

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN SENI ANAK BERBASIS ENTREPRENEURSHIP PADA KELOMPOK B DALAM PEMBELAJARAN DARING

Ratna Ningrum ^{1✉}, Ema Aprianti ²

¹Raudhatul Atfal (RA) As-Syifa, Kab. Bandung Barat, Indonesia

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

¹ratnaninrum297@gmail.com, ²emaaprianti@ikipsiliwangi.ac.id

ABSTRAK

Artikel ini berlatarbelakang kurangnya kemampuan seni pada anak kelompok B di RA As-Syifa Sindangkerta, kurangnya minat anak untuk mengerjakan seni karena lamanya pengerjaan seni tersebut. Mengembangkan kemampuan seni anak yang berbasis *entrepreneurship* di masa pandemi ini memberikan kesempatan anak belajar kreatif dan inovatif dalam bekarya seni. Maka peneliti memberikan solusi mengembangkan seni anak tujuannya untuk mengetahui implementasi pembelajaran daring mengembangkan kemampuan seni anak berbasis *entrepreneurship*. Metode penelitian ini menggunakan observasi, dokumentasi, dan wawancara adalahng digunakan. Teknik pengumpulan data y. Metode deskriptif kualitatif menggunakan analisis data menggunakan display data, reduksi data, dan penarikan kesimpulan. Dari hasil penelitian yang diperoleh dengan melaksanakan kegiatan implementasi melalui mengembangkan kemampuan seni anak berbasis *entrepreneurship* pada kelompok B di RA As-Syifa Sindangkerta yang di laksanakan secara daring yang memperoleh hasil yaitu anak antusias melakukan kegiatan seni tersebut. Oleh karena itu peneliti melihat kemampuan seni anak berbasis *entrepreneurship* anak mampu menjawab pertanyaan dan dapat diperolehnya hasil dan tujuan yang ingin dicapai.

Kata Kunci: Pembelajaran Daring; Kemampuan Seni; Pembelajaran Berbasis *Entrepreneurship*

ABSTRACT

The background of this article is the lack of artistic ability in group B children at RA As-Syifa Sindangkerta, and the lack of interest in children to do art because of the length of time the art is done. Developing children's artistic skills based on entrepreneurship during this pandemic provides opportunities for children to learn to be creative and innovative in making art. So the researcher provides a solution to develop children's art, the goal is to find out the implementation of online learning to develop children's artistic skills based on entrepreneurship. This research method uses observation, documentation, and interviews. Data collection techniques y. Qualitative descriptive method using data analysis using data display, data reduction, and concluding. From the research results obtained by carrying out implementation activities through developing children's artistic skills based on entrepreneurship in group B at RA As-Syifa Sindangkerta which was carried out online, the results were that children were enthusiastic about doing these art activities. Therefore, researchers see that children's entrepreneurship-based artistic abilities can answer questions and get results and goals to be achieved.

Keywords: Online Learning; Artistic Ability; Entrepreneurship Based Learning

PENDAHULUAN

Pada saat situasi covid-19 saat ini semua aturan diberlakukan termasuk dalam kegiatan belajar mengajar aturan pemerintah menganjurkan untuk melakukan kegiatan pembelajaran secara jarak jauh. Oleh sebab itu perlu adanya kerjasama antara pendidik dan orang tua peserta didik untuk menjalankan pembelajaran jarak jauh dengan baik.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu pendidikan dasar kedua setelah keluarga, ada 6 aspek perkembangan yang harus distimulasi agar bisa tercapai dan terlewati setiap tahapannya dan Artikel ini membahas perkembangan aspek seni. Pada dasarnya Pendidikan seni memiliki tujuan untuk bagaimana caranya agar seorang anak memiliki kemampuan atau jiwa kreativitas (Heryani & Sumitra, 2021, hlm. 252).

Seni adalah berbicara tentang keindahan. Manusia sejak awal diciptakan oleh Tuhan memiliki bakat menyukai keindahan. Hal ini selaras dengan pandangan K Hajar Dewantoro, seni adalah segala sesuatu yang terlihat indah, bagus, menyenangkan untuk dilihat, ini timbul karena diri seseorang yang mempunyai ide atau gagasan yang kreatif (Mulyani dalam Jumiatin, 2018, hlm 1).

Manusia mempunyai dua fungsi otak yaitu otak kanan dan otak kiri kedua fungsi otak tersebut mempunyai tugasnya masing-masing. Sebuah kreativitas agar memunculkan seni yang bebas sehingga akan menjadi harmoni yang seimbang dalam seni (Antara 2015, hlm. 16). Orang tua harus memiliki kepekaan jika anak memiliki bakat seni yang belum muncul sehingga harus diasah sedemikian rupa dengan berbagai stimulus yang diberikan (Sari 2020, hlm 152). Sebuah seni entah apa yang ditunjukan itu seni musik, teater ini menjadi rangkaian sebuah komunikasi dalam seni. Sampai tidaknya sesuatu yang hendak disampaikan sangat tergantung dengan pengolahan media yang digunakan. Media komunikasi itu dapat berfungsi dengan baik jika dikelola, dibina dengan baik tentu saja hasil yang baik itu dapat diperoleh jika sudah terlatih dan terbina sejak dari kecil. Kegiatan yang dilakukan bersama-sama untuk menstimulus penanaman pola pikir untuk menjadi seorang wirausaha (*entrepreneur*) (Nurhafizah 2018, hlm. 206).

Kelebihan dari pembelajaran seni berbasis *entrepreneurship* anak usia dini yaitu anak mampu mengembangkan dan memberi kesempatan bagi anak untuk bisa mempunyai jiwa kreatif, inovatif dan produktif dalam proses berkarya seni, dalam *entrepreneurship* dibutuhkan jiwa kemandirian, kerja keras, percaya diri, yang membentuk karakter siswa menjadi lebih kuat. Karakter dan perilaku seseorang yang selalu kreatif berdaya cipta guna meningkatkan kesejahteraannya (Subekti, 2018, hlm 26).

Tujuan utama pendidikan kewirausahaan adalah untuk memperbaiki kualitas pada seseorang untuk memiliki jiwa yang lebih baik. (Rohmah 2017, hlm. 18). Begitupun dengan kegiatan pembelajaran akan berjalan dengan baik jika pendidik memiliki kemampuan dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Sesuai dengan kompetensi pedagogik dalam Permendiknas No.58 Tahun 2009, seorang pendidik harus memiliki kemampuan dalam menyampaikan pembelajaran, mengetahui karakter anak dan kebutuhan pembelajaran yang dibutuhkan oleh peserta didik.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan untuk pembelajaran seni berbasis *entrepreneurship* anak usia dini. Di RA As-syifa, ada beberapa kesulitan dan hambatan yang di hadapi anak, seperti kurangnya media dalam pembuatan seni, kurangnya percaya diri dalam pembelajaran seni, kurangnya minat dalam pembelajaran seni karena dilakukan dirumah. Pada anak-anak kelompok B, kurangnya stimulus dan rangsangan bagi anak untuk mengembangkan kretivitas dan mengungkapkan ide karya anak dalam pembelajaran seni dan kurangnya respon dari pendidik dalam pembelajaran yang bersifat *entrepreneurship*. Dari hasil observasi yang dilakukan, pembelajaran seni

berbasis *entrepreneurship*, perlu adanya suatu penelitian atau mengembangkan kemampuan anak didik dalam pembelajaran seni yaitu melukis memakai benang dengan berbagai bentuk yang unik agar bisa diperjual belikan hasil karya anak didik. Peneliti ini memberikan solusi mengembangkan seni, bertujuan untuk mengetahui pembelajaran daring mengembangkan kemampuan seni anak berbasis *entrepreneurship* pada kelompok B di RA As-Syifa.

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara daring atau jarak jauh mengikuti anjuran pemerintah. Aktivitas penanaman karakter positif salah satunya mengembangkan kemampuan anak yang berbasis *entrepreneurship* tidak bisa dilaksanakan secara tatap muka antara guru dengan anak-anak sehingga perlu ada media yang digunakan oleh guru untuk bisa menyampaikan tata cara membuat hasil karya seni secara terarah. Pemilihan media video yang dilakukan oleh guru dengan dengan penggunaan *handphone* kemudian langkah-langkah membuat hasil karya seni setelah itu dikirim di grup media sosial *WhatsApp* orangtua untuk dilihat oleh orang tua dan anak. Setelah itu orang tua diharapkan bisa membimbing anak untuk melakukan karya seni sesuai dengan arahan dan panduan yang di sampaikan melalui media vidio tersebut. Penggunaan media vidio sangat mudah digunakan saat ini hanya dengan menggunakan *handphone* android, dengan pengetahuan pengambilan gambar, edit vidio dengan penambahan tulisan atau musik sudah bisa menjadi media pembelajaran daring.

METODOLOGI

Deskriptif kualitatif merupakan metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dimana hasil akhir penilaian berupa deskripsi yang dihasilkan dari hasil observasi.. Menurut Sugiyono (2017, hlm. 59), metode deskriptif merupakan penelitian yang menggambarkan keadaan suatu penelitian sesuai dengan situasi dan kondisi sesungguhnya.

Penelitian dilaksanakan pada tahun ajaran 2020-2021. Memperoleh hasil dari pembelajaran daring ini diharapkan dapat mengungkapkan informasi dengan jelas mengenai pembelajaran daring mengembangkan kemampuan seni yang berbasis *entrepreneurship*. Penelitian dilaksanakan pada tahun ajaran 2020-2021.

Penelitian ini menggunakan subjek berjumlah tujuh oanak yang terdiri dari empat anak perempuan dan tiga anak laki-laki pada kelompok B. Teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi dan rekaman. Analisis data dalam penelitian ini yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan, melalui penggunaan teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi, dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilaksanakan di RA As-Syifa Sindangkerta dalam mengembangkan kemapuan seni anak berbasis *entrepreneurship* pada kelompok B dengan pendekatan kepada guru, orang tua dan peserta didik pada pembelajaran secara jarak jauh yang dilaksanakan melalui aplikasi *WhatsApp* dan *Zoom Cloud Meeting*.

Hasil dari implementasi perkembangan anak di lapangan yang signifikan dalam mengembangkan keterampilan seni anak yang berbasis *entrepreneurship* yang dilakukan selama 8 pertemuan melalui aplikasi *WhatsApp Group* dan *Zoom Cloud Meeting* dengan di mulai dari persiapan dan perencanaan pelaksanaan dan evaluasi, dari perencanaan ada RPPH yang disesuaikan dengan tema dan sub tema dalam pelaksanaannya yang dilakukan secara daring melalui grup *WhatsApp*. Kegiatan melukis dengan menggunakan media benang kertas dan pewarna. Anak juga mampu mengenal huruf dan angka dengan media yang digunakan, sesuai kemampuannya walaupun pembelajaran daring dengan di dampingi oleh orang tua.

Dengan salah satu kegiatan seni anak untuk mengembangkan kemampuan anak menggunakan media yang disesuaikan dengan tema pembelajaran dapat mengembangkan kemampuan seni anak usia kelompok B di RA As-Syifa Sindangkerta. Langkah-langkah sebagai berikut: 1) Perencanaan, penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM) dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) khususnya dalam hal pengembangan seni perlu sesuai dengan kurikulum yang dibuat dan materi yang sesuai dengan kegiatan yang sesuai, terutama tema untuk memilih pengembangan seni anak yaitu dengan menggunakan cara melukis dengan benang pada anak. Dengan menggali kemampuan seni anak, diperlukan media yang menarik bagi anak yaitu melalui penggunaan media benang, kertas dan pewarna, agar anak tertarik dan senang, tidak bosan serta dapat mengembangkan kemampuan seni anak berbasis *entrepreneurship*. 2) Pelaksanaan pembelajaran a) Pembukaan. dengan aplikasi *Whatsapp* grup dan zoom pendidik mengucapkan salam, menyapa peserta didik dan menanyakan kabar semua anak. Dalam kegiatan pembelajaran pendidik menjelaskan apa yang akan di kerjakan. b) Kegiatan inti. Pendidik menyanyikan lagu yang berkaitan dengan tema pembelajaran. Dalam kegiatan mengembangkan seni melukis dengan benang pendidik memberikan pengarahan sesuai apa yang akan di kerjakan. c) Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran dengan kegiatan mengembangkan seni pada peserta didik untuk mengembangkan kemampuan seni anak. d) Melalui video pendidik memberikan contoh kegiatan yang dilaksanakan. e) Orang tua guru diminta mengirimkan karya anak berupa foto atau video melalui grup *WhatsApp*. 3) Recalling. Pada pembelajaran hari ini pendidik menanyakan apakah perasaan peserta didik dalam melakukan kegiatan pembelajaran seni senang atau tidak. Hari ini pendidik akan berbicara tentang kegiatan yang akan berlangsung besok. 4) Evaluasi, setiap kegiatan yang dilakukan melalui observasi selama pembelajaran *online* (dokumentasi, observasi dan wawancara) pendidik mengevaluasi. 5) Penutup, dengan berakhirnya pembelajaran pendidik menyapa kepada semua peserta didik.

Hasil dari penelitian kemampuan seni anak berbasis *entrepreneurship* pada kelompok B di RA As-Syifa sangat baik dari hasil kerja sama guru dengan orangtua. Hal ini guru meminta kerjasama kepada orangtua dalam melaksanakan pembelajaran daring agar dapat mendampingi anak belajar di rumah dan mengirimkan bukti hasil anak belajar di rumah dengan foto dan video yang dikirimkan di grup *Whatsapp* atau zoom. Menurut Astuti (2021, hlm 166) pengertian pendidikan *entrepreneurship* bersifat lebih luas bukan hanya untuk melatih untuk jadi pedagang, tetapi ada hal-hal yang jauh fokus ke jiwa *entrepreneur*. Jadi *entrepreneurship* tidak dimaknai secara sempit tentang jiwa berbisnis saja.

Kemampuan seni yaitu terlihat dari kemampuan melukis dengan benang dan anak-anak pun sangat antusias dalam melakukan kegiatan tersebut walaupun dalam pembelajaran daring yang terbatas terhambat dengan jaringan, dan aplikasi. Untuk mengembangkan seni anak berbasis *entrepreneurship* pembelajaran online melibatkan kerjasama antara pendidik dan orang tua yang mendampingi peserta didik melakukan kegiatan seni dengan rangkaian kegiatan pembelajaran yang sudah direncanakan. Dilakukannya kegiatan untuk mengembangkan seni anak yang berbasis *entrepreneurship* dilaksanakan secara daring ini, kemampuan seni anak dan berkembang sesuai yang diharapkan.

Setiap orang memiliki seni kreativitasnya masing-masing. Seni adalah sebuah curahan hati, emosi dan jiwa yang dilampiaskan melalui seni yaitu music, drama dan lain-lain menurut Pamungkas (2015, hlm 2). Manfaat dari penggunaan media benang dan pewarna ini yaitu: materi yang disampaikan guru pada anak padat diterima lebih menarik, pembelajaran menjadi menyenangkan dan bersemangat dalam pembelajaran,

menjadi lebih kreatif, inovatif, yang tadinya malas dalam mengerjakan seni dan mulai mau menyebutkan apa gambar atau tulisan yang ada di kertas yang sudah di siapkan sebelumnya.

KESIMPULAN

Pemberian solusi untuk mengembangkan seni tujuannya untuk mengetahui implementasi pembelajaran daring untuk mengembangkan kemampuan seni anak berbasis *entrepreneurship*. Dilakukannya kegiatan untuk mengembangkan seni anak yang berbasis *entrepreneurship* dilaksanakannya pembelajaran ini dapat berkembang sesuai yang diharapkan. Dalam pembelajaran berlangsung anak-anak sangat antusias dan aktif dalam mengerjakan seni berbasis *entrepreneurship* seperti melukis dengan benang yang di praktikan saat penelitian berlangsung dan di selesaikan sesuai kemampuan anak dengan bimbingan orang tua. Dalam penerapannya di saat pembelajaran daring dengan mengembangkan seni anak berbasis *entrepreneurship* pada kelompok B di RA As-Syifa Sindangkerta memperoleh kemampuan seni yaitu terlihat dari kemampuan menggunakan alat yang sudah disediakan, kreatif, inovatif dan mampu menjawab pertanyaan sesuai pengalaman dan pengetahuan anak pada saat mengerjakan tugasnya. Peningkatan kemampuan seni anak yang berbasis *entrepreneurship* penggunaan media yang tepat dan menyenangkan bagi anak ini telah berhasil dan membuat anak antusias serta berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. oleh karena itu, kita dapat menarik kesimpulan melalui kegiatan untuk mengembangkan seni anak berbasis *entrepreneurship* pada anak kelompok B.

DAFTAR PUSTAKA

- Antara, P. A. (2015). Pengembangan bakat seni anak pada taman kanak-kanak. *JIV- Jurnal Ilmiah Visi*, 10(1), 29-34. <https://doi.org/10.21009/JIV.1001.4>
- Astuti, R. (2021). Penanaman Karakter Entrepreneur pada Anak Usia Dini dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0 di Madura. *Al Fitrah: Journal Of Early Childhood Islamic Education*, 4(2), 164-173. <http://dx.doi.org/10.29300/alfitrah.v4i2.3938>
- 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. <https://doi.org/10.22460/ceria.v4i3.p%25p>
- Jumiatin, D. (2018). *Pendidikan Seni Rupa Anak Usia Dini*. Sumedang: Alqa Print.
- Nurhafizah, N. (2018). Bimbingan awal kewirausahaan pada anak usia dini. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 6(3), 205. [10.29210/127300](https://doi.org/10.29210/127300)
- Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan
- Pamungkas, J. (2015). Estetika koreografi sebagai penunjang kreativitas seni anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 596-600. <https://doi.org/10.21831/jpa.v4i1.12348>
- Rohmah, L. (2017). Implementasi Pendidikan Entrepreneurship pada Anak Usia Dini di TK Khalifah Sukonandi Yogyakarta. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1), 15–26. Retrieved from <https://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/alathfal/article/view/1354>
- Sari, A. H. (2020). Studi Kasus Strategi Guru dalam Kegiatan Menggambar untuk Pengembangan Seni Rupa Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 4(2), 150-155. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v4i2.905>

ISSN: 2614-4107 (Print) 2614-6347 (Online)

Vol.6 | No.5 | September 2023

Subekti, H. A. (2018). Penanaman Nilai-Nilai Entrepreneurship Pada Anak Usia Dini Melalui Pendidikan Karakter Kelompok B Semai Benih Bangsa Al Fikri Manca Kretek. https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/33586/1/14430013_BAB-I_V_DAFTAR-PUSTAKA.pdf

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat Coronavirus (Covid-19)

Wulansari, R., Jubaedah, D. S., & Zahro, I. F. (2018). PENERAPAN TEKNIK KOLASE UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS PADA KEGIATAN MENGGAMBAR PADA ANAK USIA DINI. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 1(3), 89-94. <https://doi.org/10.22460/ceria.v1i3.p89-94>