

Improving the Ability of Art Using 3M Activities (Drawing, Trying, Sticking) Children Group A Thia Ananda Playing Group

Tuti Purwanti¹, Mardiana Sari², Syarwani Ahmad³

^{1,2,3}Universitas PGRI Palembang, Jl. Jend. A. Yani Lorong Gotong Royong, 9/10 Ulu, Kec. Seberang Ulu II, Kota Palembang, Sumatera Selatan
purwantituti595@gmail.com

Abstract

This study aims to determine the Improvement of Fine Art Skills by Using 3M Activities (Drawing, Tear, Sticking) Children in Group A Thia Ananda Play Group. The research location was carried out at the Thia Ananda Play Group, which is located at Jalan Cendana 2 Lorong Asabri 2 RT 22 RW 04 Sambirejo Village, Mariana Village, Banyuasin I District, Banyuasin Regency. The subjects in this study were the children of the Thia Ananda Play Group, namely group A, namely out of 10 children divided into 6 girls and 4 boys. The research uses quantitative and qualitative methods with an action research model according to Kemmis and Taggart which focuses on children's visual arts abilities. The results of the study were an increase in the average level of achievement in the development of children's art skills in group A from the pre-cycle to cycle I and to cycle II, namely that in the pre-cycle the score was 18.8 in the undeveloped category, then in cycle I with a score of 29, 2 with the starting to develop category experienced an increase of 10.4 while in cycle II with a score of 41.8 with the developing category according to expectations this shows that cycle II experienced an increase of 12.6, so it was concluded at the end of cycle II, the research was said to be successful because the success criteria have been achieved according to the agreement of the researcher and the collaborator.

Keywords: Fine Arts Ability, 3M Activities (Drawing, Tear, Pasting)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Peningkatan Kemampuan Seni Rupa dengan Menggunakan Kegiatan 3M (Menggambar, Merobek, Menempel) Anak Kelompok A Kelompok Bermain Thia Ananda. Lokasi penelitian dilaksanakan di Kelompok Bermain Thia Ananda, yang beralamat di Jalan Cendana 2 Lorong Asabri 2 RT 22 RW 04 Kampung Sambirejo Kelurahan Mariana Kecamatan Banyuasin I Kabupaten Banyuasin. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah anak Kelompok Bermain Thia Ananda yaitu kelompok A yakni dari 10 anak yang terbagi 6 anak perempuan dan 4 anak laki-laki. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif dengan model penelitian tindakan menurut Kemmis and Taggart yang berfokus pada kemampuan seni rupa anak. Hasil penelitian yaitu peningkatan rata-rata tingkat capaian perkembangan kemampuan seni rupa anak kelompok A dari pra siklus ke siklus I dan ke siklus II yaitu bahwa pada pra siklus skor sebesar 18,8 pada kategori belum berkembang, lalu pada siklus I dengan skor sebesar 29,2 dengan kategori mulai berkembang mengalami peningkatan sebesar 10,4 sedangkan pada siklus II dengan skor sebesar 41,8 dengan kategori berkembang sesuai harapan hal ini menunjukkan bahwa siklus II mengalami peningkatan sebesar 12,6, sehingga disimpulkan pada akhir siklus II, penelitian dikatakan berhasil karena kriteria keberhasilan sudah tercapai sesuai kesepakatan peneliti bersama kolabolator.

Kata Kunci: Kemampuan Seni Rupa, Kegiatan 3M (Menggambar, Merobek, Menempel)

Copyright (c) 2024 Tuti Purwanti, Mardiana Sari, Syarwani Ahmad

✉Corresponding author: Tuti Purwanti

Email Address: purwantituti595@gmail.com (Jl. Jend. A. Yani Lorong Gotong Royong, 9/10 Ulu, Kec. Seberang Ulu II, Kota Palembang, Sumatera Selatan)

Received 5 January 2024, Accepted 8 January 2024, Published 11 January 2024

PENDAHULUAN

Anak usia dini memerlukan rangsangan dalam meningkatkan kemampuan seni yang terdapat dalam enam aspek perkembangan yang di mana guru-guru harus lebih aktif dalam menstimulus anak kemampuan seni anak dapat berkembang dengan baik, terlebih dahulu guru perlu memahami apa pengertian dari kemampuan seni yang perlu dikenalkan pada anak usia dini.

Kemampuan seni ialah salah satu aspek perkembangan yang penting dalam Pendidikan Anak

Usia Dini. Anak usia dini berumur 4-5 tahun melakukan aktivitas kreativitas seninya yakni seni rupa, seni musik dan seni tari. Oleh karena itu, dalam seni, yang perlu dikembangkan adalah kemampuan seni rupa. Agar anak-anak dapat membentuk sebuah benda dari goresan-goresan, menggambar sesuai imajinasi anak sehingga nantinya dapat distimulus dengan baik.

Kemampuan seni rupa adalah suatu keahlian yang perlu distimulus pada anak usia dini dalam merangsang keterampilan anak seperti mengembangkan diri berupa menstimulus bakat dan potensi diri pada anak serta kreativitasnya, mengungkapkan ide/gagasan berupa mengeluarkan pendapat, pikiran, ide, gagasan dan perasaannya untuk menciptakan hasil karya agar anak dapat menghasilkan suatu hasil karya sederhana seperti bentuk-bentuk bunga, hewan, rumah yang hampir menyerupai bentuk aslinya.

Kegiatan 3M (Menggambar, Merobek dan Menempel) adalah suatu aktivitas yang ditanamkan kepada anak usia dini dalam merangsang kemampuan seni rupanya dengan cara membuat pola lalu menyiapkan kertas atau daun-daun yang dirobek menjadi bentuk-bentuk yang diinginkan kemudian disusun dengan menggunakan perekat/lem di mana disusun ke dalam pola yang sudah dibuat anak.

Sumarni (2021) pernah melakukan penelitian yang berjudul “Meningkatkan Kreativitas Seni Anak Usia 5-6 Tahun melalui Kolase Daun Pisang di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Singkep Kepulauan Riau”. Temuan menunjukkan bahwa kreativitas anak-anak meningkat ketika mereka terlibat dalam kegiatan kolase berbasis alam.

Penelitian yang serupa dilakukan oleh Fitriyani, Juli (2021) yang berjudul “Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini 5-6 Tahun melalui Menggambar di TK Perwari Singkep Kabupaten Lingga”. Adapun hasil penelitiannya menerangkan bahwa kreativitas anak TK Perwari Singkep bisa ditumbuhkan melalui kegiatan menggambar.

Juga melakukan penelitian Rahmawati, dkk (2022) yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Berkarya Seni Rupa melalui Media dari Barang Bekas”. Hasil dari penelitian menerangkan bahwa pemakaian media barang bekas telah berhasil dan terbukti dalam meningkatkan kemampuan berkarya seni rupa anak.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dikerjakan peneliti di Kelompok Bermain Thia Ananda khususnya kelompok A usia 4-5 tahun, ditemukannya bahwa kemampuan seni rupa anak belum berkembang dengan baik. Misalnya: anak belum mampu mengembangkan diri, anak belum mampu mengenalkan diri, anak belum mampu mengungkapkan ide/gagasan dan anak belum mampu menghasilkan suatu hasil karya sederhana. Peneliti mencoba menggunakan kegiatan 3M (Menggambar, Merobek, Menempel) kepada anak-anak untuk mengatasi masalah tersebut.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas dan didukung oleh penelitian-penelitian yang relevan, maka peneliti tertarik buat mengerjakan penelitian yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Seni Rupa dengan Menggunakan Kegiatan 3M (Menggambar, Merobek, Menempel) Anak Kelompok A Kelompok Bermain Thia Ananda”. Penelitian ini bertujuan agar mengetahui Peningkatan Kemampuan Seni Rupa dengan Menggunakan Kegiatan 3M (Menggambar, Merobek, Menempel)

Anak Kelompok A Kelompok Bermain Thia Ananda.

Masa emas pengembangan potensi ini akan terlewatkan begitu saja jika potensi tersebut tidak dikembangkan sejak dini. Oleh karena itu, pengembangan kemampuan seni anak khususnya seni rupa memerlukan keterlibatan pendidik dan orang tua. Menurut Sari, Annisa H (2020: 152) seni rupa ialah subbidang seni yang mempergunakan bahan yang dapat dilihat dan disentuh buat menciptakannya karya seni. Melalui menerapkan referensi estetika saat konsep garis, luas, bentuk, volume, warna, tekstur, dan pencahayaan, kesan ini tercipta. Kemampuan mencipta karya dengan melihat, merasakan, dan menyentuh merupakan suatu keterampilan, dan itu dimulai sejak masa kanak-kanak.

Selanjutnya menurut Wisma, dkk (2019: 162) Pendidikan seni rupa ialah sebuah usaha yang bisa dipergunakan buat mengenalkan diri sendiri sejak dini, mengembangkan kemampuan, dan menggunakan kreatifitas dalam bidang seni rupa tentunya. Kemampuan seni rupa adalah suatu keahlian yang dimiliki anak usia dini seperti mengembangkan diri anak, mengenal diri anak, potensi anak, serta keterampilan yang anak miliki yang bisa di stimulus dengan baik.

Kemampuan seni rupa menurut pendapat Gusliati, P & Farida, M (2019: 83) ialah suatu keterampilan ini bisa dipergunakan buat mengungkapkan segala pikiran, gagasan, dan pengalaman dengan cara yang dapat dinikmati secara visual. Berdasarkan pendapat di atas maka, kemampuan seni rupa anak usia dini itu haruslah distimulus dengan baik karena akan merangsang segala ide/gagasan yang ada dalam diri anak supaya anak ampu mengungkapkan ide/ gagasannya saat pembelajaran berlangsung tentang suatu hasil karya yang anak miliki.

Dari beberapa pendapat di atas bisalah disimpulkan bahwa kemampuan seni rupa adalah suatu keahlian yang perlu distimulus buat anak usia dini dalam merangsang keterampilan anak seperti mengembangkan diri berupa menstimulus bakat dan potensi diri pada anak serta kreativitasnya, mengungkapkan ide/gagasan berupa mengeluarkan pendapat, pikiran, ide, gagasan dan perasaannya untuk menciptakan hasil karya agar anak dapat menghasilkan suatu hasil karya sederhana seperti bentuk-bentuk bunga, hewan, rumah yang hampir menyerupai bentuk aslinya.

Macam-macam kegiatan seni rupa bisa dilakukan pada anak PAUD menurut Salam dalam (Gusliati, 2019: 83) menjelaskan bahwa instruksi kerajinan anak-anak dapat dikerjakan melalui latihan yang berbeda, termasuk memotong, mencetak dan menggambar serta menciutkan dan merekatkan.

Dari pendapat para ahli di atas maka penelitian kemampuan seni rupa yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini termasuk dalam seni lukis dua dimensi dan seni kerajinan karena saat melakukan penelitian ini, peneliti berharap anak-anak melalui kegiatan 3M (Menggambar, Merobek, Menempel) menghasilkan karya yang berupa seni lukis dua dimensi di mana anak-anak sebelumnya menggambar terlebih dahulu lalu merobekkan pola tersebut selanjutnya dtempalkan pada tempat yang telah disediakan dan seni kerajinan yang di mana muncul dari hasil karya anak sendiri.

Adapun kelebihan seni rupa menurut penulis yaitu:

1. Anak memiliki banyak kesempatan untuk berkreasi,

2. Anak bisa mengeksplorasi dirinya dengan lingkungan
3. Anak akan lebih percaya diri memiliki kemampuan seni rupa pada dirinya,
4. Anak mampu menyelesaikan tugasnya sesuai dengan kemampuan dan imajinasinya.

Selain itu ada kekurangan dalam seni rupa yaitu:

1. Guru harus memiliki strategi agar anak mau melakukan kegiatan 3M
2. Kegiatan 3M harus menarik,
3. Anak mudah bosan.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan kegiatan 3M yaitu menggambar, merobek dan menempel dalam merangsang serta meningkatkan kemampuan seni rupa anak agar berkembang dengan baik. Menurut Sulastri (2019: 118) kegiatan menggambar adalah kegiatan yang melibatkan bagian otak, otot, saraf, dan jari di mana anak-anak belajar cara memegang pensil secara benar saat menggambar, mewarnainya, ataupun memoles memakai krayon ataupun kuas agar jari mereka lebih lentur.

Selanjutnya pendapat Jamilah (2020: 72) kegiatan menggambar merupakan kegiatan di mana satu objek dicoret, digores, atau diukir pada objek lain, memberi warna dan menciptakan gambar. Pendapat yang hampir serupa dari Sari, dkk (2020: 177) kegiatan menggambar adalah Membuat gambar melibatkan mencoret, menggaruk, menorehkan objek tajam pada objek lain, dan menambahkan warna pada mereka untuk membuat karya gambar.

Dari pengertian di atas bisa disimpulkan bahwa kegiatan menggambar ialah suatu aktivitas yang diberikan pada anak usia dini ketika merangsang kemampuan syaraf, otot motorik serta jari-jemari anak untuk menghasilkan suatu karya memakai cara mencoretkan, menggoreskan, menoreh suatu benda dan memberikan warna dengan menggunakan pensil serta krayon.

Selanjutnya kegiatan yang kedua adalah kegiatan merobek menurut pendapat Samsidar (2019: 7) kegiatan merobek adalah bukan suatu yang “main-main” tetapi merupakan keterampilan jemarinya diasahkan memakai aktivitas memotong kertas dengan dirobek atau dikoyakkan menjadi kepingan-kepingan besar atau kecil dari kertas, daun dan bahan yang disa dipotong menggunakan tangan. Tugas ini harus diselesaikan, tetapi diperlukan media atau alat yang sesuai. Misal, buku catatan yang Anda beri untuk merobek-robek ataupun mendaur ulang atau kertas bekas. Dilihatlah meningkatkan kemampuan motorik halus anak, kegiatan menyobek juga meningkatkan kecerdasan emosional anak, terutama kemampuannya dalam mengendalikan emosi dan dorongan hati. Pada usia ini, anak-anak senang bergairah tentang segala hal.

Menurut Adiningsih & Syafrina (2019: 77), kegiatan merobek ialah kegiatan begitu menyenangkan yang di mana saat kegiatan merobek ini berkesan tersendiri ini bisa ditangkap oleh indra anak. Dijelaskan pula oleh Sabillah, dkk (2022: 151) bahwa kegiatan merobek ialah kegiatan seni yang masih minim dipergunakan, di mana pada kegiatan ini anak bisa bereksplorasi dikarenakan saat kegiatan ini anak melibatkannya unsur otot, syaraf, otak, dan jari-jemari tangan.

Dari ketiga pendapat di atas bisa disimpulkan bahwa kegiatan merobek adalah suatu aktivitas yang dilakukan anak usia dini memakai cara dirobek/dikoyakkan menggunakan bahan yang lunak seperti kertas, karton, daun-daun dan sebagainya di mana menggunakan jari-jemari, otot-otot motorik yang dipotong sesuai pola yang akan dikerjakan anak.

Lalu, kegiatan ketiga dari 3M yaitu kegiatan menempel di mana kegiatan ini dapat membantu perkembangan kemampuan seni rupa anak. Berdasarkan Pabunga, dkk (2019: 69) kegiatan menempel adalah meningkatkan kemampuan motorik halus anak, memastikan jari-jari anak terstimulasi secara baik melalui latihan menempel secara konsisten, menumbuhkan kreativitas agar anak dapat menciptakan karya yang indah, serta membangkitkan rasa bangga terhadap hasil karya anak.

Herlidasari et al (2021: 26), menyatakan menempel ialah aktivitas menyusun benda-benda dan potongan-potongan kertas dan sebagai, yang ditempelkan saat bidang datar dan ialah kesatuan karya seni. Menurut Sriani, A. Dita. P. K., & Arwendis W. (2022: 249) kegiatan menempel adalah Tindakan menempelkan sesuatu ke permukaan yang rata dan menempelkannya di sana membutuhkan kesabaran yang cermat untuk menciptakan karya yang indah.

Dari ahli pendapat di atas maka bisa disimpulkan bahwa kegiatan menempel ialah suatu aktivitas yang dilakukan dengan cara menghasilkan suatu karya, menyusun benda-benda atau potongan-potongan dan melekatkan sesuatu benda pada suatu pola yang menggunakan jari-jemari, benda dan lem yang membutuhkannya kesabaran dan ketelitian agar menghasilkan sebuah karya seni.

Dari ketiga penjabaran di atas maka peneliti menarik kesimpulan bahwa kegiatan 3M (Menggambar, Merobek, Menempel) adalah suatu aktivitas yang ditanamkan kepada anak usia dini dalam merangsang kemampuan seni rupanya dengan cara membuat pola lalu menyiapkan kertas atau daun-daun yang dirobek menjadi bentuk-bentuk yang diinginkan kemudian disusun dengan menggunakan perekat/lem di mana disusun ke dalam pola yang sudah dibuat anak.

Pendapat Salindeho, dkk (2022: 194) manfaat kegiatan 3M diantaranya:

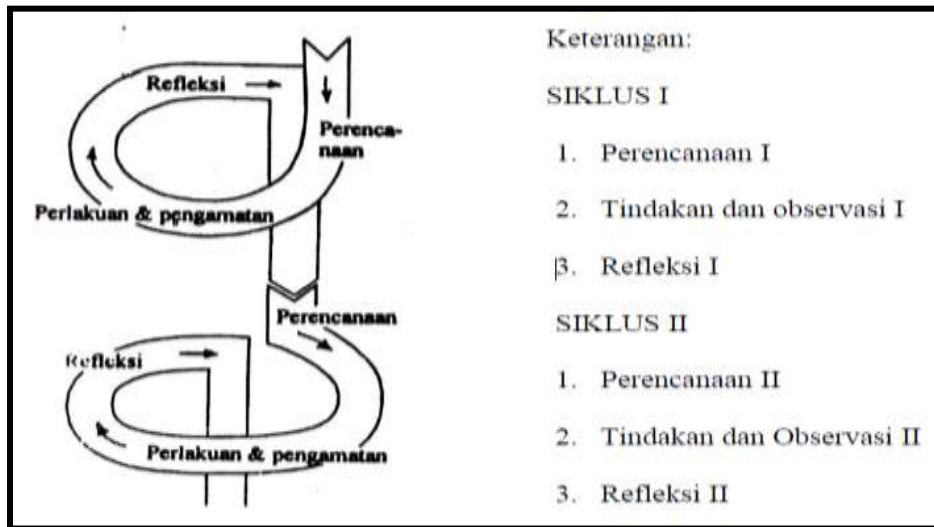
1. Memberikan kesempatan kepada anak untuk berkreasi;
2. Mengeksplorasi sampai anak yakin dengan kemampuan seninya; dan
3. Menunjukkan bahwa anak dapat menyelesaikan tugas sesuai dengan kemampuan dan imajinasinya.

METODE

Pendapat Sugiyono (2019: 32) subjek penelitian ialah pihak-pihak ini dijadikannya buat subjek ketika sebuah penelitian atau orang yang melekatkan variabel penelitian. Subjek dalam penelitian ini ialah anak-anak Kelompok Bermain Thia Ananda yaitu kelompok A yakni dari 10 anak yang terbagi 6 anak perempuan dan 4 anak laki-laki. Adapun lokasi penelitian ini dilaksanakan di Kelompok Bermain Thia Ananda, yang beralamat di Jalan Cendana 2 Lorong Asabri 2 RT 22 RW 04 Kampung Sambirejo Kelurahan Mariana Kecamatan Banyuasin I Kabupaten Banyuasin.

Berdasarkan model penelitian Kemmis dan Tanggart maka langkah-langkah sebagai berikut:

Perencanaan (*planning*), Aksi atau tindakan (*acting*), Observasi (*observing*), dan Refleksi (*reflecting*).



Gambar 1. Model Penelitian Tindakan Kemmis dan Taggart

Untuk melihat hasil tindakan digunakan studi proporsi nilai rata-rata sebelum dan sesudah mendapat tindakan. Selain itu untuk mempermudah menginterpretasikan hasil, maka jumlah hasil Mills dikutip oleh (Mulyani, 2021: 46) dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

- P = Proporsi kemampuan seni rupa
 $\sum X$ = Skor yang diperoleh
 N = Jumlah Skor maksimal

Persentase kenaikan = Persentase siklus I – Persentasi pra penelitian

HASIL DAN DISKUSI

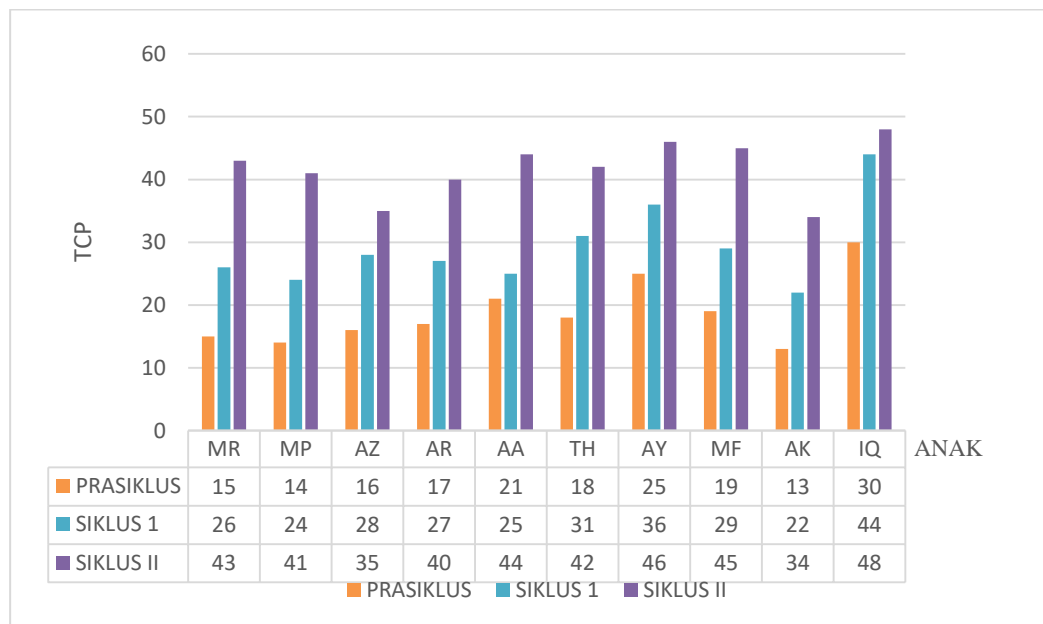
Pengamatan persentase peningkatan kemampuan seni anak dari prasiklus, siklus I, hingga siklus II menjadi dasar analisis data kuantitatif. Mengenai pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dan kolaborator lainnya pada sejumlah kemampuan seni rupa anak kelompok A di Kelompok Bermain Thia Ananda, sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Prasiklus, Siklus I dan Siklus II Kemampuan Seni Rupa Melalui Kegiatan 3M (Menggambar, Merobek, Menempel) Kelompok A di Kelompok Bermain Thia Ananda

| No | Nama Anak | Prasiklus | | Siklus I | | Siklus II | |
|----|-----------|-----------|----------|----------|----------|-----------|----------|
| | | TCP | Kategori | TCP | Kategori | TCP | Kategori |
| 1 | MR | 15 | BB | 26 | MB | 43 | BSB |
| 2 | MP | 14 | BB | 24 | MB | 41 | BSH |
| 3 | AZ | 16 | BB | 28 | MB | 35 | BSH |
| 4 | AR | 17 | BB | 27 | MB | 40 | BSH |
| 5 | AA | 21 | BB | 25 | MB | 44 | BSB |
| 6 | TH | 18 | BB | 31 | MB | 42 | BSB |

| | | | | | | | |
|------------------|----|-------------|----|-------------|-----|-------------|-----|
| 7 | AY | 25 | MB | 36 | BSH | 46 | BSB |
| 8 | MF | 19 | BB | 29 | MB | 45 | BSB |
| 9 | AK | 13 | BB | 22 | MB | 34 | BSH |
| 10 | IQ | 30 | MB | 44 | BSB | 48 | BSB |
| TOTAL | | 188 | | 292 | | 418 | |
| RATA-RATA | | 18,8 | | 2,92 | | 41,8 | |

Tabel 1 di atas menerangkan bahwa hasil akhir dari tingkat pencapaian peningkatan kemampuan ekspresi visual anak-anak dalam latihan pra-siklus harus terlihat bahwa ada 8 anak yang termasuk didalam kategori kurang dan ada 2 anak yang termasuk didalam kategori membuat. Kegiatan pada siklus I kemudian mengalami peningkatan, dengan satu anak mendapat kategori berkembang sangat baik, delapan anak ada dikategori mulai berkembang, dan satu anak mendapat kategori berkembang diharapkan. Dan lanjutnya latihan pada siklus II mengalami efek samping berupa peningkatan perkembangan kemampuan ekspresi visual anak. Pada tabel terlihat bahwa ada 4 anak yang mendapat kelas berkreasi sesuai asumsi dan ada 6 anak yang mendapat klasifikasi tumbuh baik secara keseluruhan. Informasi dalam tabel di atas dapat diperkenalkan didalam diagram ini yaitu:



Gambar 2. Hasil Prasiklus, Siklus I dan Siklus II Kemampuan Seni Rupa Melalui Kegiatan 3M (Menggambar, Merobek, Menempel) Kelompok A di Kelompok Bermain Thia Ananda

Terlihat dari grafik di atas, skor tertinggi kemampuan seni rupa anak adalah 30 pada pra siklus yang termasuk dalam kategori “mulai berkembang”, 44 saat disiklus I, dan 48 saat disiklus II yang termasuk dalam kategori “mulai berkembang”, 44 saat disiklus I, dan 48 saat disiklus II yang termasuk kategori di bawah kategori "berkembang sangat baik," yang diukur dengan IQ. Untuk skor yang paling minimal, tingkat pencapaian kemajuan anak setara dengan 13 pada pra siklus yang berada pada klasifikasi kurang, 22 pada siklus utama yaitu awal membina kelas dan 34 pada siklus kedua yaitu di kelas pembuatan yang benar untuk dibentuk oleh AK.

Sesuai dengan harapan, rata-rata nilai kemampuan seni rupa anak kelompok A saat disiklus II

adalah 41,8 dengan kategori berkembang. Sedangkan saat disiklus I, rata-rata tingkat pencapaian perkembangan adalah 29,2 yang masuk dalam kategori mulai berkembang. Sebaliknya, rata-rata tingkat pencapaian perkembangan saat kegiatan pra siklus adalah 18,8 yang termasuk dalam kategori kurang berkembang. Skor rata-rata tingkat pencapaian perkembangan kemampuan visual anak meningkat yaitu 10,4 pada siklus I, dan skor rata-rata tingkat pencapaian perkembangan kemampuan visual anak meningkat sebesar 12,6 pada siklus II.

Berikut rangkuman data peningkatan kemampuan seni rupa anak kelompok A:

Tabel 2. Data Peningkatan Kemampuan Seni Rupa Melalui Kegiatan 3M (Menggambar, Merobek, Menempel) Kelompok A di Kelompok Bermain Thia Ananda

| Tahapan Skor | Prasiklus | Siklus I | Siklus II |
|---------------------|------------------|-----------------|------------------|
| Rata-Rata | 18,8 | 29,2 | 41,8 |
| Peningkatan | - | 10,4 | 12,6 |

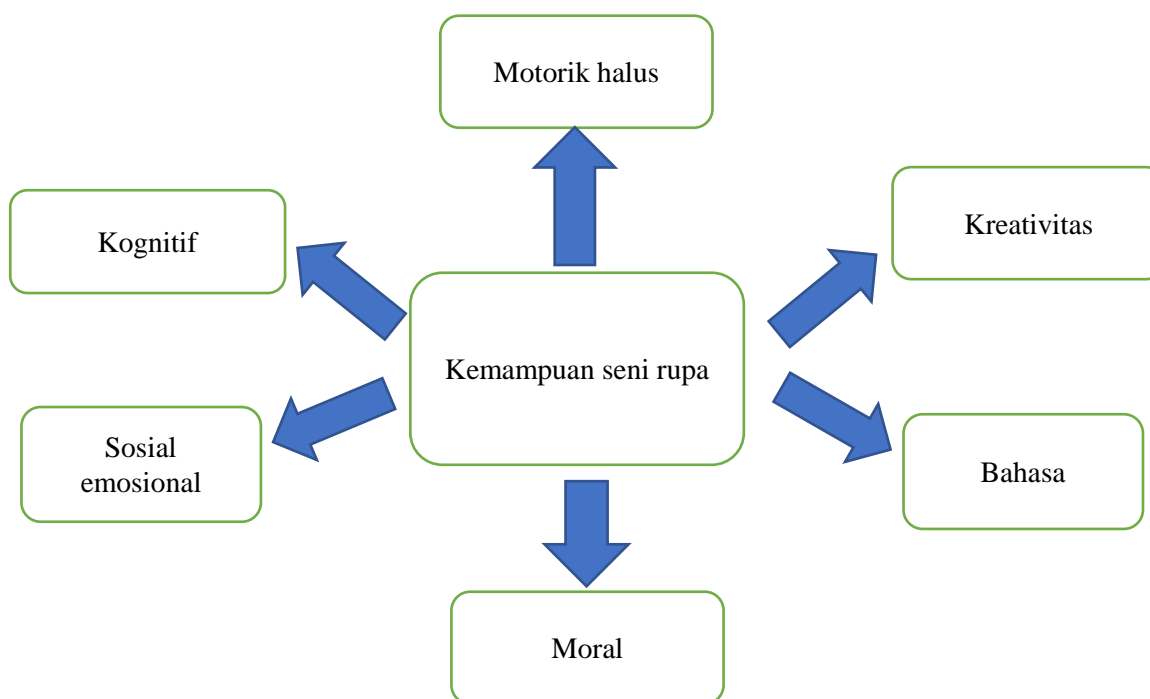
Seperti terlihat pada tabel di atas, peningkatan kemampuan seni rupa anak kelompok A sudah berhasil seperti tidak sepenuhnya diselesaikan oleh ilmuwan dan rekan satu tim, sehingga penelitian kegiatan bermanfaat. Pada siklus II, ketika rata-rata TCP anak meningkat dan mencapai keberhasilan, hal ini dapat dilihat.

Pendapat yang dikemukakan (Musa & Hasis, 2020, p. 34) yang berjudul “Pembelajaran Seni Rupa untuk Anak Usia Dini”. Kemampuan seni rupa anak usia dini adalah kegiatan seni yang dilakukan oleh anak usia dini yang menyatakan perasaan dan gagasannya, sehingga anak dapat mengembangkan kreativitas dengan cara mengeksplorasi dan menggunakan alat dari berbagai bahan-bahan seni baik melalui menggambar, merobek, menempel, kegiatan lainnya yang berbahan alam atau disediakan oleh guru.

Sejalan dengan buku karangan (Mayar, 2022, p. 24) berjudul “Seni Rupa untuk Anak Usia Dini”. Seni rupa adalah ungkapan perasaan untuk mewujudkan angan-angan yang menceritakan suatu kejadian sehari-hari yang berbentuk goresan simbol yang harmonis yang bersifat indah dapat menggerakkan jiwa yang berbasis Pendidikan. Kemampuan seni rupa adalah suatu cara untuk merangsang atau membakitkan belahan otak sebelah kanan, mengembangkan kreativitas anak untuk mengembangkan kepekaan indrawi penglihatan artistic keterampilan motorik dan imajinasi agar dapat berkomunikasi kepada orang lain.

Diperkuat juga menurut (Saripah, 2023, p. 29) berjudul “Bentuk Pengembangan Kemampuan Seni Anak Usia Dini Konsep, Teori dan Aplikasinya”. Kemampuan seni rupa adalah menciptakan sesuatu bentuk baru dan mengubah fungsi bentuk. Kegiatan yang sering dilakukan anak usia dini seperti membuat coretan atau garis sesuai apa yang anak imajinasikan atau inginkan.

Penelitian ini sangat membantu karena keterampilan seni rupa sangat penting untuk anak-anak zaman sekarang ketika mereka memasuki sekolah dasar. Kemampuan dalam seni ini terkait dengan beragam bidang dikarenakan pengaruh lain:



Gambar 3. Hubungan Antara Interdisipliner dengan Multidisipliner Ilmu

Dalam penelitian ini menurut ahli yakni Piaget (Fadilah, 2017, p. 45) kemampuan kognitif ialah membangun keakraban dan interaksi anak dengan benda-benda yang dipelajarinya di sekolah sehingga dengan kegiatan 3M (Menggambar, Merobek, Menempel) anak nantinya mengasah kemampuan berpikirnya serta pengetahuan anak jadilah lebih baik hal ini terlihat ketika anak mengenal daun-daun, cara memelihara tanaman, mengetahui apa saja manfaat tanaman dan dengan tanaman anak bisa membuat hasil karya sesuai imajinasi anak.

Dari segi motorik halus, kegiatan 3M dapat berkaitan dengan kemampuan seni rupa seperti dijelaskan oleh (Dewi & Surani, 2018, p. 192) mengungkapkan bahwa kemampuan motorik halus ialah kemampuan seorang anaknya buat melibatkan otot polos dalam berbagai latihan, misal memotongnya, menulisnya, dan menggambarinya pada anak usia dini. Hal ini terlihat bahwa kemampuan seni rupa nantinya merangsang anaknya ketika melakukan kegiatan seperti menggambar, menyambungkan garis putus-putus, merobek daun-daun dan kertas origami, menempelkan daun atau kertas origami pada gambar.

Dilihat dari segi kreativitas, pendapatnya (Rohamah, Nirmala, & Putri, 2021, p. 3498) mengemukakan bahwa kreativitas adalah suatu proses yang muncul pada anak usia dini untuk membuat ide-ide baru yang muncul dari imajinasi anak baik berupa keindahan, atau bakat anak yang perlu diasah menjadi lebih baik. Dengan adanya kegiatan 3M (Menggambar, Merobek, Menempel) anak nantinya akan berkembang kemampuan seni rupanya dimana saat anak membuat sebuah hasil karya maka anak akan membuat sekreatif mungkin sehingga kereativitas anak muncul dengan baik.

Selanjutnya dari segi bahasa dijelaskan oleh (Sari & Effendi, 2022, p. 78) bahasa merupakan sistem simbol bunyi acak yang digunakan untuk berkomunikasi dengan orang lain, berinteraksi

dengan individu dan kelompok, serta mengungkapkan pikiran, perasaan, dan kehendak seseorang secara lisan atau tertulis. Dalam kegiatan belajar menggunakan kegiatan 3M (Menggambar, Merobek, Menempel) anak dapat mengeluarkan ide serta pendapat masing-masing terutama saat anak memberikan pendapat tentang memadukan warna tentunya anak akan berdiskusi dengan teman-temannya lalu mengungkap ide saat melakukan Kegiatan 3M (Menggambar, Merobek, Menempel).

Dalam penelitian ini disiplin menurut ahli yaitu (Fauziah, et al., 2023, p. 75) moral adalah suatu sikap yang dilakukan manusia dalam menyikapi perilaku, dalam aktivitas yang dilakukan sehari-hari di lingkungan masyarakat. Sikap moral dapat memberi pengaruh terhadap cara berpikir, bersikap, dan bertingkah laku, melalui penggunaan kegiatan 3M (Menggambar, Merobek, Menempel), anak-anak dapat belajar dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

Jika dari segi sosial emosional, yakni menurut (Alifa, Salwiah, & Henny, 2020, p. 81) kemampuan sosial emosional adalah suatu kemampuan berfokus pada aspek sosial dan emosional dari kontrol emosi dan komunikasi. Dalam kegiatan ini, usia dan tingkat kemajuan anak melewati stimulasinya menjadi pertimbangan.

KESIMPULAN

Peningkatan rata-rata tingkat pencapaian perkembangan kemampuan anak kelompok A dari pra siklus ke siklus I lalu siklus II yakni skor pada kategori belum berkembang ketika pra siklus yakni 18,8, pada kategori yang mulai berkembang pada siklus I dengan skor 29,2 mengalami peningkatan sebesar 10,4, dan pada kategori berkembang pada siklus II dengan skor 41,8, diharapkan siklus II mengalami peningkatannya yakni 12,6, sehingga mampulah kesimpulan siklus II, penelitian tercapailah disesuaikan dengan kesepakatannya peneliti dan kolaborator.

Pembelajarannya ini jika kolaborator menghasilkannya kegiatan kemampuan seni rupa ini menggunakan kegiatan 3M (Menggambar, Merobek, Menempel) karena anak akan terstimulus dan terangsang serta merasa senang saat anak mampu mengungkapkan pendapat tentang warna dan anak mampu merobek dan menempel pada hasil gambaran, agar nantinya anak mempunyai kemampuan seni rupa ini baik buat masa depan anaknya. Di sini kemampuan seni rupa anaknya dapat berkembang begitu baik jikalau mendapat rangsangannya dan rangsangan ini membuat bahagia lalu termotivasilah membangun kemampuan seni anak.

REFERENSI

- Adiningsih, V. E., & Syafrina, R.-. (2019). Peningkatan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Merobek Kertas Pada Anak Usia 4-5 Tahun Tk Negeri 2 Samarinda. *Jurnal Warna : Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 4(2), 75–88. <https://doi.org/10.24903/jw.v4i2.371>
- Alifa, M., Salwiah, & Henny. (2020). Simulasi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Kolase Pada Masa Pandemi Covid-19 di Lingkungan Keluarga

- Kelurahan Tangan Pada Kota Baubau. *Lentera Anak Pendidikan Anak Usia Dini Volume 1 Nomor 2*, 78-84.
- Dewi, Nurul Kusuma & Surani. (2018). *Stimulus Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Seni Rupa*. Jurnal Pendidikan Anak, Volume 7, Edisi 2,
- Fauziah, F. S., Ilmaknun, L., Mahya, V. A., Barus, E. F., Waruwu, D. S., Susanty, A., & Jamaludin. (2023). Menanamkan sikap toleransi pada anak usia dini dengan media Wayang di TK Melati Putih. *Nautical : Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 74-77
- Fitriyani, Juli. (2021). *Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini 5-6 Tahun Melalui Menggambar Di TK Perwari Singkep Kabupaten Lingga*. Tesis: Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi 2021
- Gusliati, P & Farida, M. (2019). *Bentuk Kegiatan Pembelajaran Seni Rupa di Taman Kanak Kanak Mutiara Ananda Padang*. <http://jurnal.upmk.ac.id/index.php/pelitapaud>
- Herlidasari, A., Jannah, M., & Syafitri, A. R. (2021). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Menggunakan Teknik 3M (Melipat, Menggunting Dan Menempel) Pada Anak Usia Sekolah Dasar Kelas Awal*. *IJIGAE: Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education*, 2(1), 18–30.
- Jamilah. (2020). *Penerapan Kegiatan Menggambar Untuk Mengembangkan Motorik Anak Di Ra Assyifa Medan Johor*. *Jurnal Ansiru PAI Vol. 4 No. 1 Januari - Juni 2020*.
- Mayar, F. (2022). *Seni Rupa untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.
- Mulyani. (2021). *Peningkatan Kemampuan Kreativitas Anak Melalui Permainan BITOJAWA DI RA FATIMAH Palembang Pada Usia 5-6 Tahun Kelompok B Tahun 2021*. Palembang: Skripsi Universitas PGRI Palembang
- Musa, L. A., & Hasis, P. K. (2020). *Pembelajaran Seni Rupa untuk Anak Usia Dini*. Indramayu: CV Adanu Abimata.
- Rahmawati, N. dkk. (2022). *Peningkatan Kemampuan Berkarya Seni Rupa Melalui Media Dari Barang Bekas*. *Jurnal Mentari* 2(1), Juni 2022, 28
- Rohamah, T., Nirmala, I., & Putri, F. E. (2021). Peningkatan Kreativitas Seni Rupa Melalui Kegiatan Montase Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Tambusai* , 3497-3507
- Sabilah, L., Usep, K. Rosyi, D. T. M. (2022). *Penerapan Kegiatan M3 (Menggambar, Merobek, Menempel) Untuk Meningkatkan Kemampuan Seni Rupa Anak Kelompok B Di Tk Islam Plus Kidz*. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(2), 2022, 143–156 ISSN: 2797-3174 (online) DOI: 10.17977/um065v2i22022p143-156
- Salindeho, dkk. (2022). *Penerapan Kegiatan Menggambar, Melipat, Menempel (3M) Untuk Meningkatkan Kemampuan Seni Rupa Anak Kelompok B TK AGAPE*. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(3), 2022, 181–195 ISSN: 2797-3174 (online) DOI: 10.17977/um065v2i32022p181-195
- Sari, M., & Effendi, D. (2022). Analisis Kajian Fonologi Pada Perkembangan Bahasa Anak Usia 1-3

- Tahun. *PERNIK Jurnal PAUD, VOL 5 NO. 2* , 78-88Sari, F. P., Azmi & Raden. B. SND. (2020). *Tinjauan Kemampuan Menggambar Menggunakan Pola Pada Anak Di Tk B Ra Al-Fazwa Deli Serdang*. Gorga : Jurnal Seni Rupa Volume 09 Nomor 01 Januari-Juni 2020 p-ISSN: 2301-5942 | e-ISSN: 2580-2380
- Saripah. (2023). *Bentuk Pengembangan Kemampuan Seni Anak Usia Dini Konsep, Teori dan Aplikasinya*. Solok: PT Mafy Media Literasi Indonesia.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sulastri, Ni Made. (2019). *Upaya Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Menggambar Bebas*. Jurnal Transformasi Volume 5 Nomor 2 Edisi September 2019 PLS FIP IKIP Mataram
- Wisma, R.Y., Usep. K., & Rosyi D. T. M. (2019). *Penerapan Kegiatan Membuat Jumpitan untuk Meningkatkan Kemampuan Seni Rupa Anak Kelompok B di TK Dharma Wanita Persatuan 1 Senggreng*. Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan, 2(2), 2022, 161–180 ISSN: 2797-3174 (online) DOI: 10.17977/um065v2i22022p161-180