



SENI RUPA SEBAGAI MEDIA DALAM PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DI DESA BATUBULAN KANGIN

Oleh:

I Wayan Arissusila

Ni Luh Putu Trisdyani

I Gusti Agung Made Satrya Pradnyana

Universitas Hindu Indonesia

wayanarisusila2017@gmail.com, trisdyani@unhi.ac.id

Proses Review 4-22 September, dinyatakan lolos 23 September

Abstract

Early childhood education is a training effort aimed at children from birth to six years of age which is carried out by providing educational stimuli to help physical and spiritual growth and development so that children are ready to enter further education. Early childhood education has not received much attention. Currently, only a small number of children in Indonesia receive early childhood education. This article aims to examine several issues related to the forms, processes and obstacles to implementing fine arts as a medium in early childhood education in Batubulan Kangin Village. This research uses observation, interviews, literature and documentation methods. The data collected was analyzed using qualitative methods through reduction steps, data presentation and drawing conclusions. This research uses the theory of symbolic interactionism, behavioristic learning and cognitive development theory. The result is a form of application of fine arts as a medium in early childhood education in Batubulan Kangin Village, namely a learning medium for two-dimensional and three-dimensional fine arts. The process of learning fine arts as a medium in early childhood education in Batubulan Kangin Village is learning through play and creativity. The obstacle to implementing fine arts as a medium in early childhood education in Batubulan Kangin Village is the weak cognitive development and intrinsic motivation of children.

Keywords: Fine Arts and Early Childhood Education

Abstrak

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani, rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan anak usia dini justru belum ban-

yak mendapat perhatian. Saat ini, pendidikan usia dini baru diperoleh sebagian kecil anak di Indonesia. Artikel ini berupaya mengkaji beberapa isu yang berkaitan dengan bentuk, proses dan kendala penerapan seni rupa sebagai media dalam pendidikan anak usia dini di Desa Batubulan Kangin. Penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara, kepustakaan dan dokumentasi. Data yang terkumpul dianalisis dengan metode kualitatif melalui langkah-langkah reduksi, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Penelitian ini menggunakan teori interaksionisme simbolik, belajar behavioristik dan teori perkembangan kognitif. Hasilnya berupa yakni bentuk penerapan seni rupa sebagai media dalam pendidikan anak usia dini di Desa Batubulan Kangin adalah media pembelajaran seni rupa dua dimensi dan tiga dimensi. Proses pembelajaran seni rupa sebagai media dalam pendidikan anak usia dini di Desa Batubulan Kangin yaitu pembelajaran melalui bermain dan kreativitas. Kendala penerapan seni rupa sebagai media dalam pendidikan anak usia dini di Desa Batubulan Kangin adalah perkembangan kognitif dan motivasi intrinsik anak yang lemah.

Kata kunci: *Seni Rupa dan Pendidikan Anak Usia Dini*

I. PENDAHULUAN

Usia dini merupakan periode emas bagi perkembangan anak untuk memperoleh pendidikan. Periode ini adalah tahun-tahun berharga bagi anak untuk mengenal berbagai macam fakta di lingkungannya sebagai stimulan terhadap perkembangan kepribadian, psikomotor, kognitif maupun sosial. Sejak lahir sampai usia 3 tahun, anak memiliki kepekaan sensoris dan daya pikir yang mulai dapat menyerap pengalaman-pengalaman melalui sensorisnya; usia satu setengah tahun sampai kira-kira 3 tahun mulai memiliki kepekaan bahasa dan sangat tepat untuk mengembangkan bahasa (berbicara, bercakap-cakap) (Theo & Martin, 2004:65).

Hasil studi dibidang neurologi mengemukakan bahwa perkembangan kognitif anak telah mencapai 50% ketika anak berusia 4 tahun, 80% ketika anak berusia 8 tahun, dan genap 100% ketika anak berusia 18 tahun (Osborn, White, dan Bloom) dalam Martini, (2006: 31). Studi tersebut makin menguatkan tentang keberadaan masa peka atau masa emas (*golden age*) pada anak usia dini. Masa emas perkembangan anak hanya datang sekali seumur hidup tidak boleh disiasiakan. Hal itu memicu makin mantapnya anggapan bahwa sesungguhnya pendidikan yang dimulai setelah usia SD tidaklah benar. Pendidikan sudah dimulai sejak usia dini supaya tidak terlambat. Sehingga penting bagi anak untuk mendapatkan pendidikan anak usia dini (PAUD).

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai usia enam tahun. Dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani maupun rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan anak usia dini justru belum banyak mendapat perhatian. Saat ini, pendidikan usia dini baru diperoleh oleh sebagian kecil anak di Indonesia.

Dalam pembelajaran, terdapat dua aspek yang sangat penting dan perlu diperhatikan, yaitu aspek pendidik dan aspek penerima pendidikan (peserta didik). Karena dalam pendidikan pasti terjadi suatu proses belajar mengajar, maka hendaknya setiap pendidik akan memerlukan media pendidikan untuk menunjang keberhasilan proses belajar mengajar tersebut. Media pembelajaran yang dikembangkan harus mampu menyampaikan materi lebih efektif, menarik, dan menyenangkan bagi siswa, sehingga dapat memperbaiki kualitas pembelajaran. Khususnya pada materi, baik dari segi proses, hasil belajar dan alternatif pengembangan media untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

Amir (2002: 33), menyatakan bahwa media pendidikan secara luas diartikan yaitu setiap orang, bahan, alat atau kejadian yang mempertahankan kondisi memungkinkan siswa dalam memperoleh pengetahuan dan ketrampilan sikap. Dengan kata lain bahwa media pendidikan merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat

merangsang pikiran, perasaan, perbuatan, minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar mengajar berjalan sesuai harapan.

Pendidikan seni rupa hadir sebagai bagian integral dari prinsip pendidikan. Artinya, pendidikan seni rupa sebagai bagian dari pendidikan umum yang mendapat kewajiban (tugas) utama melatih kepekaan rasa: estetis (keindahan) maupun apresiasi seni. Pembelajaran seni rupa yang dimaksud adalah pendidikan anak yang didasari pembinaan intelegensi rupa (*visual intelligenci*) dengan kemampuan memahami objek secara komprehensif maupun detail. Pemahaman terhadap objek dengan kinerja belajarnya melalui pengamatan, asosiasi, pemahaman bentuk dan berekspresi.

Seni rupa berperan penting dalam pendidikan, terutama proses belajar mengajar. Melalui pendidikan seni rupa, siswa dapat mengembangkan rasa kebanggaan dalam menciptakan ungkapan pikiran dan perasaan. Namun, ada juga siswa yang kurang memahami pendidikan seni rupa, sehingga beranggapan dalam pembelajaran seharusnya diiringi dengan bakat. Jika tidak berbakat, maka hasil yang diperoleh tidak akan bagus.

Bermain bagi anak-anak merupakan kegembiraan dan kesibukan. Kegembiraan anak nampak dan terlihat disebabkan oleh keaktifan atau kesempatan bergerak, bereksperimen dan berkomunikasi. Dapat pula dilihat betapa senangnya anak-anak berkarya melalui seni rupa, mereka akan bergerak dengan sadar atau tidak, mencoba sesuatu yang diinginkan. Mereka selalu berlomba untuk menyelesaikan karya sesuai dengan gagasannya. Apabila anak berhasil berkarya, dengan spontan ia akan berteriak dan bergerak, menandakan kegembiraan. Anak berkarya sesuai dengan daya fantasinya dan apa yang dicapainya perlu mendapat pemahaman atau pengertian orang lain.

Bermain sangat berguna bagi perkembangan anak untuk persiapan dalam kehidupan masa dewasa. Permainan dimaksudkan antara lain: permainan "membentuk", melatih anak untuk berkarya, permainan "fungsi", melatih berbagai macam aktivitas fisik, permainan "peranan", berguna untuk menyiapkan anak mampu melakukan peranan dalam kehidupan di kemudian hari, dan permainan "menerima", berguna

untuk memupuk kemampuan menerima kebudayaan.

Pendidikan anak usia dini tidak sekedar berfungsi untuk memberikan pengalaman belajar kepada anak, tetapi berfungsi untuk mengoptimalkan perkembangan otak. Pendidikan anak usia dini sepatutnya mencakup seluruh proses stimulasi psikososial dan tidak terbatas pada proses pembelajaran yang terjadi dalam lembaga pendidikan. Artinya pendidikan anak usia dini dapat berlangsung dimana saja dan kapan saja. Seperti interaksi manusia yang terjadi di dalam keluarga, teman sebaya dan masyarakat sesuai dengan kondisi maupun perkembangan anak usia dini.

Hal itu dapat diamati dalam pendidikan anak usia dini di Desa Batubulan Kangin, pendidikan berlangsung berkaitan erat dengan penggunaan media di dalam pembelajaran khususnya media gambar, foto dan berbagai media lainnya yang dapat digunakan untuk merangsang pengetahuan anak. Karena indra-indra pada saat proses pembelajaran sangat berkaitan satu dengan yang lainnya. Pembelajaran efektif adalah pembelajaran menggunakan pengalaman guru, apabila seorang anak di berikan materi, maka anak akan mendengar dan melihat apa yang dilakukan gurunya. Saat itu juga anak diberikan praktek dengan mengikuti contoh guru. Sehingga anak dapat belajar dengan sendirinya dan mengetahui kesalahan serta mampu memperbaiki sesuai contoh yang diberikan gurunya. Maka pendidikan sangat penting ditanamkan sejak usia dini khususnya menggunakan media yang tepat agar nantinya anak siap untuk menempuh ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Alasannya masalah yang dibahas lebih banyak berkaitan dengan seni rupa sebagai media dalam pendidikan anak usia dini di Desa Batubulan Kangin dan hasilnya berupa uraian yang tidak bisa diukur dengan angka. Lokasi penelitian dilakukan di Desa Batubulan Kangin dengan beberapa pertimbangan antara lain: (1) Sejauh ini belum ditemukan penelitian yang spesifik tentang seni rupa sebagai media dalam pendidikan anak usia dini di Desa Batubulan Kangin

(2) Desa Batubulan Kangin dipilih sebagai tempat penelitian karena ada sekolah PAUD yang menggunakan seni rupa sebagai media dalam pendidikan anak usia dini. (3) Dari segi keterjangkauan jarak, waktu, tenaga dan biaya sangat terjangkau sehingga memungkinkan proses pengambilan data dapat dilakukan secara simultan sesuai kebutuhan penelitian. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi langsung dan tidak langsung. Teknik wawancara dengan bendesa adat, guru dan orang tua siswa yang dianggap mampu untuk memberikan penjelasan tentang seni rupa sebagai media dalam pendidikan anak usia dini. Teknik studi dokumen yaitu pengumpulan data penelitian melalui sumber tertulis, berupa buku, monografi desa, foto, serta berbagai kliping dari artikel terkait yang terbit di media massa.

Analisis data dilakukan mulai dari pengumpulan data sampai penyajian data. Pada saat wawancara dilakukan, peneliti sudah melakukan analisis terhadap jawaban-jawaban yang diberikan oleh informan. Jika jawaban yang diberikan informan dirasa belum memenuhi, maka peneliti kembali menggali data dengan cara memberikan pertanyaan yang lebih mendalam kepada informan, sampai data yang diinginkan terpenuhi.

III. PEMBAHASAN

1. Bentuk Seni Rupa Sebagai Media Dalam Pendidikan Anak Usia Dini di Desa Batubulan Kangin

Media dikenal sebagai alat bantu dalam pembelajaran, yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi supaya peserta didik lebih mudah memahami apa yang ada dalam materi. Media sebagai alat bantu mengajar, berkembang sedemikian pesatnya sesuai dengan kemajuan teknologi. Ragam dan jenis media pun cukup banyak sehingga dapat di manfaatkan sesuai dengan kondisi, waktu, maupun materi yang akan disampaikan. Adapun bentuk media pendidikan seni rupa pada anak usia dini di Desa Batubulan Kangin yaitu.

a. Media Pembelajaran Seni Rupa Dua Dimensi

Media seni rupa dua dimensi adalah sebutan umum untuk alat peraga yang memiliki ukuran panjang dan lebar serta berada pada satu bidang datar. Media pembelajaran dua dimensi meliputi media grafis, papan tulis dan media cetak. Media dua dimensi sering juga disebut dengan media visual. Azhar (2017: 89) menyatakan bahwa media berbasis visual memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara materi pelajaran dengan dunia nyata.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di taman kanak-kanak di Desa Batubulan Kangin, proses belajar mengajar diterapkan dengan menggunakan media ajar dua dimensi seperti gambar (foto), sketsa dan poster. Gambar atau foto adalah media pembelajaran yang sering digunakan dan merupakan bahasa umum, dapat dimengerti serta dinikmati oleh semua orang. Gambar atau foto berfungsi untuk menyampaikan pesan melalui gambar yang menyangkut indera penglihatan. Pesan yang disampaikan dituangkan kedalam simbol-simbol komunikasi Visual. Simbol-simbol tersebut perlu dipahami dengan benar agar proses penyampaian pesan dapat berhasil dan efisien.



Gambar 1.
Anak-anak mewarnai dengan media gambar

Selain menggunakan media gambar pada proses pembelajaran, juga digunakan media

poster. Poster adalah karya seni yang memuat komposisi gambar dan huruf di atas kertas berukuran besar. Pengaplikasiannya ditempel di dinding atau permukaan datar lainnya dengan sifat mencari perhatian mata sekuat mungkin. Poster biasanya dibuat dengan warna-warna kontras dan kuat.

Menurut Sudjana (2002: 51) poster sebagai kombinasi visual dari rancangan yang kuat, dengan warna dan pesan serta maksud untuk menangkap perhatian orang, tetapi cukup lama untuk menanamkan gagasan di dalam ingatannya. Poster disebut juga plakat, lukisan atau gambar yang dipasang serta mendapat perhatian besar sebagai suatu media untuk menyampaikan informasi, saran, pesan dan sebagainya.

Poster yang digunakan dalam pendidikan pada prinsipnya merupakan gagasan diwujudkan dalam bentuk ilustrasi objek gambar, yang disederhanakan dan dibuat dengan ukuran besar (Daryanto, 2012: 129). Tujuannya adalah untuk menarik perhatian, membujuk, memotivasi, atau memperingatkan pada gagasan pokok, fakta atau peristiwa tertentu. Manfaat media gambar dalam proses instruksional adalah penyampaian dan penjelasan mengenai informasi, pesan, ide dan sebagainya tanpa banyak menggunakan bahasa-bahasa verbal, tetapi dapat lebih memberi kesan.

Dalam menggunakan media, perlu memperhatikan dan disesuaikan dengan tujuan dari pelajaran. Apabila hal tersebut diabaikan maka media yang digunakan justru akan menghambat proses belajar mengajar. Secara umum poster memiliki kegunaan yaitu memotivasi belajar siswa, berisi tentang peringatan-peringatan terhadap suatu pelaksanaan aturan hukum, sekolah, sosial, kesehatan bahkan keagamaan. Pengalaman kreatif melalui poster, menjadikan lebih kreatif untuk membuat ide, cerita, dan karangan dari sebuah poster yang dipajang.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media poster secara umum adalah suatu pesan tertulis baik berupa gambar maupun tulisan yang ditujukan untuk menarik perhatian orang lain sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima dengan mudah. Pada dasarnya poster merupakan suatu media yang menonjolkan kekuatan pesan, visual dan warna untuk mempengaruhi perilaku, serta sikap ses-

eorang dalam melakukan sesuatu. Poster digunakan dalam pendidikan, pada prinsipnya merupakan gagasan yang diwujudkan melalui ilustrasi gambar disederhanakan dan dibuat dengan ukuran besar. Hal itu bertujuan untuk menarik perhatian, membujuk, memotivasi (memperingatkan pada gagasan pokok), fakta atau peristiwa tertentu.

Hasil dokumentasi sebelumnya didukung oleh pernyataan Safrudin Aziz (2017: 137), bahwa sumber belajar dapat membantu mengenalkan anak pada lingkungan dan mengajarkan anak untuk mengenal kekuatan maupun kelemahan dirinya. Penyediaan sumber belajar secara variatif memberikan pengalaman tersendiri untuk anak usia dini. Sebab sumber belajar memiliki tingkat kesulitan yang mampu mengenal anak pada pekerjaan atau bermain sulit dan mudah. Di situlah anak usia dini mulai diperkenalkan dengan kehidupan yang variatif dan kompleks sehingga ke depan anak akan memahami substansi kehidupan sebenarnya.

Dari pemaparan sebelumnya sejalan dengan Ardianto (2017: 40) menyatakan bahwa interaksi simbolik sebagai segala hal yang saling berhubungan dengan pembentukan makna dari suatu benda (lambang atau simbol), baik benda mati, maupun benda hidup, melalui proses komunikasi sebagai pesan verbal maupun perilaku non verbal dan tujuan akhir adalah memaknai lambang atau simbol. Interaksi dan simbol dimaksud adalah interaksi di dalam proses pembelajaran antara guru atau pendidik menggunakan media di dalamnya, berupa gambar sebagai simbol serta gambar tersebut memiliki makna sehingga peserta didik memahaminya.

b. Media Pembelajaran Seni Rupa Tiga Dimensi

Media seni rupa tiga dimensi yaitu sekelompok media tanpa proyeksi, penyajiannya secara visual tiga dimensional. Kelompok media ini dapat berwujud sebagai benda asli baik hidup maupun mati dan dapat pula berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya. Benda asli ketika akan difungsikan sebagai media pembelajaran dapat dibawa langsung ke kelas, atau siswa diajak ke dunia sesungguhnya (benda aslinya). Apabila benda asli sulit untuk dibawa ke kelas, maka benda tiruannya dapat pula berfungsi seb-

agai media pembelajaran yang efektif.

Salah satu media pembelajaran yang dimaksud adalah media tiga dimensi. Media tiga dimensi yaitu media yang memiliki tiga sisi: depan, belakang dan samping. Dengan demikian media tiga dimensi dapat dilihat dari berbagai arah. Mengingat hal tersebut, maka media ini memiliki pengaruh besar bagi siswa dalam mencapai kompetensi pembelajaran yang telah ditetapkan. Hal itu pelaksanaan kegiatan pembelajaran harus mengenal media secara keseluruhan baik fungsi, manfaat, klasifikasi maupun karakteristik media pembelajaran. Media tiga dimensi merupakan alat peraga yang bertujuan untuk membantu guru menyampaikan pelajaran terhadap siswa dengan menggunakan benda-benda tiruan yang dapat diraba dan dilihat.

Media model adalah media tiga dimensi yang sering digunakan dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini pada taman kanak-kanak di Desa Batubulan Kangin. Media ini merupakan tiruan dari beberapa objek nyata, seperti objek yang besar, jauh, kecil, mahal dan objek yang rumit untuk dibawa ke dalam kelas serta sulit dipelajari wujud aslinya. Jenis-jenis media model diantaranya: model padat (*solid model*), penampang (*cutaway model*), susun (*build-up model*), model kerja (*working model*), *mock-up* dan diorama. Masing-masing model tersebut ukurannya berbeda-beda, sesuai dengan tujuan dan fungsinya. Tiap media pembelajaran memiliki fungsi yang berbeda-beda antara satu dengan lainnya. Guru pada taman kanak-kanak di Desa Batubulan Kangin menjadikan tujuan dan fungsi media, sebagai bagian yang penting untuk diperhatikan. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran anak usia dini di Desa Batubulan Kangin digunakan agar dapat menimbulkan kreativitas, sehingga menambah kesenangan bagi anak, menimbulkan daya khayal, daya imajinasi, dapat digunakan untuk bereksperimen dan bereksplorasi. Alat permainan konstruktif seperti lego merupakan salah satu alat permainan yang cukup menarik dan menantang bagi anak untuk berkreasi.



Gambar 2. Anak-anak menyusun lego

Gambar di atas menunjukkan kegiatan bermain yang dilakukan sekelompok anak dengan menggunakan alat permainan yang sama, tetapi masing-masing anak bermain sendiri. Anak-anak bermain tanpa memperhatikan teman di sekelilingnya, entah itu membuat menara dan yang lainnya terpenting adalah bergembira. Kegiatan tersebut didukung oleh pernyataan Bisri (2016: 110), menyatakan bahwa bermain dalam tatanan sekolah dapat digambarkan sebagai suatu rentang rangkaian kesatuan yang berujung pada bermain bebas.

Ahmad Susanto (2017: 131), menyatakan bahwa ciri khas paling penting dalam proses pembelajaran anak usia dini adalah pembelajaran melalui bermain. Sesuai dengan kodratnya bahwa setiap anak menyukai bermain. Anak usia dini sebagian besar menghabiskan waktunya untuk bermain, baik sendiri, dengan teman sebaya, maupun dengan orang yang lebih dewasa serta bentuk permainannya beragam. Berdasarkan fenomena tersebut, para ahli pendidikan dan psikologi menentukan bahwa bermain merupakan faktor penting dalam kegiatan pembelajaran pada anak usia dini. Oleh karena itu bermain menjadi esensi dan menjadi jiwa dari setiap kegiatan pembelajaran anak usia dini.

Berdasarkan pemaparan sebelumnya dapat dikatakan bahwa media pendidikan yang digunakan dalam proses belajar mengajar pada pendidikan anak usia dini di Desa Batubulan Kangin yaitu media pembelajaran tiga dimensi. Merupakan bagian dari ilmu seni rupa yaitu sekelompok media tanpa proyeksi, penyajiannya secara visual tiga dimensional, atau alat per-

aga mempunyai ukuran panjang, lebar, tinggi dan mempunyai volume. Media tiga dimensi merupakan alat peraga, membantu guru untuk menyampaikan pelajaran terhadap siswa dengan menggunakan benda-benda tiruan yang dapat diraba dan dilihat. Model tersebut menggambarkan suatu objek, antara bagian satu dengan lainnya yang dapat dilepas dan disusun kembali. Media pembelajaran seni rupa tiga dimensi ini memiliki karakteristik yang nantinya akan mampu meningkatkan kemampuan anak dalam membangkitkan rangsangan indra penglihatan, pendengaran, dan peraba.

Media tiga dimensi yang diterapkan pendidikan anak usia dini di Desa Batubulan Kangin sejalan dengan teori Interaksionisme Simbolik yang menyatakan bahwa interaksi simbolik sebagai segala hal yang saling berhubungan dengan pembentukan makna dari suatu benda atau lambang (simbol), baik benda mati, hidup, melalui proses komunikasi, sebagai pesan verbal maupun perilaku non verbal dan tujuan akhirnya adalah memaknai lambang atau simbol (Ardianto. 2017: 40). Interaksi dan simbol yang dimaksud adalah interaksi di dalam proses pembelajaran antara guru atau pendidik dengan menggunakan media pembelajaran, berupa benda-benda berukuran panjang, lebar, bervoluma yang bisa diraba sebagai simbol serta memiliki makna tersendiri. Sehingga peserta didik memahami makna dan arti dari bentuk yang di susunnya.

2. Proses Pembelajaran Seni Rupa Sebagai Media Dalam Pendidikan Anak Usia Dini di Desa Batubulan Kangin

a. Pembelajaran Melalui Bermain Pada Anak Usia Dini

Dalam beberapa hal bermain di sekolah berbeda dengan bermain di rumah. Biasanya disekolah memiliki kesempatan bermain dalam kelompok yang lebih besar bila dibandingkan dengan kelompok bermain di rumah. Materi permainannya jauh berbeda. Umumnya tidak memiliki balok-balok dalam jumlah yang besar seperti tersedia di sekolah. Macam alat permainan yang ada dirumah juga berbeda dengan disekolah, sementara itu anak-anak harus belajar berbagi alat permainan dengan teman-teman-

manya. Anak perlu belajar menyesuaikan diri dalam kelompok teman di sekolah.

Sekolah taman kanak-kanak di Desa Batubulan Kangin, jenis permainan terapan yang digunakan adalah merangkai bentuk yang berbeda. Merangkai bentuk yang berbeda merupakan kegiatan kreatif yang mengandalkan kekuatan imajinasi dan nalar positif. Kegiatan itu hampir sama dengan memperbaiki, karena sama-sama menyusun ulang sesuatu yang tidak utuh. Benda terletak pada tujuan keduanya. Memperbaiki bertujuan menyusun ulang sesuatu yang sudah rusak agar kembali utuh. Sedangkan merangkai bentuk disusun tidak sama dengan bentuk awal. Media bermain jenis ini cukup banyak misalnya mainan lego.

Bermain merupakan salah satu sarana untuk belajar mengembangkan akal dan fisik, bahkan merupakan sarana pengembangan pengetahuan, pembentuk kepribadian, akhlak dan sarana mendidik potensi kehidupan. Tokoh terkemuka Imam al-Ghazali dalam Ahmad Susanto (2017: 59) menekankan pentingnya bermain bagi anak, dan anak usia dini hendaknya diberi kesempatan bermain. Melarang bermain maupun menyibukkannya dengan kegiatan belajar terus-menerus akan mematikan daya imajinasi anak, mengurangi kecerdasan dan membuat jemu terhadap hidup. Sehingga seorang anak akan sering mencari alasan untuk membebaskan diri dari keadaan yang mejemukan.

Secara sederhana permainan lego adalah permainan anak berupa kepingan atau blok kecil dan besar yang dapat dirangkai, disusun serta dirakit menjadi bentuk tertentu sesuai dengan imajinasi anak. Permainan lego adalah seperangkat mainan susun bangun yang terbuat dari plastik berbentuk persegi panjang yang dapat dibangun menjadi berbagai bentuk seperti bentuk mobil, pesawat, motor, kereta api, menara, gedung, rumah, pistol, pedang dan lain sebagainya. Semua bentuk dapat dibuat dan dibangun sesuai dengan keinginan, kreatifitas dan imajinasi anak. Kemudian bangunan lego yang telah dibentuk dapat dibongkar lagi dan dibuat menjadi bentuk lain sesuai keinginan.



Gambar 3. Anak-anak sedang merangkai lego dengan berkelompok

Berdasarkan gambar di atas, dapat dilihat bahwa anak-anak menggunakan alat permainan untuk membantu mereka menghadirkan konsep dalam pikiran anak secara kongkret. Hal ini mengingat anak usia dini merupakan anak-anak yang berada dalam tahapan perkembangan sensorimotor dan praoperasional yang membutuhkan benda-benda kongkret bagi pengembangan berbagai konsep abstrak. Anak-anak membangun pemahaman dan pengetahuannya dari pengalaman sehari-hari dalam kegiatan bermain mereka. Ahmad Susanto (2017: 111) menyatakan bahan-bahan terstruktur adalah bahan yang memiliki cara tertentu dalam menggunakannya. Bahan-bahan ini meliputi puzzle, balok unit, beragam kertas, gunting, pasta, potongan-potongan kain, potongan-potongan kayu, mesin ketik dan bahan-bahan manipulatif lainnya. Dalam mempergunakan bahan-bahan permainan terstruktur, anak akan mengembangkan kemampuannya untuk membentuk objek yang mereka inginkan sesuai dengan ide imajinatif anak.

Diketahui bahwa rasa ketertarikan anak pada permainan Lego, membuat anak sangat senang ketika bermain. Hal ini sesuai dengan pendapat Muliawan (2016: 43) menyatakan bahwa pengenalan konsep pada anak usia prasekolah dilakukan sambil bermain, maka anak akan merasa senang dan tanpa di sadari ternyata dia sudah banyak belajar. Dalam hal ini, pada saat bermain lego, tanpa disadari keterampilan kreativitas dan imajinasi pada anak

meningkat.

Berdasarkan pemaparan di atas, proses pembelajaran dengan menggunakan media seni rupa pada anak usia dini sejalan dengan teori belajar behavioristik dimana tingkah laku yang ditunjukkan seseorang merupakan akibat dari interaksi antara stimulus dengan respon. Adanya perubahan perilaku yang ditunjukkan seseorang setelah mengalami kejadian di masa lampau. Perubahan adalah tanda seseorang telah merespon suatu kejadian dan menjadikannya pembelajaran untuk tidak menggunakan respon yang sama di masa depan, guna menghindari akibat yang dialaminya. Dalam hal ini adalah respon anak-anak dalam bermain menggunakan lego yang memunculkan kreatifitas masing-masing.

b. Pembelajaran Kreatifitas Pada Anak Usia Dini

Lembaga pendidikan selalu mengutamakan kecerdasan intelektual atau IQ saja, padahal kreativitas penting, sebab kreativitas dan intelegensi sama-sama berperan dalam prestasi belajar. Kreatifitas yang tinggi dapat meningkatkan prestasi belajar. Kreatifitas sangat dibutuhkan karena banyak permasalahan serta tantangan hidup yang menuntut kemampuan adaptasi secara kreatif dan kepiawaian dalam mencari pemecahan masalah imajinatif. Sehingga kemampuan belajar siswa menjadi lebih baik dan kreativitasnya ikut dilibatkan. Pada dasarnya semua siswa memiliki kreatif dalam dirinya yang harus dikembangkan agar hidup jadi semangat dan produktif. Kesadaran akan kemampuan kreativitas harus dilatih untuk memacu keberhasilan siswa demi menyongsong masa depan.

Kreativitas merupakan salah satu sumber dari keberbakatan. Keberbakatan mempunyai persamaan dengan genius karena keduanya berkaitan dengan kualitas intelektual, namun keberbakatan seperti halnya talent belum tentu terwujud dalam suatu karya unggul yang mendapat pengakuan universal. Jadi tidak semua anak berbakat merupakan anak genius, sedangkan anak yang cerdas lebih mengandung pengertian sebagai anak yang memiliki intelegensi dan kecerdasan tinggi.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaku-

kan, pada sekolah anak usia dini di Desa Batubulan Kangin bisa memotifasi anak untuk melakukan percobaan dan kreatifitas. Salah satu contoh adalah dengan mengenalkan anak dengan seni rupa. Pembelajaran seni rupa pada anak usia dini harus sejalan dengan hakekat dan fungsi seni sebagai alat pendidikan untuk mempertimbangkan aspek edukatif, psikologis, karakteristik materi serta ketersediaan sumber belajar. Salah satu metode pengembangan kreatifitas anak yang dilakukan pada sekolah anak usia dini di Batubulan Kangin adalah dengan bermain plastisin. Dengan bermain plastisin anak belajar meremas, menggilik, menipiskan dan merampingkannya, sehingga membangun konsep tentang benda, perubahan serta sebab akibat yang ditimbulkannya. Hal itu melibatkan panca indra dalam mengembangkan koordinasi tangan, mata, mengenali kekekalan benda, mengeksplorasi konsep ruang dan waktu.



Gambar 4. Anak-anak bermain plastisin membentuk sesuai imajinasinya

Ki Hajar Dewantara 1965 dalam Slamet Suyanto (2008: 11) menyatakan bahwa anak usia dini belajar paling baik dengan indranya. Dengan menyentuh, meremas, memukul, dan memegang plastisin, anak akan dapat membuat berbagai bentuk apapun yang dijumpainya, bahkan mereka dapat memanipulasi menjadi berbagai bentuk yang diinginkan. Dalam hal ini bermain plastisin akan lebih menarik minat anak untuk meningkatkan kreativitas, karena anak bisa bermain tanpa rasa bosan sehingga tujuan dapat tercapai. Badru Zaman (2009: 111) memiliki asumsi bahwa, anak adalah pembangun pengetahuan yang aktif. Anak mengkonstruksi

atau membangun pengetahuannya berdasarkan pengalamannya. Pengetahuan tersebut diperoleh anak dengan cara membangun sendiri secara aktif melalui interaksi yang dilakukannya dengan lingkungan.

Berdasarkan data di atas, dapat di analisis bahwa kreativitas anak bisa dikembangkan melalui kegiatan bermain. Kegiatan bermain anak dapat mengoptimalkan segala kemampuannya. Hal tersebut sejalan dengan teori belajar behavioristik dimana tingkah laku yang ditunjukkan seseorang merupakan akibat dari interaksi antara stimulus dengan respon. Adanya perubahan perilaku yang ditunjukkan seseorang setelah mengalami kejadian di masa lampau. Perubahan adalah tanda bahwa seseorang telah merespon suatu kejadian dan menjadikannya pembelajaran untuk tidak menggunakan respon yang sama di masa depan, guna menghindari akibat yang pernah dialaminya. Dalam hal ini adalah respon anak-anak dalam bermain menggunakan plastisin yang memunculkan kreativitas masing-masing. Selain hal itu anak-anak juga belajar berdasarkan pengalaman. Pengalaman yang dimaksud adalah ketika anak membuat bentuk dan tidak sesuai dengan keinginannya maka anak akan mengulang membuat bentuk serta berusaha membuat lebih bagus dari sebelumnya.

3. Kendala Penerapan Seni Rupa Sebagai Media Dalam Pendidikan Anak Usia Dini di Desa Batubulan Kangin

a. Perkembangan Kognitif Anak yang Lambat

Ahmad Susanto (2017: 47) mengungkapkan bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama ditujukan pada ide dan belajar.

Piaget Santrock (2002: 308) menjelaskan bahwa pemikiran anak usia 5-6 tahun termasuk dalam tahap praoperasional konkret yang terdiri dari operasi-operasi, tindakan-tindakan mental yang memungkinkan anak melakukan apa yang telah dilakukan sebelumnya secara fisik.

Banyak operasi konkret yang diidentifikasi oleh Piaget berfokus pada anak-anak bernalar tentang properti objek-objek. Suatu keterampilan penting yang menjadi ciri-ciri anak praoperasional adalah kemampuan mengklasifikasikan benda-benda ke dalam perangkat-perangkat atau sub-sub perangkat yang berbeda dan memperhitungkan keterkaitannya. Kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun adalah sebagai berikut: (a) Sudah dapat memahami jumlah dan ukuran, (b) Tertarik dengan huruf dan angka (mampu menulis, menyalin, serta menghitung), (c) Telah mengenal sebagian besar warna, (d) Mulai mengerti tentang waktu, kapan harus pergi ke sekolah, nama-nama hari dalam satu minggu, (e) Mengetahui bidang dan bergerak sesuai dengan bidang yang dimilikinya (teritorialnya), (f) Pada akhir usia 6 tahun, anak sudah mulai mampu membaca, menulis dan berhitung (Martini, 2006: 26).

Berdasarkan penjabaran di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun meliputi memahami jumlah, ukuran, dapat menulis, menyalin, menghitung huruf, angka, mengenal warna, mengerti waktu, mengenal bidang, mampu membaca, menulis dan berhitung pada akhir usia 6 tahun. Kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun dalam penelitian ini meliputi memahami jumlah, ukuran, dapat membaca, menulis, mengenal warna serta mengerti waktu. Berdasarkan hasil observasi di lapangan, lambatnya perkembangan kognitif beberapa anak usia dini di Desa Batubulan Kangin menjadi salah satu kendala dalam penerapan media seni rupa.

Lambatnya perkembangan kognitif anak menjadi salah satu kendala atau kesulitan di dalam proses belajar mengajar secara umum, karena hal tersebut anak-anak menjadi lambat di dalam menerima pembelajaran baik pembelajaran formal maupun pelajaran dalam bermain. Ketika diberikan contoh di dalam proses pembelajaran, anakpun cenderung melamun sehingga guru memerlukan keterampilan ekstra dalam mengajar anak seperti itu. Disisi lain teman-temannya sudah mulai mempraktekkan apa yang di contohkan, namun anak yang agak lambat di dalam menerima pelajaran harus di dampingi dengan seksama agar bisa mengikuti teman-temannya.

Pengembangan kognitif maksudnya adalah agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya, sehingga dengan pengetahuan yang diperoleh tersebut anak akan dapat melangsungkan hidupnya. Ahmad Susanto (2017: 48) berpendapat bahwa pentingnya guru mengembangkan kognitif pada anak adalah: (a) agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang dilihat, didengar dan dirasakan, sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif, (b) agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya, (c) agar anak mampu mengembangkan pemikiran-pemikirannya dalam rangka menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya, (d) agar anak mampu memahami simbol-simbol yang tersebar di dunia sekitarnya, (e) agar anak mampu melakukan penalaran-penalaran, baik yang terjadi secara alamiah (spontan), maupun melalui proses ilmiah (percobaan), (f) agar anak mampu memecahkan permasalahan hidup, sehingga pada akhirnya anak akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri.

Kemampuan yang berhubungan dengan kelancaran gerak tangan atau keterampilan tangan (motorik halus yang mempengaruhi perkembangan kognitif). Kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan tangan dapat dikembangkan dengan permainan-permainan, apabila perkembangan kognitif anak yang lambat atau kurang, maka anak-anak cenderung pendiam dan tidak aktif di dalam pembelajaran.

Kegiatan sains untuk anak usia 5-6 tahun menurut Piaget Suyanto (2008: 76-80) sebaiknya disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak usia dini berada pada fase perkembangan praoperasional dan konkret operasional. Kegiatan sains sebaiknya memiliki kriteria yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan tersebut. Kegiatan sains sebaiknya memungkinkan anak melakukan eksplorasi terhadap berbagai benda yang ada disekitarnya. Guru dapat pula menghadirkan objek dan fenomena yang menarik pada sekola usia dini misalnya, guru membawa benda-benda yang baru, sehingga memungkinkan anak melakukan eksplorasi pada objek tersebut.

Dari uraian di atas dapat di analisis sains tidak melatih anak untuk mengingat berbagai objek, tetapi melatih anak mengontruksi pengetahuan berdasarkan objek tersebut. Oleh karena itu, kegiatan pengenalan sains tidak cukup dengan memberi tahu definisi atau nama-nama objek, tetapi memungkinkan anak berinteraksi langsung dengan objek dan memperoleh pengetahuan dengan berbagai inderanya dari objek tersebut. Oleh karena itu, tidak tepat jika mengenalkan objek melalui cerita atau hanya sekedar penggambaran kepada anak. Anak membutuhkan objek yang sesungguhnya. Hal tersebut sejalan dengan teori Perkembangan Kognitif, dimana menguraikan tahap-tahap perkembangan intelektual individu serta perubahan umur sangat mempengaruhi kemampuan individu mengamati ilmu pengetahuan. Perkembangan anak akan meningkat seiring dengan bertambahnya usia anak dan pengetahuan yang diberikan oleh pendidik anak baik guru maupun orang tua.

b. Motivasi intrinsik anak yang lemah

Motivasi intrinsik anak usia dini di Desa Batubulan Kangin masih rendah, hal ini ditunjukkan dengan perilaku mereka yang bermalasan dan mengerjakan sesuatu dengan cepat tanpa memperhatikan kualitas dari hasil pekerjaannya. Misalnya dalam mengerjakan tugas, semestinya motivasi merupakan pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Adanya motivasi yang baik dalam proses penumbuhan perilaku akan menunjukkan hasil yang baik pula.

Intensitas motivasi seorang anak sangat menentukan tingkat pencapaian perubahan sikapnya. Anak dapat dimotivasi untuk berubah menjadi lebih baik dengan memberikan motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Kondisi anak usia dini di Desa Batubulan Kangin pada umumnya belum memiliki kesadaran diri dan memiliki motivasi intrinsik yang lemah, mereka mau bersikap dan berperilaku baik apabila ditegur oleh orang tuanya atau orang lain. Motivasi ini timbul dari dalam diri sendiri maupun dipengaruhi dari luar disebut motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Anak dengan motivasi intrinsik akan bersemangat mengerjakan berbagai aktivitas dan memiliki sederet inisiatif untuk

melakukan hal ini dan itu. Sedangkan anak dengan motivasi ekstrinsik akan bersemangat mengerjakan sesuatu bila didorong oleh orangtua, teman atau gurunya. Misalnya mengerjakan tugas-tugas yang inisiatifnya dari orang lain, seperti mengerjakan tugas dan proyek sekolah.

Dengan demikian, motivasi intrinsik memang lebih penting dan lebih mengakar daripada motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik yang kuat akan lebih bertahan lama. Sebaliknya, motivasi ekstrinsik bisa dengan cepat menurun. Seorang anak bisa saja memiliki motivasi ekstrinsik kuat, tetapi intrinsiknya lemah. Anak yang motivasi intrinsiknya kuat, cenderung akan memiliki motivasi ekstrinsik yang kuat.

Hal itu terlihat pada anak usia dini di Desa Batubulan Kangin cenderung di dalam belajar tidak memiliki motivasi yang kuat sehingga keinginan anak untuk belajar sangat lemah dan tidak bersemangat. Selain itu anak juga kerap berperilaku yang arogan ketika tidak diawasi. Hal tersebut sangat mempengaruhi proses belajar mengajar dan tentunya akan menjadi kesulitan dalam penerapan media pembelajaran.

Dari fenomena tersebut, proses penumbuhan sikap dan perilaku anak menurun ketika mulai beranjak duduk di sekolah. Hal tersebut dilakukan dengan mempertinggi motivasi intrinsik anak. Secara sederhana orang tua harus berupaya agar anaknya tertarik dengan perbaikan sikap, dan perilaku.

Hanya saja, anak-anak dengan motivasi intrinsik kuat bisa melemah. Salah satu penyebabnya adalah karena orangtua gagal mengidentifikasi jenis dan pola motivasi anaknya. Orangtua kemudian terus menerus memerintah atau menyuruh anak ini. Padahal anak-anak dengan motivasi intrinsik kuat, lebih cocok dihadapi dengan metoda "penetapan tujuan" (*goal setting*). Anak-anak cukup dibimbing untuk menentukan apa tujuan yang hendak dicapainya dan bagaimana rencana aksinya untuk mencapai target tersebut. Tugas orangtua hanya membantu anak mengevaluasi komitmennya dalam melaksanakan rencana aksinya.

Dengan memahami kekuatan motivasi dan pola motivasi dari tiap anak, maka orangtua dapat menyesuaikan pendekatan yang diterapkan dengan memberi dorongan kepada anak-anaknya. Apakah perlu di didik dengan keras,

apakah hanya perlu ditemani dalam menentukan tujuan, atau cara-cara lainnya. Contoh, anak yang pola motivasinya menurun, malah akan kontraproduktif jika dipaksa belajar dalam waktu cukup lama. Anak lebih baik belajar dalam tempo sebentar, tetapi sering jeda atau istirahat. Anak dengan pola motivasi cembung, membutuhkan pendekatan yang lebih revolusioner: baik anak maupun orangtuanya mesti menjalani psikoterapi karena bisa saja akar persoalannya adalah soal rasa percaya diri orangtua maupun anak.

Motivasi ini timbul dari dalam diri sendiri maupun dipengaruhi dari luar. Anak dengan motivasi intrinsik kuat akan bersemangat mengerjakan berbagai aktivitas dan memiliki sederet inisiatif untuk melakukan sesuatu. Sedangkan anak dengan motivasi ekstrinsik kuat, baru bersemangat mengerjakan sesuatu bila didorong oleh orangtua, teman atau gurunya. Hal ini termasuk mengerjakan tugas-tugas yang inisiatifnya dari orang lain, seperti mengerjakan tugas dan proyek sekolah. Perkembangan anak juga dipengaruhi oleh stimulasi dan psikologis. Rangsangan atau stimulasi khususnya dalam keluarga, misalnya dengan penyediaan alat mainan, sosialisasi anak, keterlibatan ibu dan anggota keluarga lain akan mempengaruhi anak dalam mencapai perkembangan yang optimal. Seorang anak yang keberadaannya tidak dikehendaki oleh orang tua atau yang selalu merasa tertekan akan mengalami hambatan di dalam pertumbuhan dan perkembangan. Hal tersebut sejalan dengan teori Perkembangan Kognitif, yang menguraikan tahap-tahap perkembangan intelektual individu serta perubahan umur sangat mempengaruhi kemampuan individu mengamati ilmu pengetahuan. Perkembangan anak akan meningkat seiring dengan bertambahnya usia dan pengetahuan yang diberikan oleh pendidik (guru maupun orang tua).

IV. Penutup

Bentuk seni rupa sebagai media dalam pendidikan anak usia dini di Desa Batubulan Kangin adalah media pembelajaran seni rupa dua dimensi dan tiga dimensi. Media dua dimensi adalah sebutan umum untuk alat peraga yang hanya memiliki ukuran panjang dan lebar yang berada pada satu bidang datar misalnya media grafis, papan tulis dan media cetak. Sedangkan media tiga dimensi adalah sekelompok media tanpa proyeksi, penyajiannya secara visual tiga dimensional berupa permainan lego dan plastisin.

Proses pembelajaran menggunakan seni rupa sebagai media dalam pendidikan anak usia dini di Desa Batubulan Kangin adalah pembelajaran melalui bermain yang di dalamnya dilakukan dengan mengajak anak bermain lego sehingga anak menjadi kreatif dan aktif mengenal benda, bentuk maupun warna. Kedua adalah pembelajaran kreatifitas yang dilakukan dengan mengajak anak bermain plastisin sehingga anak bisa membuat bentuk sesuai keinginannya dan memunculkan kreatifitas maupun imajinasi.

Kendala penerapan seni rupa sebagai media dalam pendidikan anak usia dini di Desa Batubulan Kangin adalah perkembangan kognitif anak yang lemah sehingga menjadi suatu kendala di dalam proses pembelajaran. Kedua motivasi intrinsik anak yang lemah mengakibatkan anak kurang aktif di dalam proses pembelajaran. Motivasi ini timbul dari dalam diri sendiri maupun dari luar. Anak dengan motivasi intrinsik kuat akan bersemangat mengerjakan berbagai aktivitas dan memiliki sederet inisiatif untuk melakukan sesuatu. Sedangkan anak dengan motivasi ekstrinsik kuat, baru bersemangat mengerjakan sesuatu bila didorong oleh orangtua, teman atau gurunya, misalnya: mengerjakan tugas dan proyek sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardianto, Elvinaro dan Bambang Q-Anees, 2017, Filsafat Ilmu Komunikasi, Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Azhar Arsyad. 2017. Media Pengajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Aziz Safrudin, M.Pd.I. 2017. Strategi Pembelajaran Aktif Anak Usia Dini. Yogyakarta : Kalimedia
- Daryanto, dan Mulyo Rahardjo. 2012. Model Pembelajaran Inovatif. Yogyakarta: Gava Media.
- Martini, J. 2006. Perkembangan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak: pedoman bagi orang tua dan guru. Jakarta: PT Grasindo.
- Muliawan Jasa Unggah, 2016. Mengembangkan Imajinasi dan Kreatifitas Anak. Yogyakarta : Penerbit Gava Media.
- Mustofa Bisri, S.Pd., M.Si, 2016. *Dasar Dasar Pendidikan Anak Pra Sekolah*. Yogyakarta : Penerbit Parama Ilmu.
- Sudjana, Nana. 2002. Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Satori, Djaman, Komariah, Aan. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto Ahmad. 2017. *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Theo, R & Martin, H. 2004. Pendidikan Anak usia dini: tuntunan psikologis dan pedagogis bagi pendidik dan orang tua. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana.