

# Rancangan Kurikulum Sanggar Seni Rupa Anak Usia Dini

Cucu Retno Yuningsih

Telkom University

Email: curetno@telkomuniversity.ac.id

## ABSTRACT

*Indonesia has three educational paths which include formal, informal and non-formal education. The three complement each other even though they have differences. One of the non-formal education pathways is an art studio. This article describes the results of research on designing an early childhood art studio curriculum based on a spiral and lock step curriculum. The research method used is qualitative by describing the analysis of the studio curriculum design using spiral and lock step curriculum. The results showed that there were differences between the Kindergarten curriculum and the Sanggar or formal and non-formal curriculum in the field of fine arts. Fine arts learning is visualized as an upward spiral from basic to advanced concepts, with topics revisited at an increasing level of complexity as the spiral rotates. The process of reinforcement in learning is a key feature of the spiral curriculum. Thus, it is concluded that an institution must have a curriculum to meet standardization, so that the institution can provide a well-structured education and teachers have teaching guidelines and an institution is required to achieve the target of the materials given to its students.*

**Keywords:** Curriculum, Fine Arts Studio, Early Childhood Art

## ABSTRAK

Indonesia memiliki tiga jalur pendidikan yang meliputi jalur pendidikan formal, informal dan nonformal. Ketiganya saling mengisi dan melengkapi walaupun memiliki perbedaan. Salah satu jalur pendidikan nonformal adalah sanggar seni. Artikel ini menjelaskan hasil penelitian tentang perancangan kurikulum sanggar seni rupa anak usia dini berbasis kurikulum spiral dan lock step. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan mendeskripsikan analisis rancangan kurikulum sanggar menggunakan kurikulum spiral dan lock step. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat adanya perbedaan kurikulum TK dengan Sanggar atau kurikulum formal dan non formal dalam bidang seni rupa. Pembelajaran seni rupa divisualisasikan sebagai spiral ke atas dari konsep dasar hingga lanjutan, dengan topik yang ditinjau kembali pada tingkat kerumitan yang meningkat saat spiral berputar. Proses penguatan dalam pembelajaran adalah fitur kunci dari kurikulum spiral. Dengan demikian disimpulkan bahwa suatu lembaga harus memiliki kurikulum untuk memenuhi standarisasi, sehingga lembaga tersebut bisa memberikan pendidikan yang terstruktur dengan baik dan para pengajar memiliki pedoman pengajaran dan dituntut suatu lembaga untuk mencapai target dari materi-materi yang diberikan kepada murid-muridnya.

**Kata kunci:** Kurikulum, Sanggar Seni Rupa, Seni Rupa Anak Usia Dini.

## PENDAHULUAN

Tiga jalur pendidikan yang dimiliki Indonesia terdiri dari pendidikan formal, informal dan nonformal. Ketiganya saling mengisi dan melengkapi walaupun memiliki perbedaan. Salah satu jalur pendidikan nonformal adalah sanggar seni. Sanggar seni ialah sarana atau wadah berkegiatan seni diantaranya seni lukis, seni peran, seni kriya atau kerajinan, seni tari oleh sekumpulan orang atau suatu komunitas. Sanggar-sanggar banyak didirikan oleh komunitas-komunitas seperti komunitas pelukis, penari dan lain-lain. Sanggar seni banyak didirikan secara perorangan atau mandiri, sehingga biasanya berstatus swasta, sanggar seni termasuk kedalam jenis pendidikan nonformal. Sanggar seni adalah salah satu tempat untuk mengembangkan potensi dalam bidang seni yang ada pada diri kita, serta sebagai wadah untuk mendapatkan pembelajaran mengenai budaya dan kesenian yang adaguna untuk melestarikan kebudayaan yang ada (Saputri et al., 2020). Agar bisa setara dengan hasil Pendidikan formal sanggar harus melewati proses penilaian penyeteraan oleh lembaga yang ditunjuk oleh Pemerintah Daerah (Hidayati, 2016).

Program pembelajaran sanggar menggunakan metode yang menyenangkan dengan melakukan permainan kreatif dan kegiatan yang informatif yang dirancang untuk anak-anak. Sebuah pendidikan seni berbasis pendekatan ekspresi bebas dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan kreativitas dan belajar anak karena ekspresi bebas merupakan ekspresi peserta didik yang memiliki sifat unik, alamiah, dan tidak ada istilah benar salah. Selaras dengan pernyataan Pekerti bahwa untuk mengembangkan kemampuan dasar dalam dirinya bisa melalui kegiatan seni,

diantaranya kemampuan emosional, fisik, pikir atau intelektual, perseptual, social, kreativitas, dan estetik. Untuk mendapatkan dasar-dasar pengalaman edukatif melalui pembelajaran seni rupa yang dengan bentuk kegiatan kreatif (Pekerti, 2010). Yang dipelajari berorientasi pada kemampuan untuk mengolah seni visual, tema, pengetahuan warna beserta Langkah-langkah pewarnaannya dan mengolah tema.

Dari hasil pengamatan penulis di lapangan, sanggar-sanggar seni rupa untuk anak tidak memiliki kurikulum yang dapat diukur terutama tentang perkembangan anak dalam pengajaran mereka. Seperti yang disampaikan Retnowati bahwa kurikulum ialah untuk memperoleh kompetensi tertentu harus diselesaikan oleh peserta didik melalui seperangkat program pembelajaran (Retnowati, 2015). Dari penyataannya dapat kita simpulkan bahwa setiap pembelajaran atau pengajaran harus memiliki program untuk memperoleh kompetensi tertentu, sama halnya dengan sanggar harus memiliki kurikulum yang sesuai dengan capai kompetensinya walaupun sanggar masuk kedalam jalur pendidikan nonformal. Kompetensi dasar bidang seni ialah anak mampu berkreasi dengan berbagai imajinasi dan mengekspresikan diri menggunakan media atau alat dan bahan menjadi suatu karya seni (Depdiknas, 2005). Hal inilah yang seharusnya menjadi acuan yang harus diperhatikan ketika akan mendirikan sebuah sanggar sehingga capaian pembelajaran dari sanggar tersebut akan sesuai dengan kompetensinya.

Sanggar-sanggar seni rupa tersebut lebih kepada menghasilkan anak ahli dan mahir dalam menggambar sehingga mencetak hasil gambar anak yang sama. Sangat terlihat jelas pengajaran mereka

memberikan tehnik mempola ketika proses penciptaan karya seni rupa anak tanpa melihat perkembangan anak dan tanpa melihat kreatifitas dan imajinasi mereka, seharusnya pembelajaran seni rupa tidak melihat hasil karya tetapi proses ketika mereka berkarya dan mendapatkan pengalaman yang menyenangkan untuk mereka.

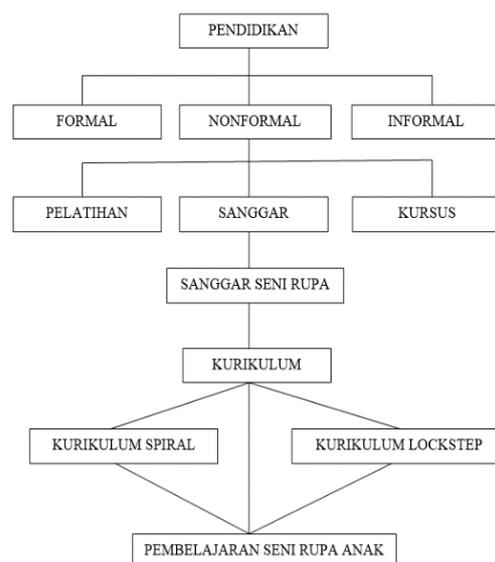
Karena terdapat adanya perbedaan kurikulum TK dengan Sanggar atau kurikulum formal dan non formal dalam bidang seni rupa. Terlihat pada tujuan dari pembelajaran sanggar tidak memperhatikan perkembangan anak, tahap perkembangan menggambar anak, perencanaan pembelajaran seni rupa dan proses penciptaan karya anak-anak. Sanggar lebih kepada menghasilkan hasil karya anak sementara pada pendidikan seni anak bukan hasil karya yang dilihat melainkan proses ketika mereka berkarya. Berlandaskan latar belakang di atas penulis akan merancang kurikulum sanggar seni rupa yang akan menampung minat dan bakat anak terhadap seni khususnya seni rupa. Rancangan ini berorientasi pada kurikulum *spiral* dan *lock step* yang berbasis pada pendekatan ekspresi bebas di mana anak akan lebih bebas berekspresi melalui seni visual, bereksplorasi dan bereksperimen melalui media gambar dan sesuai dengan perkembangan anak.

**METODE PENELITIAN**

Penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode kualitatif merupakan salah satu metode utama untuk mendapatkan data yang dibutuhkan terutama data-data primer. Dengan melakukan studi literatur yang relevan terkait dengan penelitian penulis dalam proses pengumpulan data-datanya. Metode ini dapat digunakan di

berbagai bidang seperti pendidikan, humaniora sosial. Dalam ilmu alam, adalah umum bahwa objek dipindahkan, terisolasi dari kondisi alaminya. Oleh karena itu, hasil analisis dapat digeneralisasi. (Nyoman, 2010). Studi lapangan dilakukan dengan tujuan untuk melihat kondisi dan suasana lokasi. Selanjutnya, data penelitian yang diperoleh akan digunakan sebagai referensi dan dukungan untuk membuat kreasi. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui bagaimana perancangan kurikulum sanggar seni rupa berbasis kurikulum spiral. Dengan mendeskripsikan rancangan kurikulum sanggar seni rupa anak usia dini menggunakan kurikulum *Spiral* dan kurikulum *Lock Step*, yang berbasis pada pendekatan ekspresi bebas di mana anak akan lebih bebas berekspresi melalui seni visual, bereksplorasi dan bereksperimen melalui media gambar dan sesuai dengan perkembangan anak.

Tabel 1. Desain Penelitian



**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Pembelajaran Seni Rupa Melalui Kurikulum Spiral**

Penerapan teori Bruner yang dikenal sebagai kurikulum spiral bahwa agar anak mencapai suatu tahapan perkembangan tertentu tidak perlu ditunggu. Jika bahan ajar diberikan dan diatur dengan baik, maka anak dapat belajar meskipun usianya belum memadai. Sehingga perkembangan kognitif seseorang dapat ditingkatkan dengan cara mengatur bahan ajar yang akan dipelajari dengan menyajikannya sesuai dengan tingkat perkembangannya.

Kurikulum spiral bergerak secara progresif, mengikuti perkembangan kompetensi anak. Kurikulum spiral bergerak berputar-putar menuju tujuan meluas, secara spiral untuk menerapkan sistem pembelajaran musik secara kongkrit, menguatkan satu materi ke materi lain dengan saling keterhubungan. Selaras dengan pernyataan B. Hasan bahwa spiral adalah topik atau abhan tertentu yang dipusatkan pada penyusunan materi pembelajaran yang yang populer dan sederhana, lalu diperdalam, dikembangkan, dan diperluas dengan bahan yang lebih kompleks (Hasan, 2016). Pembelajaran seni rupa berperan penting dalam dunia pendidikan sebagai salah satu sarana dan media yang bisa digunakan untuk mengembangkan keterampilan serta mengenali dan melatih psikomotorik anak agar lebih baik, sehingga mampu mengembangkan bakat yang sudah dimiliki sebagai sumber kompetensi individu yang perlu diolah dan dilatih secara terus-menerus (Sayadi, 2020).

### **Pembelajaran Seni Rupa melalui Kurikulum Lock-Step**

Kurikulum Lock-Step atau biasa disebut dengan kurikulum terkunci, Lockstep Curriculum mengunci setiap materi sebagai suatu tahapan dan

diberikan kepada siswa untuk diterima secara bermakna (meaningfull), apabila siswa dianggap telah memiliki kemampuan atau kompetensi yang diharapkan pada satu tingkatan (level), baru dilanjutkan menuju materi selanjutnya

Kurikulum ini lebih terstruktur, di mana pengajar tidak boleh memberikan materi selanjutnya jika anak didik belum benar-benar memahami, mengerti, dan dapat mempraktekkan apa yang menjadi materi pada tahapan tersebut. Sehingga pengajar dituntut untuk dapat membuat anak didik cepat tangkap terhadap apa yang diajarkannya, sehingga dapat melanjutkan ke tingkat pembelajaran yang lebih sulit.

Model kurikulum spiral dengan menggambar konsep dan pengetahuan yang terstruktur dalam ilmu fisika. Ini dianggap sama-sama berlaku untuk seni dan humaniora. Pembelajaran divisualisasikan sebagai spiral ke atas dari konsep dasar hingga lanjutan, dengan topik yang ditinjau kembali pada tingkat kerumitan yang meningkat saat spiral berputar. Proses penguatan dalam pembelajaran adalah fitur kunci dari kurikulum spiral.

Kurikulum spiral berakar pada kerangka pembelajaran Konstruktivis dimana titik awal idealnya adalah sesuatu yang pelajar ketahui atau dapat berhubungan dengan dalam beberapa cara. Sama pentingnya adalah gagasan bahwa semua konten dapat disajikan dengan cara yang cukup sederhana sehingga pelajar paling awal, yaitu anak dapat mencapai bentuk pemahamannya. Dalam konteks kompleksitas mendasar yang nyata dari banyak materi pelajaran, gagasan tentang kesederhanaan yang cukup ini mungkin juga merupakan kedangkalan (Woodward, 2019).

Pembelajaran mengenalkan bentuk dasar geometri ini menggunakan kombinasi kurikulum terkunci dan kurikulum spiral. Spiral di dalam dan terkunci di bagian luarnya. Misalnya pada tahap pembelajaran dibagi menjadi beberapa tahapan yaitu mengenalkan bentuk dasar geometri. Pembelajaran tersebut akan dilanjutkan tahapannya jika tahapan sebelumnya dianggap sudah mantap oleh pengajar. Dan untuk setiap tahapan, dilakukan dengan bervariasi dari yang mudah hingga sulit secara berulang-ulang hingga anak didik menjadi sangat paham akan pembelajaran tersebut.

Hal ini juga berlaku dalam bagian pembelajaran seni rupa yang lainnya. Di mana setiap pembelajaran diatur pembagian urutan materi dari yang paling mudah dan paling sulit. Dilakukan terus menerus dengan berbagai inovasi yang kreatif agar anak didik tidak jenuh kita melakukan melalui permainan. Seperti pernyataan Yuningsih tentang klasifikasi gambar anak menjadi 4 kategori yakni: (a) Menggambar bebas (b) Menggambar spontan (c) Menyalin gambar (d) Menggambar terarah (Yuningsih, 2019). Klasifikasi gambar anak ini perlu menjadi catatan ketika menyusun kurikulum sehingga tahapan-tahapannya dapat dilakukan sesuai dengan kompetensinya.

Dengan kegiatan seni rupa anak dapat merasakan kebebasan dalam mengeksplorasi bahan yang digunakan. Bebas memilih alat dan bahan akan menghasilkan karya yang bervariasi, penggunaan teknik dalam berbagai media, dan sifat khas media (Gusliati, 2019).

### **Rancangan Kurikulum Sanggar Anak Usia Dini**

Seperti yang sudah dijelaskan di atas, kurikulum spiral adalah kurikulum yang memiliki sistem berputar. Di mana setiap

materi yang diajarkan pada hal yang paling mendasar, lalu mulai dikembangkan sesuai dengan kompetensi anak tetap dikaitkan dengan materi yang sudah dijelaskan sebelumnya, sehingga anak akan lebih mengerti lagi. Pada penjelasan kurikulum spiral kali ini, saya akan membahas pengajaran seni rupa untuk anak di Sanggar Kuas Pelangi sebagai contoh untuk materi level dasar yaitu untuk anak usia 4 – 8 tahun. Materi yang akan diajarkan sesuai kurikulum dengan standar kompetensi yang sudah saya rancang yaitu peserta didik mampu membuat bentuk dasar menggambar dan proses belajar mengajar adalah Menggambar bentuk dasar geometri (segitiga, segi empat, dll). Disesuaikan dengan kurikulum spiral pembelajaran ini dimulai dengan mengenalkan bentuk geometri melalui gambar yang dijelaskan oleh gurunya lalu anak mulai dengan permainan kartu gambar bentuk geometri. Permainan ini berupa anak diajak melingkar sesuai dengan bentuk geometri lalu guru berada ditengahnya dengan memperlihatkan kartu gambar dan anak disuruh memilih kartu gambar mana yang sesuai dengan bentuk duduk mereka. Setelah itu anak mulai menggambar bentuk dasar geometri tersebut.

Penyusunan perencanaan kurikulum sanggar meliputi kurikulum, silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran, penilaian unjuk kerja, kegiatan pembelajaran, alat dan media pembelajaran, dan penilaian proses dan hasil pembelajaran.

Program semester kurikulum sanggar seni rupa berbasis kurikulum *spiral* dan *lock step*

#### 1. Kurikulum

STANDAR KOMPETENSI	KNOW		DO	BE
	RUPA	NON RUPA		
1. Peserta didik mampu membuat bentuk dasar menggambar	Bentuk geometri	Nama bentuk geometri	Menggambar bentuk dasar geometri (segitiga, segi empat, dll)	Anak mampu membuat hasil karya dari bentuk dasar geometri menjadi bentuk tertentu sesuai imajinasinya dengan menggunakan teknik pewarnaan gradasi.
2. Peserta didik mampu menyusun gambar tempel bentuk geometri	Gambar tempel	Nama bentuk/barang yang ada disekitar kita	Menggambar benda-benda pilihan yang ada disekelilingnya	
3. Peserta didik mampu merangkai gambar dari bentuk dasar menjadi gambar bentuk tertentu	Bentuk benda			
4. Peserta didik dapat mengeksplorasi warna dengan tehnik pencampuran warna dan gradasi	Warna primer, warna sekunder, gradasi warna dan fingerprinting	Karakteristik warna yang dihasilkan pencampuran warna	Mencampurkan warna tertentu dengan menggunakan jari tangan	
5. Peserta didik dapat membuat hasil karya gambar dengan tema sendiri	Gambar		Menggambar bentuk geometri menjadi bentuk tertentu sesuai imajinasinya.	

Gambar 1. Contoh kurikulum sanggar seni rupa

### Standar Kompetensi :

- Peserta didik mampu membuat bentuk dasar menggambar
- Peserta didik mampu menyusun gambar tempel bentuk geometri
- Peserta didik mampu merangkai gambar dari bentuk dasar menjadi gambar bentuk tertentu.
- Peserta didik dapat mengeksplorasi warna dengan tehnik pencampuran warna dan gradasi
- Peserta didik dapat membuat hasil karya gambar dengan tema sendiri

### 2. Silabus

Standar Kompetensi	Indikator	Materi	PBM	Alokasi Waktu	Evaluasi
1. Peserta didik mampu membuat bentuk dasar menggambar	1. Peserta didik mampu membedakan bentuk-bentuk geometri 2. Peserta didik menggambar bentuk-bentuk geometri	Gambar geometri	1. Mengenalkan bentuk gambar geometri melalui permainan kartu gambar 2. Menggambar bentuk dasar geometri	2X45 menit	- Evaluasi unjuk kerja
2. Peserta didik mampu menyusun gambar tempel bentuk geometri	1. Peserta didik mampu mengunting gambar geometri yang sudah diwarnai kemudian ditempelkan 2. Peserta didik mampu menyusun gambar tempel secara simetris 3. Peserta didik mampu menempatkan gambar hasil guntingan pada kertas gambar dengan memperhatikan komposisi dan keserasian	Mengunting dan menyusun gambar geometri	1. Mengenal gambar tempel geometri simetris dan tidak simetris melalui permainan kartu gambar 2. Mengunting gambar geometri sesuai dengan bentuknya 3. Menyusun gambar yang akan ditempel dengan memperhatikan komposisi dan keserasian gambar 4. Menempel gambar geometri secara simetris	4X45 menit	Unjuk kerja
3. Peserta didik mampu menyusun gambar bentuk segi empat, persegi panjang, lingkaran, segi tiga	1. Peserta didik mampu menyusun gambar bentuk segi empat, persegi panjang, lingkaran, dan rumah, dll) 2. Peserta didik mampu membuat gambar lingkaran menjadi berbagai macam bentuk	Segi empat, persegi panjang, lingkaran, segi tiga	1. Mengenal gambar-gambar sederhana dari bentuk geometri 2. Menyusun bentuk dasar geometri menjadi gambar tertentu (mobil, rumah, dll) 3. Menggambar bentuk lingkaran menjadi bentuk lain (sesuai imajinasi)	4X45 menit	Evaluasi unjuk kerja
4. Peserta didik dapat mengeksplorasi warna dengan tehnik pencampuran warna dan gradasi	1. Peserta didik mampu mencampurkan warna primer menjadi warna sekunder 2. Peserta didik mampu membuat warna gradasi 3. Peserta didik mampu membuat fingerprinting	Warna primer, warna sekunder, gradasi warna	1. Mengenal warna-warna primer dan sekunder 2. Teknik pencampuran warna dari warna primer menjadi warna sekunder 3. Teknik pencampuran warna menjadi warna gradasi 4. Membuat karya fingerprinting	6X45 menit	Evaluasi unjuk kerja
5. Peserta didik dapat membuat hasil karya gambar dengan tema sendiri	1. Peserta didik mampu membuat hasil karya dari bentuk dasar geometri sesuai dengan imajinasinya 2. Peserta didik mampu membuat hasil karya dengan penyelesaian pewarnaan dengan cat poster	Tugas karya akhir	1. Mengenal gambar-gambar bertema melalui permainan kartu gambar 2. Mengeksplorasi bentuk geometri sesuai dengan imajinasinya 3. Menggambar hasil imajinasinya dengan pewarnaan menggunakan cat poster	4X45 menit	Evaluasi Unjuk kerja

Gambar 2. Contoh silabus sanggar seni rupa

### 3. Penilaian Unjuk Kerja

#### 1. Menggambar bentuk geometri

No	Nama Peserta Didik	Bentuk gambar 1-4	Kreatifitas (Keberanian) 1-4	Kerapihan 1-4	Skor Nilai	Ket
1						
2						
3						
4						
5						
6						

#### 2. Menyusun dan menempel gambar geometri

No	Nama Peserta Didik	Komposisi bentuk gambar 1-4	Kualitas gambar 1-4	Keserasian (simetri) 1-4	Kerapihan 1-4	Skor Nilai
1						
2						
3						
4						
5						
6						

#### 3. Mewarnai gambar

No	Nama Peserta Didik	Keserasian Warna 1-4	Gradasi 1-4	Keberanian mewarnai 1-4	Kerapihan 1-4	Skor Nilai
1						
2						
3						
4						
5						
6						

#### 4. Menggambar dengan tema

No	Nama Peserta Didik	Keserasian tema gambar 1-4	Pewarnaan 1-4	Proporsi dan komposisi 1-4	Kerapihan 1-4	Skor Nilai
1						
2						
3						
4						
5						
6						

Gambar 3. Contoh penilaian unjuk kerja

### 4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

#### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : Sanggar Seni Rupa  
Tema / Topik : Menggambar bentuk geometri  
Pertemuan ke : 1 (satu)  
Alokasi Waktu : 2 X 45 menit

#### A. KOMPETENSI DASAR

Peserta didik mampu membuat bentuk dasar menggambar

#### B. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

- > Peserta didik mampu membedakan bentuk-bentuk geometri
- > Peserta didik mampu menggambar bentuk-bentuk geometri

#### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Melalui permainan kartu gambar peserta didik dapat membedakan bentuk gambar geometri dan yang bukan
- Melalui pengalaman sehari-hari, peserta didik dapat menggambar bentuk-bentuk geometri

#### D. MATERI AJAR

Mengenal gambar bentuk geometri  
Menggambar bentuk Geometri

#### E. METODE PEMBELAJARAN

Metode : Ceramah, tanya jawab, diskusi, penugasan  
Pendekatan : Bermain Kartu

Gambar 4. Rencana pelaksanaan pembelajaran

### 5. Kegiatan Pembelajaran

Langkah Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
1. <b>Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan sapa pada Peserta didik</li> <li>2. Guru mengajak berdoa sebelum memulai pembelajaran</li> <li>3. Guru memeriksa kehadiran Peserta didik</li> <li>4. Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran.</li> <li>5. Guru menyampaikan skenario pembelajaran</li> </ol>	10 menit
2. <b>Inti</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>6. Peserta didik mengamati gambar-gambar berbentuk geometri yang disajikan guru pada kartu gambar</li> <li>7. Peserta didik dan guru bertanya jawab tentang bentuk gambar</li> <li>8. Peserta didik membentuk lingkaran untuk permainan kartu</li> <li>9. Peserta didik menyebutkan gambar geometri dan yang bukan yang diperlihatkan guru satu per satu</li> <li>10. Beberapa peserta didik maju ke depan untuk mengambil kartu gambar sambil menyebutkan bentuk gambar geometri, peserta didik lain menanggapi</li> <li>11. Peserta didik dan guru berdiskusi tentang permainan kartu gambar.</li> <li>12. Guru memberikan penjelasan tentang bentuk geometri dan cara menggambarannya pada buku gambar.</li> <li>13. Peserta didik menggambar bentuk geometri sesuai pengalaman sehari-hari</li> <li>14. Guru membimbing peserta didik dalam menggambar bentuk</li> <li>15. Guru memberikan penilaian proses dan hasil gambar</li> </ol>	70 menit
	peserta didik dengan memperhatikan format penilaian yang telah dibuat	
3. <b>Penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik dan guru memberikan kesimpulan pembelajaran</li> <li>2. Guru merefleksikan proses pembelajaran</li> <li>3. Guru memberikan tugas-tugas untuk peserta didik</li> </ol>	10 menit

Gambar 5. Kegiatan pembelajaran untuk 1 pertemuan

#### 6. Alat, Media dan Sumber Belajar

- Alat dan Bahan: Gambar bentuk geometri, Kartu gambar geometri, pensil, buku gambar
- Media Pembelajaran: Gambar bentuk geometri pada kertas karton di pajang di depan kelas
- Sumber Belajar: Buku seni rupa, majalah, internet, koran, buku referensi lain yang relevan

#### 7. Penilaian Proses dan Hasil Belajar

No	Nama Peserta Didik	Bentuk gambar	Kreatifitas (Keberanian)	Kerapihan	Skor Nilai	Ket
		1 - 4	1 - 4	1 - 4		
1						
2						
3						
4						

Gambar 6. Contoh format penilaian proses dan hasil belajar.

## KESIMPULAN

Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa suatu lembaga harus memiliki kurikulum untuk memenuhi standarisasi, sehingga lembaga tersebut bisa memberikan pendidikan yang terstruktur dengan baik dan para pengajar memiliki pedoman pengajaran dan dituntut suatu lembaga untuk mencapai target dari materi-materi yang diberikan kepada murid-muridnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. (2005). *Pedoman Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*. Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Gusliati, P. (2019). Bentuk Kegiatan Pembelajaran Seni Rupa di Taman Kanak-kanak Mutiara Ananda Padang. *Jurnal Pelita PAUD*, 4(1), 81–88.  
<https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v4i1.830>
- Hasan, B. (2016). *Pengembangan Kurikulum: Teori dan Praktik / Abdullah Idi* (Issue April). <http://perpus.bandungkab.go.id/opac/detail-opac?id=8483>
- Hidayati, F. (2016). Metode Pembelajaran Sanggar Lukis Daun di Desa Banjarsari, Kabupaten Gresik. *Jurnal Seni Rupa*, 04, 269–277.  
<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/va/article/view/16141>
- Nyoman Kutha Ratna. 2010. *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Pekerti, W. (2010). *Metode Pengembangan Seni*. Universitas Terbuka.
- Retnowati, T. H. (2015). *Strategi Pembelajaran Seni Lukis Anak Usia Dini Di Sanggar Pratista Yogyakarta*.

- Imaji*, 7(2). <https://doi.org/10.21831/imaji.v7i2.6636>
- Saputri, A., Tahyudin, D., Nonformal, A. H.-J. of, & 2020, undefined. (2020). Pelestarian Kesenian Daerah Ranau di Sanggar Duagha Desa Pagar Dewa Kabupaten Oku Selatan. *Journal.Unnes.Ac.Id*, 4(1), 102–113. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jnfc/article/view/38962>
- Sayadi, A. (2020). Penerapan Contextual Teaching and Learning Pada Pembelajaran Seni Rupa Materi Menggambar Bentuk. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(1), 48–54. <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i1.208>
- Woodward, R. (2019). The Spiral Curriculum in Higher Education: Analysis in Pedagogic Context and a Business Studies Application. *E-Journal of Business Education & Scholarship of Teaching*, 13(3), 14–26.
- Yuningsih, C. R. (2019). *Pembelajaran Seni Rupa Di Pendidikan Anak Usia Dini*. 3(1), 1–7.