



## MEDIA PEMBELAJARAN VISUAL SENI RUPA PADA ANAK USIA DINI (STUDI LITERATUR)

**Diah Ayu Anggraini , Nuzulul Pawestri, Raden Roro Maya Candra Pinanta, Eka Olivia Dewi, S.S.,M.Pd**

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas PGRI Argopuro Jember

Email: [anggrainidiahayu23@gmail.com](mailto:anggrainidiahayu23@gmail.com), [nuzululpawestri97@gmail.com](mailto:nuzululpawestri97@gmail.com),  
[mayapinanta@gmail.com](mailto:mayapinanta@gmail.com)

### Abstrak

Media visual merupakan salah satu sarana untuk membantu metode pembelajaran pada anak usia dini. Salah satunya dengan menggunakan media seni rupa untuk membantu anak usia dini mengembangkan keterampilannya. Selain itu pula, media seni rupa membantu para pendidik untuk memudahkan metode mengajar secara konkret yang dapat merangsang motivasi pada anak didik. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimanakah model penggunaan pembelajaran media visual seni rupa agar menarik bagi anak-anak dan dampak pemakaian media visual seni rupa pada pembelajaran anak-anak taman kanak-kanak. Penelitian ini merupakan penelitian studi literatur. Sesuai obyek kajian skripsi ini, maka jenis penelitian ini termasuk kategori penelitian kepustakaan (library research). Dimana sistem pengambilan data dalam penelitian ini bersumber dari jurnal-jurnal yang dianalisis berdasarkan permasalahan yang ada. Studi literatur merupakan kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca, mencatat, serta mengolah bahan penelitian. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media visual seni rupa dapat meningkatkan minat dan motivasi anak.

**Kata Kunci:** media, seni rupa, pembelajaran.

### Abstract

Visual media is the most appropriate means to assist learning methods in early childhood. One way is by using fine art media to help young children develop their skills. Apart from that, fine arts media helps educators to facilitate concrete teaching methods that can stimulate motivation in students. The aim of this research is to find out how to model the use of visual art learning media to make it attractive to children and the impact of using visual art media on kindergarten children's learning. This research is a literature study research. Based on the research object of this thesis, this type of research is included in the library research category. Where the data collection system in this research comes from journals which are analyzed based on existing problems. Literature study is an activity related to methods of collecting library data, reading, taking notes and processing research materials. So it can be concluded that visual art media can increase children's interest and motivation.

**Keywords:** media, art, learning.

### Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membawa dampak positif terhadap majunya dunia pendidikan. Media pembelajaran merupakan suatu perantara yang dapat digunakan dalam suatu pembelajaran yang membuat anak tertarik dan paham dengan materi yang disampaikan oleh

guru di depan kelas. Pembelajaran yang menggunakan media visual seni rupa mulai digunakan di

pendidikan prasekolah atau lebih tepatnya di pendidikan taman kanak-kanak. Media visual merupakan sarana yang paling tepat untuk membantu metode pembelajaran pada anak usia dini.

Dalam proses pembelajaran, menggunakan media pembelajaran visual yang berupa slide, gambar, grafik, yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian serta minat sehingga proses interaksi belajar dapat terencana, tersusun dan terarah untuk mengerti dan memahami sesuatu agar menjadi lebih jelas. Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara (Sundayana, 2016). Sehingga dapat diketahui bahwa media berbasis visual adalah media yang menyajikan pesan melalui indra penglihatan dan tidak mengandung unsur suara yang dapat memberi gambaran secara jelas dan konkret mengenai suatu materi. Yang termasuk ke dalam media visual adalah film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar dan berbentuk bahan yang dicetak seperti media grafis ( Sanjaya, 2008). Menurut Arsyad (2013:89) bentuk visual berupa : 1. Gambar representasi seperti gambar, lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya sesuatu benda. 2. Diagram yang melukiskan hubungan-hubungan konsep, organisasi dan struktur isi materi. 3. Peta yang menunjukkan hubungan-hubungan ruang antara unsur-unsur dalam isi materi. 4. Grafik seperti tabel, grafik dan chart (bagan) yang menyajikan gambaran atau kecenderungan data atau antar hubungan seperangkat gambar atau angka-angka.

Usia lima tahun pertama pada masa kanak-kanak sebagai masa terbentuknya kepribadian dasar individu. Kepribadian orang dewasa ditentukan oleh cara-cara pemecahan konflik antara sumber-sumber kesenangan awal dengan tuntutan realita pada masa kanak-kanak. Pada masa usia ini penuh dengan kejadian-kejadian yang penting dan unik ( a highly eventfull and unigue period of life) yang meletakkan dasar bagi kehidupan seseorang di masa dewasa (Sholehudin, 2000).

Maka dari itu, tujuan pendidikan kanak-kanak adalah untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal dan menyeluruh, sesuai dengan norma-norma dan nilai-nilai kehidupan yang dianut. Melalui pendidikan ini diharapkan anak dapat mengembangkan segenap potensi yang dimilikinya, yang mencakup aspek agama, intelektual, sosial, ekonomi, dan fisik. Memiliki dasar-dasar akidah yang lurus/benar sesuai dengan ajaran agama yang dianutnya, memiliki kebiasaan-kebiasaan perilaku yang diharapkan, menguasai sejumlah pengetahuan dan ketrampilan dasar sesuai dengan kebutuhan dan tingkat perkembangannya, serta memiliki motivasi dan sikap bahasa yang positif (Nurhayati, 2011:4).

Model pembelajaran dengan menggunakan media seni rupa bertujuan agar anak mampu menciptakan sesuatu berdasarkan hasil imajinasinya, mengembangkan kepekaan dan dapat menghargai hasil karya yang kreatif. Kompetensi dasar yang diharapkan dari penggunaan media seni rupa adalah anak mampu mengekspresikan diri dengan menggunakan berbagai media/bahan dalam berkarya seni melalui kegiatan eksplorasi. Model yang digunakan pendidik dengan menggunakan media seni rupa seperti ; Stempel/mencetak dengan berbagai media (pelepah pisang, batang pepaya,

karet, busa, dan lain-lain), mewarnai bentuk gambar sederhana, membuat gambar dengan teknik kolase, melukis dengan jari (finger painting) dan meronce berdasarkan warna dan bentuk. Jadi, dari sini dapat dilihat pentingnya media visual seni rupa untuk membantu anak mengembangkan kreativitas melalui hasil imajinasinya. Selain itu, anak-anak merasa senang dengan mencoba berbagai model dari media seni rupa. Pengaruh dari rasa yang senang sangat membantu dalam proses belajar dan mengajar. Para pendidik pun dimudahkan dengan adanya media seni rupa sehingga membantu kelancaran dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dilihat pentingnya media visual seni rupa untuk membantu anak mengembangkan kreativitas melalui hasil imajinasinya. Selain itu, anak-anak merasa senang dengan mencoba berbagai model dari media seni rupa. Pengaruh dari rasa yang senang sangat membantu dalam proses belajar dan mengajar. Para pendidik pun dimudahkan dengan adanya media seni rupa sehingga membantu kelancaran dalam proses belajar mengajar

Penelitian yang dilakukan Ning Endah Khoiriyah (2006) dalam skripsi yang berjudul “Variasi Seni Rupa dalam Pembelajaran Anak Usia Dini” mendeskripsikan variasi seni rupa dalam pembelajaran anak usia dini misalnya : menggambar, melukis, tanah liat, mencetak, menjiplak, kolase, dan finger painting. Hal ini memberikan perhatian praktis pada setiap segi tanggung jawab seorang guru, seperti bagaimana mengenalkan setiap materi pelajaran seorang guru, seperti bagaimana mengenalkan setiap materi pelajaran, bagaimana persiapan terbaik dan ruang kelas bisa disusun sedemikian rupa dapat mensupport daya eksplorasi anak. Guru juga dapat memberikan pertanyaan guna merangsang ekspresi personal dan penuh arti. Peranan orang tua sangatlah penting untuk membantu anak-anak berkreasi di rumah.

Penelitian senada juga dilakukan bahwa anak belajar mematuhi aturan yang dibuat bersama dalam kelas, datang tepat waktu, cara mendapat perhatian dari guru, cara guru meminta perhatian dari anak. Anak dapat mengatur manajemen atau pengelolaan kelas berarti dapat mengatur bahan dan kelompok kegiatan. Ada yang bekerja di meja, di lantai, dengan beragam instruksi untuk banyak kelompok, mengikuti kemajuan setiapanak, fleksibel, bisa juga statis atau dinamis, menjadi non produktif atau sangat produktif. Hal ini juga mempertimbangkan tumbuh kembang EQ mereka (Berliner, 1978).

Kedua penelitian tersebut hampir semuanya telah menyinggung bagaimana mendidik anak usia dini melalui media seni rupa untuk mengembangkan daya imajinatif dan kreativitas anak. Model-model dalam media visual seni rupa ternyata sangat variatif. Di dalam pembelajaran seni rupa pada anak usia dini selalu dapat mengembangkan kreatifitas pada anak itu sendiri. Mereka selalu mengembangkan imajinasi atau khayalan-khayalan. Hal itu akan melatih otak dan motorik mereka. Anak yang kreatif adalah anak yang cerdas dalam segala hal. Jalan pikiran mereka berbeda dengan pemikiran anak yang lain. Kreatifitas tidak hanya tergantung dari timbulnya inspirasi, tetapi menuntut

ketekunan, keuletan, waktu, dan kerja keras. Dengan kegiatan seni rupa dapat memberi kesempatan untuk bersibuk secara kreatif (Torancce, 1979).

Berdasarkan uraian dalam latar belakang dapat ditarik beberapa permasalahan, yaitu bagaimanakah model penggunaan pembelajaran media visual seni rupa agar menarik bagi anak-anak dan bagaimanakah dampak pemakaian media visual seni rupa pada pembelajaran anak-anak taman kanak-kanak. Manfaat penelitian ini yaitu membantu anak usia dini mampu menciptakan sesuatu berdasarkan imajinasinya, dapat diadopsi oleh para guru dan orang tua sebagai sarana pendidikan, terutama anak usia dini, dapat digunakan sebagai sumber materi pelajaran seni di anak usia dini, dapat digunakan sebagai sumber materi dan inspirasi bagi pelaku seni, dapat memotivasi anak usia dini untuk lebih mengenal dan menghargai karya seni terutama seni rupa, membantu anak usia dini mengembangkan kepekaan, dan memotivasi anak usia dini mengekspresikan diri dengan menggunakan berbagai media/bahan dalam berkarya seni melalui kegiatan eksplorasi.

### **Kajian Teori**

Media visual yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Sehingga media visual dapat digunakan saat pembelajaran untuk membantu menjelaskan baik secara tulisan, ide, gagasan maupun tujuan. Yang termasuk ke dalam media ini seperti :

1. film slide adalah bidang transparan yang bergambar, jadi slide hasil pemotretan yang kemudian diproyeksikan melalui sebuah layar,
2. Foto yaitu sarana yang dapat dengan mudah utnuk di dapatkan, seperti majalah, poster, dan koran yang mampu memiliki nilai pendidikan sehingga mampu berguna untuk pembelajaran.
3. Lukisan dan gambar.
4. Berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis.

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian studi literatur. Sesuai dengan obyek kajian, maka jenis penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian kepustakaan (library research). Dimana sistem pengambilan data dalam penelitian ini bersumber dari jurnal-jurnal yang dianalisis berdasarkan permasalahan yang ada. Studi literatur merupakan kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca, mencatat, serta megolah bahan penelitian.

Studi literatur sebagai penelitian yang dilakukan dengan cara menelaah berbagai kajian kepustakaan yang diperlukan dalam penelitian (Putrihapsari & Fauziah, 2020). Tujuan penggunaan metode studi literatur dalam penelitian ini adalah sebagai langkah awal dalam perencanaan pada penelitian dengan memanfaatkan kepustakaan untuk memperoleh data dilapangan tanpa perlu terjun secara langsung.

## **Hasil Dan Pembahasan**

### **Hasil**

Sesuai data analisis yang dilakukan oleh penulis, terdapat 5 jurnal yang telah dianalisis yakni terdiri dari 3 jurnal internasional dan 2 jurnal nasional, berikut hasil analisis dari beberapa jurnal yang sudah direview dalam penelitian ini antara lain :

1. Penelitian dari Desi Noviana, Muhamad Ali, dan Yeyen Tahani, bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan media visual. Ketersediaan media visual di TK Negeri Pembina Pontianak Selatan sangat bervariasi seperti kartu bergambar, kartu angka, poster, dan peta. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dan menggunakan pendekatan kualitatif. Sumber data penelitian ini adalah guru kelompok B yang berjumlah 4 orang. Pada saat penelitian, terlihat dalam pemilihan media visual guru sangat memilih media yang menarik agar anak tidak bosan pada saat kegiatan pembelajaran. Hasil penelitian ini dalam pembelajaran yaitu rencana kegiatan pembelajaran melalui langkah-langkah yang dilakukan untuk merumuskan tujuan masalah, memilih dan memberikan pengalaman belajar yang menarik, menentukan dan melibatkan anak dalam proses belajar, memilih materi dan guru mengevaluasi.
2. Penelitian dari Zaenol Fajri, Ira Febriliana Dewi Riza, Himmatul Azizah, Yulia Sofiana, Ummami, dan Ayu Andila bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dengan cara meningkatkan minat dan motivasi belajar melalui media pembelajaran visual berbantuan aplikasi canva. Media ini sesuai untuk anak usia dini karena dilihat dari cara pembuatan dan fitur tampilan atau gambarnya sangat mencerminkan karakter anak usia dini. Sehingga penelitian ini akan membahas tentang Pemanfaatan Media Pembelajaran Visual Berbasis Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Anak Usia Dini di PAUD Al Muhaimin Pengarang Bondowoso. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang memberikan data deskripsi tentang fakta di lapangan dengan menggunakan instrument observasi, wawancara dan dokumentasi. Pemanfaatan Media Pembelajaran Visual Berbasis Aplikasi Canva membuat anak lebih aktif dan antusias dalam belajar, karena tampilan media canva yang menarik, tampilan-tampilan gambar dan warna yang sesuai dan menarik minat belajar anak yang didukung dengan rasa ingin tahu anak tentang media visual tersebut sangat tinggi, sehingga anak tidak bosan mengikuti pembelajaran. Maka dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran visual berbasis aplikasi canva dapat meningkatkan minat dan motivasi anak dalam belajar.
3. Penelitian dari Syamsidar (2019), bertujuan untuk membuktikan bahwa penggunaan media visual dapat meningkatkan minat belajar anak TK kelompok B di Palu. Subyek penelitian adalah anak TK Kelompok B di Palu yang berjumlah 15 anak. Teknik pengumpulan data yaitu

observasi berupa lembar pengamatan, tes, dokumentasi, dan hasil tugas. Metode analisis data yang digunakan analisis deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian tindakan kelas dilaksanakan dengan teman sejawat sebagai kolaborator untuk membantu dalam pengamatan dan pencatatan.

4. Penelitian dari Miftah Nur Khalisah, memfokuskan pada penggunaan media visual untuk meningkatkan minat belajar anak di Kelompok B1 Taman Kanak-Kanak Nusa Kota Makassar. Dalam penelitian ini, media visual digunakan sebagai sarana untuk memudahkan anak dalam memahami materi pelajaran dan meningkatkan daya ingat serta kreativitas mereka. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain penelitian yaitu one group pretest-posttest design. Jenis penelitian yang digunakan adalah pre-eksperimental design. Adapun sampel yang digunakan berjumlah 10 anak. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa penggunaan media visual terhadap minat belajar anak, dapat diketahui bahwa penggunaan media visual dalam pembelajaran dapat mempengaruhi minat belajar anak.
5. Penelitian dari Widya Safitri, Daviq Chairilisyah, dan Devi Risma. Berdasarkan hasil pengamatan dilapangan terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak didik belum berkembang dengan optimal. Sehingga perlu dilakukan penerapan penggunaan media visual. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media visual terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun di TK Islam Ummi Kamaliyah Kecamatan Bangko Kabupaten Rokan Hilir. Hal ini dikarenakan penggunaan media visual yang bervariasi, menarik, dan kreatif sehingga anak tidak jenuh. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini 18 anak didik. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji *t-test* dengan menggunakan program SPSS 20.0. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan antara sebelum dan sesudah melakukan eksperimen dengan menerapkan penggunaan media visual.

## **Pembahasan**

Berdasarkan penelitian dan hasil analisis data yang telah dilakukan, maka dapat di bahas bahwa Pembahasan teori

- a) Media visual adalah kartu bergambar, kartu angka, poster, dan peta yang menarik minat anak dalam proses pembelajaran.
- b) Media visual berpengaruh terhadap daya ingat dan kreativitas anak. Dengan media ini, dapat memudahkan anak dalam memahami materi pelajaran dan membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan mudah.

- c) Manfaat media visual seni rupa untuk membantu proses pembelajaran, seperti membantu anak dalam memahami materi, menumbuhkan imajinasi dan kreativitas, serta meningkatkan minat dan motivasi belajar.
- d) Model pembelajaran menggunakan berbagai jenis media visual seni rupa yang dapat diterapkan oleh guru, seperti menggambar, melukis, mencetak, dan kolase.

### **Simpulan**

Berdasarkan penelitian dan hasil analisis data yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa : media visual seni rupa seperti gambar, foto, lukisan, grafik, dan model pembelajarannya seperti menggambar, melukis, mencetak, kolase dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar anak.

Penggunaan media ini efektif karena dapat merangsang imajinasi dan kreativitas, memudahkan anak dalam memahami materi pembelajaran, membuat anak tertarik dan tidak bosan mengikuti proses pembelajaran karena media yang digunakan menarik. Sehingga media visual seni rupa mampu meningkatkan minat belajar anak.

### **Saran**

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, maka diperlukan saran-saran antara lain sebagai berikut:

1. Untuk pihak sekolah dapat menjadikan kegiatan pembelajaran dengan media visual sebagai kegiatan alternatif untuk meningkatkan minat belajar anak, serta mampu memberikan atau menyediakan fasilitas yang menunjang kegiatan pembelajaran.
2. Untuk guru hendaknya menggunakan media visual yang menarik untuk meningkatkan minat belajar anak, sehingga anak dapat termotivasi. Sehingga dapat menarik anak untuk mengikuti pembelajaran dan lebih mudah untuk memahami. Tentunya dengan menggunakan media, metode, dan teknik yang menarik perhatian anak untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.
3. Untuk para peneliti lebih lanjut diharapkan untuk mengkaji lebih jauh lagi dan dapat dijadikan acuan dalam melakukan penelitian selanjutnya, khususnya peneliti lainnya yang berminat untuk mengetahui model pembelajaran media visual apa saja yang dapat menarik minat anak.

### **Ucapan Terimakasih**

Penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang terlibat dalam penelitian ini. Kepada para peneliti terdahulu yang telah meluangkan waktu dan fikirannya serta responden yang sudah memberikan informasi secara jelas sehingga artikel ini dapat terselesaikan.



## Daftar Pustaka

- Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Eti Nurhayati. 2011. *Psikologis Pendidikan Inovatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sanjaya. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Bandung.
- Sholehudin, M. 2000. *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*. Bandung: Fakultas Ilmu Pendidikan Indonesia.
- Sundayana, Rostina. 2016. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Ning Endah Khoiriyah. 2006. "*Variasi Seni Rupa Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*". Skripsi. Semarang: Unnes.
- Putrihapsari, R., & Fauziah, P. Y. 2020. Manajemen Pengasuhan Anak Usia Dini pada Ibu yang Bekerja: Sebuah Studi Literatur. *VISI: Jurnal Ilmiah PTK PNF*, 15(2), 127-136. <https://doi.org/http://doi.org/10.21009/JIV.1502.4>

