

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Bermain merupakan hal yang menyenangkan bagi setiap orang. Bermain tidak bisa dipisahkan dari kehidupan seorang manusia. Namun bagi anak-anak bermain bukan hanya kegiatan yang menyenangkan tetapi kegiatan tersebut juga merupakan bahan pembelajaran bagi perkembangan kecerdasannya. Tedjasaputra (2001, hlm. 38) menuturkan,

Dari penelitian yang dilakukan oleh para ilmuwan, diperoleh temuan bahwa bermain mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak, misalnya saja memperoleh pengalaman dalam membina hubungan dengan sesama teman, menambah perbendaharaan kata, menyalurkan perasaan-perasaan tertekan. Masih banyak lagi manfaat yang dipetik dari bermain.

Ungkapan tersebut menjelaskan bahwa bermain memiliki banyak manfaat bagi anak-anak, mereka akan memiliki suatu pengalaman dalam kehidupannya, mengenal diri sendiri mengekspresikan perasaan dan memiliki pengalaman bermasyarakat.

Setiap daerah pada umumnya memiliki jenis permainannya tersendiri salah satu bentuk permainan yang adadimasyarakat di daerah Sunda, khususnya yang dilakukan oleh anak-anak adalah permainan seni tradisional Sunda, biasanya masyarakat menyebutnya dengan *kaulinan barudak*. Permainan tersebut adalah permainan di wilayah Sunda yang salah satu bentuk penyajiannya identik dengan kesenian yaitu gerak dan lagu. Sebuah fenomena yang terjadi dimasyarakat Sunda khususnya didaerah priangan timur, pada dekade yang lalu diperkirakan tahun 1990-an, dimana anak-anak yang dibesarkan dalam kultur Sunda memiliki kebiasaan untuk berkumpul lalu bermain bersama. Permainan-permainan yang biasa dilakukan oleh anak-anak Sunda tersebut ada beberapa jenis, diantaranya adalah *oray-orayan*, *salam sampar*, *perepet jengkol*, *trangtrang kolentrang*, dan *ambil-ambilan*, yang penyajiannya selalu diikuti gerak dan lagu.

Permainan tersebut merupakan sebagian kecil dari permainan tradisional Sunda yang disebut *kaulinan Barudak* yang didalamnya identik dengan menyanyikan *kawih* yang dalam pelaksanaannya sajian seni tersebut tidak luput

dari gerakan badan atau tarian yang merupakan interpretasi dari *rumpka* atau lirik lagu tersebut. Namun sejalan dengan perkembangan teknologi kebiasaan bermain pada anak-anak dimasa sekarang telah berubah. Anak-anak lebih tertarik untuk bermain permainan berbasis teknologi yang muncul sekitar tahun 2000-an yang menyediakan berbagai fasilitas bermain melalui *computer, play Station, Game Onlinedan gadget* terutama *Handphone*.

Tidak hanya itu, permasalahan pada dunia anak-anak pun ditambah dengan lagu-lagu yang sering dinyanyikan anak-anak, mereka lebih mengenal lagu-lagu orang dewasa yang liriknya kurang mendidik dan tidak sesuai dengan usianya. Selain itu banyak sekali anak-anak di Jawa Barat khususnya di lingkungan perkotaan sudah jarang mengenal lagu tradisional dari daerahnya sendiri, bahkan di beberapa wilayah tertentu ada yang tidak mengenal sama sekali kesenian Sunda yang terkait dengan lagu *kaulinan*.

Padahal anak-anak Indonesia khususnya Sunda memiliki warisan budaya berbentuk permainan tradisional yaitu *kaulinan barudak* yang syarat akan nilai-nilai kearifan lokal yang harus dilestarikan dan bermanfaat untuk pembentukan karakter melalui kegiatan pendidikan. Pendidikan yang dimaksud adalah untuk merubah perilaku anak-anak baik sikap, pengetahuan maupun pengalaman anak-anak dalam bermain.

Berubahnya kebiasaan bermain pada anak-anak menjadikan budaya Sunda sedikit demi sedikit terlupakan oleh anak-anak khususnya di lingkungan perkotaan. Menurut hasil penelitian dari Mohammad Zaini Alif yaitu pendiri komunitas Hong (Pusat kajian mainan rakyat Jawa Barat) diperoleh data-data tentang jenis permainan tradisional, “sebanyak 168 (70%) jenis mainan dan permainan tradisional anak-anak di Jawa Barat dan Banten ditemukan telah punah” (<http://entertainment.kompas.com>) Jadi hanya sekitar 30% permainan yang masih hidup atau dilakukan oleh anak-anak.

Hal tersebut sangat disayangkan mengingat *kaulinan barudak* memiliki banyak kelebihan dibandingkan permainan modern yang berbasis *computer dan Gadget*. Permainan modern hanya terbatas melatih motorik halus, kreativitas dan kecerdasan anak, akan tetapi *kaulinan barudak* selain merangsang kreativitas dan kecerdasan anak, hal tersebut bisa menjadi sarana dalam berkreasi dan

berapresiasi khususnya terkait dengan budaya dan penanaman nilai-nilai kearifan lokal. *Kaulinan barudak* juga dapat menanamkan tentang pengenalan rasa anak terhadap diri sendiri, sesamanya, alam, tuhan dan nilai-nilai budaya daerah sehingga akan terbentuk pribadi-pribadi yang peka dan cerdas.

Masa anak-anak tidak boleh disepelekan, karena masa anak-anak merupakan modal awal dari pembentukan kepribadian manusia. Masa anak-anak harus diisi dengan kegiatan yang syarat dengan nilai-nilai kearifan lokal yang bermanfaat bagi pertumbuhan dan perkembangannya. Bila dari sejak dini, anak-anak diarahkan pada nilai-nilai kehidupan yang baik, maka nilai-nilai tersebut akan tertanam sampai ia dewasa. Sebaliknya bila sejak dini, anak-anak mendapat pengarahan yang kurang tepat maka akan berakibat buruk bagi kecerdasan anak dimasa depan.

Masa anak-anak adalah masa dimana seseorang mengalami perkembangan otak yang paling maksimal, artinya pada masa ini seorang manusia akan menyerap banyak stimulus untuk perkembangannya, masa anak-anak merupakan masa yang paling tepat untuk mengembangkan potensi dan kecerdasan yang dimiliki seorang manusia. Setiap potensi dan kecerdasan yang dimiliki oleh setiap anak harus dikembangkan dan dilatih sesuai dengan tingkat perkembangannya.

Salah satu potensi yang perlu dikembangkan sejak dini pada usia TK adalah tentang wawasan dan rasa seni anak. Kesenian merupakan salah satu potensi dasar anak yang juga merupakan salah satu bentuk dari kecerdasan jamak. Jadi mengembangkan potensi seni anak berarti mengembangkan seluruh potensi kecerdasannya. Jika potensi ini tidak dikembangkan sejak dini maka masa emas pengembangan kecerdasan tersebut akan lewat begitu saja sehingga meskipun dapat dikembangkan pada tahun-tahun sesudahnya namun hasil yang akan dicapai tidak akan optimal seperti bila dikembangkan pada usia emasnya. Pengembangan potensi pada anak tidak serta merta terjadi begitu saja melainkan harus terdapat upaya yang membuat potensi tersebut berkembang yaitu dengan pembelajaran.

Salah satu seni yang harus diperkenalkan pada anak-anak selain seni yang bersifat global, namun juga harus diperkenalkan seni yang bersifat tradisi atau seni budaya. Hal ini senada dengan salah satu tujuan dari pembelajaran seni di Taman Kanak-Kanak yaitu Mengembangkan kemampuan apresiasi seni

dalam konteks sejarah dan budaya untuk menumbuhkan pemahaman, kesadaran dan kemampuan menghargai keanekaragaman budaya lokal, juga global sebagai sarana pembentukan sikap saling toleran dan demokratis dalam masyarakat yang *pluralistic* (majemuk).

Bermain merupakan prinsip pembelajaran di Taman Kanak-Kanak. Di Taman Kanak-Kanak belajar dilakukan sambil bermain dan bermain seraya belajar. Kegiatan bermain seringkali dipadupadankan dengan seni, terutama dengan gerak dan lagu, karena merupakan hal yang mudah dan sangat disenangi anak-anak. Kegiatan bermain yang dipadupadankan dengan Seni akan memberi rangsangan atau stimulus pada anak untuk lebih kreatif dan peka terhadap seni. *Kaulinan barudak* merupakan permainan yang didalamnya terdapat unsur-unsur Seni yang edukatif yaitu didalamnya terdapat penyajian gerak, lagu dan unsur-unsur sosial edukatif yang memberi rangsangan pada anak untuk belajar tentang seni dan kehidupan sosial. Maka kegiatan *kaulinan barudak* diasumsikan dapat menjadi materi yang tepat untuk pembelajaran seni terpadu di tingkat Taman Kanak-Kanak.

TK Beyna Ceria Bandung merupakan salah satu lembaga pendidikan anak usia dini di Bandung tepatnya berlokasi di Jl. Pamekar Timur III no. 12 kompleks Panghegar Bandung, didalam proses pembelajarannya terdapat dua *grade* yaitu *playgroup* dan Taman Kanak-Kanak. Selain mengarahkan putra-putrinya pada kegiatan belajar yang memprogramkan konsep belajar tentang pengetahuan umum. Beyna Ceria Bandung juga mengarahkan putra-putrinya untuk belajar mengenai pendidikan karakter yang diarahkan dalam penanaman nilai-nilai spiritual, melaksanakan pembiasaan keteladanan, mengembangkan motivasi hidup sehat, cerdas, ceria dan mandiri melalui kegiatan belajar sambil bermain. Beyna Ceria Bandung memiliki beberapa kegiatan ekstrakurikuler untuk mengembangkan potensi dari siswa-siswi yaitu menggambar, *marcingband*, tari, dan angklung. Kegiatan berkesenian di TK Beyna Ceria Bandung sudah berlangsung sangat baik terlihat dari prestasi TK Beyna Ceria Bandung yang sering memenangkan berbagai kejuaraan Seni di tingkat Taman Kanak-Kanak di Bandung.

TK Beyna Ceria Bandung merupakan lembaga pendidikan formal yang berdiri pada tahun 2008. Dalam jangka waktu 7 tahun TK Beyna Ceria telah

Anisa Kurniawati, 2015

**KEGIATAN KAULINAN BARUDAK SEBAGAI MATERI PEMBELAJARAN SENI TERPADU DI TK BEYNA CERIA BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

meraih banyak prestasi dibidang seni maupun dibidang lainnya. Pada tahun 2015 TK Beyna Ceria telah meraih prestasi di bidang seni yaitu, Juara 3 Tari daerah PORSENI IGTKI Kota Bandung; Juara 1 divisi mandiri junior smart marching festival kota Bandung. Juara 1 analisis music divisi mandiri pemula smart marching festival kota Bandung, Juara 1 Colour Guard kota Bandung dan masih banyak prestasi lainnya yang telah diraih oleh TK Beyna Ceria Bandung.

Pembelajaran seni di TK Beyna Ceria Bandung dilaksanakan larut dengan bidang pengembangan kepribadian siswa yaitu dinamakan dengan pembelajaran seni terpadu. Pembelajaran tersebut dalam pelaksanaannya mempersatupadukan bidang pengembangan seni dengan bidang pengembangan lainnya baik yang serumpun maupun lintas bidang seperti pengembangan sosial emosional, berbahasa, kognitif dan fisik motorik. Hal tersebut dilaksanakan karena konsep dasar pembelajaran di TK Beyna Ceria Bandung adalah membentuk manusia menjadi tauladan, cerdas, ceria dan mandiri. di TK Beyna Ceria Bandung pembelajaran seni selain diselenggarakan dalam agenda pembelajaran harian juga diselenggarakan untuk membuat sebuah pertunjukan pentas seni pada akhir periode pembelajaran bagi anak-anak. Salah satu materi yang diberikan kepada anak-anak adalah *kaulinan barudak*.

Dari paparan di atas peneliti bermaksud mendeskripsikan kegiatan *kaulinan barudak* sebagai materi pembelajaran seni terpadu di TK Beyna Ceria Bandung, Untuk lebih memfokuskan kajian maka penelitian ini diarahkan dengan judul, “Kegiatan *kaulinan barudak* sebagai materi pembelajaran seni terpadu di TK Beyna Ceria Bandung”. Dengan tujuan hasil temuan penelitian ini bisamemperkaya metodologi pembelajaran dan repertoire khasanah pembelajaran seni di Taman Kanak-Kanak.

## **B. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang tersebut teridentifikasi aspek-aspek yang terkait dengan kajian penelitian, antarlain jenis permainan, fungsi, strategi, media, metode, nilai-nilai kearifan lokal, sumber ide atau gagasan, langkah-langkah dan tahap-tahap pembelajaran, pendekatan dan model pembelajaran. Dari masalah-masalah yang teridentifikasi rumusan masalah penelitian yaitu, "Bagaimana

Anisa Kurniawati, 2015

**KEGIATAN KAULINAN BARUDAK SEBAGAI MATERI PEMBELAJARAN SENI TERPADU DI TK BEYNA CERIA BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pelaksanaan kegiatan *kaulinan barudak* sebagai materi pembelajaran seni terpadu di TK Beyna Ceria Bandung?" agar kajian tidak terlalu luas, secara spesifik rumusan tersebut dibatasi dalam bentuk pertanyaan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Jenis permainan apa yang digunakan sebagai materi pembelajaran seni terpadu di TK Beyna Ceria Bandung?
2. Bagaimana metode pembelajaran yang dilakukan dalam kegiatan *kaulinan barudak* sebagai bahan pembelajaran seni terpadu di TK Beyna Ceria Bandung?

### **C. Tujuan**

#### 1. Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan tentang kegiatan *kaulinan barudak* sebagai materi pembelajaran seni terpadu di TK Beyna Ceria Bandung.

#### 2. Tujuan Khusus

Secara operasional tujuan penelitian ini adalah untuk memberi gambaran kegiatan *kaulinan barudak* sebagai materi pembelajaran seni terpadu, dan mendeskripsikan serta menjawab pertanyaan penelitian tentang:

- a. Jenis permainan yang digunakan sebagai materi pembelajaran seni terpadu di TK Beyna Ceria Bandung.
- b. Metode pembelajaran dalam kegiatan *kaulinan barudak* sebagai materi pembelajaran seni terpadu di TK Beyna Ceria Bandung.

### **D. Manfaat dan Signifikansi Penelitian**

#### 1. Teoretis

Penelitian ini diharapkan memberi gambaran secara konseptual tentang kegiatan *kaulinan barudak* sebagai materi pembelajaran seni terpadu, sehingga dapat menjadi referensi materi pembelajaran yang menerapkan nilai-nilai kearifan budaya lokal di tingkat Taman Kanak-Kanak.

## 2. Praktis

Penelitian ini secara spesifik diharapkan memberi manfaat bagi berbagai pihak. Pihak-pihak tersebut antara lain:

- a. Peneliti, diharapkan penelitian ini dapat memberi pengalaman berkaitan dengan Pembelajaran seni terpadu di Taman Kanak-Kanak dan mengimplementasikannya kembali bukan hanya di TK Beyna Ceria Bandung namun juga di lembaga pendidikan lainnya yang sedrajat.
- b. Mahasiswa departemen pendidikan musik, diharapkan dapat memberi pengetahuan lebih dalam tentang pembelajaran seni terpadu dengan materi kegiatan *kaulinan barudak* di tingkat Taman Kanak-Kanak.
- c. Guru Taman Kanak-kanak, diharapkan dapat lebih memberi pengetahuan dan menjadi referensi tentang pembelajaran seni terpadu dengan media *Kaulinan barudak* dan memperkaya kompetensi dalam melakukan variasi pembelajaran seni terpadu, juga sebagai salah satu alternatif yang dapat ditumbuh kembangkan sebagai materi pembelajaran di taman kanak-kanak.
- d. Siswa siswi TK Beyna Ceria, diharapkan dapat memberi pengetahuan dan pengalaman pembelajaran seni melalui kegiatan *kaulinan barudak* juga memperkaya pengetahuan tentang seni budaya daerah dan kearifan lokal.
- e. Departemen pendidikan musik, diharapkan penelitian ini dapat memperluas pengetahuan dan menjadi referensi tentang *Kaulinan barudak* sebagai materi pembelajaran seni terpadu di tingkat Taman Kanak-Kanak.

## E. Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penulisan skripsi tentang kegiatan *kaulinan barudak* sebagai bahan pembelajaran seni terpadu di TK Beyna Ceria Bandung disusun dengan aspek-aspek yaitu BAB I pendahuluan, merupakan bab awal yang menguraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat dan signifikansi penelitian, sistematika skripsi.

BAB II adalah Kajian Pustaka pada bab ini diuraikan dokumen-dokumen, data-data tentang fokus penelitian dan teori-teori yang mendukung penelitian sebagai pembedah data-data yang digali lewat penelitian seperti konsep tentang

pembelajaran, pembelajaran di taman kanak-kanak, *kaulinan barudak*, permainan dan penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian ini.

BAB III merupakan metode penelitian, pada bab ini penulis menjelaskan strategi operasional yang dilakukan untuk menggali cara-cara penelitian melalui proses pengumpulan, pengolahan, menganalisis dan penyusunan data yang diperoleh. Strategi tersebut disusun dan dijelaskan melalui subbab sebagai berikut: desain penelitian, partisipan, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data dan prosedur penelitian.

BAB IV Temuan hasil dan Pembahasan data penelitian, dalam temuan dan pembahasan penulis menjelaskan tentang eksplorasi yaitu deskripsi data-data untuk pemahaman apa yang ada dalam data. Data-data tersebut disusun berdasarkan temuan-temuan yang disesuaikan dengan pertanyaan penelitian yaitu:

1. Deskripsi umum tentang kegiatan *kaulinan barudak* sebagai materi pembelajaran seni terpadu di TK Beyna Ceria Bandung.
2. Deskripsi khusus yaitu tentang
  - a. Jenis permainan yang digunakan sebagai materi pembelajaran seni terpadu di TK Beyna Ceria.
  - b. Metode pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan *kaulinan barudak* sebagai materi pembelajaran Seni terpadu di TK Beyna Ceria.

Bab V merupakan simpulan, implikasi dan rekomendasi didalamnya menyimpulkan tentang: jenis permainan dan metode pembelajaran dalam kegiatan *kaulinan barudak* sebagai materi pembelajaran. Implikasi dan rekomendasinya untuk pembelajaran seni baik guru maupun siswa, visi misi lembaga.