

MENINGKATKAN KEMAMPUAN VISUAL SPASIAL ANAK KELOMPOK B MELALUI SENI RUPA DUA DIMENSI PADA PEMBELAJARAN DARING

Santi Fitriani ¹✉, Fifiet Dwi Tresna Santana ²

¹ Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Kota Cimahi, Provinsi Jawa Barat, Indonesia.

² Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Kota Cimahi, Provinsi Jawa Barat, Indonesia.

¹ acisachie@gmail.com, ² fifiet@ikipsiliwangi.ac.id,

ABSTRAK

Pembelajaran daring terutama pada pembelajaran seni rupa pada anak dalam peningkatan kemampuan visual spasial anak belum efektif. Hal ini disebabkan kurangnya guru dalam hal skenario dan implementasi pembelajaran, kurangnya pemahaman guru tentang seni rupa dan pengembangan kemampuan visual spasial. Sehingga dalam permasalahan tersebut perlu adanya solusi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran daring salah satunya dilakukan dengan mengembangkan kemampuan seni rupa anak dengan dua dimensi. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan visual spasial anak dengan menggunakan penerapan seni rupa dua dimensi. Adapun teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data dilakukan dengan reduksi data, display data dan verifikasi. Adapun hasil penelitian ini melalui kegiatan pembelajaran penerapan seni rupa dua dimensi untuk meningkatkan visual spasial anak yakni efektif dalam pembelajaran daring melalui *whatapps*, serta skenario dan implementasi pembelajaran dilakukan secara terstruktur, berencana, dan bertahap dari mulai penyiapan bahan ajar, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan sistem evaluasi sesuai dengan ketentuan baku. Respon anak dan guru pada umumnya positif, hal itu dapat dilihat dari perkembangan kemampuan seni rupa anak dengan dua dimensi.

Kata Kunci: Pembelajaran Daring; Kemampuan Visual Spasial; Seni Rupa Dua Dimensi

ABSTRACT

Online learning, especially in art learning for children, has not been effective in improving children's visual-spatial abilities. This is due to the lack of teachers in terms of scenarios and implementation of learning, teachers' lack of understanding of fine arts, and the development of visual-spatial abilities. So that in this problem there needs to be a solution to increase the effectiveness of online learning, one of which is done by developing children's art skills with two dimensions. This study uses a qualitative descriptive method to know the visual-spatial ability of children by using the application of two-dimensional art. The data collection techniques were carried out using observation, interviews, and documentation studies. While the data analysis technique is done by data reduction, data display, and verification. The results of this research are through learning activities of the application of two-dimensional art to improve children's visual-spatial that is effective in online learning through WhatsApp, as well as scenarios and implementation of learning carried out in a structured, planned, and gradual manner starting from the preparation of teaching materials, learning methods, learning media, and evaluation system by standard provisions. Student and teacher responses are generally positive, it can be seen from the development of children's art skills with two dimensions.

Keywords: Online Learning; Visual Spatial Ability; Two Dimensional Art

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu proses aktivitas siswa sebagai pelajar dan guru sebagai pembelajar yang langsung dilakukan di kelas melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang didukung media, alat, dan bahan yang sesuai dengan situasi pembelajaran yang akan diselenggarakan oleh guru sebagai fasilitator dalam perannya untuk mendidik. Mengajar sebagai salah satu peran guru yang penting dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar mengajar pada dasarnya merupakan suatu usaha untuk menciptakan kondisi lingkungan yang kondusif (Sardiman, 2011) sedangkan menurut Basri & Hasan (2013) mengatakan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan. Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses pemberian ilmu pengetahuan yang dilakukan melalui beberapa tahapan seperti tahapan perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi.

Namun, pada saat ini pembelajaran dilakukan secara daring melalui perangkat dan jaringan computer yang terhubung dengan internet. Dikarenakan situasi saat ini sedang terjadi wabah covid-19 sehingga pembelajaran dilakukan secara daring (Santika, 2020). Adapun menurut Yunitasari & Hanifah, (2020) keadaan ini tentu saja memberikan dampak pada kualitas pembelajaran kepada siswa dan guru. Guru dituntut memberikan pengajaran yang baik, menciptakan suasana yang kondusif untuk belajar dan secara kreatif dan inovatif menggunakan media belajar yang menarik agar siswa dapat memahami materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Akan tetapi fakta dilapangan, memperlihatkan kondisi bahwa guru mengalami kendala ketika melaksanakan pembelajaran daring diantaranya aplikasi pembelajaran, jaringan internet dan gawai, pengelolaan pembelajaran, penilaian, dan pengawasan (Rigianti & Prosa, 2020).

Akan tetapi, fakta di lapangan dan tujuan penelitian ini, perlu adanya solusi terhadap pembelajaran dengan menggunakan media. Salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan efektivitas dalam pembelajaran daring saat ini adalah peningkatan kemampuan visual dan spasial anak melalui pembelajaran seni rupa dua dimensi. Menurut Febriana, (2015) menyatakan bahwa kecerdasan visual spasial merupakan kemampuan menangkap ruang secara tepat. Menurut Carter, (2010) berpikir spasial mempunyai korelasi yang positif pada anak usia sekolah, baik pada kemampuan spasial taraf rendah maupun taraf tinggi.

Jadi dapat disimpulkan bahwa kemampuan visual spasial merupakan kemampuan seseorang dalam melihat, menggambarkan dan mengenal gambar dari bentuk dan benda, dengan mengubah gambaran tersebut dalam pikirannya dan kemudian mewujudkannya dalam visual yang nyata, dan dapat digambarkan dalam bentuk grafik, dan memiliki kepekaan terhadap keseimbangan, warna, garis, bentuk, dan ruang.

Dalam meningkatkan kemampuan anak dalam kemampuan visual spasial diperlukannya sebuah penerapan yang cocok salah satunya adalah menggunakan penerapan seni rupa dua dimensi. Memahami dunia seni rupa anak berarti memahami dunia menggambar. (Heryani & Sumitra, 2021) Adapun menurut Menurut Pekerti, Tridjata, & Kusumawardhani, (2016) karya seni rupa dua dimensi adalah karya seni rupa yang hanya memiliki ukuran panjang kali lebar atau karya seni rupa yang hanya bisa dilihat dari satu arah pandang.

Dari uraian diatas tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui skenario dan implementasi, respon guru dan anak, dan kesulitan-kesulitan anak dan guru dalam efektivitas pembelajaran daring pada anak kelompok B untuk meningkatkan kemampuan visual spasial dengan menggunakan penerapan seni rupa dua dimensi

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Adapun Menurut Sugiyono, (2014) penelitian kualitatif adalah penelitian dimana peneliti dalam menemukan hasil penelitian yang benar-benar sesuai dengan kondisi lapangan. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan prosedur yang tidak menggunakan prosedur analisis statistik atau cara kualitatif lainnya Moleong (dalam Akhmad, 2015). Penelitian ini dilakukan di TK Ar-rahman dengan jumlah subjek sebanyak delapan anak yang terdiri dari lima anak perempuan dan tiga anak laki-laki. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara dan studi dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah display data, verifikasi data dan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilakukan di TK Ar-Rahman dengan tujuan untuk mengetahui efektivitas pembelajaran daring pada anak kelompok B untuk meningkatkan kemampuan visual spasial dengan menggunakan penerapan seni rupa dua dimensi. Untuk mencapai tujuan dan pencapaian penelitian ini, peneliti telah melaksanakan kegiatan yang sesuai dengan tahapan yang peneliti persiapkan dan disesuaikan dengan tujuannya yaitu melihat skenario dan implementasi pembelajaran daring pada anak kelompok B untuk meningkatkan kemampuan visual spasial dengan menggunakan penerapan seni rupa dua dimensi. 1. Skenario dan implementasi, berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi melalui kegiatan implementasi pembelajaran maka hasil akhir kemampuan visual spasial anak di dapat hasil: a) Anak mampu menggambar dari berbagai media (kertas, kain dll). b) Anak mampu membuat karya seni dalam bentuk gambar. c) Anak mampu mewarnai diatas media (kertas, kain dll). d) Anak mampu menggunting gambar dengan berbagai macam bentuk. e) Anak mampu membuat bentuk dari berbagai barang bekas. Adapun penggambaran implementasi hasil penelitian ini diperoleh hasil bahwa delapan anak sebagai subjek penelitian berada pada kriteria berkembang sesuai harapan dalam kemampuan visual spasial anak melalui kegiatan penerapan seni rupa dua dimensi. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Wahyuni, (2017) pencapaian visual spasial anak sudah berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik dengan rata-rata 82,355%. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu salah satu kurangnya latihan di bidang seni dan keterbatasan media pembelajaran yang digunakan pada proses pembelajaran sehingga anak tidak dapat mengapresiasi karyanya dengan baik. 2) Adapun kendala dalam pelaksanaan pembelajaran diantaranya kurangnya respon anak dalam pembelajaran yang sedang berlangsung serta penilaian yang di berikan kepada anak kurang objektif di karenakan pembelajaran daring yang kurang efektif. 3) Kesulitan yang dialami oleh anak dalam meningkatkan kemampuan visual spasial dengan

menggunakan penerapan seni rupa dua dimensi untuk anak kelompok B pada saat pembelajaran daring. Pada pertemuan pertama pada indikator Anak mampu membuat karya seni dalam bentuk gambar masih terdapat satu anak yang masih dalam kategori belum berkembang dan pada pertemuan kedua pada indikator Anak mampu mewarnai diatas media (kertas, kain dll) dimana masih ada dua anak yang masih dalam kategori belum berkembang. Hal ini dikarenakan anak yang belum memahami materi.

Berdasarkan hasil observasi menunjukan bahwa guru membuat RPPH sesuai dengan prosedur perencanaan, berikut hasil wawancara dengan “Implementasi pembelajaran seni tari tradisional dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak pada pembelajaran daring tetap mengacu pada kurikulum K-13. Dari program semester lalu menyusun RPPM, dan sampai menuju pada pembuatan RPPH. Isi dari RPPH yang disusun dalam menstimulasi kemampuan motorik kasar dikaitkan dengan kegiatan tematik, dan media yang digunakan yaitu media video. Guru menentukan kegiatan main dan memilih motorik kasar saat menyusun perencanaan, hal ini sesuai dengan hasil wawancara sebagai berikut: “Seni tari adalah media yang ditentukan berdasarkan diskusi antara guru-guru dan kepala sekolah, karena motorik kasar dinilai sebagai media yang mudah digunakan dan ditemukan selama anak melaksanakan pembelajaran daring termasuk dalam menstimulasi kemampuan motorik kasar anak, memilih seni tari yang cocok dalam kegiatan menari dan untuk menstimulasi kemampuan motorik kasar kami tidak memilih bahan yang susah tetapi memilih bahan ajar yang pasti ada disekitar anak dan efektif digunakan selama proses pembelajaran”

Selain itu, berdasarkan hasil observasi dan wawancara bahwa guru menggunakan *platform WhatsApp (WA) Grup* dalam menstimulasi kemampuan motorik kasar anak selama pembelajaran daring: “Kami hanya menggunakan aplikasi WA Grup yang telah kami buat sebelumnya beranggota semua orang tua anak kelompok B, aplikasi *online* yang kami gunakan cukup terbatas, terkait kurang sinyal dan kurang kemampuan orang tua mengenal dan mengaplikasikan aplikasi *online* lainnya. WA Grup pun kadang-kadang masih ada orang tua yang kurang bisa menggunakannya apalagi aplikasi *online* seperti *zoom meeting, classroom*, dan lain-lain”. Saat pelaksanaan pembelajaran daring dalam menstimulasi kemampuan motorik kasar menggunakan seni tari melalui video yang dikirim di WA Grup. Setelah anak selesai menonton tutorial video maka anak mendemonstrasikan kegiatan seni tari kemampuan motorik kasar seperti kegiatan menonton, menari mengurutkan, wawancara guru mampu membimbing anak selama kegiatan pelaksanaan pembelajaran “cara guru dalam membimbing anak selama pembelajaran daring yaitu melakukan tahapan pembelajaran sesuai dengan RPPH yang telah dibuat sebelumnya dan jika ada anak yang kurang paham maka guru selalu meminta anak atau orang tua segera *chat* atau mengirim *voice note* di WA Grup”. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian dari Khaironi (2020) menyebutkan bahwa kemampuan anak meningkat ketika menggunakan pembelajaran. Pemanfaatan seni tari yang ada video anak menjadi salah satu solusi dalam mengatasi keterbatasan media di sekolah. Seluruh pembelajaran disampaikan oleh guru telah mengikuti skenario yang telah disepakati sebelumnya sehingga implementasi pembelajaran seni tari tradisional dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak pada pembelajaran daring berkembang dengan baik. Guru sudah berhasil memanfaatkan seni tari yang ada di video anak

menjadi media yang menarik dan menyenangkan bagi anak, hal ini nampak ketika anak terlihat antusias selama mengikuti pembelajaran meski dilakukan secara daring.

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan data bahwa guru memiliki persiapan yang baik selama pelaksanaan pembelajaran daring sehingga anak menjadi semangat dan antusias meski anak belajar di rumah, bahwa profesionalisme seorang guru sangat dituntut dalam keberhasilan belajar anak sesuai dengan empat kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru yaitu kompetensi pedagogik, kompetensi professional, kompetensi kepribadian dan kompetensi sosial. Selain itu didapatkan data bahwa guru mampu mengatasi setiap kesulitan-kesulitan yang terjadi selama pembelajaran daring dan semua itu tidak terlepas dari kemampuan kompetensi yang dimiliki oleh seorang guru, hal ini sesuai dengan hasil penelitian dari bahwa pendidik merupakan suatu prioritas pertama dalam mewujudkan keberhasilan suatu pendidikan, melihat perkembangan zaman yang secepat dan canggih diperlukan seorang pendidik yang mampu meningkatkan kualitasnya sehingga mampu menjajarkan pengetahuan dengan tuntutan zaman pada masa kini.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dapat diambil kesimpulan dalam penelitian meningkatkan meningkatkan kemampuan visual spasial dengan menggunakan penerapan seni rupa dua dimensi pada pembelajaran daring untuk anak kelompok B adalah sebagai berikut; 1. Implementasi kemampuan spasial sudah memenuhi kriteria dengan penerapan pembelajaran secara daring. Adapun temuan peneliti ketika sedang observasi di lapangan di temukan bahwa siswa terlihat lebih memahami materi menggunakan penerapan seni rupa dua dimensi. Selain itu, di dalam pembelajaran juga guru memberikan pembelajaran yang mengaitkan pada keadaan sekitar anak. 2. Respon guru dan anak dalam efektifitas pembelajaran daring pada anak kelompok B untuk meningkatkan kemampuan visual spasial dengan menggunakan penerapan seni rupa dua dimensi, mendapatkan respon yang baik. Hal ini dapat diambil dari hasil observasi guru dan anak. 3. Kesulitan yang dialami oleh anak dalam efektifitas pembelajaran daring pada anak kelompok B untuk meningkatkan kemampuan visual spasial dengan menggunakan penerapan seni rupa dua dimensi. Terdapat pada pertemuan pertama dan kedua dimana masih ada anak yang masih dalam kategori belum berkembang. Hal ini dikarenakan anak yang belum memahami materi. Namun pada pertemuan ketiga sampai kedelapan kesulitan anak sudah tidak ada hal ini dikarenakan orang tua dan guru yang meminta anak untuk menghargai hasil karya dalam bentuk gambar.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhmad, K. A. (2015). Pemanfaatan media sosial bagi pengembangan pemasaran UMKM (Studi deskriptif kualitatif pada distro di Kota Surakarta). *Dutacom*, 9(1), 43-43.
- Basri & Hasan. (2013) *Landasa Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia
- Carter, P. (2010). *Tes IQ dan Bakat: Menilai Kemampuan Penalaran Verbal, Numerik, dan Spasial Anda*. Jakarta: Indeks.

- Febriana, E. (2015). Profil kemampuan spasial siswa menengah pertama (smp) dalam menyelesaikan masalah geometri dimensi tiga ditinjau dari kemampuan matematika. *Jurnal elemen*, 1(1), 13-23. <https://doi.org/10.29408/jel.v1i1.78>
- Heryani, H., & Sumitra, A. (2021). Pembelajaran Seni Rupa Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Mewarnai. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 4(3), 251-259. <http://dx.doi.org/10.22460/ceria.v4i3.p%25p>
- Pekerti, W., Tridjata, C., & Kusumawardhani, D. (2016). *Metode Pengembangan Seni. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.*
- Rigianti, H. A. (2020). Kendala pembelajaran daring guru sekolah dasar di Banjarnegara. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 7(2).
- Santika, I. W. E. (2020). Pendidikan karakter pada pembelajaran daring. *Indonesian Values and Character Education Journal*, 3(1), 8-19. <https://doi.org/10.23887/ivce-j.v3i1.27830>
- Sardiman (2011). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rajawali Pers
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wahyuni, S. (2017). *Peningkatan Visual Spasial Anak Melalui Kegiatan Bermain Maze Pada Anak RA Sabariyah Kelurahan Harjosari II Kecamatan Medan Amplas (Doctoral dissertation).*
- Yunitasari, R., & Hanifah, U. (2020). Pengaruh pembelajaran daring terhadap minat belajar siswa pada masa covid 19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 232-243. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i3.142>