-5. (<http://kbbi.web.id/>, di akses pada 9 januari 2019).

perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak.¹²



¹² Bambang Hartoyo. 2004. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Materi Tutor dan Pengelola, hlm. 1.

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Kreativitas Seni Rupa

1. Pengertian Kreativitas Seni Rupa

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relative berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.¹ Menurut Semiawan dalam Yeni Rachmawati kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah. Selanjutnya menurut Chaplin dalam Yeni Rachmawati juga berpendapat bahwa kreativitas adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam seni, atau dalam permesinan, atau dalam memecahkan masalah-masalah dengan metode-metode baru.

Dari beberapa defenisi kreativitas di atas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan suatu gagasan yang baru dalam memecahkan masalah, serta menghasilkan seni dan metode-metode yang baru dalam tehnik permesinan.

Menurut Utami Munandar dalam Agus Makmur ada 4 definisi kreativitas yaitu:²

a. Definisi pribadi, kreativitas diberikan dalam "three facet model of creativity"

¹ Yeni Rachmawati, Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*, (Kencana: Prenada Media Group, 2010), hlm. 14.

² Agus Makmur, "Efektivitas Penggunaan Metode Base Method dalam Meningkatkan Kreativitas dan Motivasi Belajar Matematika Siswa SMP N 10 Padang Sidempuan", *Jurnal EduTech* Vol .1 No 1 Maret 2015, hlm. 4.

oleh Sternberg yang menyatakan bahwa titik pertemuan yang khas antara atribut psikologis : inteligensi, gaya kognitif, dan kepribadian atau motivasi. Ketiga segi alam pikiran ini bersama sama membantu memahami apa yang melatar belakangi individu yang kreatif.

b. *Definisi proses*, oleh Torrance yang menyatakan bahwa kreativitas pada dasarnya menyerupai langkah – langkah dalam metode ilmiah yaitu definisi yang meliputi seluruh proses kreatif dan ilmiah mulai dari menemukan masalah sampai dengan menyampaikan masalah.

c. *Definisi produk*, oleh Barron dalam Agus Makmur yang menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang baru. Hal ini terfokus pada produk kreatif yang menekankan orisinalitas. Menurut Haefele dalam Agus Makmur kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi–kombinasi baru yang mempunyai makna sosial.

d. *Definisi press*, dari ketiga definisi dan pendekatan terhadap kreativitas menekankan faktor “ *press* “ atau dorongan baik dorongan internal (diri sendiri berupa keinginan dan hasrat untuk mencipta atau bersibuk diri secara kreatif) maupun dorongan eksternal dari lingkungan sosial psikologi.

Menurut James J. Gallagher dalam Yeni Rachmawati mengatakan bahwa “*Creativity is a mental process by which an individual creates new ideas or products, or recombines existing ideas and product, in fashion that is novel to him or her*” (kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengombinasikan antara keduanya

yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya).³ Berdasarkan kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah sebuah metode ilmiah yang di hasilkan dari suatu pikiran seseorang untuk menghasilkan suatu produk yang dapat menggasah kognitif seseorang.

a. Ciri-ciri Kreativitas

Supriadi dalam Yeni Rachmawati mengatakan bahwa ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan dalam dua kategori, kognitif dan non kognitif. Ciri kognitif diantaranya orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran dan elaborasi. Sedangkan ciri non kognitif diantaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif. Kedua ciri ini sama pentingnya, kecerdasan yang tidak ditunjang dengan kepribadian kreatif tidak akan menghasilkan apapun. Kreativitas hanya dapat dilahirkan dari orang cerdas yang memiliki kondisi psikologis yang sehat. Kreativitas tidak hanya perbuatan otak saja namun variable emosi dan kesehatan mental sangat berpengaruh terhadap lahirnya sebuah karya kreatif. Kecerdasan tanpa mental yang sehat sulit sekali dapat menghasilkan karya kreatif.⁴ Berdasarkan kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri kreativitas adalah sifat motivasi dan kepribadian kreatif yang berupa kondisi psikologis.

³ Yeni Rachmawati & Euis Kurniati, *Strategi Kreativitas*. . . , hlm. 13.

⁴ Yeni Rachmawati & Euis Kurniati, *Strategi Kreativitas*. . . , hlm. 17.

Adapun ciri-ciri kreativitas ada 3 macam yaitu⁵:

1. Kefasihan: kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah terbuka (*open ended*) dengan beberapa alternative jawaban yang benar.
2. Fleksibilitas: kemampuan siswa menyelesaikan masalah terbuka (*open ended*) dengan beberapa cara.
3. Kebaruan: kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah terbuka (*open ended*) dengan beberapa jawaban yang berbeda tetapi bernilai benar dan satu jawaban yang tidak biasa dilakukan siswa pada tahap perkembangan mereka atau tingkat pengetahuannya.

2. Perkembangan Kreativitas Seni Rupa

Pada awal perkembangannya, seorang bayi dapat memanipulasi gerakan atau pun suara hanya dengan kemampuan pengamatan dan pendengarannya.⁶ Ia belajar mencoba, meniru, berkreasi dan mengekspresikan diri sesuai dengan gayanya sendiri yang khas dan unik.

Anak usia 3-4 tahun pun dapat menciptakan apapun yang dia inginkan melalui benda-benda di sekitarnya. Ia dapat menciptakan roket dengan ember cucian ibunya, mobil bus dengan kursi terbalik, dan sebagainya. Hal ini menunjukkan bahwa pada dasarnya anak-anak telah memiliki jiwa kreatif.

Persoalan yang terjadi pada perkembangan selanjutnya daya kreatif anak semakin berkurang. Peraturan-peraturan yang tidak perlu, pola kebiasaan, pola

⁵ Asep Saepul Hamdani, *Pengembangan Kreativitas Siswa Melalui Pembelajaran Matematika dengan Soal Terbuka (Open Ended)*, 2017), hlm. 4.

⁶ Yeni Rachmawati & Euis Kurniati, *Strategi Kreativitas*. . . , hlm. 39.

penghargaan dan pola asuh orang dewasa di sekitar anak dapat menghambat daya kreativitas tersebut. Di sekolah mereka tidak dapat lagi bebas memiliki warna langit, bebas memilih posisi duduk, mereka tidak dapat belajar sambil tengkurap di karpet, tidak dapat belajar di halaman, menggambar benda-benda aneh atau pun banyak bertanya. Banyak hal yang membuat daya kreativitas anak tereduksi.

Ayan dalam Yeni Rachmawati mengatakan bahwa kreativitas mulai hilang pada masa kanak-kanak menuju masa dewasa. Salah satu kajiannya telah mencermati kemampuan individu dalam memunculkan ide orsinil. Nilai perbandingan jawaban “*Orisinil*” (unik) dan “Standar” (biasa) yang dihasilkan adalah sebagai berikut:⁷

Tabel 2.1
Tingkat Orisinalitas Berdasarkan Usia⁸

Umur 5 tahun atau kurang	90% orsinal
Umur 7 tahun	20% orsinal
Orang dewasa	2% orsinal

Sumber: Ayan 2002

Hilangnya orisinalitas ini sungguh mengejutkan. Tak heran jika menjelang usia 40 tahunan ke atas, banyak orang dewasa yang cepat merasa kecewa dan menyerah ketika mencoba melakukan perubahan, pembaharuan dan produk kreatif lainnya. Padahal pada usia-usia tersebut, masyarakat justru sedang menunggu karya mereka.

⁷ Yeni Rachmawati & Euis Kurniati, *Strategi Kreativitas*. . . , hlm. 40.

⁸ Yeni Rachmawati & Euis Kurniati, *Strategi Kreativitas*. . . , hlm. 40.

a. Faktor yang Mendukung Kreativitas

Pada mulanya kreativitas dipandang sebagai faktor bawaan yang hanya dimiliki individu tertentu. Dalam perkembangan selanjutnya, dikemukakan bahwa kreativitas tidak dapat berkembang secara otomatis tetapi membutuhkan rangsangan dari lingkungan.

Utami Munandar dalam Yeni Rachmawati mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mendukung kreativitas adalah:

1. Usia
2. Tingkat pendidikan orang tua,
3. Tersedianya fasilitas,
4. Penggunaan waktu luang

Sedangkan Clark dalam Utami Munandar mengkategorikan faktor-faktor yang mendukung kreativitas adalah sebagai berikut:⁹

1. Situasi yang menghadirkan ketidak lengkapan serta keterbukaan,
2. Situasi yang memungkinkan dan mendorong timbulnya banyak pertanyaan,
3. Situasi yang dapat mendorong dalam rangka menghasilkan sesuatu,
4. Situasi yang mendorong tanggung jawab dan kemandirian,
5. Situasi yang menekankan inisiatif diri untuk menggali, mengamati, bertanya, mencatat, menerjemahkan, menguji hasil prakiraan dan mengkomunikasikan,
6. Kedwi bahasaan yang memungkinkan untuk mengembangkan potensi kreativitas secara lebih luas karena akan memberikan pandangan dunia

⁹ Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), hlm. 19.

secara lebih bervariasi, lebih fleksibel dalam menghadapi masalah dan mampu mengekspresikan dirinya dalam cara yang berbeda dari umumnya orang lain yang dapat muncul dari pengalaman yang dimilikinya.

Selain itu faktor yang mendukung kreativitas menurut Seto dalam Utami Munandar, seorang ahli pendidikan anak mengatakan bahwa” upaya mengembangkan kreativitas anak dapat dilakukan dengan menggunakan strategi 4P, yakni dengan melihat kreativitas sebagai produk, pribadi, proses, dan pendorong“.¹⁰ Ditinjau dari hasil (produk), kreativitas diartikan sebagai kemampuan untuk mencipta atau menghasilkan produk-produk baru. Ditinjau dari proses, kreativitas diartikan sebagai suatu bentuk pemikiran dimana individu berusaha menemukan hubungan-hubungan yang baru, mendapatkan jawaban, cara baru dalam menghadapi suatu masalah. Dari segi pribadi (person), kreativitas dapat diartikan sebagai adanya ciri-ciri orang kreatif yang terdapat pada diri anak. Dari segi pendorong (press), kreativitas berasal dari diri sendiri (internal) berupa motivasi yang kuat untuk berkreasi.

Selanjutnya Seni sebagai salah satu unsur budaya manusia keberadaannya telah mengalami perkembangan dalam kurun waktu yang sangat panjang. Dimulai dari bentuk seni yang sederhana di jaman prasejarah hingga mencapai bentuk yang lebih kompleks di zaman modern sekarang ini. Istilah seni dalam bahasa Indonesia berasal dari bahasa Sanskerta yang berarti permintaan atau

¹⁰ Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas. . .*, hlm. 19.

pencarian. Sedangkan kata *Art* (Inggris) bermakna kemahiran.¹¹ Berdasarkan kutipan diatas dapat disimpulkan bahwa seni rupa anak adalah suatu proses tingkat perkembangan di zaman prasejarah dan zaman modern.

Adapun seni rupa anak adalah antara lain:

1. Karya Rupa

Karya 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 mewartakan pikiran anak.¹² Berdasarkan kutipan diatas dapat disimpulkan bahwa karya seni rupa merupakan suatu hasil pemikiran atau keinginan anak untuk mewujudkan atau menghasilkan sebuah karya dari lingkungan sekitarnya.

2. Indikator Perkembangan Seni Rupa AUD

Adapun indikator perkembangan kreativitas seni rupa anak yang dipakai menurut permendikbud tahun 2014. Indikator yang penelitian ambil dalam penelitian ini hanya 4 indikator, karena 4 indikator yang terpilih kita dapat melihat sejauh mana peningkatan kemampuan kreativitas seni rupa anak usia 5-6 tahun.

Adapun 4 indikator tersebut adalah sebagai berikut:

¹¹ Sumanto, *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*. (Jakarta, Juni 2005), hlm. 6.

¹² Hajar Pamadhi, MA, *Konsep Seni Rupa Anak Usia Dini*, Modul 1, hlm. 1.3-1.4.

Tabel 2.2: Indikator Perkembangan Seni Rupa Anak Yang Dipakai¹³

Variabel	Indikator
Pekembangan seni rupa anak	Menggambar berbagai macam bentuk yang beragam menggunakan serbuk kayu
	Menaburkan dengan berbagai cara dan objek menggunakan pasir
	Membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan (rumpun, tepung dan batu)
	Membentuk gambar seperti bentuk sesungguhnya dengan menggunakan kertas

b. Seni dan Pendidikan Seni Rupa

Paparan teori tentang seni banyak bermunculan, yang salah satunya adalah konsep seni yang diungkapkan oleh Myers bahwa, “*art may provide certain personal satisfactions*” memberi kelegaan, kepuasan bagi seseorang, yang dapat dimaknai sebagai atau mengandung pemahaman, bahwa seni hendaknya bersifat individual, membentuk diri pribadi.¹⁴ Hal ini didukung oleh Petty yang menyatakan bahwa seni adalah ‘sarana untuk memenuhi kepentingan individu bagi ungkapan pengembangan pribadi’, yang tidak berbeda jauh dengan pendapat Maslow (Ryckman) yang menuturkan bahwa, kebutuhan ungkapan ada pada diri anak. Konsep ini pun sejalan dengan teori ekspresi yang disimpulkan oleh Sahman mengemukakan bahwa, ‘seni itu dapat dirumuskan sebagai kegiatan

¹³ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Undang-Undang Nomor 137 Tahun 2014, Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Hlm. 30.

¹⁴Aprillia, *Konsep Pendidikan Seni Rupa di Taman Kanak-Kanak*. (Gunungpati Semarang, Januari 2014), 43Vol. VIII No. 1 Januari 2014, hlm. 45.

mengungkapkan atau menyalurkan perasaan (perasaan pencipta)' dan bentuk ekspresi tersebut bagi anak-anak adalah 'simbol' (berupa gambar).

Dari beberapa teori diatas pendidikan seni rupa sangat tepat diterapkan dalam pendidikan di TK yang menitik beratkan pada pemahaman bahwa, sebenarnya bentuk seni adalah simbol-simbol, karena simbol dimaknai sebagai hasil wujud bahasa visual anak, hasil komunikasi pribadi anak.

c. Tujuan Pendidikan Seni Rupa

Perkembangan tujuan pembelajaran pendidikan kesenian khususnya pendidikan seni rupa di Indonesia berjalan sesuai paradigma yang mempengaruhinya. Tujuan pendidikan seni pada jenjang sekolah umumnya menurut *Wickiser* adalah untuk:¹⁵

1. Menumbuhkan dan mengembangkan kepribadian peserta didik
2. Mengasuh rasa estetik anak didik, dan
3. Mengkayakan kehidupan peserta didik secara kreatif.

Kajian mengenai penelusuran tujuan pendidikan seni rupa dalam lingkungan sekolah formal di Indonesia dilakukan salam, tujuan pendidikan seni rupa adalah untuk:¹⁶

1. Mengembangkan keterampilan menggambar
2. Menanamkan kesadaran budaya lokal
3. Mengembangkan kemampuan apresiasi seni rupa siswa

¹⁵ Bandi Subandi, *Model Pembelajaran Kritik dan Apresiasi Seni Rupa*, (Solo: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, 2008), hlm, 74.

¹⁶ Bandi Subandi, *Model Pembelajaran . . .* , hlm, 74.

4. Menyediakan kesempatan mengaktualisasikan diri
5. Mengembangkan penguasaan disiplin ilmu seni rupa, dan
6. Mempromosikan gagasan multikultural

3. Pembelajaran Seni Rupa bagi AUD

Menurut Sternberg ,kualitas emosional yang tampaknya penting, penting bagi keberhasilan kualitas ini adalah kemampuan mengenali perasaannya sendiri sewaktu perasaan atau emosi itu muncul, dan ia mampu mengenali emosinya sendiri apabila ia memiliki kepekaan yang tinggi atas perasaan mereka yang sesungguhnya dan kemudian mengambil keputusan- keputusan secara mantap. Kemampuan mengelola emosi merupakan kemampuan seseorang untuk mengendalikan perasaannya sendiri, sehingga tidak meledak dan akhirnya dapat mempengaruhi perilakunya secara wajar.¹⁷

Menurut Pitcer mengatakan kemampuan membina hubungan bersosialisasi sama artinya dengan kemampuan mengelola emosi orang lain. Dengan seni rupa akan membantu anak-anak untuk mengerti orang lain dan memberikan kesempatan dalam pergaulan sosial dan perkembangan terhadap emosional mereka. Anak-anak dengan kemampuan ini cenderung mempunyai banyak teman, pandai bergaul.¹⁸ Melalui belajar kelompok dituntut untuk bekerjasama, mengerti orang lain. Anak merupakan pribadi sosial yang memerlukan relasi dan komunikasi dengan orang lain untuk memanusiakan dirinya. Menurut Goleman

¹⁷ <http://b11pauduns.blogspot.com/2012/06/manfaat-pendidikan-seni-rupa-untuk-anak.html>, diakses pada 25 Juli 2019.

¹⁸ <http://b11pauduns.blogspot.com/2012/06/manfaat-pendidikan-seni-rupa-untuk-anak.html>, diakses pada 25 Juli 2019.

mengatakan bahwa idealnya seseorang dapat menguasai ketrampilan kognitif sekaligus ketrampilan sosial emosional. Melalui bukunya yang terkenal “Emotional Intelligences (EQ)”, memberikan gambaran spektrum kecerdasan, dengan demikian anak akan cakap dalam bidang masing-masing namun juga menjadi amat ahli.¹⁹ Perkembangan Kognitif tidak datang dengan sendirinya. Untuk mendorong pertumbuhan, kurikulum yang disusun berdasarkan atas taraf perkembangan anak. Serta harus dapat memberikan pengalaman pendidikan yang spesifik yaitu melalui pendidikan seni rupa di sekolah.

Dari berbagai kegiatan berkarya seni, penulis mengambil beberapa kegiatan yang biasa dilakukan anak pada saat pembelajaran, yaitu:²⁰

a. Menggambar

Kegiatan coret mencoret adalah bagian dari perkembangan motorik anak dan anak sangat menyukai kegiatan ini, sehingga dengan dorongan guru dan kesempatan yang diberikan anak akan termotivasi membuat gambar.

Kegiatan menggambar merupakan salah satu cara manusia mengekspresikan pikiran-pikiran atau perasaan-perasaannya. Dengan kata lain, gambar merupakan salah satu cara manusia mengekspersikan pikiran-pikiran atau perasaan-perasaannya. Dengan kata lain, gambar merupakan salah satu bentuk

¹⁹ <http://b11pauduns.blogspot.com/2012/06/manfaat-pendidikan-seni-rupa-untuk-anak.html>, diakses pada 25 Juli 2019.

²⁰ <http://b11pauduns.blogspot.com/2012/06/manfaat-pendidikan-seni-rupa-untuk-anak.html>, diakses pada 25 Juli 2019.

bahasa. Ada 3 tahap perkembangan anak yang dapat dilihat berdasarkan hasil gambar dan cara anak menggambar.²¹

Pertama, tahap mencoret sembarangan. Tahap ini biasanya terjadi pada usia 2-3 tahun. Pada tahap ini anak belum bisa mengendalikan aktivitas motoriknya sehingga coretan yang dibuat masih berupa goresan-goresan tidak menentu seperti benang kusut. Tahap kedua, juga pada usia 2-3 tahun, adalah tahap mencoret terkendali. Pada tahap ini anak mulai menyadari adanya hubungan antara gerakan tangan dengan hasil goresannya. Maka berubahlah goresan menjadi garis panjang, kemudian lingkaran-lingkaran.²²

Tahap ketiga, pada anak usia 3 ½ – 4 tahun, pergelangan tangan anak sudah lebih luwes. Mereka sudah mahir menguasai gerakan tangan sehingga hasil goresannya pun sudah lebih baik. Tujuan menggambar bagi anak:²³

1. Mengembangkan kebiasaan pada anak untuk mengekspresikan diri
2. Mengembangkan daya kreativitas
3. Mengembangkan kemampuan berbahasa
4. Mengembangkan citra diri anak

b. Finger Painting (Lukisan Jari)

²¹ <http://b11pauduns.blogspot.com/2012/06/manfaat-pendidikan-seni-rupa-untuk-anak.html>, diakses pada 25 Juli 2019.

²² <http://b11pauduns.blogspot.com/2012/06/manfaat-pendidikan-seni-rupa-untuk-anak.html>, diakses pada 25 Juli 2019.

²³ <http://b11pauduns.blogspot.com/2012/06/manfaat-pendidikan-seni-rupa-untuk-anak.html>, diakses pada 25 Juli 2019.

Pada kesempatan kali ini, kita akan mempelajari salah satu kegiatan di area seni yaitu kegiatan melukis dengan jari tangan atau bisa dikenal dengan nama finger painting. Tujuan dari kegiatan ini adalah:²⁴

1. Dapat melatih motorik halus pada anak yang melibatkan gerak otot-otot kecil dan kematangan syaraf.
2. Mengenal konsep warna primer (merah, kuning, biru). Dari warna-warna yang terang kita dapat mengetahui kondisi emosi anak, kegembiraan dan kondisi-kondisi emosi mereka.
3. Mengenalkan konsep pencampuran warna primer, sehingga menjadi warna yang sekunder dan tersier.
4. Mengendalkan estetika keindahan warna.
5. Melatih imajinasi dan kreatifitas anak.

Ada beberapa metode atau cara dalam kegiatan finger painting:²⁵

- a. Menggunakan teknik basah (kertas dibasahi dulu)
- b. Menggunakan teknik kering (kertas tidak perlu dibasahi)
- c. Melukis

Salah satu kebahagiaan terbesar dari pelukis bukan hanya kesenangan tetapi juga mendapatkan berbagai banyak pengalaman dengan anak-anak selagi mereka belajar melukis. Pelajaran melukis dapat diawali oleh anak yang berusia

²⁴ <http://b11pauduns.blogspot.com/2012/06/manfaat-pendidikan-seni-rupa-untuk-anak.html>, diakses pada 25 Juli 2019.

²⁵ <http://b11pauduns.blogspot.com/2012/06/manfaat-pendidikan-seni-rupa-untuk-anak.html>, diakses pada 25 Juli 2019.

4-6 tahun atau usia TK. Media yang digunakan untuk melukis pada anak usia dini biasanya cat air, cat minyak, finger painting, dan lain-lain.²⁶

Dalam pembelajaran melukis anak-anak biasanya belajar sambil bercakap-cakap dengan temannya. Percakapan pertama mereka kebanyakan adalah tentang warna-warna yang mereka peroleh. Sambil bereksperimen dengan mencampurkan warna-warna, anak-anak itu bermain, bermain elemen seni ini dengan cara yang santai. Hal ini menjaga agar kuas dan semangat mereka tetap bekerja. Ini akan membuat mereka mengekspresikan sesuatu yang bersifat pribadi dalam lukisan. Berbeda dengan anak usia 7 dan 8 tahun, ciri khas kelompok umur mereka adalah dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan hidup mereka sendiri. Anak-anak membuat lukisan tentang suasana hati, baik yang muram, sendu atau bersemangat dan lucu. Biasanya suasana hati mereka disampaikan oleh warna. Mereka belajar bagaimana warna pelengkap dan sejalan dapat membantu mengungkapkan ide-ide.

d. Kolase

Kolase dalam pengertian yang paling sederhana adalah penyusunan berbagai macam bahan pada sehelai kertas yang diatur. Anak-anak di kelas biasanya memilih dan mengatur potongan bentuk dari kertas, kain, bahan-bahan berstuktur, lalu meletakkannya di tempat yang mereka suka. Sebagai bagian

²⁶ <http://b11pauduns.blogspot.com/2012/06/manfaat-pendidikan-seni-rupa-untuk-anak.html>, diakses pada 25 Juli 2019.

dari pengalaman mereka dapat membuat keputusan sendiri tentang penggunaan warna, ukuran dan bentuk.²⁷ Ada beberapa macam kolase yaitu:

- a. Kolase dengan kertas dan kain
- b. Kolase dengan tekstur
- e. Mencetak

Mencetak dapat dilakukan anak diberbagai usia, dimulai dari anak berusia 5 tahun. Kadang-kadang seorang anak kecil akan menemukan idenya sendiri. Entah bagaimana dengan cara apa seorang anak berusia 5 tahun dalam pembelajaran mencetak anak menemukan bahwa menepukkan spons yang sudah diberi warna di atas menghasilkan rangkaian pola yang berulang-ulang (perihal mencetak, merupakan suatu kemungkinan yang menakjubkan untuk mengulanginya).²⁸ Mencetak yang formal membuthkan pelat atau stempel. Stempel tersebut memuat gambar-gambar yang diukir atau ditimbulkan, yang diberi tinta dan kemudian dipindahkan ke kertas. Stempel cetak yang paling sederhana terbuat dari Styrofoam. Selain murah juga tidak berbahaya bagi anak didik kita.

Untuk anak-anak usia 5 tahun dan 6 tahun, penting khususnya untuk menyuruh mereka mencetak dihari yang sama. Dengan cara ini mereka sungguh-sungguh memahami prosesnya. Semua anak menikmati mengeksplorasi efek-efek yang dihasilkan tekstur ini ketika pelatnya dicetak.

²⁷ <http://b11pauduns.blogspot.com/2012/06/manfaat-pendidikan-seni-rupa-untuk-anak.html>, diakses pada 25 Juli 2019.

²⁸ <http://b11pauduns.blogspot.com/2012/06/manfaat-pendidikan-seni-rupa-untuk-anak.html>, diakses pada 25 Juli 2019.

f. Menjiplak

Sebelum membuat cetakan apapun, anak-anak dapat menggunakannya untuk menjiplak. Mereka cukup menempatkan sehelai kertas putih diatas permukaan pelat dan dengan krayon, menggosok-gosokannya bahkan dengan keras untuk mendapatkan gambarannya. Anak-anak merasa teknik menjiplak cukup mengagumkan dan menggunakannya dengan banyak cara.²⁹

Koin-koin biasanya adalah favorit mereka. Koin adalah bahan yang sederhana dan mudah sekali didapat. Mereka dapat dengan mudah membuat banyak jiplakan yang berbeda dari obyek-obyek yang ditemukan di sekolah. Ini merupakan cara yang bagus untuk membuat anak-anak peka pada dunia sekitar mereka.

g. Membentuk

Arti kata membentuk dapat dimaksudkan sebagai mengubah, membangun dan mewujudkan. Membentuk dalam kaitan kegiatan seni rupa adalah terjemahan dari kata dalam bahasa Belanda “boetseren” atau bahasa Inggris “modeling”. Umumnya bahan yang dipergunakan untuk kegiatan membentuk adalah bahan-bahan lunak seperti tanah liat, plastisin, malam lilin, playdog dan sejenisnya. Tetapi dalam pengembangannya, selama tidak meningkari maksud dari arti kata

²⁹ <http://b11pauduns.blogspot.com/2012/06/manfaat-pendidikan-seni-rupa-untuk-anak.html>, diakses pada 25 Juli 2019.

membentuk tadi, dapat dipergunakan bahan-bahan lain seperti kertas, karton atau bahan-bahan lembaran yang sekiranya dapat dibentuk.³⁰

Bahan yang tidak pernah cukup bagi mereka adalah tanah liat. Mereka tidak bosan dengan bahan yang lengket, basah dan bisa dibentuk sesuai keinginan mereka. Anak-anak akan menghabiskan hari mereka dengan tanah liat. Mereka suka menyentuh tanah liat, untuk merasakan sensualitasnya.

1. Praktik Kolektif Seni Rupa

Praktik kolektif berupa bekerja dalam satu grup atau organisasi untuk menciptakan karya seni rupa, riset seni, kegiatan seni, dll. Praktek kolektif bisa juga melibatkan masyarakat di sekeliling. Adapun karakter praktik kolektif seni rupa antara lain:³¹

- a. Saling berbagi pengetahuan
- b. Penciptaan karya
- c. Mendorong perkembangan budaya
- d. Keahlian kreatif
- e. Hasil pemikiran yang kritis
- f. Perkembangan dan keberlanjutan ekosistem seni rupa
- g. Ekspresi dan refleksi individu

2. Ruang Lingkup Pengembangan Seni Rupa

Ruang lingkup seni rupa dapat ditinjau dari berbagai sudut pandang, diantaranya adalah berdasarkan perkembangan budaya, akademis, dan produk

³⁰ <http://b11pauduns.blogspot.com/2012/06/manfaat-pendidikan-seni-rupa-untuk-anak.html>, diakses pada

³¹ Yohanes Daris Adi Brata, *Seni Rupa Kita*. (Yayasan Jakarta Biennale - Desember 2015), hlm. 19.

yang dihasilkan. Berdasarkan perkembangan budaya, seni rupa di Indonesia dibedakan menjadi tiga bagian:³²

- a. Seni Rupa Klasik adalah bentuk seni rupa yang memiliki pola estetika yang tetap, tidak berubah sejalan dengan waktu dan perkembangan budaya. Seni rupa klasik telah mencapai puncak kejayaannya di masa lalu, yang berarti tidak diantisipasi untuk kembali dan berkembang di masa kini. Dalam konteks Indonesia, puncak kejayaan seni rupa klasik Indonesia terjadi pada masa kerajaan-kerajaan Hindu–Buddha yang berjaya pada sekitar abad ke-4 sampai abad ke-17. Salah satu ciri fisik dari karya seni rupa klasik ialah memiliki warna-warna yang terbatas pada warna alam: tanah, daun, kayu, batu, gading, dsb.
- b. Seni Rupa Tradisional adalah bentuk seni rupa yang mengikuti pola dan bentuk-bentuk tertentu berdasarkan tradisi yang diwariskan secara turun-temurun. Seni rupa tradisional dilestarikan tanpa terjadi perubahan yang besar dalam teknik, konsep, bentuk estetika, dan filosofi simbolik, untuk menjaga eksistensi makna dan nilai tradisi yang diwariskan.³³ Seni rupa tradisional di Indonesia sangatlah beragam dan beberapa di antaranya terkait erat dengan seni rupa tradisional Melayu dan Peranakan di negara sekitar Nusantara lainnya, yaitu Singapura, Malaysia, dan Brunei Darussalam. Pada umumnya,

³² Hafiz Rancajale, *Rencana Pengembangan Seni Rupa Nasional*. (Jakarta: PT. Republik Solus, September 2014), hlm. 5.

³³ Hafiz Rancajale dkk, *Rencana Pengembangan . . .*, hlm. 5.

seni rupa tradisional digunakan untuk keperluan upacara adat.³⁴ Diletakkan dalam konteks Indonesia sebagai satu bangsa, seni rupa tradisional merupakan perwujudan keberagaman dari kelompok budaya tertentu. Demi keberlanjutan dan perkembangan seni rupa tradisional, diperlukan perhatian khusus pada usaha-usaha perlindungan sebagai bagian dari pelestarian budaya, dan diharapkan adanya pembedahan dan pemetaan khusus bagi seni rupa tradisional. Selain itu, penerapan seni rupa tradisional dalam konteks industri kreatif banyak digunakan dalam seni terapan, yaitu seni kriya, yang bisa dipahami lebih detail dalam konteks pengembangan kerajinan tradisional.

- c. Seni Rupa Modern merupakan konteks global berkembang sejak 1860 hingga awal 1970-an. Perubahan revolusioner dalam ilmu pengetahuan, industri, dan masyarakat pada masa itu memberikan pengaruh yang sangat kuat pada seni rupa yang kemudian menghasilkan formulasi baru mengenai teori-teori estetika, pengembangan teknik dan material baru, dan perubahan status para seniman.

Seni rupa modern menantang pandangan sebelumnya, bahwa seni harus mengimitasi kenyataan, salah satunya melalui kemunculan aliran-aliran seperti kubisme dan surealisme yang merupakan

³⁴ Hafiz Rancajale dkk, *Rencana Pengembangan . . .*, hlm. 5.

dekonstruksi dari bentuk-bentuk nyata.³⁵ Di Indonesia, karya-karya seni rupa modern yang mengusung gagasan tentang masyarakat modern, dimulai dari karya-karya PERSAGI (Persatuan Ahli-ahli Gambar Indonesia). Pada karya-karya PERSAGI, mulai terlihat pembentukan karakter seni berjiwa nasionalis.

- d. Seni rupa kontemporer sudah dapat dideteksi sejak akhir 1940-an. Di Indonesia sendiri, seni rupa kontemporer mulai dipopulerkan oleh Gerakan Seni Rupa Baru Indonesia pada 1970-an. Definisi mendasar seni rupa kontemporer adalah seni yang berkembang pada masa kini dan merupakan respons dan representasi dari situasi mutakhir sosial dan budaya.

Produk Seni dalam bentuk Karya Seni Rupa dapat dibedakan berdasarkan ruang lingkup bentuk dan ruang lingkup medium. Berdasarkan ruang lingkup bentuk:³⁶

- a. Karya Dua Dimensi (2D). Karya yang memiliki dimensi panjang dan lebar, dan tidak memiliki dimensi kedalaman.
- b. Karya Tiga Dimensi (3D). Karya yang memiliki dimensi panjang, lebar, dan kedalaman, atau volume.
- c. Ruang dan Waktu. Karya-karya berbasis ruang dan waktu. Karya berbasis ruang adalah karya yang menggunakan ruang sebagai salah satu unsur pembentuknya, antara lain adalah: seni rupa di ruang publik (*publik art*)

³⁵ Hafiz Rancajale dkk, *Rencana Pengembangan . . .*, hlm. 5.

³⁶ Hafiz Rancajale dkk, *Rencana Pengembangan . . .*, hlm. 5.

dan seni lingkungan (*enviromental art*). Karya berbasis waktu adalah karya yang memiliki rentang waktu dalam proses presentasinya, misalnya seni performans (*performance art*), seni video (*video art*), dan seni interaktif (*interactive art*).

3. Seni Rupa dalam Kehidupan Manusia

Kehadiran seni rupa dalam kehidupan manusia telah terjadi sejak zaman purba ketika manusia masih hidup di gua-gua hingga saat ini. Hal itu membuktikan bahwa seni rupa melekat dalam kehidupan manusia. Seni rupa hadir hampir di setiap sektor kehidupan manusia, seperti dalam kegiatan agama, politik, ekonomi, teknologi, dan kemanapun kita pergi seni rupa selalu ada. Dalam kehidupan rumah tangga misalnya, peralatan dapur, pakaian, kamar mandi, halaman rumah, topeng, jam tangan, semuanya tersentuh oleh seni.³⁷ Berdasarkan kutipan diatas dapat disimpulkan bahwa seni rupa dalam kehidupan manusia telah terjadi pada zaman purba hingga saat kehidupan pada zaman kegiatan keagamaan, politik, dll. Dimana pun kita berada seni rupa selalu ada di sekitar kita.

4. Media Seni Rupa

Menurut Susanto dalam Abbeart media seni rupa biasa dipakai untuk menyebutkan berbagai hal yang berhubungan dengan bahan termasuk alat dan teknik yang dipakai dalam karya seni.³⁸ Berdasarkan kutipan diatas dapat

³⁷ Agung Suryahadi, *Seni Rupa*. (Jakarta: 17 Agustus 2008), hlm. 22

³⁸ Abbeart.blogspot.com/2016/01/media-berkarya-seni-rupa.html?m=1, diakses pada 16 Oktober 2018.

disimpulkan bahwa media seni rupa adalah menyebutkan berbagai alat atau bahan yang digunakan untuk membuat suatu hasil karya seni rupa.

B. Media Tekstur

1. Pengertian Media Tekstur

Kata media berasal dari bahasa latin medium yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Media dengan kata lain adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Tekstur ialah setiap bentuk atau benda apa saja di alam ini termasuk karya seni mesti memiliki permukaan atau raut. Setiap permukaan atau raut tentu memiliki nilai atau ciri khas. Nilai atau cara khas tersebut dapat kasar, halus, polos, bermotif/bercorak, mengkilat, buram, licin, keras, lunak, dan sebagainya. Dengan demikian, teksur adalah nilai atau ciri khas suatu permukaan atau raut.³⁹

Pada umumnya orang menyebut tekstur itu dihubungkan dengan sifat permukaan yang kasar.⁴⁰ Padahal sesungguhnya permukaan yang halus pun merupakan tekstur, dimana nilai, sifat, atau ciri khas permukaannya atau tekstur halus. Dengan demikian, sifat-sifat permukaan kasar-halus, kasap-licin, keras-lunak, bermotif-polos, cemerlang-suram, dan nilai-nilai semuanya adalah tekstur.

Gagne menyatakan media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar.⁴¹ Menurut Atwi

³⁹ Sudjiman Ebdy Sanyoto, *Nirmana Elemen-Elemen Seni dan Desain*, (Yogyakarta: Jalasutra, 2010), hlm, 120

⁴⁰ Sudjiman Ebdy Sanyoto, *Nirmana Elemen-Elemen . . .*, hlm, 120.

⁴¹ Arief S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010), hlm, 6.

Suparman mendefinisikan, media merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima pesan.⁴² Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media merupakan suatu alat atau pesan informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan untuk lebih memudahkan siswa mengikuti proses pembelajaran.

a. Fungsi Media Tekstur

Belajar tidak selamanya hanya bersentuhan dengan hal-hal yang konkrit, baik dalam konsep maupun faktanya. Bahkan dalam realitasnya belajar sering kali bersentuhan dengan hal-hal yang bersifat kompleks, maya dan berada di balik realitas. Karena itu, media memiliki andil untuk menjelaskan hal-hal yang abstrak dan menunjukkan hal-hal yang tersembunyi. Ketidak jelasan atau kerumitan bahan ajar dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Bahkan dalam hal-hal tertentu media dapat mewakili kekurangan guru dalam mengkomunikasikan materi pembelajaran. Adapun fungsi media tekstur yaitu:⁴³

1. Kesan Visual

Tekstur dapat memberikan sebuah kesan di presepsi penglihatan manusia. Dapat membantu menunjukan suatu objek yang di lihat oleh manusia. Contohnya seperti membedakan dari beberapa warna. Gelap akan terlihat seperti bayangan warna terang karena seolah-olah bidang tersebut tidak

⁴² Pupuh Fathurrohman & M. Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Refika Adinata, 2007), hlm, 65.

⁴³ Pupuh Fathurrohman & M. Sobry Sutikno, *Strategi Belajar...*, hlm. 65.

rata.⁴⁴ Dapat disimpulkan bahwa kesan visual adalah sebuah kesan penglihatan membantu manusia menunjukkan beberapa objek warna seperti gelap akan terlihat bayangan berwarna terang walaupun tidak terlihat sama rata.

2. Menghasilkan Kualitas Ruang

Tekstur dapat menghasilkan visualisasi suatu ruangan yang bagus dan berkualitas. Dengan adanya sifat tekstur tapi pada suatu permukaan, maka kesan yang indah dan menarik akan terlihat.⁴⁵ Dapat disimpulkan bahwa menghasilkan kualitas ruang dapat terlihat bagus dan berkualitas apabila adanya tekstur pada suatu permukaan, maka kesan yang indah akan lebih menarik.

2. Macam-Macam Media Tekstur

Cukup banyak jenis dan bentuk media yang telah dikenal dewasa ini, dari yang sederhana sampai yang berteknologi tinggi, dari yang mudah dan sudah ada secara natural sampai kepada media yang harus dirancang sendiri oleh guru.⁴⁶

Dilihat dari jenisnya, media dibagi ke dalam media auditif, visual dan media audiovisual. Media auditif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, cassette recorder, piringan hitam. Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan.

⁴⁴ Satrio Wibisono, 2008, <http://satriowibisono.blogspot.com/2008/09/tekstur.html>, diakses pada 18 Oktober 2018.

⁴⁵ Satrio wibisono, 2008, <http://satriowibisono.blogspot.com/2008/09/tekstur.html>, diakses pada 18 Oktober 2018.

⁴⁶ Pupuh Fathurrohman & M. Sobry Sutikno, *Strategi Belajar...*, hlm. 67.

Adapun macam-macam media tekstur antara lain yaitu:

a. Media Tekstur Kasar Nyata

1. Tekstur Alami Seadanya

Tekstur alami bahan dipertahankan. Bahan ini dapat berupa kertas, daun, pasir, dan sebagainya, dipotong, disobek, atau digunakan apa adanya, tidak ada usaha menyembunyikan kejatian bahan.⁴⁷

2. Tekstur Alami Terubah

Bahan diubah sehingga tidak sama lagi dengan aslinya, misalnya kertas diremuk, dikusutkan, ditaburi titik-titik, digaruk, dicetak timbul.⁴⁸ Sepotong kayu diukir, dan masih banyak lagi.

b. Tekstur Semu

Tekstur semu ialah tekstur yang mempunyai perbedaan jika dilihat, namun sebetulnya mempunyai kesan jika di raba. Unsur yang hadir karena adanya unsur perspektif atau gelap dan terang.⁴⁹

Dalam seni rupa tekstur semu ini memiliki pengertian tersendiri. Seperti yang telah dikatakan tadi, bahwa tekstur ini ada karena unsur perspektif. Selain dari itu ternyata tekstur semu dapat menimbulkan sebuah kesan ringan dan berat. Kesan tersebut dapat dicontohkan dalam kasus berikut. Kubus besi yang dilapisi

⁴⁷ Sudjiman Ebdi Sanyoto, *Nirmana Elemen-Elemen . . .*, hlm, 122.

⁴⁸ Sudjiman Ebdi Sanyoto, *Nirmana Elemen-Elemen . . .*, hlm, 122.

⁴⁹ Satrio Wibisono, 2008, <http://satriowibisono.blogspot.com/2008/09/tekstur.html>, diakses pada 18 Oktober 2018.

dengan karton pada bagian luarnya akan memberikan kesan ringan dan kosong, padahal aslinya itu berat.⁵⁰

c. Tekstur Asli

Tekstur asli ini sama halnya dengan sifat tekstur alami. Tekstur terbagi kedalam beberapa jenis yaitu:⁵¹

1. Tekstur buatan (*artfical texture*), adalah tekstur yang sengaja di buat dari berbagai bahan dengan pengolahan dan metode tersendiri. Contohnya seperti plastik, kaca, logam dan kertas.
2. Sementara untuk tekstur alami (*natural tekxture*), ialah tekstur yang muncul karena dari alam. Contohnya seperti rumput, pasir, batu dan lain-lain. Tekstur alami juga bisa di sebut dengan tekstur asli.

d. Tekstur Dalam Desain Grafis

Didalam desain grafis terdapat berbagai unsur yang perlu diperhatikan atau banyak dijadikan sebagai indikator. Tekstur merupakan salah satu unsur yang terdapat pada desain grafis tersebut. Unsur-unsur desain grafis yaitu:⁵²

1. Bidang (*shape*)

⁵⁰ Satrio Wibisono, 2008, <http://satriowibisono.blogspot.com/2008/09/tekstur.html>, diakses pada 18 Oktober 2018.

⁵¹ Bisa Pinter, 2018, <https://bisapinter.com/pengertian-tekstur/>, diakses pada 26 N0vermber 2018.

⁵² Bisa Pinter, 2018, <https://bisapinter.com/pengertian-tekstur/>, diakses pada 26 N0vermber 2018.

Biasanya orang-orang desainer menyebutnya dengan shape. Pengertiannya adalah bentuk yang mempunyai dimensi lebar dan tinggi. Bentuknya bisa berupa geometris layaknya segi empat, segi tiga, lingkaran, elips dan lain lain. Geometris ini memiliki sebuah kesan yang formal jika dibandingkan dengan non geometris yang memiliki kesan bebas, free, dinamis atau tidak formal.

2. Ruang (*space*)

Jarak antara satu bentuk dengan bentuk lainnya. Biasanya dalam desain grafis ini sering dijadikan sebuah pemberi efek estetika.⁵³

3. Warna (*colour*)

Elemen atau unsur yang dapat menarik perhatian yang sangat penting. Suatu benda jika memiliki warna akan terkesan menarik, nyaman dan sebagai indikator untuk menyampaikan pesan.⁵⁴

4. Ukuran (*size*)

Besar kecilnya objek merupakan pengertian dari ukuran. Biasanya para desainer menggunakannya untuk menonjolkan salah satu objek yang penting dan memberikan pesan tersendiri.⁵⁵

e. Tekstur Halus

⁵³ Bisa Pinter, 2018, <https://bisapinter.com/pengertian-tektur/>, diakses pada 26 N0vermber 2018.

⁵⁴ Bisa Pinter, 2018, <https://bisapinter.com/pengertian-tektur/>, diakses pada 26 N0vermber 2018.

⁵⁵ Bisa Pinter, 2018, <https://bisapinter.com/pengertian-tektur/>, diakses pada 26 N0vermber 2018.

Tekstur halus adalah tekstur yang dilihat halus, diraba pun halus. Tekstur halus bisa licin, kusam, atau mengkilat. Tekstur halus tidak banyak dibicarakan orang, bahkan tidak dianggap sebagai tekstur karena pada umumnya jika dikatakan tekstur selalu dihubungkan dengan sifat permukaan kasar.⁵⁶ Di samping itu tekstur halus merupakan permukaan yang biasa terlihat sehari-hari pada pembagian objek, sehingga kurang diperhitungkan nilai keindahannya, pada tekstur halus mengkilat memiliki kekhususan tersendiri, yaitu apabila kita menyusun warna pada permukaan halus licin mengkilat tersebut. Di sini dipermukaan pengetahuan penyusunan warna yang mendalam untuk memperoleh keharmonian.

f. Tekstur Dalam Seni Musik

Gabungan dari berbagai melodi, harmoni, komposisi dan irama merupakan pengertian tekstur dalam seni musik. Jenis tekstur didalam musik ini biasanya berupa nada atau vocal yang halus, kasar, tebal dan tipis. Secara singkatnya jenis tekstur pada musik adalah.⁵⁷

1. *Heterophonik*, yaitu kombinasi bentuk pada monophony dan polifoni.
2. *Polyphonic*, ialah tekstur yang terkait dengan jenis melody yang independen yang dimainkan dengan bersamaan.
3. *Homophonic*, adalah baris melodi yang menonjol dengan suara lain serta instrumen ringan.

⁵⁶ Sudjiman Ebdy Sanyoto, *Nirmana Elemen-Elemen*, hlm, 124.

⁵⁷ Bisa Pinter, 2018, <https://bisapinter.com/pengertian-tekstur/>, diakses pada 26 N0vermber 2018.

4. *Monophonic*, tekstur yang hanya mempunyai garis melodi tunggal yang tidak ringan.

g. Tekstur Tanah

Tekstur tanah ialah kondisi dari tingkat kehalusan permukaan jenis tanah yang diakibatkan karena perbedaan komposisi wujud zat liat, berdebu dan pasir yang terdapat pada tanah.⁵⁸

Menurut Tan tekstur tanah ialah menunjukkan sebuah perbandingan dari sifat kasar halusya tanah. Perbandingan debu, liat dan berpasir. Selain itu terdapat partikel yang berukuran lebih kecil dari kerikil. Sementara menurut Notohadiprawito tekstur tanah ialah sifat dari kasar halusya dalam suatu percobaan. Ditentukan perbandingan zarah tinggal tanah tersebut dalam kelompok ukuran. Yaitu pasir, debu dan lempung.⁵⁹ Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa tekstur tanah merupakan sebuah perbandingan antara benda kasar dan halus, seperti liat halus, berpasir kasar, dan tanah tersebut dalam kelompok ukuran.

3. Penggunaan Media dalam Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran bukan berarti mengganti cara mengajar yang baik, melainkan untuk melengkapi dan membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Dengan adanya media pembelajaran

⁵⁸ Bisa Pinter, 2018, <https://bisapinter.com/pengertian-tekstur/>, diakses pada 26 N0vermber 2018.

⁵⁹ Satrio Wibisono, 2008, <http://satriowibisono.blogspot.com/2008/09/tekstur.html>, diakses pada 18 Oktober 2018.

diharapkan terjadi komunikasi yang efektif dan siswa akan lebih mudah memahami maksud dan materi yang disampaikan guru didepan kelas, sebaliknya guru mudah mentransfer ilmu pengetahuan kepada siswa, dengan menggunakan media guru dapat membuat contoh-contoh yang dapat membuat siswa memiliki kesamaan arti.⁶⁰ “Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi”.

a. Prinsip-Prinsip Pemilihan Media Tekstur

Dalam menggunakan media pengajaran, hendaknya guru memperhatikan sejumlah prinsip-prinsip tertentu agar penggunaan media dapat mencapai hasil yang baik. Prinsip-prinsip yang dikemukakan oleh Nana Sudjana sebagai berikut:⁶¹

1. Menentukan jenis media dengan tepat.
2. Menetapkan atau mempertimbangkan subyek dengan tepat.

⁶⁰ Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Referensi Jakarta 2012), hlm. 82.

⁶¹ Pupuh Fathurrohman & M. Sobry Sutikno, *Strategi Belajar...*, hlm. 68.

3. Menyajikan media dengan tepat.
4. Menempatkan atau memperlihatkan media pada waktu, tempat dan situasi yang tepat.

Dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip pemilihan media tekstur adalah suatu media yang dapat menghasilkan atau mencapai hasil yang baik, apabila guru menyusun media dengan bagus, menyediakan media tepat pada waktunya.

b. Karakter Media Tekstur

Tekstur adalah bidang seni/desain digunakan sebagai alat ekspresi sesuai dengan karakter tekstur itu sendiri. Karakter tersebut antara lain:⁶²

1. Tekstur halus: lembut, ringan, dan tenang.
2. Tekstur kasar: kuat, kokoh, berat, dan keras.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi dalam Pemilihan Media Pembelajaran

Agar media pengejaran yang dipilih itu tepat dan sesuai prinsip-prinsip pemilihan, perlu juga memperhatikan faktor-faktor lain, yakni:⁶³

1. Objektivitas. Metode dipilih bukan atas kesenangan atau kebutuhan guru, melainkan keperluan sistem belajar.
2. Program pengajaran. Program pengajaran yang akan disampaikan kepada anak didik harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku, baik menyangkut isi, struktur maupun kedalamnya.

⁶² Sudjiman Ebdy Sanyoto, *Nirmana Elemen-Element*, hlm, 124.

⁶³ Pupuh Fathurrohman & M. Sobry Sutikno, *Strategi Belajar...*, hlm. 69.

3. Sasaran program. Media yang akan digunakan harus dilihat kesesuaiannya dengan tingkat perkembangan anak didik, baik dari segi bahasa, simbol-simbol yang digunakan, cara dan kecepatan penyajian maupun waktu penggunaannya.
4. Situasi dan kondisi. Yakni situasi dan kondisi sekolah atau tempat dan ruang yang akan dipergunakan, baik ukuran, perlengkapan maupun ventilasinya, situasi serta kondisi anak didik yang akan mengikuti pelajaran baik jumlah, motivasi dan kegairahan.
5. Kualitas teknik. Barangkali ada rekaman suara atau gambar-gambar dan alat-alat lainnya yang perlu menyempurnakan sebelum digunakan. Misalnya suara atau gambar yang kurang jelas, keadaannya telah rusak, ketidaksesuaian dengan alat yang lainnya.

Berdasarkan dari kutipan diatas bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi dalam pemilihan media pembelajaran adalah suatu susunan metode atau struktur program pengajaran yang akan disampaikan harus sesuai kepada anak didik menyangkut dengan kurikulum yang berlaku saat ini. Media yang digunakan harus sesuai dengan tingkat perkembangan anak didik, baik dari segi bahasa, pembelajaran simbol-simbol, dan rekaman maupun gambar-gambar agar proses pembelajaran lebih sempurna.

d. Langkah - langkah Mempergunakan Media dalam Mengajar

Ada enam langkah yang bisa ditempuh guru dalam mengajar yang mempergunakan media, yakni:⁶⁴

1. Merumuskan tujuan pengajaran dengan memanfaatkan media.
2. Persiapan guru dengan cara memilih dan menetapkan media mana yang akan dimanfaatkan guna mencapai tujuan.
3. Persiapan kelas.
4. Langkah penyajian pelajaran dan pemanfaatan media.
5. Langkah kegiatan belajar siswa.
6. Langkah evaluasi pengajaran.

Berdasarkan dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah mempergunakan media dalam mengajar adalah guru harus mempersiapkan media dengan cara memilih dan menetapkan media mana yang akan digunakan dalam proses pembelajaran dan memanfaatkan langkah kegiatan belajar siswa serta evaluasi pengajaran.

⁶⁴ Pupuh Fathurrohman & M. Sobry Sutikno, *Strategi Belajar...*, hlm. 72.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas merupakan salah satu bentuk penelitian yang fleksibel, karena tujuan utamanya bukan menemukan atau menggeneralisasikan akan tetapi untuk memperbaiki kualitas pembelajaran. Perbaikan kualitas pembelajaran ini bertujuan agar perkembangan anak sebagai peserta didik menjadi optimal.

Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif ini menggunakan model Kurt Lewin. Kurt Lewin memandang komponen sebagai langkah dalam siklus. Langkah-langkah Penelitian yang meliputi perencanaan, aksi atau pelaksanaan tindakan, observasi, refleksi.¹

1. Perencanaan

Perencanaan adalah proses menentukan program perbaikan yang berangkat dari suatu ide gagasan penelitian. Kegiatan yang dilakukan antara lain:

- a. Menyusun rencana kegiatan harian (RKH)
- b. Guru menyediakan media yang berkaitan dengan tema pembelajaran hari itu
- c. Menyiapkan lembar observasi dan dokumentasi
- d. Guru menyiapkan lembar evaluasi pembelajaran
- e. Kesimpulan

¹ Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), hlm. 38.

2. Aksi atau Pelaksanaan Tindakan

Tahap merupakan perlakuan yang dilakukan oleh peneliti sesuai dengan perencanaan yang telah disusun oleh peneliti.² Setelah mengetahui bagaimana kreativitas seni rupa anak pada kelas yang diteliti, maka kemudian dilakukan pembelajaran menggunakan media tekstur yang telah disediakan oleh peneliti.

3. Observasi

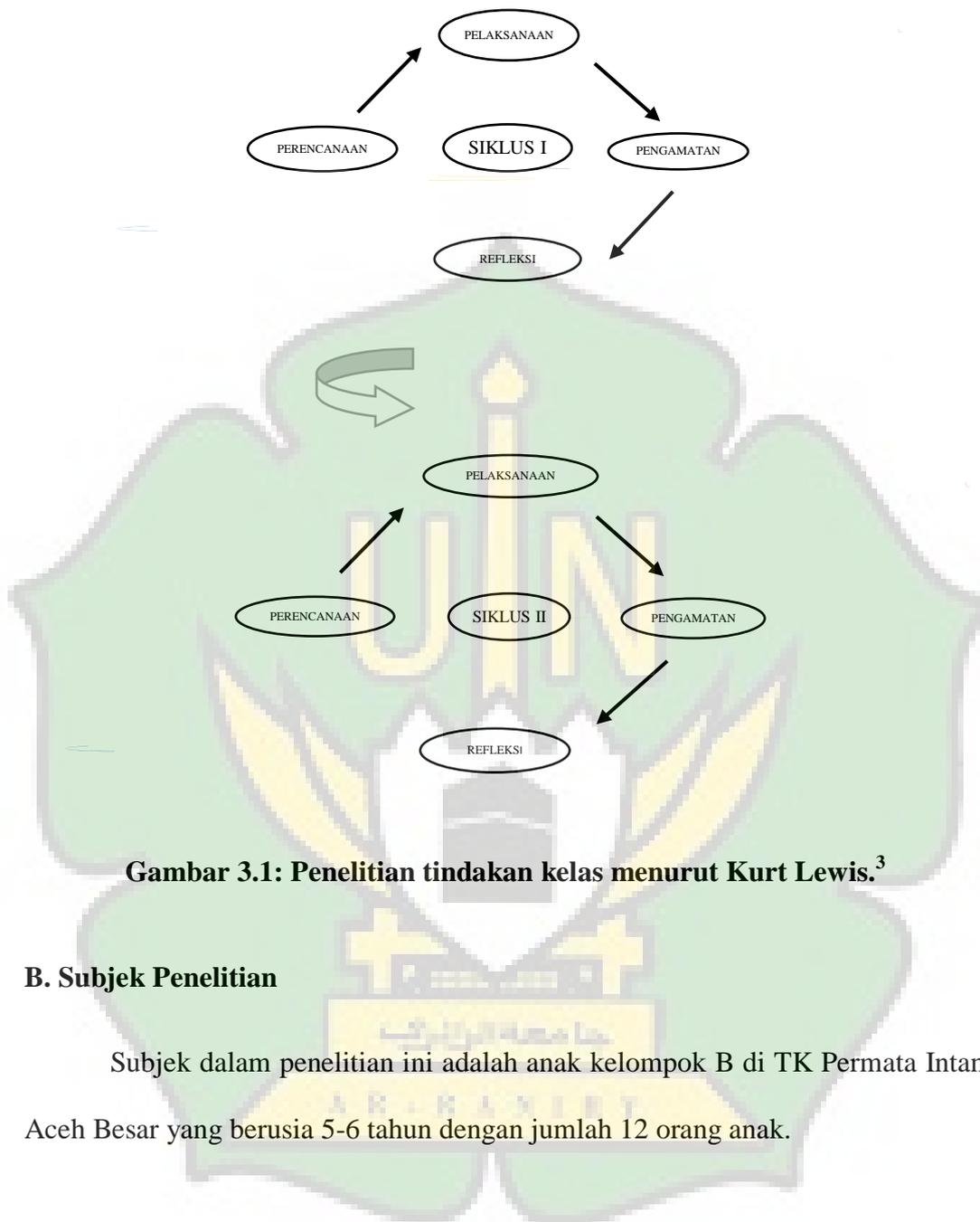
Observasi adalah suatu usaha sadar untuk mengumpulkan data yang dilakukan secara sistematis dengan prosedur yang standar. Pengamatan ini dilakukan untuk mengetahui aktivitas guru dalam meningkatkan kreativitas seni rupa anak dan aktivitas anak dalam peningkatan kreativitas seni rupa melalui media tekstur.

4. Refleksi

Tahap ini merupakan tahap untuk memproses data yang didapat pada saat dilakukan pengamatan (Observasi) dari data yang didapat kemudian ditafsirkan dan dianalisis. Hasil analisis ini digunakan sebagai bahan refleksi apakah diperlukan tindakan selanjutnya. Proses refleksi ini memegang peran yang sangat penting dalam menentukan suatu keberhasilan PTK.

Langkah-langkah siklus yang digunakan sebagai berikut:

² Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan . . .*, hlm, 50.



Gambar 3.1: Penelitian tindakan kelas menurut Kurt Lewis.³

B. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B di TK Permata Intan Aceh Besar yang berusia 5-6 tahun dengan jumlah 12 orang anak.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

³ Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan . . .*, hlm, 50

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Permata Intan Aceh Besar.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan dalam rentang waktu semester Genap (II) TK Permata Intan Aceh Besar pada tahun 2018/2019.

D. Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian ini diperoleh melalui observasi dan dokumentasi. Data penelitian bersumber pada pencapaian peningkatan kreativitas seni rupa anak melalui media tekstur

1. Observasi/pengamatan

Observasi merupakan pengamatan yang dilakukan secara langsung pada saat proses belajar mengajar. Dengan melakukan bimbingan terhadap individu yang bermasalah dan memberikan pujian kepada anak yang berprestasi. Guru dan peneliti dapat menggunakan instrumen observasi dengan tetap mengacu pada indikator perkembangan anak.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu.⁴ Dokumentasi dapat berbentuk tulisan, gambar berisi foto-foto anak selama proses kegiatan berlangsung, dan foto hasil kerja anak. Dengan adanya dokumentasi, penelitian memiliki gambaran secara konkrit untuk membuat laporan penelitian dan dapat melihat bukti secara berulang ulang jika diperlukan penelitian.

⁴ Sugiono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 82.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data adalah alat yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaan lebih mudah dan hasilnya lebih baik.⁵ Alat yang digunakan penelitian dalam penelitian ini adalah alat pengumpulan data berupa lembar observasi.

a. Lembar Observasi Aktivitas Guru

Tabel 3.1 Lembar Observasi Penilaian Aktivitas Guru dalam Peningkatan Kreativitas Seni Rupa Anak melalui Media Tekstur

No	Aspek Yang Diamati	Penilaian				Jumlah
		1	2	3	4	
A. Kegiatan Pembukaan Pembelajaran						
1	Penyambutan pagi					
2	Senam pagi					
3	Memberi salam dan membaca do'a					
4	Menanyakan kabar anak/melakukan Apersepsi					
5	Guru mengajak anak untuk bernyanyi bersama					
6	Guru memperkenalkan tema dan menghubungkan dengan pengetahuan anak sebelumnya serta menyampaikan tujuan					
7	Menstimulasi anak untuk bertanya					
8	Guru memperkenalkan kelompok-kelompok area					
9	Guru memberitahu cara bermain dengan media tekstur serta aturannya					
10	Guru memberikan aturan saat bermain					
11	Guru mengarahkan anak ke lingkungan area saat bermain media tekstur					
B. Kegiatan Inti						
12	Guru menyediakan media tekstur pada area seni					
13	Guru menyediakan media tekstur pada area bahan alam					
14	Guru menyediakan media tekstur pada area bahasa					
15	Guru menyediakan media tekstur pada area matematika					
16	Guru memberikan kebebasan belajar anak menurut area yang disediakan					
17	Guru membimbing anak saat bermain di area					

⁵ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian...*, hlm. 149.

18	Guru melakukan penilaian peningkatan kreativitas seni rupa anak					
C. Kegiatan Penutup						
19	Guru melakukan refleksi dan umpan balik terhadap pembelajaran yang sudah dilakukan					
20	Guru melakukan kesimpulan dari kegiatan yang dilakukan anak					
21	Guru mengajak anak untuk bernyanyi					
22	Membaca doa dan mengucapkan salam					

Sumber: Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Undang-Undang Nomor 137 Tahun 2014, Tentang Standar Nasional Pendidikan.

Banda Aceh

(Pengamat/Observasi)

Keterangan:

Sangat baik =4

Baik =3

Cukup =2

kurang =1

b. Lembar Observasi Penilaian Peningkatan Kreativitas Seni Rupa Anak

Tabel 3. 2. Lembar Observasi Penilaian Anak dalam Peningkatan Kreativitas Seni Rupa melalui Media Tekstur

Indikator Umum	Deskripsi	Penilaian				Jumlah
		1	2	3	4	
A. STPPA						
1. Menggambar berbagai macam bentuk yang menggunakan serbuk kayu	1. Jika anak mampu menggambar berbagai macam bentuk yang menggunakan serbuk kayu					
	2. Anak mampu menggambar bentuk sesuai tema dengan menggunakan serbuk kayu					
	3. Anak mampu menggambar bentuk sesuai tema dengan ragam warna serbuk kayu					
	4. Anak mampu membuat kolase dari bahan serbuk kayu					
2. Menggambar dengan berbagai cara dan objek pasir	1. Jika anak mampu melukis dengan berbagai cara dan objek menggunakan pasir					

	2. Anak sudah mampu menaburkan pasir ke gambar					
	3. Anak sudah mampu membantuk dengan pasir yang telah disediakan oleh guru					
	4. Anak mampu membuat kolase dari bahan serbuk pasir					
3. Membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan (rumput,tepung, batu)	1. Jika anak sudah mampu membuat karya dengan menggunakan rumput					
	2. Anak sudah mampu membuat karya dengan menggunakan tepung					
	3. Anak sudah mampu membuat karya dengan menggunakan bahan rumput					
	4. Anak sudah mampu menghitung dengan beragam warna batu yang di sediakan oleh guru					
4. Membentuk gambar seperti bentuk sesungguhnya dengan menggunakan kertas	1. Jika anak sudah mampu membuat karya dengan menggunakan kertas					
	2. Anak sudah mampu menaburkan bahan kertas ke dalam gambar tanpa bantuan dari guru					
	3. Anak sudah mampu membuat karya yang kreatif dari kertas berwarna					
	4. Anak sudah mampu menyelesaikan karya kolase yang kreatif dengan kertas tanpa bantuan orang lain.					

Sumber: Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Undang-Undang Nomor 137 Tahun 2014, Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.⁶

F. Teknik Analisis Data

Data penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan Teknik Persentase dengan melihat seberapa persen keberhasilan yang ingin dicapai. Adapun rumus sebagai berikut:⁷

⁶ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Undang-Undang Nomor 137 Tahun 2014, Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Hlm. 30.

1. Analisis Aktivitas Guru

Data aktivitas guru diperoleh dari lembaran pengamatan yang di isi selama proses pembelajaran berlangsung. Ini berguna untuk mengetahui bagaimana dalam proses pembelajaran yang diterapkan dengan menggunakan permainan media tekstur. Kemudian data ini dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif dengan skor rata-rata kemampuan guru sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

\bar{x} : Mean (rata-rata)
 $\sum x$: Jumlah nilai (skor)
N : Jumlah poin indikator

Tabel 3.3: Kriteria Penilaian Aktivitas Guru sebagai berikut:

No	Nilai	Kriteria
1	$0,5 \leq \text{TKG} < 1,50$	Kurang Baik
2	$1,5 \leq \text{TKG} < 2,50$	Cukup Baik
3	$2,50 \leq \text{TKG} < 3,50$	Baik
4	$3,50 \leq \text{TKG} < 4,00$	Sangat Baik

Sumber: Anas Sudijono, pengantar evaluasi pendidikan, (Jakarta: Raja Grafindo, 2004)

Anas Sudijono, menjelaskan bahwa “aktivitas guru selama pembelajaran dikatakan mencapai taraf keberhasilan apabila berada pada kategori baik atau sangat baik”. Apabila dari hasil analisis data yang dilakukan masih terdapat aspek-aspek pengamatan yang masih berada dalam kategori kurang maka akan menjadi pertimbangan untuk merevisi perangkat pembelajaran berikutnya.

2. Analisis Kreativitas Seni Rupa Anak

⁷ Suharsimi Arikunto, Suhardjono dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Pusat 10540, 2008), hlm. 91.

Sedangkan untuk mengamati penerapan model pembelajaran area dalam meningkatkan kreativitas seni rupa anak melalui media tekstur anak diukur dengan menggunakan rumus presentase berikut:⁸

Rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- P : Nilai presentase
- F : Frekuensi yang sedang dicari persentasenya
- N : Jumlah individu
- 100% : Konstanta

Tabel 3.4: Kategori Keberhasilan Anak Didik

Persentase	Kategori
0% – 25%	Belum Berkembang (BB)
26% – 60%	Mulai Berkembang (MB)
61% – 75%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
76% – 100%	Berkembang Sangat Baik (BSB)

Sumber: Depdiknas, *Pedoman Penilaian di Taman Kanak-Kanak*.

G. Indikator Keberhasilan

Menurut Suharsimi, dkk, dalam buku *Penelitian Tindakan Kelas*, kriteria keberhasilan mencapai apabila minimal 76% anak di dalam kelas telah menguasai materi dengan baik. Kurang dari kriteria tersebut maka anak belum menguasai materi dengan baik atau kriteria tersebut dinyatakan belum berhasil.⁹

⁸ Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014), hlm. 43.

⁹ Johni Dimiyanti, *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasi pada Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2013), h. 107.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

Lokasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah TK Permata Intan. Beralamat di jln. Blang Bintang Lama, Gampong Meunasah Intan kec, Krueng Barona Jaya Kabupaten Aceh Besar provinsi Aceh. Keadaan fisik TK Permata Intan termasuk ke dalam kategori sekolah yang baik, karena memiliki bangunan yang cukup kokoh. TK Permata Intan memiliki luas tanah 12 x 6 m². Dengan dilengkapi beberapa bangunan yang digunakan sebagai kelas, kantor guru, ruang kepala sekolah, dan toilet.¹

TK Permata Intan terletak di pinggir kota dan berada disekitar perumahan warga. Dengan fasilitas yang memadai memberikan tempat bermain bagi anak di perkarangan sekolah. Alat peraga yang ada di ruangan kelas juga dikategorikan baik.

1. Sarana dan Prasarana

Sarana pendidikan merupakan sarana penunjang bagi proses belajar mengajar di sekolah. Lengkap atau tidaknya fasilitas akan mempengaruhi keberhasilan program pendidikan. Kegiatan penelitian pada TK Permata Intan terlaksana dengan adanya sarana dan prasarana, sebagaimana dapat dilihat pada table sebagai berikut:

¹ Hasil Wawancara (TK Permata Intan): 11 Juni 2019.

Tabel 4.1 Keadaan Sarana dan Prasarana TK Permata Intan

No	Jenis Ruangan	Jumlah	Kondisi
1	Ruang kelas	2	Baik
2	Ruang kepala sekolah	1	Baik
3	Toilet	1	Baik
4	Taman bermain	1	Baik

Sumber data: Dokumentasi TK Permata Intan

2. Keadaan Pendidikan dan Tenaga Kependidikan

Visi misi yang terdapat TK Permata Intan adalah terwujudnya anak usia dini yang cerdas sehat ceria dan berakhlakul mulia serta memiliki kesiapan baik baik fisik maupun mental dalam memasuki jenjang pendidikan dasar. Sedangkan misi yang berada di TK Permata Intan adalah meningkatkan kualitas pendidikan dan keterampilan yang diperlukan dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa. Tujuannya adalah meningkatkan kesadaran orangtua, keluarga dan masyarakat akan kepentingan pendidikan bagi anak usia dini, serta meningkatkan pelayanan anak usia dini agar kelak siap memasuki jenjang pendidikan dasar dalam tahap kehidupan lebih lanjut.

Tenaga pendidikan dan tenaga kependidikan yang berada di TK Permata Intan diampu oleh 3 (tiga) guru pegawai negeri sipil dan 4 (empat) orang guru honorer. Berikut data guru di TK Permata Intan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.2: Data Keadaan Pendidikan dan Tenaga Kependidikan TK Permata Intan Aceh Besar.

No	Nama	Status Kepegawaian	Jabatan
1	Khuzaimah	Pns	Kepala Sekolah
2	Cut Nurhayati	Honorer	Operator
3	Mirasti	Pns	Guru Kelas A
4	Rusmina	Pns	Pendamping Kelas A

5	Ida Idlaini	Honoror	Pendamping Kelas A
6	Ena Susanna	Honoror	Guru Kelas B
7	Nurhayati	Honoror	Pendamping Kelas B

Sumber: Dokumentasi TK Permata Intan

3. Keadaan Anak

Penelitian yang dilakukan hanya satu kelas yaitu kelompok B yang terdiri dari 12 orang anak, yang terdiri dari 6 orang anak laki-laki, dan 6 orang anak perempuan. Kemudian terdapat 3 orang guru yang berada di dalam kelas kelompok B tersebut.

Kelas	Anak Laki-Laki	Anak Perempuan	Jumlah
B	6	6	12

Sumber: Dokumentasi TK Permata Intan

B. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas B dengan subjek penelitian berjumlah 12 anak. Dalam penelitian ini proses kegiatan belajar mengajar menggunakan media tekstur yang dilaksanakan dari tanggal 10 Juni 2019 hingga tanggal 20 Juni 2019. Dalam upaya peningkatan kreativitas seni rupa anak menggunakan media tekstur. Maka instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas anak dalam meningkatkan kreativitas seni menggunakan media tekstur. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus. Hasil penelitian dalam tiap siklus dideskripsikan sebagai berikut:

1. Pra Tindakan

Data awal yang diperoleh pada saat observasi terhadap peningkatan kreativitas seni rupa pada anak kelompok B usia 5-6 tahun di TK Permata Intan Aceh Besar pada tanggal 10 Juni 2019. Saat kegiatan observasi anak-anak sedang melakukan kegiatan menulis angka huruf. Di sekolah tersebut lebih menekankan pembelajaran calistung, sehingga anak-anak tersebut kurang mampu melakukan kegiatan dalam mengenal benda kasar dan halus seperti serbuk kayu, pasir, dll. Ketika guru menunjukkan kepada anak benda kasar dan halus, ketika itu guru menanyakan benda kasar dan halus anak belum mampu menjawab dan kurang tau benda-benda tersebut.

Data observasi kemampuan awal sebelum tindakan juga diperoleh melalui data yang dimiliki guru. Berdasarkan data penilaian yang dimiliki guru, kemampuan anak dalam mengenal bentuk-bentuk kasar dan halus, membedakan mana kasar dan halus, dan menyebutkan mana benda kasar dan halus masih mengalami kesulitan. Berikut merupakan tabel observasi peningkatan kreativitas seni rupa anak dalam mengenal bentuk sebelum tindakan.

Tabel 4.3 Hasil Observasi Kemampuan Anak Pra Tindakan

No	Nama Anak	Skor Anak	Jumlah	Keterangan
1	RW	4	25	BB
2	SM	4	25	MB
3	NZ	4	25	BB
4	MA	4	25	BB
5	YU	7	44	MB
6	MS	5	31	MB
7	SK	4	25	BB
8	AS	4	25	MB

9	FK	5	31	MB
10	DW	5	31	MB
11	WS	4	25	BB
12	DA	4	25	BB
Persentase			28%	MB

Sumber Hasil Observasi Lapangan 10 Juni 2019

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{337}{12} = 28\%$$

Berdasarkan tabel 4.3 di atas dapat diketahui bahwa pada hasil observasi sebelum tindakan, maka didapatkan hasil yaitu 6 orang anak (50%) dikategorikan belum berkembang (BB) dan 6 orang anak (50%) dikategorikan mulai berkembang (MB), pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH) 0%, dan berkembang sangat baik (BSB) 0% tidak ada yang tuntas sama sekali. Oleh karena itu, berdasarkan hasil observasi sebelum tindakan dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar anak dalam peningkatan kreativitas seni rupa anak belum tercapai, sehingga diperlukan stimulasi untuk peningkatan kreativitas seni rupa anak usia di sini di kelompok B usia 5-6 tahun di TK Permata Intan Aceh Besar.

2. Deskripsi Proses Pembelajaran Siklus 1

Penelitian dalam siklus 1 terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi, dimana pada siklus ini dilaksanakan dua kali pertemuan:

Tabel 4.4 Jadwal Penelitian Siklus 1

No	Hari / Tanggal	Jam	Keterangan
1	Selasa, 11 Juni 2019	08:00-11:00	Pertemuan I
2	Kamis, 13 Juni 2019	08:00-11:00	Pertemuan II

Berikut merupakan deskripsi pelaksanaan penelitian siklus I:

a. Perencanaan (Planning)

Pada tahap ini penelitian merancang dan mempersiapkan beberapa kebutuhan yang diperlukan dan digunakan saat melakukan kegiatan pembelajaran. Adapun hal yang dipersiapkan yaitu sebagai berikut:

1. Berkolaborasi dengan guru kelompok B (Ibu Cut Nurhayati) membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dengan tema “Alam Smesta” dan sub tema “Benda-Benda Alam”
2. Mempersiapkan ruangan kelas, agar setiap anak dapat melihat ke satu arah satu guru nantinya mengenalkan benda-benda alam melalui media tekstur.
3. Mempersiapkan media yang akan digunakan yaitu media tekstur, berupa serbuk kayu, daun, pasir, kertas, dll.
4. Mempersiapkan instrumen penilaian yang berupa lembar observasi *checklist* yang di dalamnya membuat nama anak, indikator kemampuan perkembangan kreativitas seni anak skor.

5. Mempersiapkan kamera guna mendokumentasikan aktifitas permainan anak jika diperlukan.

b. Tindakan (Acting)

Pelaksanaan tindakan yaitu menggunakan media tekstur ini dilaksanakan pada kegiatan awal dan kegiatan inti. Tema pada siklus I adalah “Alam Smesta” dengan Sub Tema “Benda-Benda Alam” kegiatan pembelajaran di TK Permata Intan Aceh Besar ini berlangsung dari pukul 08:00-11:00 WIB, Namun untuk Penggunaan media tekstur ini menggunakan waktu 60 menit. Berikut merupakan penjabaran pelaksanaan tindakan penelitian.

1. Siklus I Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama dalam siklus I dilaksanakan pada Hari Selasa 11 Juni 2019. Pelaksanaan tindakan yaitu kegiatan mengenal benda-benda alam menggunakan media tekstur ini dilaksanakan pada kegiatan inti dan kegiatan akhir. Tema pada siklus I adalah “Alam Smesta”, dengan Sub Tema “Benda-Benda Alam”. Kegiatan pembelajaran di TK Permata Intan berlangsung dari pukul 08:00-11:00 WIB. Namun untuk Pelaksanakan kegiatan mengenai benda-benda alam dengan menggunakan media tekstur ini menggunakan waktu 60 menit pada kegiatan inti 30 menit pada kegiatan akhir.

2. Pengamatan (*Observing*)

Kegiatan pengamatan ini dilakukan saat pelaksanaan tindakan dan saat pembelajaran pada umumnya, sebab peningkatan kemampuan perkembangan kreativitas seni tidak hanya berdiri sendiri namun juga terkait dengan pembelajaran lainnya. Pengamatan ini dilakukan untuk melihat hasil dari pemberian stimulus berupa penggunaan media tekstur untuk meningkatkan kreativitas seni rupa anak. Pengamatan dilakukan dengan menggunakan lembar observasi *checklist*. Berdasarkan hasil pengamatan diperoleh data sebagai berikut:

a. Observasi Aktifitas Guru

Pada tahap ini merupakan kegiatan mengamati aktivitas guru pada saat pembelajaran berlangsung dari awal sampai akhir untuk setiap pertemuan. Pengamatan atau observasi aktivitas guru diamati oleh guru kelompok B TK Permata Intan Aceh Besar (Ibu Cut Nurhayati). Untuk mengetahui lebih jelas tentang aktivitas guru selama berlangsungnya proses pembelajaran siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5 Hasil Observasi Aktivitas Guru dalam Peningkatan Kreativitas Seni Rupa Anak Melalui Media Tekstur Pada Siklus I

No	Aspek yang Diamat	Skor Penilaian	
		Pertemuan I	Pertemuan II
A. KEGIATAN AWAL			
1.	Penyambutan kegiatan pagi	2	3
2.	Senam pagi	2	3
3.	Memberi salam dan membaca doa	3	3
4.	Menanyakan kabar anak / melakukan apersepsi	2	3
5.	Mengajak anak untuk bernyanyi bersama	2	3
6.	Memperkenalkan tema dan menghubungkan dengan pengetahuan anak sebelumnya serta menyampaikan tujuan	2	3

7.	Menstimulasi anak untuk bertanya	2	3
8.	Memperkenalkan kelompok-kelompok area	3	3
9.	Memberikan cara bermain dengan media tekstur serta aturannya	2	2
10.	Memberikan aturan saat bermain	2	3
11.	Mengarahkan anak ke lingkungan area saat bermain media tekstur	3	3
B. Kegiatan Inta			
12.	Menyediakan media tekstur pada area seni	3	4
13.	Menyediakan media tekstur pada area bahan alam	3	4
14.	Menyediakan media tekstur pada area bahasa	3	4
15.	Menyediakan media tekstur pada area matematika	3	4
16.	Memberikan kebebasan belajar anak menurut area yang disediakan	3	3
17.	Membimbing anak saat bermain	2	3
18.	Melakukan penilaian peningkatan kreativitas seni rupa anak	2	3
C. KEGIATAN PENUTUP			
19.	Melakukan refleksi dan umpan balik terhadap pembelajaran	3	4
20.	Membuat kesimpulan dari kegiatan yang dilakukan anak	3	4
21.	Mengajak anak untuk bernyanyi	3	4
22.	Membaca doa dan mengucapkan salam	4	4
Jumlah		57	73
Rata-rata		2,59	3,31
Kategori		Baik	Baik

Sumber Hasil Penelitian di TK Permata Intan Aceh Besar 11 s/d 13 Juni 2019

Rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

- \bar{x} : Mean (rata-rata)
- $\sum x$: Jumlah nilai (skor)
- N : Jumlah poin indikator

$$\text{Pertemuan 1: } P = \frac{57}{22} = 2,59$$

$$\text{Pertemuan 2: } P = \frac{73}{22} = 3,31$$

Berdasarkan hasil data observasi yang dilakukan pengamat terhadap aktivitas guru pada pertemuan pertama siklus I jumlah skor yang diperoleh 57 Dengan nilai rata-rata 2,59, dan dapat disimpulkan bahwa taraf keberhasilan aktivitas guru pada pertemuan pertama berdasarkan observasi pengamat termasuk dalam kategori “Baik”. Aktivitas guru pada pertemuan kedua siklus I jumlah skor yang didapat yaitu 73 dengan nilai rata-rata 3,31 dan termasuk dalam kategori “Baik”. Sedangkan kriteria keberhasilan aktivitas guru yang diinginkan dengan jumlah skor 4 dalam kategori “sangat Baik”. Akan tetapi dalam pertemuan pertama dan kedua pada siklus I belum mencapai kriteria yang diinginkan.

b. Observasi Peningkatan Kreativitas Seni Rupa

Setelah dilakukan kegiatan pembelajaran pada siklus I, guru selanjutnya melakukan evaluasi untuk mengetahui kemampuan perkembangan kreativitas seni anak dengan menggunakan media tekstur. Hasil evaluasi belajar pada anak siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6 Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Seni Rupa Anak Melalui Media Tekstur Siklus I

No	Nama Anak	Skor Anak	Jumlah	Keterangan
1	RW	12	75	BSH
2	SM	12	75	BSH
3	NZ	9	56	MB
4	MA	9	56	MB

5	YU	9	56	BSH
6	MS	11	69	BSH
7	SK	10	62	BSH
8	AS	8	50	MB
9	FK	11	69	BSH
10	DW	10	62	BSH
11	WS	11	69	MB
12	DA	12	75	BSH
Persentase			64%	BSH

Sumber Hasil Observasi Lapangan 10 Juni 2019

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{774}{12} = 64\%$$

Berdasarkan nilai hasil evaluasi belajar anak setelah siklus I diatas, dapat dilihat bahwa dari 12 anak, terdapat 8 Orang anak yang berkembang sesuai harapan (BSH) sedangkan 4 Orang anak lainnya mulai berkembang (MB) dan tidak ada satu orang anak pun yang berkembang sangat baik.

c. Refleksi (*Reflecting*)

Secara umum, penjelasan tentang hasil temuan untuk aspek-aspek yang perlu diperbaiki selama proses pembelajaran pada siklus I adalah sebagai berikut:

Tabel 4.7 Hasil Temuan dan Revisi Selama Proses Pembelajaran Berlangsung

No	Aktivitas	Hasil Temuan	Revisi
1.	Aktivitas Guru	Aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran pada siklus I sudah dalam kategori (Baik) dengan memperoleh nilai rata-rata Pertemuan I (2,59) dan Pertemuan II (3,31).	Guru harus lebih memperhatikan keadaan anak, apakah anak sudah siap untuk mengikuti kegiatan pembelajaran atau tidak. Sehingga dibutuhkan kegiatan-kegiatan hiburan seperti membuat game sebelum

			<p>memulai pembelajaran untuk melatih konsentrasi anak atau dengan bernyanyi yang turut diikuti dengan penerapan aturan dalam kegiatan yang akan dilakukan pada hari itu.</p>
		<p>Guru masih kurang mampu dalam menguasai kelas, sehingga adanya kendala dalam mengkondisikan siswa dalam kelas. Karena anak-anak juga terlalu antusias ketika melihat media tekstur, sehingga memakan waktu banyak untuk lebih dulu menertibkan anak-anak dan membuat peraturan saat kegiatan dengan menggunakan media tekstur.</p>	<p>Guru dapat lebih siap dalam mempersiapkan segala kebutuhan sebelum kegiatan mengajar, seperti media, tata ruangan kelas dan lainnya serta dapat meningkatkan minat anak untuk melakukan kegiatan dengan menggunakan media tekstur, sehingga anak tidak bosan saat menerima pembelajaran tersebut.</p>
2.	Peningkatan kreativitas seni anak	<p>Peningkatan kreativitas seni pada siklus I mendapatkan hasil tingkat keberhasilan 64%</p>	<p>Peningkatan yang ada belum maksimal karena masih adanya kendala-kendala anak belum bisa membuat kolase dengan rapi menggunakan serbuk kayu, pasir dll. Sehingga perlu dilakukan revisi kembali.</p>
		<p>Anak masih keliru dalam melakukan aktivitas kolase benda-benda kasar dan benda-benda halus di media, sehingga dalam melakukan penabuan atau meniplak bentuk-bentuk yang sesungguhnya anak memerlukan bantuan dari guru.</p>	<p>Guru perlu membantu anak untuk dapat mengerti penggunaan media yang dilakukan. Guru lebih memberikan penguatan materi tema yang diajarkan. Anak-anak di minta menyebutkan dan memegang benda-benda tekstur (halus kasar) tersebut. Selanjutnya anak diminta maju ke depan kelas</p>

			untuk membedakan mana benda-benda kasar dan halus yang telah di sediakan, untuk melatih apakah anak masih mengingatnya.
--	--	--	---

4. Deskripsi Proses Pembelajaran Siklus II

Penelitian dalam siklus II terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi, dimana pada siklus ini dilaksanakan dua kali pertemuan:

Tabel 4.8 Jadwal Penelitian Siklus II

No	Hari / Tanggal	Jam	Keterangan
1	Selasa, 18 Juni 2019	08:00-11:00	Pertemuan I
2	Kamis, 20 Juni 2019	08:00-11:00	Pertemuan II

Berikut merupakan deskripsi pelaksanaan penelitian siklus I:

a. Perencanaan (Planning)

Pada tahap ini penelitian merancang dan mempersiapkan beberapa kebutuhan yang diperlukan dan digunakan saat melakukan kegiatan pembelajaran.

Adapun hal yang dipersiapkan yaitu sebagai berikut:

1. Berkolaborasi dengan guru kelompok B (Ibu Cut Nurhayati) membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dengan tema “Alam Smesta” dan sub tema “Benda-Benda langit”
2. Mempersiapkan ruangan kelas, agar setiap anak dapat melihat ke satu arah satu guru nantinya mengenalkan benda-benda alam melalui media tekstur.

3. Mempersiapkan media yang akan digunakan yaitu media tekstur, yaitu serbuk kayu, daun, pasir, kertas, dll.
4. Mempersiapkan instrumen penilaian yang berupa lembar observasi *checklist* yang di dalamnya membuat nama anak, indikator kemampuan perkembangan kreativitas seni anak dan skor.
5. Mempersiapkan kamera guna mendokumentasikan aktifitas permainan anak jika diperlukan.

c. Tindakan (Acting)

Pelaksanaan tindakan yaitu menggunakan media tekstur ini dilaksanakan pada kegiatan awal dan kegiatan inti. Tema pada siklus II adalah “Alam Smesta” dengan Sub Tema “Benda-Benda Langit” kegiatan pembelajaran di TK Permata Intan Aceh Besar ini berlangsung dari pukul 08:00-11:00 WIB, Namun untuk Penggunaan media tekstur ini menggunakan waktu 60 menit. Berikut merupakan penjabaran pelaksanaan tindakan penelitian.

3. Siklus II Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama dalam siklus II dilaksanakan pada Hari Selasa 18 Juni 2019. Pelaksanaan tindakan yaitu kegiatan mengenal benda-benda langit menggunakan media tekstur ini dilaksanakan pada kegiatan inti dan kegiatan akhir. Tema pada siklus II adalah “Alam Smesta”, dengan Sub Tema “Benda-Benda Langit”. Kegiatan pembelajaran di TK Permata Intan berlangsung dari

pukul 08:00-11:00 WIB. Namun untuk Pelaksanakan kegiatan mengenai benda-benda langit dengan menggunakan media tekstur ini menggunakan waktu 60 menit pada kegiatan inti 30 menit pada kegiatan akhir.

4. Siklus II Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua siklus II dilaksanakan pada hari Kamis, 20 Juni 2019. Berikut merupakan penjabaran kegiatan yang dilaksanakan. Pelaksanaan tindakan yaitu kegiatan mengenal kreativitas seni dengan menggunakan media tekstur ini dilaksanakan pada kegiatan inti dan kegiatan akhir. Tema pada siklus II adalah “Alam Smesta”, dengan Sub Tema “Benda-Benda Langit”. Kegiatan pembelajaran di TK Permata Intan berlangsung dari pukul 08:00-11:00 WIB. Namun untuk pelaksanaan kegiatan mengenal kreativitas seni menggunakan media tekstur ini menggunakan waktu 60 menit pada kegiatan inti dan 30 menit pada kegiatan akhir.

5. Pengamatan (*Observing*)

Kegiatan pengamatan ini dilakukan saat pelaksanaan tindakan dan saat pembelajaran pada umumnya, sebab peningkatan kemampuan peningkatan kreativitas seni tidak hanya berdiri sendiri namun juga terkait dengan pembelajaran lainnya. Pengamatan ini dilakukan untuk melihat hasil dari pemberian stimulus berupa penggunaan media tekstur untuk meningkatkan kreativitas seni rupa anak. Pengamatan dilakukan dengan menggunakan lembar observasi *checklist*. Berdasarkan hasil pengamatan diperoleh data sebagai berikut:

a. Observasi Aktivitas Guru

Pada tahap ini merupakan kegiatan mengamati aktivitas guru pada saat pembelajaran berlangsung dari awal sampai akhir untuk setiap pertemuan. Pengamatan atau observasi aktivitas guru diamati oleh guru kelompok B TK Permata Intan Aceh Besar (Ibu Cut Nurhayati). Untuk mengetahui lebih jelas tentang aktivitas guru selama berlangsungnya proses pembelajaran siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.9 Hasil Observasi Aktivitas Guru dalam Peningkatan Kreativitas Seni Rupa Anak Melalui Media Tekstur Pada Siklus II

No	Aspek yang Diamat	Skor Penilaian	
		Pertemuan I	Pertemuan II
A. KEGIATAN AWAL			
1.	Penyambutan kegiatan pagi	4	4
2.	Senam pagi	4	4
3.	Memberi salam dan membaca doa	4	4
4.	Menanyakan kabar anak / melakukan apersepsi	4	4
5.	Mengajak anak untuk bernyanyi bersama	3	4
6.	Memperkenalkan tema dan menghubungkan dengan pengetahuan anak sebelumnya serta menyampaikan tujuan	4	4
7.	Menstimulasi anak untuk bertanya	3	4
8.	Memperkenalkan kelompok-kelompok area	4	4
9.	Memberikan cara bermain dengan media tekstur serta aturannya	3	4
10.	Memberikan aturan saat bermain	4	4
11.	Mengarahkan anak ke lingkungan area saat bermain media tekatur	4	4
B. Kegiatan Inta			
12.	Menyediakan media tekstur pada area seni	4	4

13.	Menyediakan media tekstur pada area bahan alam	4	4
14.	Menyediakan media tekstur pada area bahasa	4	4
15.	Menyediakan media tekstur pada area matematika	4	4
16.	Memberikan kebebasan belajar anak menurut area yang disediakan	3	4
17.	Membimbing anak saat bermain	4	4
18.	Melakukan penilaian peningkatan kreativitas seni rupa anak	4	4
C.	KEGIATAN PENUTUP		
19.	Melakukan refleksi dan umpan balik terhadap pembelajaran	3	4
20.	Membuat kesimpulan dari kegiatan yang dilakukan anak	4	4
21.	Mengajak anak untuk bernyanyi	4	4
22.	Membaca doa dan mengucapkan salam	4	4
Jumlah		83	88
Rata-rata		3,77	4
Kategori		Sangat Baik	Sangat Baik

Sumber Hasil Penelitian di TK Permata Intan Aceh Besar 11 s/d 13 Juni 2019

Rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

\bar{x} : Mean (rata-rata)
 $\sum x$: Jumlah nilai (skor)
 N : Jumlah poin indikator

Pertemuan 1: $\bar{x} = \frac{83}{22} = 3,77$

Pertemuan 2: $\bar{x} = \frac{88}{22} = 4$

Berdasarkan hasil data observasi yang dilakukan pengamat terhadap aktivitas guru pada pertemuan pertama jumlah skor yang diperoleh 83 Dengan

nilai rata-rata 3,77, dan dapat disimpulkan bahwa taraf keberhasilan aktivitas guru pada pertemuan pertama berdasarkan observasi pengamat termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Aktivitas guru pada pertemuan kedua jumlah skor yang didapat yaitu 88 dengan nilai rata-rata 4 dan termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Dengan demikian taraf keberhasilan aktivitas guru berdasarkan observasi pengamat pada siklus II termasuk kategori “Sangat Baik”.

b. Observasi Peningkatan Kreativitas Seni Rupa

Setelah dilakukan kegiatan pembelajaran pada siklus II, guru selanjutnya melakukan evaluasi untuk mengetahui kemampuan peningkatan kreativitas seni anak dengan menggunakan media tekstur. Hasil evaluasi belajar pada anak siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.10 Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Seni Rupa Anak Melalui Media Tekstur Siklus II

No	Nama Anak	Skor Anak	Jumlah	Keterangan
1	RW	12	75	BSH
2	SM	14	88	BSB
3	NZ	13	81	BSB
4	MA	11	66	BSH
5	YU	16	100	BSB
6	MS	13	81	BSB
7	SK	12	75	BSH
8	AS	12	75	BSH
9	FK	12	75	BSH
10	DW	16	100	BSB
11	WS	15	94	BSB
12	DA	14	88	BSB
Persentase			84%	BSB

Sumber Hasil Penelitian Lapangan Juni 2019

Rumus

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- P : Nilai persentase
F : Frekuensi yang sedang dicari persentasenya
N : Jumlah individu
100 : Konstanta

$$P = \frac{1008}{12} = 84\%$$

Berdasarkan nilai hasil evaluasi belajar anak setelah siklus II diatas, dapat dilihat bahwa dari 12 anak, terdapat 7 Orang anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB) sedangkan 5 Orang anak lainnya dikategorikan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dalam peningkatan kreativitas seni mendapat 84% anak sudah tuntas, dan hanya 40% anak yang tidak tuntas.

Setelah adanya pelaksanaan tindakan tersebut dapat dilihat terjadi peningkatan dari kemampuan awal, setelah siklus I dan setelah siklus II. Berikut ini merupakan tabel peningkatan kreativitas seni anak melalui media tekstur setelah dilaksanakan siklus I dan siklus II.

Tabel 4.11 Hasil Observasi Peningkatan Kreativitas Seni Rupa Anak Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II

No	Nama Anak	Peningkatan Kreativitas Seni Rupa		
		Sebelum Tindakan	Siklus I	Siklus II
1	RW	25	71	75
2	SM	29	75	88
3	NZ	25	61	81

4	MA	25	54	69
5	YU	36	64	100
6	MS	29	79	81
7	SK	25	57	75
8	AS	27	43	75
9	FK	32	68	75
10	DW	29	64	100
11	WS	25	61	94
12	DA	25	71	88
Presentase		28%	64%	84%

Sumber Hasil Penelitian Lapangan 2019

Tabel 4.11 menunjukkan bahwa peningkatan kreativitas seni anak setelah dilaksanakan tindakan Siklus I terdapat peningkatan dengan rata-rata 0% menjadi 64% dan pada siklus II meningkat menjadi 84%. Peningkatan yang terjadi mulai dari kemampuan awal hingga Siklus II dapat kita lihat pada setiap indikatornya yaitu Menggambar berbagai macam bentuk yang beragam, melukis dengan berbagai cara dan objek, Membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan (kertas, serbuk kayu, tepung, rumput, batu, dll).

c. Refleksi (*Reflecting*)

Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas guru, dan hasil evaluasi anak pada Siklus II dapat disimpulkan bahwa penggunaan media tekstur untuk peningkatan kreativitas seni rupa anak di TK Permata Intan berkembang sangat baik.

Tabel 4.12 Hasil Temuan dan Revisi Selama Proses Pembelajaran Berlangsung

No	Aktivitas	Hasil Temuan	Revisi
1.	Aktivitas Guru	Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran pada siklus II adalah	Untuk meningkatkan kreativitas seni rupa dengan mengenal

		mengalami peningkatan dengan kategori “Sangat Baik” dengan nilai pada pertemuan 1 yaitu 3,77 dan pada pertemuan 2 mencapai nilai maksimal yaitu 4 pada siklus ini guru sudah mampu mengkondisikan anak lebih baik dan pembelajaran sudah sesuai dengan yang direncanakan di RPPH	bentuk didukung dengan meningkatkan kemampuan guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran. Sehingga peningkatan kreativitas seni rupa anak terus meningkat.
2.	Peningkatan Kreativitas Seni Rupa	Peningkatan kreativitas seni rupa siklus II mendapatkan hasil tingkat keberhasilan 84% anak sudah mampu mengenal benda-benda kasar dan halus pada media tekstu.	Hasil observasi peningkatan kreativitas seni anak pada siklus II semakin baik dan meningkat. Serta telah memenuhi kriteria keberhasilan. Terbukti dengan adanya sistem kompetensi kelompok anak dapat lebih banyak terlibat dalam penggunaan media tekstur, serta dengan guru memberikan penjelasan mengenai halus kasar membuat anak semakin paham mengenal benda kasar, halus dan anak sudah bisa membedakannya.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilaksanakan dengan menggunakan perbaikan-perbaikan pada siklus I dan siklus II. Oleh karena itu peneliti menghentikan tindakan dan guru melanjutkan kembali membimbing anak terutama anak yang masih kesulitan dalam mengenal benda kasar dan halus.

Dapat disimpulkan untuk peningkatan kreativitas seni rupa anak dalam mengenal benda kasar dan halus di TK Permata Intan Kelompok B ini meningkat dengan penggunaan media tekstur.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian yang dilakukan di kelompok B di TK Permata Intan ini berawal dari sebuah permasalahan bahwa perkembangan kreativitas seni rupa anak belum berkembang dengan baik. Hal ini terlihat pada masalah ketika anak menggambar dan mewarnai anak masih belum memunculkan ide-ide sendiri dan belum bisa mengenal tekstur dengan benar. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan berkolaborasi dengan guru kelas kelompok B dalam mengelola pembelajaran dengan siklus I memperoleh nilai sebesar 3,77 dengan kategori baik selanjutnya pada siklus II mengalami peningkatan yaitu memperoleh nilai sebesar 4 dengan kategori sangat baik.

Aktivitas guru dalam meningkatkan kreativitas seni rupa anak melalui media tekstur 22 aspek yang dinilai oleh pengamat. Adapun 22 aspek yang diamati dari aktivitas guru meliputi dari kegiatan awal, penyambutan kegiatan pagi, senam pagi, kemudian tanya jawab dengan anak, membaca doa, memotivasi anak serta bagaimana cara guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang jelas. Pada kegiatan inti guru akan mengasah kemampuan kreativitas seni anak melalui media tekstur.

Fakta yang terjadi pada saat guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran pada siklus I guru masih kurang mampu dalam menguasai kelas, sehingga adanya

kendala dalam mengkondisikan anak dalam kelas, dan dikarenakan anak terlalu antusias ketika melihat media yang dibawakan guru yaitu media tekstur, sehingga memakan banyak waktu untuk lebih dulu menertibkan anak-anak dan membuat peraturan saat kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media tekstur. Pada siklus II guru sudah mampu mengkondisikan anak lebih dulu baik dan pembelajaran sudah sesuai dengan yang di rencanakan di RPPH.

Peningkatan kreativitas seni rupa anak di kelompok B TK Permata Intan pada kemampuan awal atau sebelum tindakan masih dalam belum berkembang dan mulai berkembang. Kemampuan awal belum sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan. Terbukti dari hasil pengamatan pada penelitian awal yang dilakukan peneliti anak belum cukup mampu untuk mengenal dan membedakan benda-benda kasar halus. Ada beberapa tindakan-tindakan anak yang dilakukan saat proses belajar berlangsung seperti, anak masih mengambil barang yang bukan miliknya, masih sering mengganggu teman dan masih berjalan-jalan di dalam kelas ketika pembelajaran sedang berlangsung.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan berkolaboratif dengan guru kelas B diperoleh hasil yaitu, peningkatan kreativitas seni rupa anak pada kelompok B TK Permata Intan meningkat secara bertahap. Hal ini dapat dilihat pada Pra Tindakan anak mendapat presentase rata-rata 28%, meningkat pada siklus I menjadi 64% dan meningkat kembali pada siklus II menjadi 84%. Pelaksanaan pembelajaran dalam peningkatan kreativitas seni rupa anak menggunakan media tekstur dihentikan pada siklus II karena sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan sebelumnya 76%.

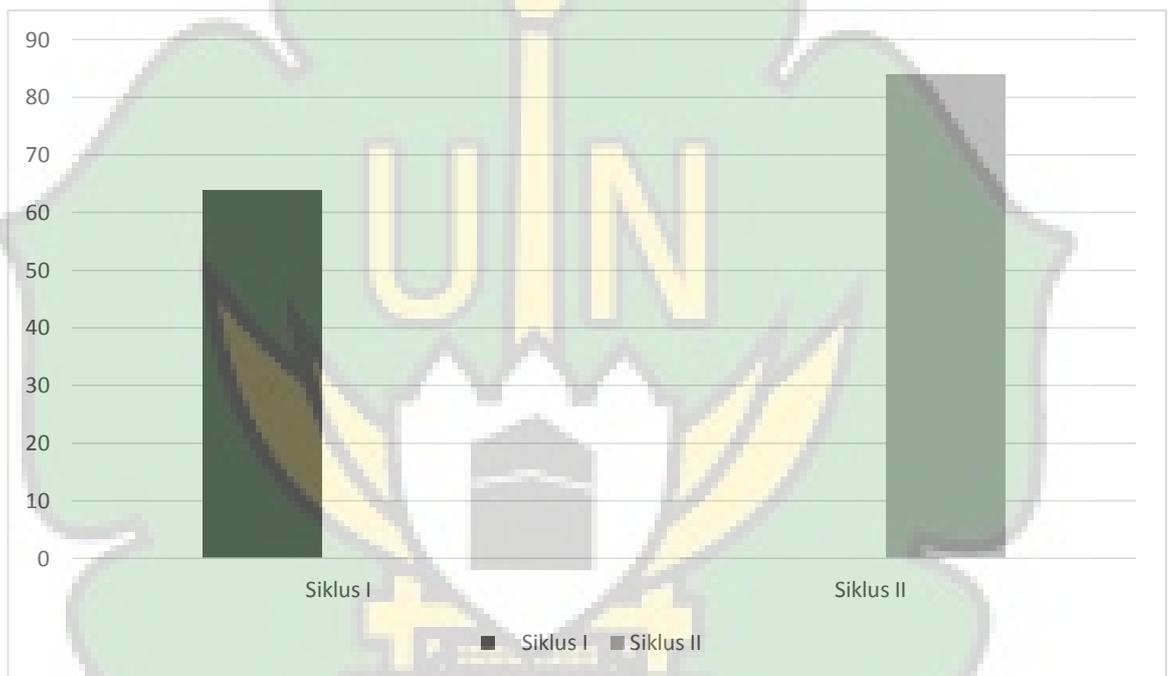
Fakta yang terjadi pada pelaksanaan pembelajaran menggunakan media tekstur anak dapat terlibat langsung dan lebih aktif melakukan kegiatan. Dapat dilihat dari pengamatan pada penelitian awal yang dilakukan penelitian anak belum cukup mampu untuk mengenal dan membedakan macam-macam bentuk halus kasar. Salah satu media yang dapat digunakan dalam peningkatan kreativitas seni rupa anak di TK Permata Intan dengan menggunakan media tekstur. Dengan menggunakan media tekstur dapat meningkatkan kreativitas seni anak terutama dalam mengenal halus kasar.

Kendala yang dihadapi pada siklus I antara lain adalah anak belum mampu mengenal benda halus kasar dan masih keliru membedakan mana benda halus kasar yang ada pada media tekstur tersebut. Siklus ke II pembelajaran dapat meningkat karena perbaikan yang dilakukan pada siklus I. Pembelajaran pada siklus ke II dalam meningkatkan kreativitas seni rupa anak melalui media tekstur pada anak kelompok B adalah guru melakukan dengan adanya sistem kompetisi kelompok, anak dapat lebih banyak terlibat aktif dalam penggunaan media tekstur, serta dengan guru memberikan penjelasan mengenai halus kasar membuat anak semakin paham dalam mengenali dan membedakannya.

Gambar 4.1 Grafik Hasil Observasi Siklus I dan Siklus II Aktivitas Guru



Gambar 4.2 Grafik Observasi dan Presentase Siklus I dan Siklus II Peningkatan Kreativitas Seni Rupa Anak





BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang penggunaan media tekstur dalam peningkatan kreativitas seni rupa anak di TK Permata Intan Aceh Besar pada kelompok B, maka dapat ditemukan simpulan dan saran-saran sebagai berikut:

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisis data, penulis dapat menyimpulkan:

1. Hasil aktivitas guru dalam pembelajaran dengan menggunakan media tekstur dapat meningkatkan kreativitas seni rupa anak, hal ini dapat dilihat pada siklus I adalah secara keseluruhan kemampuan guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran pada siklus I memperoleh nilai sebesar 3,77 kategori baik, selanjutnya pada siklus II mengalami peningkatan yaitu memperoleh nilai sebesar 4 kategori sangat baik.
2. Penggunaan media tekstur dapat meningkatkan kreativitas seni rupa anak dalam membuat sebuah karya yang kreatif, hal ini terbukti dari hasil penelitian menunjukkan peningkatan kreativitas seni rupa anak dengan rata-rata tercapai anak pada siklus I mencapai 64%, dan pada siklus II mencapai 84%. Hal ini telah mencapai kriteria keberhasilan penelitian sebesar 76%.

B. Saran

Berdasarkan hasil pelaksanaan penelitian, ada beberapa saran yang dapat dilaksanakan untuk peningkatan kreativitas seni rupa anak. Berikut merupakan saran yang nantinya akan dapat bermanfaat.

1. Bagi guru

Aktivitas guru selama proses pembelajaran sangat diutamakan, hal ini untuk mempermudah peserta didik ataupun anak dalam mempelajari tema yang akan dipelajari.

2. Bagi sekolah

Sekolah perlu menambah berbagai kegiatan yang menarik untuk anak dan menyediakan fasilitas yang dibutuhkan misalnya dengan menyediakan media-media yang menarik, serta kumpulan permainan untuk anak sehingga metode pembelajaran yang ada juga dapat lebih bervariasi dan kreatif.

3. Bagi penelitian

Untuk penelitian ke depannya diharapkan sebagai seorang pendidik harus mampu mengembangkan kemampuan proses belajar mengajarnya menjadi lebih baik dan meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprillia, (2014), *Konsep Pendidikan Seni Rupa di Taman Kanak-Kanak*, Gunungpati Semarang, 43Vol. VIII.
- Asyhar Rayandra, (2012), *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, Jakarta: Referensi Jakarta.
- Bachtiar Yusri Muhammad, (2010), “*Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita Bergambar*”, PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan UNM, *Jurnal Publikasi Pendidikan*, Vol VI No 1 Januari.
- Bisa Pinter, (2018), <https://bisapinter.com/pengertian-tekstur/>.
- Brata Adi Daris Yohanes, (2015), *Seni Rupa Kita*, Yayasan Jakarta Biennale.
- Dimyanti Johni, (2014), *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasi pada Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana.
- Direktorat Pembinaan TK dan SD, (2007) *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Bahasa di Taman Kanak-Kanak.*, Jakarta: Kemendiknas.
- Hartoyo, Bambang, (2004), *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Materi Tutor dan Pengelola.
- Hasil Wawancara, (2017), TK Permata Intan.
- Euis Kurniati, Yeni Rachmawati, (2010), *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*, Kencana: Prenada Media Group.
- Sudijono Anas, (2014), *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) edisi ke-5, <http://kbbi.web.id/pasca-diakses-pada-9-januari-2019>.
- Makmur Agus, (2015), “*Efektivitas Penggunaan Metode Base Method dalam Meningkatkan Kreativitas dan Motivasi Belajar Matematika Siswa SMP N 10 Padang Sidempuan*”, *Jurnal EduTech* Vol .1 No 1 Maret.
- M. Sobry Sutikno Pupuh Fathurrohman, (2007), *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: PT Refika Adinata.
- Munandar Utami, (1999), *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- M. Sobry Sutikno Pupuh Fathurrohman, (2007), *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: PT Refika Adinata.
- Pamadhi Hajar, MA, *Konsep Seni Rupa Anak Usia Dini*, Modul 1.

- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Undang-Undang Nomor 137 Tahun 2014, Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Rancajale Hafiz, (2014), *Rencana Pengembangan Seni Rupa Nasional*, Jakarta: PT. Republik Solus.
- Sadiman Arief S, dkk, (2010), *Media Pendidikan*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina, (2011), *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sugiono, (2013), *Memahami Penelitian Kualitatif*, Bandung: Alfabeta.
- Suhardjono, Arikunto Suharsimi, dkk, (2008), *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Pusat 10540.
- Sanyoto Ebdi Sudjiman, (2010), *Nirmana Elemen-Elemen Seni dan Desain*, Yogyakarta: Jalasutra.
- Satrio Wibisono, (2008), <http://satriowibisono.blogspot.com/2008/09/tekstur.html>.
- Standar Pendidikan Anak Usia Dini, PERMENDIKNAS NO.50 TAHUN 2009.
- Subandi Bandi, (2008), *Model Pembelajaran Kritik dan Apresiasi Seni Rupa*, Solo: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Sumanto, (2005), *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*, Jakarta.
- Sumanto, (2015), *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*, Jakarta.
- Suryahadi Agung, (2008), *Seni Rupa*, Jakarta.
- Susanto Ahmad, (2010), *Strategi Belajar Mengejar*, 1 Cet. IV, Bandung: PT Revika Aditama.
- Supriyenti, Adi, (2013), *Meningkatkan Kreativitas Seni Rupa Anak Melalui Kegiatan Mencetak dengan Bahan Alam*, Skripsi SPEKTRUM PLS, Universitas Negeri Padang, Vol. I, No, 2.
- Uning Puji Utami Sri, (2014), *Peningkatan Kreativitas Seni Melalui Bermain Membentu Bebas Terarah*, Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, Vol. I, No, 2, Juli.

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: B-3283/Un.08/FTK/Kp.07.6/03/2019

TENTANG:
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHSISWA FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu Menunjuk pembimbing Skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan.
 - b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.
1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
 3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
 4. Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang Perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;
 5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
 6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institusi Agama Islam negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
 7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 8. Peraturan Menteri Agama Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
 10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Kmk.05/2011, tentang penetapan istitusi agama islam Negeri UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
 11. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

Surat Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tanggal : 12 Oktober 2018

MEMUTUSKAN

Menunjukkan Saudara :

1. Dr. Heliati Fajriah, M. Ag
2. Dewi Fitriani, M. Ed.

Sebagai Pembimbing Pertama
Sebagai Pembimbing Kedua

Untuk membimbing Skripsi

Nama : Fitri Handayani
NIM : 140210042
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Judul Skripsi : Peningkatan Kreativitas Seni Rupa Anak Melalui Media Tekstur di TK Permata Intan Aceh Besar.

Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2019 No. 025.04.2.423925/2019 Tanggal 5 Desember 2018.

Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Ganjil Tahun Akademik 2019/2020

Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat Keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 12 Maret 2019

An. Rektor
Dekan,





83

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telp: (0651) 7551423 - Fax. (0651) 7553020 Situs : www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

Nomor : B-4287/Un.08/FTK.1/TL.00/04/2019
Lamp : -
Hal : Mohon Izin Untuk Mengumpul Data
Menyusun Skripsi

09 April 2019

Kepada Yth.

Di -
Tempat

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh dengan ini memohon kiranya saudara memberi izin dan bantuan kepada:

N a m a : Fitri Handayani
N I M : 140 210 042
Prodi / Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Semester : X
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Darussalam.
A l a m a t : Jl.Blang-Krueng Lr.Lhok Pata Rukoh Banda Aceh

Untuk mengumpulkan data pada:

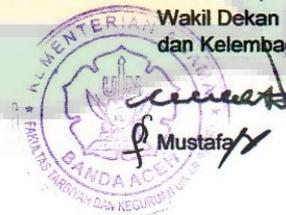
TK Permata Intan Aceh Besar.

Dalam rangka menyusun Skripsi sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang berjudul:

Peningkatan Kreativitas Seni Rupa Anak Melalui Media Tekstur di TK Permata Intan Aceh Besar.

Demikianlah harapan kami atas bantuan dan keizinan serta kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

An. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik
dan Kelembagaan,



Kode: 6422



PEMERINTAH KABUPATEN ACEH BESAR
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
TAMAN KANAK-KANAK (TK) PERMATA INTAN
 Jalan Blang Bintang Lama Km 5,6 Gampong Meunasah Intan Kec, Krueng Barona Jaya
 Kab Aceh Besar Prov. Aceh Kode Pos 23372



Nomor : 422/20/TK/PI/MI/2019
 Lampiran : -
 Hal : Telah Melakukan Penelitian/Pengumpulan Data

Dengan Hormat

Kepala Sekolah TK Permata Intan Aceh Besar menerangkan bahwa:

Nama : Fitri Handayani

NIM : 140210042

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Kepada nama tersebut di atas telah melakukan penelitian dan pengambilan data di TK Permata Intan Aceh Besar dengan judul: "Peningkatan Kreativitas Seni Rupa Anak Melalui Media Tekstur di TK Permata Intan Aceh Besar" pada tanggal 10 s/d 20 Juni 2019.

Aceh Besar, 20 Juni 2019

Kepala Sekolah TK Permata Intan


 Khuzaimah, S. Pd.

RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TK PERMATA INTAN ACEH BESAR

Usia/Kelompok	: 5-6 Tahun/B
Semester/Minggu	: II/13
Tema/Sub Tema/Tema Spesifik	: Alam Smesta/Benda Alam/Jenis-jenis Benda Alam
Hari/Tanggal	: Selasa/11 Juni 2019
Model Pembelajaran	: Area
Metode Pembelajaran	: Area
KD	: 1.1, 1.1, 2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5, 2.6, 2.7, 2.8, 2.9, 2.10, 2.11, 2.12, 2.13, 2.14, 3.1, 3.2, 3.3, 3.4, 3.5, 3.6, 3.7, 3.8, 3.10, 3.11, 3.12, 3.14, 3.15, 4.1, 4.2, 4.3, 4.4, 4.5, 4.6, 4.7, 4.8, 4.9, 4.10, 4.11, 4.12, 4.13, 4.14, 4.15.
Pertemuan	: I (Siklus I)

A. MATERI PEMBELAJARAN

1. Membiasakan membaca do'a sebelum dan sesudah belajar
2. Membiasakan menghafal surah pendek (Al Fatihah, Al Alaq, An Nash)
3. Mengetahui tentang berbagai macam bentuk halus dan kasar (serbuk kayu, kertas, daun dll)
4. Mengetahui tentang media tekstur

B. MATERI YANG MASUK DALAM PEMBIASAAN

1. Bersyukur atas nikmat yang diberikan Allah melalui ciptaan-Nya

2. Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
3. Membaca do'a sebelum belajar dan mengenal aturan masuk kedalam SOP pembukaan
4. Mencuci tangan masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan serta membaca doa sebelum dan sesudah makan
5. Membiasakan bersholawat sebelum pulang

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Mengetahui bahwa manusia adalah ciptaan Allah
2. Membiasakan anak membaca doa
3. Membiasakan anak menghafal surah-surah pendek
4. Membiasakan anak untuk mengikuti aturan dalam proses pembelajaran
5. Mengembangkan rasa ingin tau tentang media tekstur
6. Meningkatkan kreativitas seni rupa anak melalui media tekstur
7. Membuat anak menunjukkan karya dari bahan alam
8. Membuat anak menunjukkan karya dari bahan bekas
9. Membuat anak menunjukkan karya dari beragam kertas
10. Membuat anak menunjukkan karya dari cetakan

D. ALAT DAN BAHAN

1. Serbuk kayu
2. Kertas warna
3. Rumput
4. Lem
5. Pasir

6. Cetakan bunga

7. Kuas

8. Gambar

9. Gunting

10. Pensil

11. Kertas HVS

E. KEGIATAN BELAJAR

1. Kegiatan Pembukaan (08.00-09.30) 30 menit

a. Kegiatan awal

1. Penyambutan kegiatan pagi
2. Senam pagi
3. Memberi salam dan membaca doa
4. Menanyakan kabar anak/melakukan aprersepsi
5. Mengajak anak untuk bernyanyi
6. Memperkenalkan tema dan menghubungkan dengan pengetahuan anak sebelumnya serta menyampaikan tujuan
7. Menstimulasi anak untuk bertanya
8. Memperkenalkan anak ke lingkungan area saat bermain media tekstur

2. Kegiatan inti (09.30-10.15) 60 menit

a. Kegiatan sebelum bermain

1. Menyediakan media tekstur pada area seni
2. Menyediakan media tekstur pada area bahan alam
3. Menyediakan media tekstur pada area bahasa

4. Menyediakan media tekstur pada area matematika
5. Memberikan kebebasan belajar anak menurut area yang disediakan
6. Membimbing anak saat bermain
7. Melakukan penilaian peningkatan kreativitas seni rupa anak

3. Kegiatan Penutup

a. Kegiatan akhir 30 menit

1. Melakukan refleksi dan umpan balik terhadap pembelajaran
2. Membuat kesimpulan dari kegiatan yang dilakukan anak
3. Mengajak anak untuk bernyanyi
4. Membaca doa dan mengucapkan salam

Banda Aceh, 11 Juni 2019

Mengetahui,

Guru Kelas

(Cut Nurhayati. A.Ma.Pd)

Peneliti

(Fitri Handayani)

F. RENCANA PENILAIAN

No	Program Pengembangan dan Kd	Indikator	Kriteria penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
1	NAM (1.1.1, 1.1.2, 2.2.13, 3.3.1, 3.3.2, 4.4.1, dan 4.4.2)	<p>1.1.1 Mempercayai adanya Allah melalui ciptaan-Nya</p> <p>1.1.2 Mensyukuri nikmat Allah melalui kesempatan dan kesehatan pada hari ini</p> <p>2.2.13 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur</p> <p>3.3.1 Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari</p> <p>3.3.2 Mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia mencerminkan hidup sehat</p> <p>4.1.1 Melakukan kegiatan berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan</p> <p>4.4.2 Menunjukkan perilaku santun</p>				

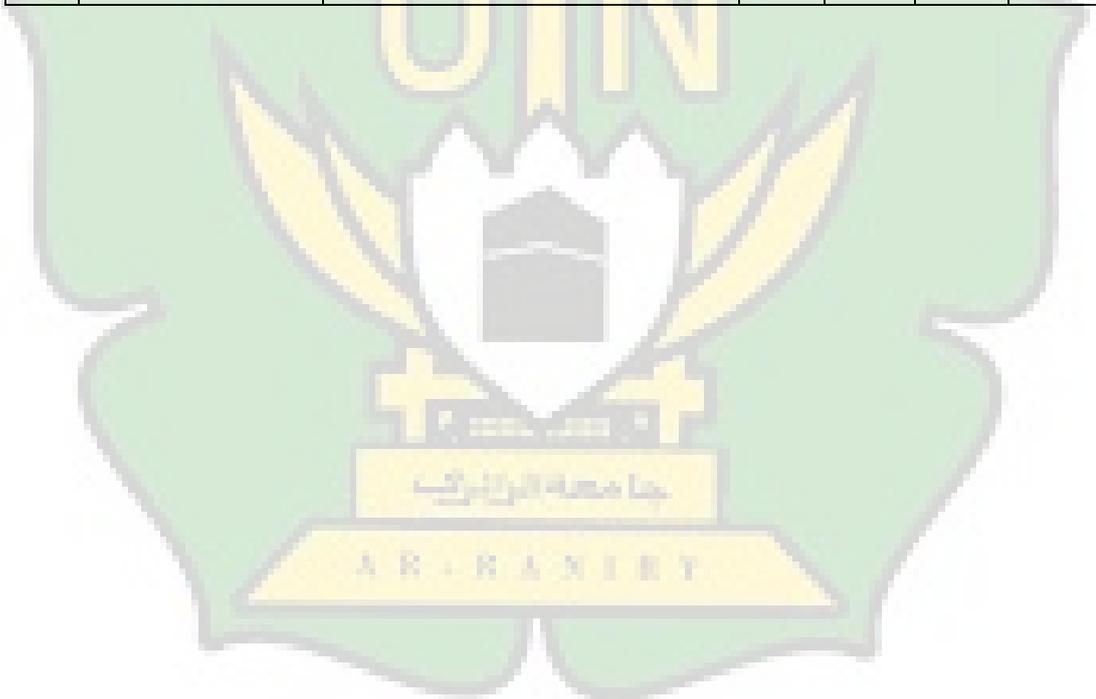
		sebagai cerminan akhlak mulia				
2	FISIK MOTORIK (2.1.1 , 3.3.3, 4.4.3)	2.1.1 Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan 3.3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan halus 4.4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik kasar halus				
3	KONGNITIF (2.2.2, 2.2.3, 3.3. 5, 3.3.6, 3.3.7, 3.3.8, 4.4. 5, 4.4.6, dan 4.4.8)	2.2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu 2.2.3 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif dalam membuat lukisan 3.3.5 Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dalam membuat media tekstur yang kreatif 3.3.6 Mengenal benda-				

		<p>benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, dan tekstur)</p> <p>3.3.7 Mengenal lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, dan budaya)</p> <p>3.3.8 Mengenal lingkungan alam (serbuk kayu, daun, pasir, dan bahan alam lainnya)</p> <p>4.4.5 Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif</p> <p>4.4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar kita (nama, bahan alam, warna, tekstur)</p> <p>4.4.8 Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan alam (serbuk kayu, pasir, air dll)</p>				
4.	BAHASA (3.10.1, 3.10.2,	3.10.1 Mendengarkan materi tentang				

	<p>3.10.1, dan 3.11.2)</p>	<p>Bahan alam</p> <p>3.10.2 Memahami apa yang disampaikan tentang bahan bahan bekas</p> <p>3.10.1 Mengutarakan beberapa pertanyaan yang mengenai materi yang disampaikan</p> <p>3.11.2 Jawab pertanyaan yang ditanyakan oleh guru tentang serbuk kayu, pasir, rumput, dll</p>				
<p>5.</p>	<p>SOSIAL EMOSIONAL (2.6.1, 2.7.1, 2.7.2, 2.9.1, 2.10.1, 2.10.2, 2.11.3, dan 4.2.1)</p>	<p>2.6.1 Taat dan patuh terhadap aturan yang berlaku saat melakukan kegiatan</p> <p>2.7.1 Menunjukkan sikap sabar menunggu giliran untuk melakukan kegiatan permainan</p> <p>2.7.2 Menunjukkan sikap membina hubungan yang baik seperti mendengarkan saat guru atau teman berbicara</p> <p>2.9.1 Menunjukkan sikap saling membantu</p>	<p>.</p>			

		<p>antar teman</p> <p>2.10.1 Memberi saran kepada teman yang melakukan kesalahan dalam kegiatan tanpa Mengejek</p> <p>2.10.2 Memuji teman yang berhasil menyelesaikan kegiatan permainan dengan baik</p> <p>2.11.1 Menunjukkan sikap mau berinteraksi/ berpartisipasi dengan teman pada kegiatan kreativitas seni membuat gambar dari bahan alam</p> <p>2.11.2 Menunjukkan sikap berinteraksi dengan semua teman</p> <p>2.11.3 Menunjukkan sikap penyesuaian diri yang baik dengan lingkungan sekitar</p> <p>4.2.1 Menunjukkan sikap santun terhadap guru dan teman</p>				
5	SENI	2.4.1 Bersih dalam				

	<p>(2.2.1, 2.4.2, 3.3.15, dan 4.15.1)</p>	<p>berpakaian</p> <p>2.4.2 Rapi dalam berpakaian</p> <p>3.3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni</p> <p>4.15.1 Menunjukkan hasil karya melalui kegiatan mengambar dari bahan alam, bahan bekas dan beragam kertas.</p>				
--	--	---	--	--	--	--



C. Rubrik Penilaian Indikator Peningkatan Kreativitas Seni Rupa

Indikator	Deskripsi	Skor
A. STPPA		
1. Menggambar berbagai macam bentuk yang menggunakan serbuk kayu	1. Jika anak mampu menggambar berbagai macam bentuk yang menggunakan serbuk kayu	1
	2. Anak mampu menggambar bentuk sesuai tema dengan menggunakan serbuk kayu	2
	3. Anak sudah mampu membantuk dengan pasir yang telah disediakan oleh guru	3
	4. Anak mampu membuat kolase dari bahan serbuk kayu	4
2. Menggambar dengan berbagai cara dan objek pasir	1. Jika anak mampu melukis dengan berbagai cara dan objek menggunakan pasir	1
	2. Anak sudah mampu menaburkan pasir ke gambar	2
	3. Anak sudah mampu membantuk dengan pasir yang telah disediakan oleh guru	3
	4. Anak mampu membuat kolase dari bahan serbuk pasir	4
3. Membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan (rumput, tepung, batu)	1. Jika anak sudah mampu membuat karya dengan menggunakan rumput	
	2. Anak sudah mampu membuat karya dengan menggunakan tepung	
	3. Anak sudah mampu membuat karya dengan menggunakan bahan rumput	
	4. Anak sudah mampu menghitung dengan beragam warna batu yang di sediakan oleh guru	
4. Membentuk gambar seperti bentuk sesungguhnya dengan menggunakan kertas	1. Jika anak sudah mampu membuat karya dengan menggunakan kertas	1
	2. Anak sudah mampu menaburkan bahan kertas ke dalam gambar tanpa bantuan dari	2

	guru	
	3. Anak sudah mampu membuat karya yang kreatif dari kertas berwarna	3
	4. Anak sudah mampu menyelesaikan karya kolase yang kreatif dengan kertas tanpa bantuan orang lain.	4

Keterangan:

Skor 1= Belum Berkembang

Skor 2= Mulai Berkembang

Skor 3= Berkembang Sesuai Harapan

Skor 4= Berkembang Sangat Baik

Saran:

.....

.....

.....

.....

.....



Banda Aceh

(Pengamat/Observer)

FOTO KEGIATAN PENELITIAN











