

BAB II
TINJAUAN TEORETIS PEMBELAJARAN PENDIDIKAN SENI TARI
MELALUI RANGSANG LAGU CANGKURILEUNG
DI SD NEGERI ISOLA 2 BANDUNG

A. Siswa Sekolah Dasar

a. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Masa usia sekolah dasar ada yang mengatakannya sebagai masa kanak-kanak akhir yang berlangsung dari usia enam tahun hingga kira-kira usia sebelas atau dua belas tahun. Usia ini ditandai dengan mulainya anak masuk sekolah dasar, dan dimulainya sejarah baru dalam kehidupannya yang kelak akan mengubah sikap-sikap dan tingkah lakunya. Para pendidik mengenal masa ini sebagai “masa sekolah” oleh karena itu pada usia inilah anak untuk pertama kalinya menerima pendidikan formal.

Ada pendapat lain, bahwa masa usia sekolah sering pula disebut sebagai masa intelektual atau masa keserasian bersekolah. Pada masa keserasian bersekolah ini secara relatif anak-anak lebih mudah di didik dari pada masa sebelumnya dan sesudahnya. Dari pendapat diatas menurut Drs. Noehi Nasution, M. A. dkk. (1993 : 43). Masa keserasian bersekolah ini dapat diperinci menjadi dua fase, yaitu :

- 1) Masa Kelas-kelas Rendah Sekolah Dasar (kira-kira umur 6,0 atau 7,0 sampai kira-kira umur 9,0 Atau 10,0 tahun. Beberapa sifat khas anak-anak pada masa ini antara lain sebagai berikut :
 - (a) Adanya korelasi positif yang tinggi antara keadaan *kesehatan pertumbuhan* jasmani dengan prestasi sekolah.
 - (b) Adanya sikap yang cenderung untuk mematuhi peraturan-peraturan permainan yang tradisional.
 - (c) Ada kecenderungan memuji sendiri.
 - (d) Suka membanding-bandingkan dirinya dengan anak lain, kalau hal itu dirasakan menguntungkan untuk meremehkan anak lain.
 - (e) Kalau tidak dapat menyelesaikan sesuatu soal, maka soal itu dianggapnya tidak penting.

- (f) Pada masa ini (terutama pada umur 6,0 – 8,0) anak menghendaki nilai (angka rapor) yang baik, tanpa mengingat apakah prestasinya memang pantas diberi nilai baik atau tidak.
- 2) Masa Kelas-Kelas Tinggi Sekolah Dasar (kira-kira umur 9,0 atau 10,0 sampai kira-kira umur 12,0 atau 13,0 tahun.
- (a) Adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang kongkrit; hal ini menimbulkan adanya kecenderungan untuk membandingkan pekerjaan-pekerjaan yang praktis.
 - (b) Amat realistik, ingin tahu, dan ingin belajar.
 - (c) Menjelang akhir ini telah ada minat terhadap hal-hal dan mata pelajaran khusus, yang oleh ahli-ahli yang mengikuti teori factor ditafsirkan sebagai mulai menonjolnya faktor-faktor.
 - (d) Sampai kira-kira umur 11,0 anak membutuhkan guru atau orang-orang dewasa lainnya untuk menyelesaikan tugasnya dan memenuhi keinginannya; setelah kira-kira umur 11,0 pada umumnya anak menghadapi tugas-tugasnya dengan bebas dan berusaha menyelesaikannya sendiri.
 - (e) Pada masa ini anak memandang nilai (angka rapor) sebagai ukuran yang tepat (sebaik-baiknya) mengenai prestasi sekolah.
 - (f) anak-anak pada masa ini gemar membentuk kelompok sebaya, biasanya untuk dapat bermain bersama-sama. Di dalam permainan ini biasanya anak tidak lagi terikat kepada aturan permainan yang tradisional; mereka membuat peraturan sendiri.

Dari paparan di atas sangat jelas bahwa sekolah dasar memiliki dua bagian yang berbeda tentu saja hal tersebut sangatlah penting bagi para guru untuk memberikan cara atau metode pembelajaran yang sesuai dengan karakter siswa, sehingga tujuan dari pembelajaran di sekolah dapat tercapai dengan baik. Aspek-aspek psikologis dan fisik yang penting dalam perkembangan pada masa anak sekolah diuraikan antara lain beberapa cirinya seperti :

1. Faktor intelektual

faktor intelektual dari siswa ialah kemampuan untuk berhubungan dengan lingkungan hidup dan dirinya sendiri dalam bentuk suatu representasi, khususnya konsep dan berbagai lambang / simbol (huruf, angka, gambar). Intelektualisme bisa diartikan sebagai akal atau pikiran. Pikiran mempunyai kedudukan yang boleh dikata menentukan. Karena itulah kewajiban kita para pendidik di samping mengembangkan aspek-aspek lain dari anak-anak didik kita untuk memberikan bimbingan sebaik-baiknya bagi perkembangan pikiran itu.

2. Faktor Kognitif

Faktor kognitif adalah aspek psikologis yang terdapat pada siswa yang sedang belajar memperoleh dan menggunakan objek-objek melalui tanggapan, gagasan atau lambang. Aktifitas kognitif yang memegang peranan penting dalam belajar di sekolah adalah mengingat dan berpikir. Sehingga melalui aktivitasnya ini dapat dikatakan seorang siswa dalam perkembangannya menjadi bertambah luas dan kaya alam dan kognitifnya.

3. Faktor Verbal

Yang dimaksudkan faktor verbal pada masa usia sekolah adalah pengetahuan yang dimiliki seseorang dan dapat diungkapkan dalam bentuk bahasa. Dasar-dasar atau fondasi bahasa diletakkan pada masa kanak-kanak. Oleh karenanya masa prasekolah merupakan periode yang kritis dalam pola pengembangan bahasa anak.

4. Faktor Emosional

Emosi-emosi yang umum dialami pada tahap perkembangan ini adalah marah, takut, cemburu, kasih sayang, rasa ingin tahu, dan kegembiraan. Masing-masing emosi tersebut mempunyai pola ekspresi yang telah berkembang baik pada masa prasekolah dan masing-masing emosi itu ditimbulkan oleh perangsang yang umum dialami oleh kebanyakan anak-anak. Menginjak masa sekolah, anak segera menyadari bahwa pengungkapan emosi secara kasar tidaklah diterima di masyarakat. Dengan demikian, ia mempunyai motivasi yang kuat untuk belajar mengendalikan, dan mengungkapkan emosinya.

Pada masa kelas rendah sekolah dasar seperti yang telah di jelaskan di atas, salah satunya yaitu adanya sikap yang cenderung untuk mematuhi peraturan-peraturan permainan yang tradisional, hal tersebut secara tidak langsung siswa menyukai pembelajaran sambil bermain. Seperti yang dijelaskan oleh Anna Craft bahwa : “Pentingnya permainan dalam menumbuhkan perkembangan kreatif”. Bermain, suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian dan memberikan informasi, memberi kesenangan dan mengembangkan imajinasi anak secara spontan dan tanpa beban.

Menurut Misni Irawati (2003 banjarmasin post), bermain sambil belajar bukan bermain bebas atau bermain sesat, melainkan suatu aktivitas yang dirancang secara terprogram dan mengandung esensi tujuan yang jelas. Dengan bermain sambil belajar tidak akan membosankan anak, karena dalam bermain anak mendapatkan pengalaman yang positif dalam perkembangan diri dan emosinya, melalui alat permainan, teman, orangtua dan alam sekitar. Dalam kegiatan bermain sebenarnya anak menemukan

pembelajaran yang hakiki. Oleh karena itu, jangan ada pemaksaan terhadap anak. Tidak seperti orang dewasa, anak usia ini dalam mengartikan belajar. Mereka tidak selalu harus dengan keadaan yang teratur dan berjangka waktu tertentu. Anak-anak belajar bisa saja sambil berlari-larian atau lewat nyanyian. Seperti lagu permainan. Melalui lagu dan permainan anak dirangsang mengeksplorasi segala bentuk kecerdasan yang ia miliki, sehingga potensi yang terpendam di dalam dirinya dapat terangkat dengan optimal.

Menurut Piaget (2006, *pemudakristen.com*), anak memiliki empat tahap dalam bermain, yaitu sensorimotor (muncul sebelum perkembangan bahasa dimulai), praoperasional (sebelum usia 2-7 tahun), operasi konkret (usia antara 7-12 tahun), operasi formal (terjadi pada usia di atas 12 tahun). Selanjutnya dalam perkembangan anak mulai dari usia paling muda, mereka memulai bermain dengan sebelas cara yaitu : **1.** Sensorimotor: bermain dengan penginderaan dan anggota badan. **2.** Bermain fungsional: bermain dengan menggunakan anggota tubuhnya. **3.** Bermain pengamatan: anak tidak bermain ia hanya mengamati. Dengan melihat anak lain bermain, ia sudah puas. **4.** Bermain pasif, mereka melakukan kegiatan tanpa gerakan aktif. Contohnya menonton acara TV, mendengarkan musik dan sebagainya. **5.** Bermain aktif: anak bermain dengan keaktifan anggota tubuhnya. **6.** Bermain soliter: bermain sendiri tanpa membutuhkan teman. **7.** Bermain paralel: bermain berdekatan dengan anak yang lain, namun tidak ada interaksi antara keduanya (anak bermain berdampingan). **8.** Bermain sosial: bermain bersama teman dengan interaksi dan sosialisasi (anak bermain berhadapan). **9.** Bermain kooperatif: bermain bersama teman dengan peran dan tugas masing-masing. **10.** Bermain peran: bermain dengan memerankan berbagai profesi, atau benda. Pada poin ini terjadi mega komunikasi, di mana anak mampu berbicara melebihi kemampuannya dalam

menggambarkan situasi yang sebenarnya. **11** Bermain simbolik: anak bermain dengan simbol berupa berbagai pesan.

Fungsi bermain bagi anak adalah inti dari belajar. Melalui bermain anak mengembangkan dan berlatih keterampilan, belajar memahami bagaimana kerja segala hal yang ada di dunia ini, membangun pemahaman dan pengetahuan. Dengan bermain, anak berinteraksi sesuai caranya sendiri seperti penjelajahan, melakukan pilihan dan berbuat salah, mengalami sebab akibat dan *have fun*.

b. Perkembangan Musikal Pada Kelas Rendah Sekolah Dasar

Kecerdasan musikal, yaitu kemampuan anak yang tinggi dalam menangkap aspek bunyi secara mendalam, peka terhadap suara di sekitar. Biasanya anak senang pada irama musik baik ketika belajar maupun beraktivitasnya yang lain. Kecerdasan interpersonal, yaitu kemampuan anak untuk memahami dan berinteraksi dengan orang lain secara efektif. Kecerdasan ini menuntun anak dalam memahami bekerja sama dan berkomunikasi. Biasanya anak yang memiliki kecerdasan ini sangat pandai bergaul, memiliki banyak teman. Mereka adalah pengamat yang baik, berdiri tenang dan menepi namun tak satu hal pun yang luput dari pengamatannya.

Pengenalan daya musikal bagi siswa dalam pembelajaran seni tari sangatlah penting yaitu dengan mempelajari ketukan dasar yang diterapkan melalui lagu, pembelajaran seni tari seharusnya dapat memotivasi siswa yaitu dengan konsep belajar sambil bermain, agar siswa dapat menerima pembelajaran dengan tidak adanya paksaan, sehingga siswa bebas berimajinasi dan berkreasi yaitu salah satunya dengan belajar ketukan dasar lagu, bernyanyi yang dapat mengaktifkan ekspresi dan imajinasi anak-anak. Menurut Irawati Durban, (2004 : 21) bahwa bagi anak-anak konsep bermain sambil belajar, diterapkan

dengan pemilihan lagu-lagu tradisi *kaulinan barudak* (lagu permainan anak) agar anak dapat menyanyi sambil menari, selain itu tujuannya ialah untuk mengenalkan kembali lagu permainan anak tradisi Sunda yang kini sudah jarang terdengar. Menurut Soedarsono, (1988:6) lagu anak adalah lagu khusus diciptakan oleh orang dewasa untuk anak-anak dan sesuai dengan karakteristiknya. Karakter lagu anak-anak diantaranya melodi mudah diingat dan cukup menarik untuk dinyanyikan tanpa syair, lagu tersebut mendorong jawaban ritmis tertentu, syairnya sesuai dengan skema ritmis dan alur melodi, melodi terletak pada ambitus rata-rata. Pribadi anak akan berkembang positif jika lagu yang ditampilkan bisa mengarahkan anak pada hal-hal yang baik, demikian pula sebaliknya. Soedarsono (1988 : 8) dalam pendapatnya menyatakan nyayian merupakan unsur yang paling dekat dengan dunia anak, karena dengan nyayian anak dapat mengekspresikan segala perasaannya melalui musik dan syairnya. Oleh karena itu nyayian menjadi titik tolak untuk pelajaran usia anak-anak.

A. Kreativitas

Pada masa Sekolah Dasar (7-13 tahun) siswa diharapkan dapat memperoleh pengetahuan-pengetahuan dasar yang dipandang sangat penting bagi persiapan dan penyesuaian diri terhadap kehidupan di masa dewasa. Hal ini penting karena pengalaman siswa pada masa usia dini merupakan landasan dasar bagi kehidupan di masa datang. Oleh karena itu, pengalaman kreatif bagi anak mesti menjadi bagian utama dalam pendidikan. Menurut Drevdah (dalam Hurlock), (1999:29) mengungkapkan tentang pengertian kreativitas bahwa:

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal perbuatannya. Ia dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang dihasilkan

bukan hanya perangkuman. Ia mungkin mengungkap pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya dan pencangkokan hubungan lama ke situasi baru dan mungkin mencangkup pembentukan korelasi baru. Ia harus mempunyai maksud atau tujuan yang ditentukan. Bukan fantasi semata, walaupun merupakan hasil yang sempurna dan lengkap. Ia mungkin dapat membentuk produk seni, kesasteraan, produk ilmiah atau mungkin bersifat prosedural atau metodologis. (1999:29).

Dari penjelasan di atas tersirat, bahwa pendidikan seni tari khususnya pada tingkat SD seharusnya lebih meningkatkan kreativitas siswa, sehingga dalam pembelajaran seni tari di sekolah siswa tidak merasa jenuh dan dapat diarahkan oleh guru. Disinilah peran penting yang mendasar bagi seorang guru, mampu mengaplikasikannya tentang proses pendidikan tari di sekolah.

Kreativitas memiliki peranan penting dalam kehidupan serta sangat dibutuhkan oleh semua orang, karena dari sinilah sumber daya manusia dapat dibentuk. Kreativitas merupakan kunci sukses dan keberhasilan dalam kehidupan. Orang yang tidak kreatif kehidupannya statis dan sulit sekali meraih keberhasilan. Secara rinci mengenai pentingnya pengembangan kreativitas bagi anak di kemukakan oleh Munandar sebagai berikut :

1. Dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya, dan perwujudan diri termasuk salah satu kebutuhan pokok dalam hidup manusia. Seorang ahli, Maslow, yang meyelidiki sistem kebutuhan manusia menekankan bahwa kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya dalam perwujudan dirinya.
2. Kreativitas atau berpikir kreatif, sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah, merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan formal. Pada umumnya sekolah-sekolah yang di utamakan adalah melatih siswanya

untuk memiliki kemampuan menemukan satu jawaban yang paling tepat terhadap masalah yang diberikan berdasarkan informasi yang tersedia. Padahal dengan melatih mereka berpikir kreatif dapat membuat anak lancar dan luwes (fleksibel) dalam berpikir dan mampu melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang, dan mampu melahirkan banyak gagasan.

3. Bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu. Ini tampak sekali jika kita mengamati anak-anak yang sedang asyik bermain dengan pensil warnanya, balok-balok kayunya, nyanyiannya, serta tariannya. Mereka tidak menyadari bahwa mereka telah banyak membuat komposisi-komposisi yang sangat variatif dengan perilaku bermainnya itu.
4. Kreativitas yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Dengan di biasakannya hidup kreatif sejak dini, maka seseorang disiapkan untuk menghadapi segala tantangan zaman yang kian hari kian bertambah.

Pendidikan pengembangan kreativitas harus dilaksanakan sejak usia dini. Demikian pula dengan para pendidikannya yang harus lebih kreatif, produktif serta inovatif dalam proses kegiatan belajar mengajar. Perkembangan kreativitas meliputi segi kognitif, afektif dan psikomotor. Seperti yang dijelaskan Semiawan (1990 : 10) bahwa pengembangan kreativitas anak didik meliputi segi kognitif, afektif dan psikomotor.

1. Pengembangan kognitif, antara lain dilakukan dengan merangsang kelancaran, kelenturan dan keaslian dalam berpikir.
2. Pengembangan afektif, dilakukan dengan memupuk sikap dan minat untuk bersibuk diri secara kreatif.

3. pengembangan psikomotorik, dilakukan dengan menyediakan sarana dan prasarana pendidikan yang memungkinkan siswa mengembangkan keterampilannya dalam membuat karya-karya yang produktif–inovatif.

Dari uraian di atas dapat ditarik kesimpulan, bahwa kreativitas dapat terwujud dalam pemikiran, gagasan baru yang terbentuk dalam produk atau hasil yang baru yang dihasilkan melalui proses serta mencerminkan ciri-ciri kreatif yaitu rasa ingin tahu, mempunyai inisiatif dan sebagainya.

B. Pembelajaran seni tari

Menari adalah dorongan jiwa manusia sejak anak-anak untuk mengekspresikan diri ketika mendengar atau merasakan getaran suatu irama di dalam dirinya. Sayangnya, naluri alamiah ini akan lenyap bila tidak dipupuk, dan itulah yang terjadi pada sebagian besar manusia (Irawati Durban, 2004). Tari seperti halnya seni lainnya dalam pendidikan, memiliki peran sebagai media atau wahana belajar, yaitu mempersiapkan peserta didik menjadi manusia yang paripurna memiliki sikap mental yang seimbang antara fisik psikhisnya serta mengarahkan peserta didik pada kemuliaan hidup.

Di dalam pendidikan tari, seorang peserta didik dengan tidak sadar diakrabkan pada komponen seni : musik, rupa, gerak, maupun sastra. Dari sisi musikal, peserta didik diinternalisasikan terhadap pemahaman irama, tempo, beragam warna suara dari berbagai instrument pengiring tari; dari sisi seni rupa, peserta didik diarahkan guna memahami keserasian dalam komposisi warna dan bentuk dari kostum. Peserta didikpun memahami sumber cerita dari tokoh yang ditarikannya menumbuhkan rasa empati terhadap tokoh-tokoh ideal yang terdapat dalam cerita tersebut. Dengan kata lain, kegiatan praktek tari

haruslah terlebih dahulu ditunjukkan agar siswa belajar bagaimana menari (Iyus Rusliana, 1990).

Menafsirkan dari kutipan diatas terkadang kita merasa bertanya, apa makna kegiatan tari atau berkesenian bagi anak? Menurut pendapat Margaret H, Doubler (1970 : 351) menyatakan bahwa tari di sekolah umum merupakan satu alat untuk memberikan kesempatan bagi anak untuk mengalami kontribusinya dari tari dalam mengembangkan pribadinya dan pertumbuhan kepekaan artistik secara alamiah. Pernyataan tersebut perlu disadari oleh para calon guru dan guru di sekolah formal, agar pembelajaran tari memberikan kontribusi bagi pengembangan kepribadian siswa.

Apabila kita analisis kegiatan tari, maka ranah pendidikan yang meliputi aspek psikomotor (dapat dicapai melalui kegiatan siswa bergerak dalam upaya mengekspresikan imaji kreatifnya melalui tubuhnya), kognitif (proses berpikir dalam mewujudkan gerak), afektif (dapat dilihat antara lain dari keberanian, inisiatif, kerjasama kelompok, dan tanggung jawab) akan dicapai dengan baik. Dalam kegiatan tersebut pun, para guru dapat menanamkan nilai-nilai religius (seperti guru mengingatkan tentang ucapan syukur akan badan dan seluruh anggota badan sebagai ciptaan Allah Swt, nilai estetis (keindahan dalam menciptakan gerak), nilai sosial (kegiatan kerja kelompok, saling menghargai di antara sesama teman dan keberanian mengungkapkan pendapat), dan nilai historis dan budaya yang dapat ditanamkan melalui kegiatan kreatif tari dengan cara memilih stimulus atau rangsang awal dengan cerita atau dongeng legenda, fable atau peristiwa kehidupan sehari-hari (Juju Masunah dan Tati Narawati, 2003 : 248).

Seperti kita maklumi bersama, bahwa tujuan pendidikan seni di sekolah umum bukanlah menjadi seniman, melainkan diharapkan siswa mendapatkan pengalaman seni,

baik praktek maupun apresiasi. Hal ini berguna bagi upaya menumbuhkan kepekaan rasa, fikir, dan kecintaan terhadap seni. Dengan demikian arah pendidikan seni sebenarnya lebih penting pada perubahan sikap siswa. Beberapa kepustakaan menguraikan tentang kepentingan belajar pada anak tingkat Sekolah Dasar. Pada masa Sekolah Dasar (6-13 tahun) anak diharapkan dapat memperoleh pengetahuan-pengetahuan dasar yang dipandang sangat penting bagi persiapan dan penyesuaian diri terhadap kehidupan di masa dewasa. Hal ini penting karena pengalaman anak pada usia dini merupakan landasan dasar bagi kehidupan di masa datang. Oleh karena itu, pengalaman kreatif bagi anak mesti menjadi bagian utama dalam pendidikan.

Penjelasan-penjelasan di atas membawa kita pada pemahaman-pemahaman akan pentingnya pembelajaran seni khususnya seni tari di sekolah, karena siswa dapat dibentuk sikap dan karakter pribadinya disertai dengan seperangkat nilai, etika, dan moral. Maka kegiatan tari di sekolah formal mempunyai makna bagi kehidupan di masa depan anak.

D. Berbagai Rangsang Dalam Pembelajaran Seni Tari

Pembelajaran seni tari hendaknya memberi kesempatan kepada siswa itu sendiri untuk memperoleh pengalaman langsung dalam mengungkapkan ekspresi dan kemampuan mengolah gerak tubuh melalui proses kreatif dengan berbagai macam bentuk rangsang. Stimulus atau rangsangan dalam pembelajaran seni tari berguna untuk membangkitkan fikir, semangat, memotivasi siswa dan menciptakan situasi belajar yang variatif, menyenangkan serta tidak membosankan (Juju Masunah dan Tati Narawati, 2003 ; 254). Akan tetapi penggunaan rangsang dalam pembelajaran seni tari harus disesuaikan dengan materi pembelajaran, karena apabila penggunaan rangsang dengan materi

pembelajaran tidak sesuai maka, siswa tidak akan memahami materi tersebut yang di sampaikan oleh guru.

Sebuah pendapat tentang bentuk-bentuk rangsang dikemukakan oleh Jacquelin Smith dalam bukunya Komposisi Tari yang diterjemahkan oleh Ben Suharto (1985:20) bahwa : “Bentuk-bentuk rangsang dalam tari dapat berupa Rangsang Auditif, Rangsang Visual, Rangsang Kinestetik, Rangsang Peraba dan Rangsang Gagasan”.

a) Rangsang Auditif

Rangsang auditif atau rangsang dengar meliputi berbagai suara dan bunyi-bunyian, seperti suara manusia, suara binatang, suara angin, atau air, bunyi alat atau instrument, kata-kata, puisi, musik, dan sebagainya. rangsang tersebut dapat dijadikan bahan untuk memotivasi penciptaan gerak. Suasana, karakter, dan gerak tari dapat muncul melalui rangsang auditif tersebut. Rangsang auditif memberi kemungkinan siswa aktif dalam mengikuti pelajaran kesenian, di sebabkan oleh kecenderungan gerak yang dihasilkan didasarkan pada pola ritme atau irama musik atau bahkan suasana yang diberikan.

b) Rangsang Visual

Rangsang visual merupakan dorongan yang ditimbulkan melalui penglihatan misalnya dari melihat objek alam seperti binatang, tumbuhan, angin, topeng, patung, atau benda-benda lainnya. Memetik sesuatu yang ada di balik wujud benda yang terlihat kemudian memvisualisasikannya ke dalam gerak-gerak yang diperindah.

c) Rangsang Kinestetik

Adapun yang dimaksud rangsang kinestetik adalah rangsang yang muncul dari gerak tari atau gerak yang indah. Gerak yang dihasilkan tidak dimaksudkan dalam fungsi komunikatif kecuali sifat alami yang terdapat pada gerak itu sendiri. Meskipun hanya berupa pameran gerak yang indah saja, susunan gerak yang dihasilkan dari rangsang kinestetik ini memiliki gaya, suasana dan bentuk. Tari-tarian pertunjukan merupakan salah satu bahan kinestetik.

d) Rangsang Peraba

Rangsang peraba merupakan dorongan yang ditimbulkan dari perabaan terhadap suatu benda tertentu, misalnya perabaan pada kain sutra yang terasa halus. Sifat benda yang terungkap dengan perabaan tersebut menjadi motivasi dasar dalam menciptakan suatu gerak dengan kesan kelembutan, halus dan sebagainya. Selain sebagai dasar penciptaan gerak tari, rangsang ini dapat digunakan sebagai obyek pengiring.

e) Rangsang Gagasan (idea)

Rangsang gagasan ini paling dikenal dalam dunia penciptaan tari. Biasanya gagasan ini berupa cerita, dongeng, cerpen, puisi, atau peristiwa tertentu. rangsang gagasan yang berupa cerita dapat dijadikan rangsang awal pada pembelajaran seni tari.

Dalam pelaksanaan pengajaran, kegiatan kreatif tidak hanya diawali oleh satu rangsangan saja, melainkan dapat merupakan gabungan berbagai rangsangan. Misalnya, rangsang idea digabung dengan rangsang auditif, atau rangsang auditif digabung dengan rangsang visual, dan seterusnya.

E. Kaulinan Barudak Sebagai Rangsang Awal Pembelajaran Seni Tari

Salah satu bahan yang bisa dikembangkan melalui kegiatan kreatif pada pelajaran kesenian adalah melalui rangsang awal. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa Rangsang merupakan suatu kegiatan yang membangkitkan fikir dan semangat, khususnya dalam memotivasi siswa menari.

Kaulinan barudak atau permainan anak merupakan bentuk permainan anak daerah Jawa Barat. Istilah *kaulinan* terdiri dari kata dasar *ulin*, menurut Kamus Umum Bahasa Sunda (1980 : 549) kata *ulin* ialah *Nyenangkeun hate batur ku udar ider atawa ngalampahkeun perkara anu matak resep sorangan* (menyenangkan hati dengan cara berjalan-jalan atau melakukan perbuatan untuk menyenangkan diri sendiri). Kaulinan menurut Kamus Umum Bahasa Sunda adalah *Perkara nu sok dipake ulin, heheureuyan* (1980 : 549) (sesuatu yang suka dipakai untuk bermain). Jadi kaulinan barudak merupakan permainan anak-anak yang bersifat nyayian dan gerakan biasanya dilakukan oleh anak-anak maupun perempuan yang berumur 5 hingga 12 tahun. Tentu saja hal tersebut sangat cocok untuk diterapkan pada siswa Sekolah Dasar yaitu belajar sambil bermain khususnya pada siswa masa kelas rendah Sekolah Dasar. Secara tidak langsung Kaulinan Barudak mengajak anak-anak untuk belajar berpikir kreatif, tidak individual, bersosialisasi, bertanggung jawab, menerima kelemahan sendiri dan mengakui kelebihan orang lain.

Bermain adalah sarana melatih keterampilan yang dibutuhkan anak untuk menjadi individual yang kompeten. Bermain adalah pengalaman multi dimensi yang melibatkan semua indera dan menggugah kecerdasan seseorang. Selain itu bermain memberikan situasi aman, bebas ancaman bagi anak, di mana anak berani menjelajahi dan mulai

memahami dunia orang tua. Bermain membantu anak mengurangi *stres*, dan mengembangkan rasa humornya. Bermain merupakan kendaraan untuk belajar bagaimana belajar (*learning how to learn*). Melalui bermain anak bertanya, meneliti lingkungan, belajar mengambil keputusan, berlatih peran sosial. Dan, secara umum memperkuat seluruh aspek kehidupan anak yang membuat anak menyadari kemampuan dan kelebihanannya.

Keutamaan proses menggunakan rangsang awal bagi anak usia pra sekolah dan sekolah dasar adalah kegiatan bermain. Kegiatan bermain dapat menimbulkan rasa lega karena pembebasan perasaan yang tertimbun dalam hati. Berdasarkan hasil penelitiannya, Rost dan De Groos menyatakan bahwa “bermain pada anak-anak membuktikan bahwa permainan dapat memajukan aspek-aspek perkembangan motorik, kreativitas, kecakapan sosial, kognitif, dan juga perkembangan motivasional dan emosional” (seperti dikutip Dinas Kebudayaan Jakarta, 1988:187). Kutipan tersebut memperjelas, bahwa permainan anak bukan hanya sebagai hiburan semata, akan tetapi mempunyai aspek-aspek yang positif bagi perkembangan anak.

Dalam pembelajaran seni tari, rangsang awal dapat melahirkan kegiatan bermain bagi siswa dan dapat diwujudkan melalui tema tari, gambar, bunyi, lagu atau nyayian, cerita, ataupun gerak tari itu sendiri. Permainanpun dapat mengacu pada permainan tradisional yaitu misalnya *kaulinan urang lenbur* atau *kaulinan barudak*. Hal ini mengingatkan, bahwa siswa diupayakan mengenal pula esensi dasar kehidupan sosial budaya mereka yang tidak pernah lepas dari ikatan tradisi masyarakatnya.

Dari sekian banyak *kaulinan barudak* (permainan anak) yang ada dalam ruang lingkup tradisi masyarakat Sunda seperti *oray-orayan*, *perepet jengkol*, *endeuk-*

endeukkan, ucing-ucingan, dan yang lainnya, ada yang menarik untuk dapat dijadikan sebagai rangsang awal dalam kegiatan belajar mengajar seni tari yaitu lagu *cangkurileung*. Untuk meningkatkan kreativitas siswa, kiranya lagu *cangkurileung* ini dapat memberikan peluang kepada siswa dalam berimajinasi, bereksplorasi, dan berekspresi melalui kemampuan gerak yang dimilikinya. Dengan demikian, lagu *cangkurileung* dalam pembelajaran seni tari ini tergolong rangsang auditif yang harus dijadikan bahan bagi siswa dalam praktek pembelajaran yang diberikan oleh gurunya.

F. Lagu Cangkurileung Dalam Pembelajaran Seni Tari

Lagu dalam kaulinan barudak (permainan anak) disebut kakawihan barudak, di dalam *kakawihan* barudak ini ada syair berbentuk sampiran, pesan dan ada pula menggambarkan tentang hewan atau sebagai pengiring permainan anak-anak saja. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, (1993:57) menjelaskan tentang kakawihan barudak sebagai berikut :

“Lagu-lagu permainan atau kakawihan barudak sunda berfungsi untuk hiburan atau pengiring permainan anak-anak, pendidik, menjunjung nilai-nilai luhur sesuai dengan pancasila terutama mengenai moral dan etika, memberi petunjuk; saling menghargai dan menghormati sesama manusia, menimbulkan rasa humor yang merupakan salah satu sifat orang sunda ;setia.jujur,menimbulkan cinta akan kesenian dan kebudayaan pada umumnya.

Lagu anak atau nyayian untuk anak ialah lagu yang diciptakan untuk konsumsi anak-anak, Sudarsono, (1988:6) mengungkapkan lagu anak adalah lagu khusus diciptakan oleh orang dewasa untuk anak-anak dan sesuai dengan karakteristiknya. Karakter lagu anak-anak diantaranya melodi mudah diingat dan cukup menarik untuk dinyayikan tanpa syair. Lagu tersebut mendorong jawaban ritmis tertentu, syairnya sesuai dengan skema ritmis dan alur melodi, melodi terikat pada ambitus rata-rata.

Pembelajaran pada tingkat Sekolah Dasar khususnya pada masa kelas rendah (kira-kira 7-10 tahun), seharusnya memberikan pembelajaran yang bersifat belajar sambil bermain, karena hal tersebut dapat mengajak siswa lebih dapat menerima materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru, sehingga siswa pun tidak merasa jenuh pada saat pembelajaran berlangsung. Seperti yang dijelaskan oleh Anna Craft (2000:25) bahwa : “Pentingnya permainan dalam menumbuhkan perkembangan kreatif”. Bermain, suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian dan memberikan informasi, memberi kesenangan dan mengembangkan imajinasi anak secara spontan dan tanpa beban. Untuk itu pada pembelajaran khususnya pembelajaran seni tari lebih diarahkan pada penggalian kreativitas yang dimiliki oleh anak, yang tentu saja diarahkan oleh guru dengan menggunakan berbagai rangsangan yang sesuai dengan materi pembelajaran, agar siswa dapat termotivasi dalam pembelajaran tersebut.

Bagi anak-anak, konsep bermain sambil belajar, diterapkan dengan pemilihan lagu-lagu tradisi *kaulinan barudak* (lagu permainan anak) yang sudah kurang dikenal, yaitu lagu-lagu Koko Koswara yang diproduksi oleh Yayasan Cangkurileung Bandung. Lagu tersebut memakai iringan alat musik kecapi, kendang, gong dan vocal, salah satunya yaitu lagu *cangkurileung*, merupakan lagu yang memperlihatkan keriangannya burung-burung ketilang yang menari dengan lincah dan menyanyi dengan merdunya (Irawati Durban Ardjo, 2004 : 20).

Dari kutipan di atas, untuk meningkatkan daya kreativitas siswa melalui rangsangan lagu *cangkurileung*, dalam proses pembelajarannya siswa diarahkan untuk dapat bergerak dan berkreasi sesuai dengan imajinasi dan daya nalarnya. Namun demikian, upaya itu

harus mendapatkan perhatian sepenuhnya dari seorang guru agar dapat memotivasi dan mengarahkan kegiatan ekspresi mereka. Proses tersebut dapat diamati sebagai kegiatan yang menarik sehingga aktivitas siswa merupakan bagian integral dari proses pendidikan itu sendiri. Sudah barang tentu siswa perlu menafsirkan sendiri isi atau makna lagu *cangkurileung* agar dapat diaktualisasikan dalam kegiatan belajarnya. Adapun syair lagu *cangkurileung* sebagai berikut :

Bergeleber cat man cat
Det det det kurileung
Det det kurileung ujang nyai
Det det kurileung nu balager

Gening resep kakawihan
Det det kurileung suka bungah
Det det kurileung galumbira
Ngawih lagu babarengan

Diburuan sukar sungkan
Arulin ucing-ucingan
Babarisan kukudaan
Resep bari kakawihan

Bergeleber cat man cat
Det det det kurileung
Det det kurileung ujang nyai
Det det kurileung nu balager

Gera ngawih babarengan
Det det kurileung ieu buku
Det det kurileung lagu-lagu
Make serat ka nayaga

Saenyana untung pisan
Hidep pungsi dialajar
Maca serat ka nayagan
Kekenginan bapak Mahyat

Bergeleber cat man cat
Det det det kurileung

Det det kurileung ujang nyai
Det det kurileung nu balager

Rek ngawih babarengan
Det det kurileung di sakola
Det det kurileung diburuan
Diluar dipangulinan

Engke kuring datang deui
Bari aya nu dibawa
Lagu nu lewih marodel eker hidep sarerea



Notasi lagu cangkurileung sebagai berikut :

Iringan lagu : Cangkurileung, karya Koko Koswara

Laras : Pelog / Degung

Surupan : 1 = Tugu (Barang)

Notasi :

The image shows a handwritten musical score for Cangkurileung. It consists of 10 staves of notation. The notation uses numbers 0, 1, 2, 3, 4, 5 with various markings: horizontal bars above or below numbers, vertical bars, dots, and the letters 'NG' at the top right. The notation is organized into two columns of five staves each, with vertical bar lines separating the columns and horizontal bar lines separating the staves. The notation represents rhythmic patterns and melodic lines for the instrument.

Makna kode

0 = 8 hitungan dari 4 birama dalam satu gong (mengikuti irama nyanyian)

No 1-2-3 dst = penomoran kenong atau gong (n/g) yang ke 1-2-3 dst., disertai penjelasan gerak tari yang dilakukan pada nomor tersebut.

Berikut gambar burung Cankurleung

