

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Landasan Teori**

##### **2.1.1 Pengertian Perkembangan**

Perkembangan adalah bertambahnya fungsi psikis dan fisik anak meliputi sensorik (mendengar, melihat, meraba, merasa, dan mencium), motorik (Gerakan motorik kasar dan halus), kognitif (pengetahuan, kecerdasan), komunikasi (berbicara dan bahasa), serta sikap religius, sosial-emosional, dan kreativitas (Mendikbud 146 2014:1). Perkembangan merupakan pola perubahan yang dimulai pada saat konsepsi (pembuahan) dan berlanjut disepanjang rentan kehidupan. Kebanyakan perkembangan melibatkan pertumbuhan, meskipun perkembangan juga meliputi penurunan (Santrock, 2009 dalam Rini Hildayani, dkk “Psikologi Perkembangan Anak” hal.1.3). Papalia, Olds, dan Feldman (2009 dalam Rini Hildayani dkk hal.1.3) disebutkan bahwa perkembangan manusia merupakan suatu studi ilmiah tentang pola-pola perubahan dan stabilitas di sepanjang rentang manusia. Fakta pertama yang penting tentang perkembangan adalah bahwa dasar-dasar permulaan adalah sikap kritis. Sikap, kebiasaan dan pola perilaku yang dibentuk selama tahun-tahun pertama, sangat menentukan seberapa jauh individu-individu berhasil menyesuaikan diri dalam kehidupan ketika mereka bertambah tua (Elizabeth B. Huerlock 2008 : 5). Sehingga dapat disimpulkan bahwa perkembangan dapat menunjukkan bahwa manusia mengalami perubahan dalam beberapa hal, misalnya dalam hal tinggi, beratnya badan, perbendaharaan kata dan

kematangan berpikir. Dimana anak berkembang dari dasar permulaan sikap kritis hingga menentukan anak dapat menyesuaikan dirinya didalam setiap pertumbuhan dan perkembangannya hingga tingkat dewasa atau tua.

### **2.1.2 Pengertian Perkembangan Seni Anak Usia Dini**

Seni menurut kamus Besar Bahasa Indonesia adalah 1. Halus dan halus, tipis dan halus, lembut dan enak didengar, mungil dan elok; 2. Keahlian membuat karya yang bermutu; 3. Kesanggupan akal untuk menciptakan sesuatu yang bernilai tinggi (luar biasa). Seni merupakan salah satu stimulasi kreatif. Artinya melibatkan seni dalam pembelajaran dapat mengaktifkan lebih banyak area-area dalam otak daripada tanpa melibatkan seni (Suyadi 2014; 171). Aspek perkembangan seni merupakan salah satu aspek yang perlu dikembangkan pada anak usia dini, mendidik anak melalui seni, bukan hanya untuk anak yang berbakat saja melainkan seni untuk mengembangkan potensi diri dan menumbuhkan kreatif bagi anak (Sitepu, 2020 dalam Eka Damayanti 2020; 4). Seturut dengan Kusumastuti (2004 dalam Eka Damayanti 2020; 4), perkembangan seni juga berpengaruh pada perkembangan anak khususnya pada perkembangan motorik kasar dan halus anak, pola bahasa dan pikir serta perkembangan sosial anak. Sejalan dengan pendapat (Jazuli, 2008 dalam Eka Damayanti; 4), juga menyatakan bahwa seni dapat digunakan dalam mengembangkan potensi kreatif. Potensi ini dapat dilihat dari cara dalam berpikir kritis dan kemampuan dalam berpikir, rasa keingintahuan sangat tinggi, mampu mengekspresikan diri di muka umum, mampu mengemukakan ide dan pendapat yang orisinil, berani tampil beda dan berani mengambil resiko, mampu menerima pendapat orang lain, juga

menghargai diri sendiri dan orang lain. Dilanjut dengan pendapat (Rohendi, 2016 dalam Eka Damayanti 2020; 4), mengatakan bahwa seni merupakan salah satu aspek yang tidak bisa lepas dari kehidupan manusia dilihat dari perspektif manapun, kebanyakan orang beranggapan bahwa seni hanya yang dapat dilihat saja seperti kesenian dan lukisan.

Dari pendapat di atas dapat diketahui bahwa perkembangan seni sangat berpengaruh besar baik bagi pertumbuhan dan perkembangannya dalam mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki anak. Dimana setiap anak dapat menemukan keterampilan dari dalam dirinya masing-masing dengan pembelajaran seni dan kegiatan-kegiatan seni yang didapat oleh anak. Dengan seni anak akan menjadi lebih mandiri, berani, menghargai diri atau orang lain dalam setiap karya dari hasil ide pemikirannya.

Indikator tahap pencapaian perkembangan seni anak usia dini (STPPA). Standar tingkat pencapaian perkembangan anak PAUD kurikulum 2013, berdasarkan Permendikbud No. 137 Tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini tentang seni;

1. Anak mampu menikmati berbagai alunan lagu atau suara;
  - a. Anak bersenandung atau bernyanyi sambil mengerjakan sesuatu
  - b. Memainkan alat musik/instrumen/benda bersama teman
2. Tertarik dengan kegiatan seni
  - a. Menyanyikan lagu dengan sikap benar
  - b. Menggunakan berbagai alat musik tradisional maupun alat musik lain untuk menirukan suatu irama atau lagu tertentu.

3. Bermain drama sederhana
  - a. Menggambar berbagai macam bentuk yang beragam.
  - b. Melukis dengan berbagai cara dan objek
  - c. Membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan (kertas, plastisin, balok, dan lainnya).

Senada dengan Permendiknas No. 58 Tahun 2009, Indikator perkembangan seni anak usia 5-6 Tahun yaitu antara lain;



**Tabel 2.1.2 Indikator Perkembangan Seni Anak Usia 5-6 Tahun**

NO	INDIKATOR SENI
1	Menggambar bebas dengan berbagai media (kapur tulis, pensil warna, krayon, arang, dan bahan-bahan alam dengan rapi)
2	Menggambar bebas dan bentuk dasar titik, lingkaran, segitiga, dan segiempat
3	Menggambar orang dengan lengkap dan proporsional
4	Mencetak dengan berbagai media (jari dan telapak tangan) atau melukis dengan jari tangan serta telapak tangan
5	Mewarnai bentuk gambar sederhana dengan rapi
6	Membuat gambar dengan Teknik kolase dengan memakai berbagai jenis media (kertas origami)
7	Membuat gambar dengan Teknik mozaik dengan memakai berbagai bentuk/bahan (segiempat, segitiga, lingkaran, dll)
8	Membatik dan jumputan
9	Menciptakan 3 bentuk bangunan dan balok
10	Menciptakan 3 bentuk dan kepingan geometri
11	Menciptakan bentuk dengan lidi
12	Menganyam dengan berbagai media, seperti; kain perca, daun, sedotan, kertas, dll
13	Membatik dan jumputan
14	Melukis dengan berbagai media (daun-daunan)
15	Membuat berbagai bentuk dari kertas, daun-daunan

### 2.1.3 Tahap Perkembangan Seni pada Anak Usia 4-6 tahun

Menurut Lowenfeld dan Brittain (1987) dalam Hildayani Rini, dkk (2016, 8.6-8.20) tahapan gambar anak secara umum dibagi menjadi 3 yaitu, sebagai berikut:

### 1. *Scribbling*

Dimulai pada saat anak berusia 2 tahun sebelumnya, anak akan memasukkan alat tulis ke mulut saat diberikan. Gambar pada tahap ini berupa coretan-coretan acak yang diciptakan dari garis hasil gerakan sederhana tangan berbentuk garis maupun bulatan. Biasanya coretan yang dihasilkan berupa zig-zag dan tidak beraturan.

### 2. *Preschematic*

Biasanya ditampilkan anak diusia 3-4 tahun. Pada tahap ini, anak menggambar apa yang pernah dia lihat dan mulai bisa terlihat apa yang sebenarnya sedang mereka pikirkan. Representasi pertama tentang gambar orang, yang biasanya terdiri dari lingkaran kepala dan 2 garis kaki. Semakin besar usia, gambar akan semakin jelas dan lebih kompleks. Anak juga senang menggambar hal yang terdekat dalam hidupnya seperti binatang peliharaannya. Warna yang digunakan pada gambar tidak *realistic* dan *figure* diletakkan tidak beraturan di dalam kertas.

### 3. *Schematic*

Pada tahap usia 6 atau 7 tahun anak menggambar lebih detail sebagai hasil observasi dan perencanaan terhadap objek yang dilihatnya. Gambar mulai digambar di tempat tertentu, biasanya di bawah. Gambarnya biasanya tembus pandang sehingga yang melihat gambarnya bisa melihat apa yang ada didalam bentuk dari gambar.

Menurut Cox (1997), perkembangan gambar anak dibagi menjadi 4 tahapan sebagai berikut.

a. *Scribbling*

Pada tahap ini coretan yang dihasilkan anak merupakan hal yang menyenangkan bagi anak dan merupakan tahapan kematangan kognitif serta motorik halus yang sangat wajar diusianya. Dengan mencoret-coret, aspek perkembangan lainnya menjadi berkembang.

b. *Tadpole Figure*

Pada tahap ini dalam menggambar mereka harus memutuskan bagian mana dari manusia yang harus digambar, bagaimana setiap bagian tubuh harus dihubungkan dengan bagian tubuh yang lain dengan gambar.

c. *Transitional Figure*

Pada tahap ini, anak sudah mulai memasukkan tubuh dari manusia walaupun belum jelas. Misalnya tangan diletakkan di garis vertikal dibawah kepala, ada pusarnya.

d. *Drawing the body/conventional*

Pada tahap ini, tubuh semakin jelas terdapat garis horizontal pada garis vertical untuk menegaskan tubuh.

Dalam menggambar dan melukis, ada beberapa unsur-unsur dasar yang penting untuk diketahui agar stimulus berjalan dengan baik, yaitu:

1. Garis

- a. Panjang dan pendek;
- b. Tinggi dan rendah;
- c. Tipis, gemuk, tekanan keras dan lembut
- d. Besar, kecil;

- e. Arah: horizontal, vertical, diagonal, atas, bawah, depan, belakang; kanan kiri;
- f. Menyambung, terputus, titik-titik;
- g. Terbuka tertutup;
- h. Terpola dan tidak terpola;
- i. Zig-zag, kurva.

2. Warna

- a. Warna primer: merah, biru, kuning;
- b. Warna sekunder: percampuran 2 warna primer: ungu, hijau, jingga;
- c. Warna *intermediate*: campuran warna primer dan sekunder;
- d. Warna komplementari: warna yang berlawanan di roda warna, seperti merah-hijau, kuning-ungu, biru-jingga;
- e. Warna netral: hitam dan putih.

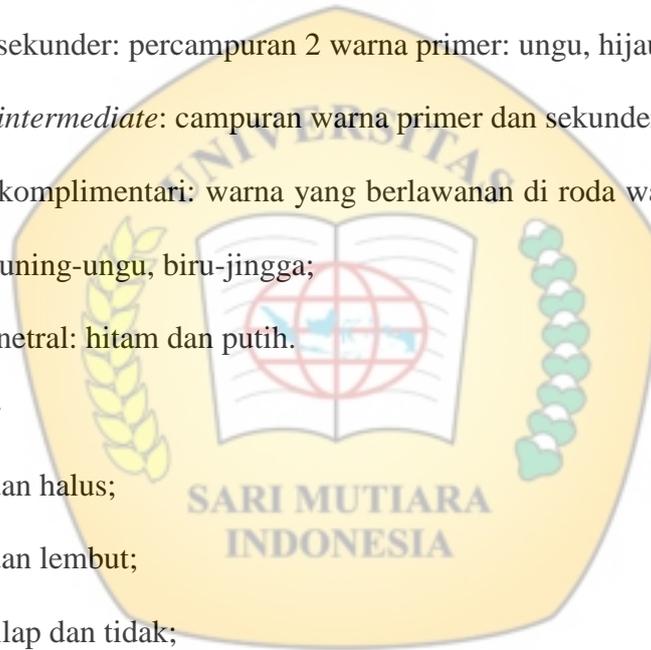
3. Tekstur

- a. Kasar dan halus;
- b. Keras dan lembut;
- c. Mengkilap dan tidak;
- d. Berbulu;
- e. Tajam.

4. Ruang

- a. *Figure* dan *ground*. *Figure*: gambar, *ground*:ruang diluar gambar;
- b. Gambar penuh dan kosong;
- c. Simetris atau asimetris.

5. Bentuk



- a. Lingkaran;
  - b. Kotak;
  - c. Segitiga;
  - d. Jajaran genjang.
6. Pola
- a. Teratur atau tidak

Kegiatan *visual art* lainnya yang sudah mampu dilakukan anak usia 4-6 tahun adalah menggunting kertas dan menyatukannya menjadi suatu bentuk. Pola guntingan sebaiknya dimulai dari mengikuti garis lurus, kemudian bergelombang, dan dilanjutkan pada garis zig-zag. Mereka juga seharusnya tidak memiliki masalah dalam menempel dengan rapi. Pada dasarnya, anak usia 4-6 tahun memiliki banyak aktivitas dalam kegiatan *visual art* karena motorik halusnya sudah mulai terlatih.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tahapan menggambar anak dasarnya dimulai dari dini dengan bermula dari titik, garis, menjadikan garis-garis kusut, menghubungkan menjadi sebuah gambar, dan membentuk gambar yang terlihat aneh namun memiliki makna dari anak, selanjutnya menjadi gambar yang terlihat sederhana dan menjadi gambar yang utuh. Proses menggambar anak akan selalu berkesinambungan sesuai dengan tingkat usianya. Membuat bentuk yang dari semula terlihat buruk sampai menjadi gambar yang indah. Hal ini tidak lepas dari apa yang dilihat anak, dipikiran, serta suasana hatinya saat menuangkan ide-idenya dalam menggambar.

## 2.1.4 Seni Rupa Anak Usia Dini

### 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 kat-kata tidak muncul dan barangkali karena kemampuan teknis berkarya tidak bisa mewedahi pikiran anak.



Gambar 2.1.4 (1)  
Boneka Kertas

Pada gambar 2.1.4 (1) Terlihat boneka kertas yang dibuat oleh anak usia 5 tahun; boneka ini diperankan sebagai anggota keluarga. Anak membayangkan kehidupan keluarga yang terjadi pada setiap harinya; bapak, ibu, serta anak yang lain diletakkan di atas kursi ciptaanya.



Gambar 2.1.4 (2)  
Anak Ingin Menjelaskan Situasi dan Kehidupan di Keluarganya

Sedangkan pada gambar 2.1.4 (2) anak ingin menjelaskan situasi dan kehidupan di keluarganya. Anak ingin mengungkapkan tugas ibu merawat bunga, menyiram, memotong dan memberi pupuk.

Dari gambar tersebut dapat dilihat bahwa anak menggambar dengan situasi apa yang dialaminya dalam kehidupan sehari-hari dan bebas menungkan dalam kertas kosongnya. Sehingga anak dapat mengungkapkan apa yang sedang dirasakannya.

## 2. Seni Rupa Anak Usia Dini

Keterampilan seni rupa adalah menciptakan sesuatu bentuk baru dan mengubah fungsi bentuk. Kegiatan ini sering dilakukan oleh anak-anak pada usia dini karena sifat keingintahuan mereka. Anak memperlakukan selembar kertas kosong sebagai teman bicara, diajak berbicara terlebih dahulu kemudian baru menggambar. Gambar tersebut kadang tidak berwujud figuratif, tetapi juga bisa berupa coretan garis. Menggambar dikerjakan dengan berlari, berhenti sejenak kemudian bercerita dan dilanjutkan lagi dengan menggoreskan benda tajam. Sembari mengambil alat permainan yang sudah ditata rapi dari lemari alat tersebut disebar diletakkan di sembarang tempat, inilah kegiatan bermain.

Kegiatan anak berseni rupa seperti tersebut adalah Sebagian dari contoh perilaku karya: tetapi sebenarnya contoh kegiatan anak yang serupa dapat dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Segala sesuatu yang dia ciptakan kadang tidak dapat dipisahkan apakah kegiatan bermain atau berekspresi. Kegiatan ini menyatukan antara pikiran dan perasaan yang secara kompleks

bekerja secara simultan. Kadang kala, kegiatan tersebut tidak dapat digolongkan kedalam skema gambar secara pasti, karena kegiatan berpikir sebenarnya juga sebagai kegiatan merasakan sesuatu dan sekaligus ingin usaha mengutarakan isi hatinya.

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

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

Kesenian orang dewasa mempunyai kriteria, dan penilaian yang berbeda dengan karya anak. Karya seni anak dilakukan belum dengan kesadaran penuh menata garis, warna dan bentuk. Karya seni anak mampu menampung angan-angan dan kemudian mewujudkannya serta secara tetap (konstan) serta memberi judul beserta alasannya. Anak melakukan kegiatan berkarya rupa seperti menyusun benda-benda di lingkungan sekitarnya, atau

mengubah fungsi benda menjadi permainan atau mencoret dan menggambar dinding maupun lantai dapat digolongkan sebagai seni anak, karena anak ingin bermain, dan berkomunikasi dengan pihak lain. Bentuk tersebut dapat mewakili ide dan gagasannya secara konstan maka disebut pula sebagai kesenian anak.

Ketika seorang anak tidak puas dengan alat permainan yang sudah ada, anak ingin mencari sesuatu yang baru yang mampu mengungkapkan ide dan rasa. Seperti anak laki-laki membongkar alat permainan dan menyusun kembali. Kegiatan ini merupakan sifat keingintahuan anak dan mencari sesuatu yang baru. Demikian pula anak perempuan ingin merawat bunga, membongkar baju boneka dan mengganti dengan kain sarung.

Jadi kesenian difungsikan oleh anak sebagai media ungkapan perasaan, ide, gagasan dan pikiran anak. Karyanya sebagai alat bermain imajinasi, mengutarakan ide dan juga sebagai media komunikasi. Karya seni rupa tersebut dimodifikasi sehingga bentuk dan berfungsi beda. Karya-karya rupa secara alami mempunyai susunan, cara penyusunan, bentuk/figur maupun warna dan garis yang khas sehubungan dengan kekuatan otot tangannya. Contoh: kursi berkaki empat digambar seperti angka empat terbalik; atau bunga digambar berupa tangkai yang berbunga dan pot yang berbentuk trapesium terbalik. Kegiatan ini dilakukan guna memberikan simbol objek.



Gambar 2.1.4 (3)  
Gambar Anak Usia 5 Tahun

Gambar ini mengungkap pikiran anak: ingin naik pesawat terbang, ingin menjadi pilot, kehebatan benda besar dapat terbang, dan ingin menciptakan rumah udara untuk mendarat pesawat terbang. Bayangan anak terhadap situasi yang aneh itu terungkap dengan gambar yang tersamar (dalam bentuk simbol) maupun gambar sederhana.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa anak mengungkapkan apa yang dirasakan dengan menggambar, menuangkan ide-idenya dengan situasi yang dilihatnya dan menjadikannya sebuah karya yang dapat diterima oleh public atau orang lain. Keunikan anak memiliki gayanya masing-masing dalam menuangkan idenya, dan dengan perbedaan caranya anak dapat menemukan jati dirinya dalam menggambar. Karena setiap anak memiliki idenya, caranya, situasi, yang berbeda-beda dalam mengungkapkannya dalam sebuah gambar.

### **2.1.5 Hakikat Seni Rupa Bagi Anak Usia Dini**

#### **1. Seni Sebagai Media Bermain**

Peristiwa menggambar atau membuat benda-benda menjadi alih fungsi ini lebih dimaksudkan anak sebagai kegiatan bermain. Anak memperlakukan gambar sebagai bayangan objek yang tidak ditemukan di lingkungan sekitar. Figur yang

ada dalam gambar permainan ini satu persatu dihafalkan dan pada suatu ketika akan muncul kembali dengan bentuk yang lebih sempurna bermain Imajinasi.

#### a. Bermain Imajinasi

Bermain bagi anak mempunyai peran penting, karena di dalam bermain bentuk anak-anak dapat membayangkan atau berimajinasi tentang kejadian di tahun yang akan datang; anak akan menampilkan bermacam-macam ide dan gagasan. Misalnya: rumah terapung akan memberikan inspirasi baru atas keinginannya membuat rumah yang nyaman tidak diganggu orang lain, seperti menikmati lautan dan dapat bergerak di mana saja di laut. Demikian pula rumah angkasa yang menggambarkan rumah balon, dengan inspirasi balon udara. Pada kesempatan lain, anak juga ingin mengutarakan pendapat, bahwa dia ingin berperan. Imajinasi anak tentang peran dirinya ini pada suatu ketika akan tampak pada gambar anak. Sebagai contoh peran sebagai teman yang baik, kadang kala ingin menjadi superman atau yang lain.



Gambar 2.1.5 (1)

Anak Usia 5 Tahun yang Ingin Menunjukkan Peran Dirinya dan Meminta Perhatian Seluruh Keluarga Sebagai yang Paling Bisa

#### b. Permainan Ide

Seni rupa bagi anak merupakan alat untuk memainkan ide serta pikiran yang penuh dengan gagasan. Ketika anak masuk sekolah Taman Kanak-kanak, guru meminta anak menggambar meja yang ada di kelas, mungkin saja anak akan menggambar meja yang ada di rumah. Secara naluriah ide anak itu telah

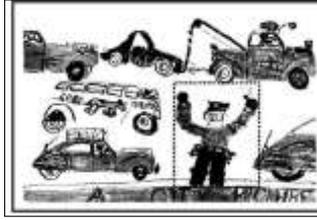
dibawa ke mana saja dan pada suatu ketika akan muncul kembali gagasannya. Meja sebagai objek formal (dilihat langsung) oleh anak akan kalah dengan gambaran yang telah dipunyai sebelum menggambar.

### c. Permainan Fisik

Seperti telah diungkapkan di depan bahwa kegiatan menggambar yang dilakukan anak kadangkala disertai dengan gerakan fisik, seperti berlari atau bernyanyi dan bercerita kepada teman-temannya atau orang lain. Sebenarnya juga sering dijumpai, anak menggambar objek disertai menggerakkan tangan dan menunjukkan kemarahan kepada gambar yang sedang dibuat, kemudian disertai dengan menirukan gerakan menghantam seseorang dengan tenaga dalam. Belum selesai mengacungkan tangan yang siap menghantam lawan, anak kemudian melanjutkan menggambar dan menirukan seolah-olah lawannya terjatuh

### 2. Seni sebagai Media Berkomunikasi

Tidak setiap anak mempunyai perkembangan bicara dan mengutarakan pendapatnya secara lisan, oleh karenanya gambar dapat digunakan sebagai alat untuk mengutarakan pendapat. Sebagai contoh gambar di bawah ini: Cita-cita anak akan menjadi seorang polisi, dia membayangkan kegagahan polisi seperti ayahnya sebagai seorang polisi.



Gambar 2.1.5 (2)  
Badan Polisi Digambar lebih besar dari pada mobil atau bus

### 3. Seni sebagai Ungkapan Rasa

Kegiatan anak dilakukan dengan sadar maupun hanya sekedar mencoret kertas atau dinding, kesemuanya ini tetap diakui sebagai karya rupa atau gambar. Ketika seorang anak melakukan kegiatan mencoret dinding dengan sadar, maka segala bentuk yang diutarakan kembali dengan urut dan tidak berubah. Kegiatan ini disebut ekspresi seni. Anak-anak mengutarakan sesuatu dengan luas tanpa batas, berupa keinginan terhadap suatu benda, atau sedang bergumam umpatan terhadap ibu atau tidak terkabulnya permintaan anak. Kegiatan ini dilakukan kapan saja, ketika anak marah dengan teman, atau mengagumi kehebatan seorang ayah serta temannya yang paling disukai diungkapkan dalam bentuk gambar.

Jika diamati cara kerja anak ketika menggambar, terdapat dua gerakan: Pertama menggambar dengan spontan disertai dengan kegiatan mendongeng, menyanyi atau yang lain menjadikan ungkapan lebih penting dari pada bentuk atau figur karya. Permainan rasa pada anak usia dini berupa spontanitas menggambar, menggambar merupakan bagian dari mendongeng dan mengutarakan pendapat. Kegiatan menggambar yang dilakukan akan berhenti ketika cerita yang dibawakan dianggap selesai.

Kedua, anak menggambar dengan tenang; satu persatu gambar diselesaikan sesuai dengan imajinasi dan pikiran serta pengalamannya melihat objek. Seperti menggambar tanaman bunga ditampilkan dirinya sedang membantu ibu menyiram bunga yang ditanam. Bentuk bunga itu barangkali tidak sesuai dengan bentuk bunga yang sesungguhnya, melainkan ketika diberi pertanyaan kepadanya akan dijawab gambar bunga mawar jawaban ini seiring dengan pengalamannya melihat tanaman bunga mawar. Gambar-gambar ini sebagai pernyataan rasa keindahan warna bunga mawar yang pernah didengar maupun dilihatnya.

#### 4. Seni untuk Mengutarakan Ide, gagasan dan angan-angan

Kegiatan anak ingin mengutarakan ide dan gagasan yang tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Ingatan peristiwa masa lalu anak yang sangat terkenang pada suatu ketika bercampur dengan keinginan ataupun khayalan makhluk aneh yang tidak dikenal orang dewasa, akan muncul dalam ruang yang lebar. Karya rupa yang dilakukan anak, lebih cenderung merupakan kebutuhan biasa sebagai makhluk hidup yang harus bercerita kepada orang lain, atau membayangkan sesuatu yang seiring dengan perkembangan usianya. Keterbatasan kata-kata membuat perasaan anak semakin sesak karena keinginannya mengutarakan pendapat tidak diketahui orang lain. Akhirnya, anak hanya mampu mengutarakan lewat gambar dan simbol. Simbol yang muncul dari pikiran anak ini ternyata mempunyai arti yang sangat kompleks, mulai keinginan sesuatu, gagasan serta angan-angan yang meluap atas benda pujaannya.

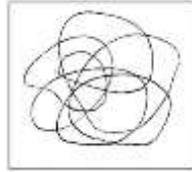
Dari pernyataan diatas dapat diketahui bahwa, seni rupa dapat digunakan sebagai media bermain dalam berimajinasi dengan apa yang dipikirkan anak baik menjadi seorang super hero, malaikat, penyelamat dan menjadi oarng yang buruk sekalipun. Seni rupa juga digunakan untuk permainan ide, dimana anak memikirkan yang lain dari pada yang sudah diperdengarkan atau sesuai dengan arahan. Anak memiliki proses berpikir yang luas dan berpindah-pindah saat diberikan sesuatu untuk dilakukannya, seperti; menggambar baju, pikiran anak akan beralih atau berpindah dengan memikirkan baju-baju yang pernah dilihatnya dan membuat baju yang berbeda dengan temannya. Seni rupa dapat digunakan sebagai permainan fisik, dengan memikirkan apa yang akan dituangkannya dalam kertasnya akan dengan spontan menggerakkan badannya dengan menceritakan atau mengikuti situasi yang digambaranya atau sebaliknya anak berinteraksi denga napa yang diinginkanya dan menuangkannya lewat gambar. Seni rupa merupakan sebagai media komunikasi dalam mengungkapkan setiap pikiran anak, ungkapan rasa atau perasaan anak, mengungkapkan idenya, bahkan angan-angannya yang akan menjadi cita-citanya.

### **2.1.6 Aspek-Aspek Seni Rupa**

#### **1. Unsur Rupa**

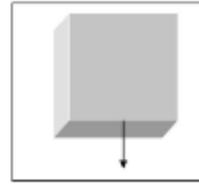
##### **a. Garis**

Garis merupakan torehan, coretan, batas yang dibuat dengan cara menggores dengan benda tajam, mencoret dengan pewarna atau berupa kesan goresan antara warna dan benda satu dengan yang lain, seperti contoh berikut.



Gambar 2.1.6 (1)

Garis yang didapat dengan menggores



Gambar 2.1.6 (2)

Garis sebagai batas suatu objek

Pada anak usia dini suka membuat garis dengan cara mencoret atau menggoreskan benda tajam kepada benda lain. Terdapat garis formal dan bebas; garis formal dibuat dengan penggaris sedangkan garis informal berupa goresan langsung dengan tangan.

#### b. Warna

Warna berupa pigmen atau serbuk yang dipadatkan menjadi batangan maupun serbuk yang dibuat berbentuk pasta serta dicairkan. Serbuk yang dipadatkan seperti: pensil, pastel dan batangan cat air. Pewarna pastel terdapat 3 macam: pastel kapur yang mudah dihapus dengan kain atau tangan langsung, pastel lilin yang terbuat sebagian besar berbahan lilin. Pastel ini terkesan tipis digoreskan atau dipakai pada kertas. Pastel minyak, sebenarnya juga pastel oli yang dipadatkan, warna yang dihasilkan kuat dan tebal dan sering dimanfaatkan untuk melukis dan menggambar. Pewarna yang paling cocok untuk anak adalah bahan yang memudahkan anak menggores serta membuat ketahanan menggambar lama, di samping itu pewarna tadi tidak mengandung racun (antitoksin), karena anak sering lupa menggigit-gigit ketika memegang pewarna pastel tersebut.

Warna yang sering dimanfaatkan anak itu mempunyai arti simbolis maupun arti ekspresi. Simbolis berarti warna yang dimanfaatkan menggambarkan isi rasa anak ketika sedang menyatakan kehendak. Sedangkan warna ekspresi,

warna itu memberi gambaran tentang kondisi anak. Seperti dikatakan oleh Oho Graha, sebagai berikut:

Memang ada ahli-ahli yang mencoba membandingkan warna gambar dengan suasana jiwa anak, pada saat gambar anak berwarna itu dibuat. Lawyer bersaudara misalnya, menemukan anak-anak berusia empat tahun memilih warna kuning untuk mewarnai yang bertema kegembiraan, coklat untuk tema yang menyedihkan (Graha. 1997:6).

Jadi warna yang digunakan oleh anak sebagai perwakilan atau simbol ungkapan perasaan; apakah rasa sedih, gembira atau sekedar memenuhi ruang gambar

Dapat juga dilihat bahwa dengan garis dan warna anak menunagkan suasana hatinya yang sedang baik dan buruk. Dan tanpa disadarinya akan terlihat dari hasil yang digambarnya.

### c. Bentuk dan Ruang

Bentuk merupakan kumpulan dari garis sehingga membentuk satuan, atau bentukan sengaja membuat objek yang mempunyai volume. Secara teori terdapat 2 jenis bentuk: (a) bentuk geometris, yang dibuat dengan alat penggaris sehingga terukur garis-garisnya. Biasanya juga disebut dengan bentuk formal, contoh: segitiga, segi empat, kerucut dst. (b) Bentuk informal adalah bentuk bebas yang dibuat oleh anak dengan menggores langsung atau membuat tumpukan benda dengan cara disusun maupun dipahat serta dipijit; contoh: menggambar, melukis, mematung, membuat asbak dari tanah liat, dan seterusnya



Gambar 2.1.6 (3)  
Bentuk Formal



Gambar 2.1.6 (4)  
Bentuk Bebas

## 2. Aspek Rasa

### a. cerita

Aspek rasa terdapat pada cerita gambar dan karya senilainya; aspek rasa sering juga disebut dengan isi lukisan atau gambar. Gambar atau karya seni anak mempunyai makna dan digunakan untuk mengungkapkan perasaan sedih, senang atau kemarahan. Dalam hal ini, anak akan mengutarakan pendapat dan berkomunikasi kepada orang lain; cerita ini merupakan ulangan ingatan peristiwa yang pernah dilakukan anak, tetapi juga merupakan ungkapan rasa sedih, marah ataupun senang. Cerita anak dalam gambar bisa bersambung atau bisa dalam satu gambar berisi banyak cerita. Gambar anak yang memuat banyak cerita dan ide dalam lukisan ini kadang hasilnya sulit dipahami orang. Cerita itu digabung menjadi satu bentuk, tetapi juga bisa dipisahkan satu persatu tetapi dimuat dalam satu muka gambar.



Gambar 2.1.6 (5)

Gambar ini menunjukkan tiga cerita yang ditampilkan dalam satu bidang gambar, anak ingin bercerita tentang putri salju, matahari cerah di pagi hari dan pengalamannya pernah melihat rusa di kebun binatang

Aspek rasa juga dapat dimaknai nilai susunan bentuk-bentuk, garis maupun warna. Seperti diketahui bahwa terdapat prinsip penyusunan bentuk bentuk yang serasi diantaranya, seperti keseimbangan yaitu tertatanya susunan bentuk baik formal maupun bebas yang dapat mewujudkan susunan yang harmonis. Demikian pula, ketika seorang anak mengutarakan gagasan akan menyusun bentuk gagasan seperti apa, diletakkan di mana, bisakah dipahami keinginan anak tersebut? Aspek ini sulit diketahui hanya melalui hasil karya, biasanya untuk melihat dan mengerti isi karya seseorang dapat menanyakan secara langsung kepada anak. Sebab, kesemuanya bergantung kepada kemampuan menggambar belum seperti yang diinginkan dalam pikiran anak, sehingga karya tersebut hanya berupa simbol-simbol bentuk. Seperti suasana siang hanya digambarkan dengan matahari yang bersinar dengan bentuk bulatan diberi garis yang memancar (mandala), atau manusia tulang dengan identitas tertentu untuk menyatakan laki-laki atau perempuan.

Aspek rasa hanya dapat dinikmati dan dilatih dengan kebiasaan mengamati, mencoba menggambar dan diberi arahan serta kritikan. Jika anak-anak diberi contoh terlalu banyak dalam menggunakan warna serta mencontoh bentuk-bentuk kadang-kadang akan terjadi kemacetan, atau hanya mengutarakan rutinitas mencontoh guru. Padahal, ide anak sebenarnya sangat luas dan banyak, segala sesuatu dapat diungkapkan secara visual. Anak tidak lagi mengikuti semua instruksi guru, karena pada masing-masing anak telah mempunyai konsep ketika akan menggambar. Kejadian ini tampak ketika anak menggambar bentuk yang dipahami bukan apa yang dilihat pada saat itu. Persepsi ini sebenarnya merupakan

modal yang sangat besar untuk dikemukakan sehingga modal tersebut menjadi tatanan di dalam gambar yang tidak dipunyai oleh orang dewasa.

#### b. Tema

Istilah Tema berasal dari bahasa Inggris theme (Bhs. Yunani), kata ini di dalam istilah kesusastraan Indonesia ditulis tema. Artinya, suatu soal atau buah pikiran yang diuraikan dalam suatu karangan. Jika hal tersebut dimanfaatkan untuk memahami karya seni rupa, maka tema adalah suatu hal yang dijadikan isi dari suatu ciptaan, hal ini biasanya dikutip dari dunia kenyataan, tetapi dilukiskan dengan memakai alat-alat kesenian semata-mata (Shadily, 1975: 7). Jadi tema adalah masalah pokok yang dibahas, jika dikaitkan dengan seni rupa anak, maka yang dimaksudkan tema adalah ide pokok atau cerita yang dikemukakan oleh anak lewat karya seni.

Tema-tema yang sering dijadikan dorongan berkarya bagi anak adalah:

1) Lingkungan sekitar anak, seperti: lingkungan di dalam rumah, di sekolah atau lingkungan alam yang setiap saat dilihat anak, dan yang paling menarik dilihat dari mata pandang anak, hiasan penutup meja, bunga di taman, peralatan memasak yang ada di dapur, atau pot-pot tanaman yang disiangi oleh ibu.



Gambar 2.1.6 (6)  
Gambar anak tentang tema lingkungan rumahku

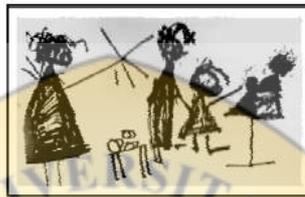
- 2) Keikutsertaan dalam peristiwa: menyanyi bersama di panggung gembira, bekerja bakti di kampungku, membantu ibu menyiram air dan memasak ikut tamasya atau pun bermain bersama teman-temannya. Tema ini bisa dimasukkan ke dalam gambar karena mempunyai kesan tertentu: bosan, senang, atau marah.
- 3) Kejadian yang menimpa anak: susah, senang, berkenalan dengan teman, atau kemarahan dengan keluarga dan temanku.
- 4) Keinginan anak, seperti meminta berkunjung ke rumah saudara, alat mainan kesenangan (balon, sepeda dan lain-lain).
- 5) Pikiran masa depan (cita-cita), ingin menjadi seorang dokter, arsitek, polisi, tentara atau ilmuwan, serta keinginan naik pesawat terbang.
- 6) Apa yang pernah dilihat dalam peristiwa sekejap: melihat film di televisi, pesawat tempur berjalan cepat, membaca majalah dan komik, kejadian upacara adat, melihat tabrakan.
- 7) Imajinasi akan peristiwa yang imajiner, tabrakan pesawat, serangan para pahlawan,
- 8) Cerita kepahlawanan atau wiracarita (heroic).

#### c. Fisik dan Fantasi

Anak pada usia tertentu mampu merekam suasana atau kejadian dengan jelas sampai dewasa dan itu jika mempunyai minat tinggi. Suatu ketika, informasi yang dipaksakan dari orang dewasa atau berupa kemarahan seorang ibu kepada anak kesayangan ini menjadi simpanan ingatan yang sulit lepas sehingga menjadikan dendam berkepanjangan. Ingatan yang tertumpuk itu menjadi sesak

dalam ingatan anak sehingga mengalami kejenuhan. Maka, kegiatan melukis merupakan usaha untuk mengurangi kesesakan yang menumpuk bertahun-tahun.

Susunan bentuk yang beraneka ragam benda maupun objek merupakan bayangan atau imajinasi yang ada dalam pikiran anak, namun mungkin juga sebagai perasaan anak. Gambar tersebut menjadi suatu media untuk menuangkan khayalan serta bayangannya terhadap situasi dan lingkungan sekitarnya.



Gambar 2.1.6 (7)  
Gambar anak dengan tema lingkungan rumahku

### **2.1.7 Tujuan dan Fungsi Pendidikan Seni**

Widia Pekerti, dkk (2016: 1.24) Tujuan pembelajaran seni adalah sebagai berikut.

- a. Mengembangkan sensitivitas persepsi indriawi pada anak melalui pengalaman yang kreatif sesuai karakter dan jenjang perkembangan pada pendidikan.
- b. Memberikan stimulus pada anak dari setiap pertumbuhan ide-ide yang imajinatif dan dapat menemukan berbagai penemuan atau gagasan yang kreatif dalam memecahkan masalah artistik atau estetik melalui proses eksplorasi, kreasi, presentasi dan apresepsi sesuai minat dan potensi diri yang dimiliki anak di tiap jenjang pendidikan.

- c. Mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan kesenian dengan disiplin ilmu lain yang serumpun atau tidak serumpun melalui berbagai pendekatan keterpaduan yang sesuai karakter keilmuannya.
- d. Dapat mengembangkan kemampuan untuk berapresiasi seni dalam konteks sejarah dan dapat menghargai berbagai macam budaya lokal juga global, sebagai sarana pembentukan saling toleransi dan demokratis dalam masyarakat yang majemuk.

Senada dengan pendapat Slamet Suyanto (2005; 25), tujuan pembelajaran seni adalah;

- a. Membantu anak mengekspresikan diri, melalui seni dapat meningkatkan kreativitas anak dengan mewujudkan imajinasinya dalam seni.
- b. Melatih anak untuk mencintai keindahan, kerapian dan keteraturan.
- c. Memberi kesempatan anak untuk mengenal berbagai benda, warna, bentuk, dan tekstur secara kreatif dalam karya seni.
- d. Dapat melatih otot-otot halus seperti otot-otot jari tangan dan melatih koordinasi antara tangan dan mata.

### **2.1.8 Pendidikan Seni Pada Anak Usia Dini**

Pendidikan seni pada anak usia dini menurut Widia Pekerti, 2016: 1.40 dkk berfokus pada:

1. Belajar melalui bermain.

Pada anak usia dini belajar melalui bermain merupakan pengalaman yang bermakna dan sangat menyenangkan bagi anak untuk mengapresiasi setiap ide-ide yang dimiliki anak.

## 2. Belajar melalui observasi.

Anak akan belajar melalui mengamati hal yang baru dan menarik, anak akan mengingat karena rasa peka anak sangat tinggi, melalui buku, televisi, video, gambar, bentuk-bentuk konkret. Serta anak dapat membuat sesuatu hal baru dari apa yang telah diamatinya.

## 3. Belajar melalui eksplorasi.

Anak usia dini tidak bisa diam diri untuk melihat hal yang baru, mencoba, bereksperimen dan mengotak atik misalnya mobil-mobilan, boneka, sepeda, hal-hal yang bisa berbunyi. Sehingga anak akan langsung mengaplikasikannya lewat bermain atau bereksplorasi.

## 4. Belajar melalui imitasi.

Anak akan meniru hal-hal yang ada disekitar anak, dari model yang mereka lihat dan menjadikan anak asyik, senang, maka anak bertahap menirunya akan sempurna jika terbiasa dan terlatih.

## 5. Belajar melalui seni.

Ketika anak sedang melakukan kegiatan seni banyak pengalaman dan pengetahuan yang mereka peroleh, pengalaman, perkembangan yang meningkat dan kemampuan anak, karena dalam seni memerlukan perhatian melalui pengamatan yang terjadi dalam seni, melalui menggambar, melukis anak akan mengingat peristiwa yang pernah terjadi.

Tujuan pembelajaran seni dalam penelitian ini adalah dapat mengembangkan potensi diri anak dan mencakup kepekaan estetis yang berkaitan tentang pengetahuan artistik, sensitivitas terhadap lingkungan, motorik halus pada

anak akan berkembang, terlatihnya pada koordinasi tangan dan mata. Konsep pendidikan seni pada anak Taman Kanak-Kanak bertujuan untuk membantu anak dalam mengungkapkan sesuatu yang mereka ketahui, ide-idenya yang baru, perasaan pada anak dan dapat mengungkapkannya pada sebuah karya seni yang bermakna.

Haksel (1979 dalam Widia Pekerti, dkk 2016; 1.41), berpendapat bahwa Pendidikan Usia Dini amat tidak efektif atau kurang sempurna tanpa adanya musik, rupa, gerak dan drama. Secara umum pendidikan seni anak TK memiliki 4 fungsi utama sebagai berikut.

#### 1. Fungsi Ekspresi

Anak usia dini atau TK mendapatkan kesempatan untuk menyatakan pikiran dan perasaan secara bebas diungkapkan dalam bentuk bunyi, rupa, gerak, dan bahasa atau dapat dikombinasikan sesuai anak mengeksplorasi ungkapannya. Anak dengan spontan akan mengekspresikan dirinya saat proses hingga akhir dan merasa puas akan hasil karyanya, seperti menggambar dan mewarnai dari berbagai teknik.

#### 2. Fungsi Komunikasi

Anak dapat menyampaikan perasaan, pesan melalui bunyi, rupa, gerak, dan bahasa. Melalui seni memperkenalkan bahasa simbol pada anak.

#### 3. Fungsi Pengembangan Bakat

Anak dilahirkan sudah mempunyai kemampuan tersendiri, misalnya, bernyanyi, menggambar, dan ketika sudah pada saatnya anak akan dibantu mengembangkan kemampuan yang dimiliki dalam jenjang pendidikan.

#### 4. Fungsi Kreativitas

Sebagian besar anak suka bereksplorasi dengan lingkungan sekitarnya, imajinasi anak mulai terasah ketika mendapatkan benda-benda yang menarik. Kreatif tidak hanya menciptakan dari yang tidak ada menjadi ada, tetapi mengubah yang telah ada menjadi model baru yang lama dengan melakukan improvisasi.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi pembelajaran seni adalah pembelajaran yang berpusat pada anak, melalui bermain pembelajaran seni dapat dieksplorasikan, anak secara ekspresi mengungkapkan hal yang baru, anak menjadi kreatif. Selain itu seni bagi anak adalah sebagai ungkapan bahasa visual dan sebagai alat komunikasi. Orang lain dapat mengetahui tentang perasaan, emosi, pengalaman anak yang baru dari hasil karya seni yang diciptakan oleh anak.

##### **2.1.9 Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan proses dasar pendidikan, dari sanalah lingkup terkecil secara formal yang menentukan pendidikan berjalan baik atau tidak. Pembelajaran merupakan suatu proses menciptakan kondisi yang kondusif agar terjadi interaksi komunikasi belajar mengajar antara guru, peserta didik, dan komponen pembelajaran lainnya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut (Azhar (2011)Albert Efendi Pohan 2020; 1 ) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dan peserta didik. Menurut Undang-undang No.20 tahun 2003 pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik

dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan dasar dari pendidikan membawa informasi dan pengetahuan serta terjadinya interaksi yang kondusif antara pendidikan dan peserta didik.

#### **2.1.10 Pembelajaran Daring**

Istilah daring merupakan akronim dari “dalam jaringan“ yaitu suatu kegiatan yang dilaksanakan dengan sistem daring yang memanfaatkan internet. Menurut Bilfaqih & Qomarudin (2015, hlm. 1) “pembelajaran daring merupakan program penyelenggaraan kelas pembelajaran dalam jaringan untuk menjangkau kelompok target yang masif dan luas”. Rosenberg dalam Alimuddin, Tawany & Nadjib (2015, hlm. 338) menekankan bahwa e-learning merujuk pada penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Menurut Ghirardini dalam Kartika (2018, hlm. 27) “daring memberikan metode pembelajaran yang efektif, seperti berlatih dengan adanya umpan balik terkait, menggabungkan kolaborasi kegiatan dengan belajar mandiri, personalisasi pembelajaran berdasarkan kebutuhan mahasiswa dan menggunakan simulasi dan permainan”. Sementara itu, Thorme dalam Kuntarto (2017, hlm. 102) “pembelajaran daring adalah pembelajaran yang menggunakan teknologi multimedia, kelas virtual, CD ROM, streaming video, pesan suara, email dan telepon konferensi, teks online animasi, dan video streaming online”. Senada dengan Abdusshomad (2020 ) Pembelajaran daring merupakan proses pembelajaran yang dilakukan dengan memanfaatkan berbagai fitur seperti *smartphone*, teknologi digital, *laptop*, web atau aplikasi berbagai

internet atau jaringan, namun dengan pembelajaran daring banyak terjadi keluhan dari sekolah-sekolah terlebih bagi sekolah yang berada jauh dari jaringan internet sehingga mereka susah untuk mengakses jaringan internet untuk tugas-tugas sekolah mereka.

Sementara itu menurut Permendikbud No. 109/2013 pendidikan jarak jauh adalah proses belajar mengajar yang dilakukan secara jarak jauh melalui penggunaan berbagai media komunikasi. Dengan adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi membawa perubahan dan kemajuan diberbagai sektor terutama pada bidang pendidikan. Peranan dari teknologi informasi dan komunikasi pada bidang pendidikan sangat penting dan mampu memberikan kemudahan kepada guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran daring ini dapat diselenggarakan dengan cara masif dan dengan peserta didik yang tidak terbatas. Selain itu penggunaan pembelajaran daring dapat diakses kapanpun dan dimana pun sehingga tidak adanya batasan waktu dalam penggunaan materi pembelajaran. Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring atau e-learning merupakan suatu pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dengan menggunakan internet dimana dalam proses pembelajarannya tidak dilakukan dengan *face to face* tetapi menggunakan media elektronik yang mampu memudahkan siswa untuk belajar kapanpun dan dimanapun, berbeda dengan mereka ada yang masih belum maju akan koneksi internet ataupun cakupan teknologi.

### 2.1.10.1 Karakteristik Pembelajaran Daring

Tung dalam Mustofa, Chodzirin, & Sayeti (2019: 154) menyatakan karakteristik pembelajaran daring antara lain:

1. Materi ajar disajikan dalam bentuk teks, grafik dan berbagai elemen multimedia,
2. Komunikasi dilakukan secara serentak dan tak serentak seperti video *conferencing*, *chats rooms*, atau *discussion forums*,
3. Digunakan untuk belajar pada waktu dan tempat maya,
4. Dapat digunakan berbagai elemen belajar berbasis CD-ROM untuk meningkatkan komunikasi belajar,
5. Materi ajar relatif mudah diperbaharui,
6. Meningkatkan interaksi antara mahasiswa dan fasilitator,
7. Memungkinkan bentuk komunikasi belajar formal dan informal,
8. Dapat menggunakan ragam sumber belajar yang luas di internet.

Selain itu, karakteristik pembelajaran daring antara lain:

1. Memiliki konten yang relevan dengan tujuan pembelajaran (Hanum, 2013)
2. Pemberian informasi dan komunikasi, dilakukan secara *online* menggunakan computer yang terhubung ke internet (Aminoto & pathoni, 2014)
3. Dan kemudian untuk mengakses kelas dan literasi lebih mudah dan luas (Herawati, Fuaddunnazmi, & Habibi, 2017) dalam Susantiningrum, 2020).

Dari pernyataan di atas, karakteristik pembelajaran daring merupakan pemberian informasi dan komunikasi melalui konten terkait pembelajaran.

### **2.1.10.2 Manfaat Pembelajaran Daring**

Bilfaqih dan Qomarudin (2015: 4) menjelaskan manfaat pembelajaran daring antara lain:

1. Meningkatkan mutu pendidikan dan pelatihan dengan memanfaatkan multimedia secara efektif dalam pembelajaran.
2. Meningkatkan keterjangkauan pendidikan dan pelatihan yang bermutu melalui penyelenggaraan pembelajaran dalam jaringan
3. Menekan biaya penyelenggaraan pendidikan dan pelatihan yang bermutu melalui pemanfaatan sumber daya bersama.

Adapun manfaat pembelajaran daring menurut Hadisi dan Muna (2015: 127) sebagai berikut:

1. Adanya fleksibilitas belajar yang tinggi. Dimana, peserta didik dapat mengakses bahan-bahan belajar setiap saat dan berulang-ulang.
2. Peserta didik dapat berkomunikasi dengan guru setiap saat. Dimana, peserta didik dapat lebih memantapkan penguasaannya terhadap materi pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa manfaat dari proses pembelajaran daring diantaranya adalah meningkatkan mutu pendidikan, keterjangkauan pendidikan, menekankan biaya penyelenggaraan pendidikan, mengakses bahan-bahan ajar, serta mampu memantapkan penguasaan terhadap materi pembelajaran.

### **2.1.10.3 Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Daring**

#### **1. Kelebihan pembelajaran daring**

Kelebihan pembelajaran daring menurut Hadisi dan Muna (2015: 130) sebagai berikut:

- a. Biaya, pembelajaran daring mapu mengurangi biaya pelatihan. Pendidikan dapat menghemat biaya karena tidak perlu mengeluarkan dana untuk peralatan kelas seperti penyediaan papan tulis, proyektor dan alat tulis.
- b. Fleksibilitas waktu, pembelajaran daring membuat pelajar dapat menyesuaikan waktu belajar, karena dapat mengakses pelajaran sesuai dengan waktu yang diinginkan.
- c. Fleksibilitas tempat, pembelajaran daring membuat pelajar dapat mengakses materi pelajaran dimana saja, selama computer terhubung dengan internet.
- d. Fleksibilitas kecepatan pembelajaran, dimana dapat disesuaikan dengan kecepatan belajar masing-masing anak.
- e. Efektivitas pengajaran, pembelajaran daring merupakan teknologi baru, oleh karena itu pelajar dapat tertarik untuk mencobanya juga didesain dengan *instructional design* Mutahir membuat pelajar lebih mengerti isi pelajaran.
- f. Ketersediaan On-demand E-Learning dapat sewaktu-waktu diakses dari berbagai tempat yang terjangkau internet, maka dapat dianggap sebagai “buku saku” yang mampu menyelesaikan tugas atau pekerjaan setiap saat.

## 2. Kekurangan Pembelajaran daring

Kekurangan pembelajaran daring menurut Hadisi dan Muna (2015: 131) sebagai berikut:

- a. Kurangnya interaksi antara guru dan siswa bahkan antar-siswa itu sendiri yang mengakibatkan keterlambatan terbentuknya *values* dalam proses belajar-mengajar

- b. Kecenderungan mengabaikan aspek akademik atau aspek sosial dan sebaliknya mendorong tumbuhnya aspek bisnis
- c. Proses belajar dan mengajarnya cenderung ke arah pelatihan dari pada pendidikan
- d. Siswa yang tidak mempunyai motivasi belajar yang tinggi cenderung gagal
- e. Tidak semua tempat tersedia fasilitas internet.

## 2.2 Peneliti Yang Relevan

Penelitian yang telah dilakukan berkaitan dengan pembelajaran daring dimasa pandemi Covid-19, diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian menurut Mulyadi, dan Jamilah, tahun 2020 dalam (jurnal Prosiding Diskusi Daring Tematik Nasional) yang berjudul Dampak Pembelajaran Daring di Tengah Pandemi Covid 19 Pada Siswa Sekolah Dasar. Ditemukan hasil penelitian bahwa dalam pembelajaran daring atau online yang dialami oleh peserta didik dan pendidik sangat berdampak yaitu kurangnya penguasaan teknologi informasi, kuota data internet, jaringan internet yang tidak menjangkau, masalah ekonomi yang dialami oleh orang tua.
2. Penelitian menurut Mirnawati, Setiawan, Yulia Khurriyati tahun 2021 dalam (Jurnal Ilmiah: Pendidikan Dasar) yang berjudul Dampak Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Siswa Mi Muhammadiyah 5 Surabaya. Ditemukan dua dampak pembelajaran daring yaitu positif dan negatif. Dampak positif adalah ternyata selama pembelajaran daring anak dapat mencapai banyak nilai di atas KKM. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu mulai dari durasi waktu yang dibutuhkan siswa dalam menyelesaikan

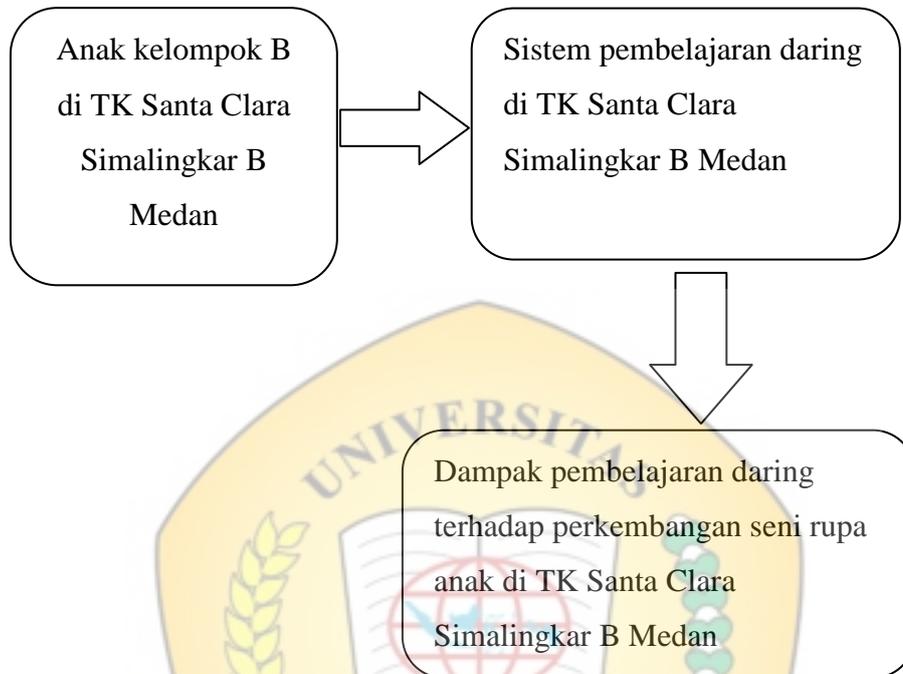
tugas, sarana dan prasarana seperti HP yang harus digunakan bergantian hingga semangat siswa yang naik turun saat melakukan pembelajaran daring, kebutuhan dan kondisi dari tiap siswa yang berbeda. Adapun dampak negatif yang ditemukan penulis diantaranya siswa akan lebih menguntungkan diri pada orang lain atau orang tuanya dalam setiap penyelesaian tugasnya, siswa lebih mengacuhkan tugas-tugasnya jika tidak ada pendampingan, dan siswa akan kurang percaya diri dalam setiap penyelesaian tugas-tugasnya.

3. Penelitian menurut Niken Bayu Argaheni, tahun 2020 dengan judul Dampak Perkuliahan Daring saat Pandemi covid-19 Terhadap Mahasiswa Indonesia, menyebutkan bahwa pembelajaran daring memiliki beberapa dampak terhadap mahasiswa yaitu pembelajaran daring masih membingungkan mahasiswa; mahasiswa menjadi pasif; kurang kreatif dan produktif; penumpukan informasi konsep pada mahasiswa kurang bermanfaat, mahasiswa mengalami stress; serta peningkatan kemampuan literasi bahasa mahasiswa.

Dari beberapa peneliti terdahulu diatas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring berdampak pada setiap aspek kehidupan, baik dalam ekonomi, pembelajaran, aspek -aspek perkembangan belajar anak, dimana yang dominan sangat memiliki keterbatasan akan situasi pembelajaran daring yang disebabkan oleh pandemi Covid-19.

## 2.3 Kerangka Berpikir

**Gambar 2.3 Bagan Kerangka Berpikir**



Perkembangan adalah dimana manusia mengalami perubahan dalam beberapa hal, misalnya dalam perbendaharaan kata dan kematangan berpikir. Dimana anak berkembang dari dasar permulaan sikap kritis hingga menentukan anak dapat menyesuaikan dirinya didalam setiap pertumbuhan dan perkembangannya hingga tingkat dewasa sampai tua.

Perkembangan seni rupa adalah salah satu aspek yang perlu dikembangkan pada anak usia dini, mendidik anak melalui seni rupa. Seni rupa adalah wadah anak menuangkan imajinasinya, permainan ide-idenya, permainan fisiknya , sebagai media komunikasi baginya, ungkapan rasa yang dialami anak, mengutarakan gagasannya, angan-angannya, serta cita-citanya esok hari setelah dewasa. Namun,

dalam situasi pandemi Covid-19 sangat berdampak terhadap perkembangan seni rupa anak usia 5-6 tahun, dikarenakan kurangnya aktivitas saat bermain diluar, berinteraksi dengan temannya dan keterbatasan alat bahan saat melakukan kegiatan aktivitas seni rupa.

