

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan suatu upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk membangun peserta didik menjadi pribadi yang integral. Melalui beragam pendidikan yang dialaminya, pribadi siswa diharapkan akan terbangun beberapa pilar yang menunjang terciptanya sosok pribadi yang baik dalam segi spiritual, intelektual, sosial-emosional yang akan menjadi bekal dalam kehidupannya di masa yang akan datang. Hal ini pun diuraikan pada tujuan pendidikan nasional yang terdapat pada Undang Undang Negara Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003. tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab I Pasal 1, Ayat 1, tentang Ketentuan Umum menjelaskan bahwa pendidikan adalah sebagai berikut,

Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Tujuan yang ditetapkan tadi bukanlah suatu hal yang mudah untuk diwujudkan mengingat berbagai hambatan yang ada baik dalam proses penyelenggaraan pendidikan itu sendiri maupun dari berbagai masalah lain yang ikut mempengaruhi proses tadi. Terlepas dari berbagai latar belakang masalah yang ada, bagaimana para pendidik dengan berbagai perbedaan disiplin ilmu yang dimilikinya dapat merancang suatu pembelajaran yang baik untuk menunjang tujuan pendidikan nasional tadi. Selain itu jika kita melihat secara lebih khusus mengenai Pendidikan Anak Usia Dini, dengan berbagai pembekalan yang diberikan pada program yang dirancang, anak dibantu untuk mengembangkan berbagai kemampuan dirinya sesuai dengan minat

dan bakat yang dimilikinya. Landasan pemikiran tentang pernyataan tersebut ini dapat kita lihat pada UU No.23/2002. pasal 9 ayat 1 tentang perlindungan anak yang menjelaskan bahwa, “Setiap anak berhak memperoleh pendidikan dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya.” (Sujiono, 2009:9).

Pendidikan Anak Usia Dini dalam penyelenggaraannya sebaiknya memperhatikan beberapa landasan yang menjadi bagian penting dalam kehidupan anak. menurut Sujiono (2009:9) Pendidikan Anak Usia Dini hendaknya memperhatikan beberapa hal seperti, “Anak sebagai makhluk individu mempunyai aspek biologis, psikologis, sosiologis, antropologis”. Hal ini berarti pendidikan yang diberikan harus melingkupi berbagai aspek kebutuhan perkembangan anak walaupun pada akhirnya anak akan menentukan arah perkembangan dirinya sesuai dengan minat dan potensi yang dimilikinya. Selain terkait permasalahan ruang lingkup pendidikan yang dilakukan, pada pelaksanaan Pendidikan Anak Usia Dini perlu juga memperhatikan konsep pembelajaran yang dirancang seperti, “Pembelajaran pada AUD harus berkonsep *learning by playing, learning by doing, learning by stimulating*”. (Sujiono, 2009:9).

Seni rupa, sebagai salah satu disiplin ilmu yang diajarkan dalam pendidikan formal diharapkan dapat memberikan peran serta dalam proses pencapaian tujuan pendidikan nasional yang telah ditetapkan. Seperti yang telah diketahui, pemahaman tentang seni rupa bukanlah suatu tujuan utama yang ingin dicapai, melainkan bagaimana seni rupa dapat menjadi sarana penunjang tujuan pendidikan secara integral. Pada Tocharman dkk. (2008: 25) dengan mengutip pendapat De Francesco (1958) menyebutkan bagaimana suatu rancangan kegiatan seni rupa memberikan beberapa kontribusi terhadap berbagai aspek perkembangan anak. Selain perkembangan kemampuan kreatif, dengan mengajak anak untuk berkarya seni rupa, kita memberikan pengalaman belajar yang dapat membantu perkembangan kemampuan mental, emosional, sosial dan psikomotor. Di sisi lain, mungkin kita

Mohamad Helmi Ismail, 2013

Penerapan Metode Bermain Konstruktif Melalui Media Seni Rupa Dalam Upaya Peningkatan Kreativitas Dan Kemampuan Komunikasi Pada Anak Usia Dini
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

sebagai pendidik juga tidak dapat mengesampingkan peran yang dimiliki seni rupa dalam menunjang proses pendidikan yang dilakukan. Pada beberapa kasus dalam penyelenggaraan pendidikan formal di sekolah, seni rupa kadang dianggap sebagai suatu ruang yang mungkin terbilang mirip dengan hiburan di sekolah diantara tekanan beberapa mata pelajaran lainnya yang sering membuat stress. Hal ini dapat terjadi dimanapun jika kita tidak benar-benar mencoba untuk memperhatikan dan mengupayakan peran lebih jauh dari pendidikan seni rupa yang diterapkan di sekolah. Kekhawatiran akan menurunnya peran seni rupa dalam proses penyelenggaraan pendidikan juga diungkapkan oleh Rob Barnes (1987:21) yang menyebutkan, "*Perhaps a nightmare vision of art teaching is one where art is never valued as anything but a recreation or leisure activity.*" Dari pernyataan yang diungkapkan oleh Rob Barnes tadi, secara singkat menunjukkan apa dan bagaimana umumnya seni rupa dipahami. Apakah karena penyebab ini juga seringkali kegiatan belajar seni rupa kurang memberikan pengaruh pada aspek perkembangan kreativitas dan beberapa kemampuan lain yang terkait dalam suatu kegiatan seni rupa?

Di lain pihak, kegiatan belajar-mengajar yang baik adalah kegiatan yang dapat menarik minat belajar dari peserta didiknya sehingga proses belajar yang dilakukan dapat memiliki kesan dan kebermaknaan. Hal itu juga yang menjadi alasan dikembangkannya berbagai strategi pembelajaran sebagai penunjang bagi terciptanya proses pembelajaran yang baik. Namun apa yang terjadi dalam praktek pendidikan seni rupa yang sering dilakukan mungkin terkesan berbeda. Pendidikan seni rupa yang dilakukan terkesan hanya berkutat pada satu bagian ruang saja dan tidak mencakup ruang pendidikan seni rupa secara keseluruhan. Dari beberapa kegiatan seni yang sering dilakukan, kegiatan di area seni lebih cenderung menstimulasi perkembangan logis dan motorik dibandingkan keluasaan ide pada nilai kreativitas anak. Kegiatan seperti mewarnai, meronce, dll. Dimana anak diarahkan untuk lebih banyak dituntun untuk meniru langkah demi langkah yang dilakukan gurunya, melalui tuntunan gurunya, lebih cenderung untuk menunjang perkembangan

Mohamad Helmi Ismail, 2013

Penerapan Metode Bermain Konstruktif Melalui Media Seni Rupa Dalam Upaya Peningkatan Kreativitas Dan Kemampuan Komunikasi Pada Anak Usia Dini
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

kemampuan motorik dan kemampuan ingatan anak yang lebih memungkinkan anak dapat mengerjakan tugasnya dengan teliti dan sabar. Setiap permasalahan yang ditemukan, dipecahkan melalui cara baku dengan melihat contoh yang diberikan oleh guru yang mengajarkannya. Walaupun kegiatan tadi tidak dapat dibilang buruk, namun dirasakan kurang tepat jika dimaksudkan sebagai wahana untuk mengembangkan potensi kreatif dan kemunculan beberapa dampak pengiring lainnya pada keseluruhan perkembangan diri anak.

Kreativitas sering menjadi perbincangan menarik terkait hubungannya dengan pengembangan potensi anak usia dini. Beragam jenis kegiatan yang mendorong pengembangan kreativitas telah banyak diterapkan pada pelaksanaan pendidikan anak usia dini. Beberapa implementasi pengembangan tadi sering dihubungkan dengan kegiatan bermain dan pengembangan potensi imajinasi anak. Imajinasi yang di sentuh seringkali dianggap sebagai suatu modal untuk membantu anak mengenali dan membangun pemahaman tentang dunia di luar dirinya. Selain itu, daya imajinasi ini membantu anak untuk terus dapat menikmati kegiatan eksplorasi yang dilakukannya baik dalam lingkup dirinya sendiri, orang lain maupun lingkungan disekitarnya. Salah satu kegiatan yang sering dianggap erat hubungannya dengan nilai-nilai kreativitas adalah kegiatan seni yang juga telah banyak diterapkan di TK. Walaupun aspek perkembangan yang tercakup tidak hanya pada segi kreativitas saja namun, kegiatan seni, dalam hal ini kegiatan seni rupa, dianggap sangat kuat perannya dalam pengembangan kreativitas anak.

Terkait permasalahan pengembangan ide dan kreativitas dalam proses pembelajaran yang dilakukan, secara umum gejala ini tidak hanya terjadi di Indonesia. Beberapa Negara lainpun memiliki permasalahan hampir sama dimana penerapan pendidikan seni rupa yang dilakukan kurang mewakili integrasi seni rupa yang baik. *'Art education often is relegated to the affective domain, or maybe the social realm' (Green, 2001) "Yet the visual art do have proper place in an academically oriented curriculum that is focused on the cognitive realm (Christensen*

Mohamad Helmi Ismail, 2013

Penerapan Metode Bermain Konstruktif Melalui Media Seni Rupa Dalam Upaya Peningkatan Kreativitas Dan Kemampuan Komunikasi Pada Anak Usia Dini
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

& Kirkland, 2010)'' Pada salah satu artikel dalam jurnal pendidikan ProQuest yang ditulis oleh Christensen & Kirkland menunjukkan kepeduliannya terhadap permasalahan dalam pendidikan seni rupa bagi anak usia dini. Jika pada artikel tersebut pendidikan seni rupa dianggap menurun tingkatannya, pada kondisi di lingkungan kita pun sering terjadi hal yang sama, dimana pendidikan seni rupa anak usia dini justru lebih banyak mengolah segi motorik dan logika daripada aspek kreativitas anak. Christensen & Kirkland (2010: 88) menyebutkan bahwa kegiatan seni rupa yang diimplementasikan dalam bermain atau bereksperimen dapat menyentuh tingkatan kognisi yang tinggi pada diri anak. Melalui kegiatan seni rupa, anak diberikan pengalaman yang dapat membangun kepekaan indrawi maupun kepekaan berfikirnya. Seni rupa dapat dengan mudah mengantarkan anak pada kegiatan eksplorasi, *discovery*, memancing ketertarikan anak, menimbulkan masalah dan pertanyaan, dan menambah ruang refleksi pada anak usia dini.

Pada beberapa kasus pengenalan kegiatan seni rupa yang ideal kadang kala hanya merupakan suatu uraian ideal di atas kertas. Jika melihat beberapa hal yang didapati dalam kegiatan belajar di Taman Kanak-kanak, tidak semuanya terlaksanakan dengan baik. Beberapa hal terkait dapat menjadi penyebab kegiatan seni rupa kurang terselenggara dengan baik di beberapa TK. Kondisi hampir serupa juga terlihat pada TK Sejahtera di daerah Panghegar, Ujungberung Bandung. Kegiatan seni rupa yang dilakukan di TK Sejahtera di daerah Panghegar, Ujungberung Bandung tidak dapat menyentuh beberapa aspek perkembangan anak dengan baik. Kegiatan seni rupa lebih banyak dikaitkan dengan proses pengembangan kemampuan koordinasi motorik dan kemampuan kognitif anak secara umum dan tidak menyentuh tingkat kemampuan kognitif yang kompleks yang terkait dengan pengembangan kreativitas. Kemudian jika dikaitkan dengan kerangka kegiatan bermain, apa yang terlihat di kelas kurang mencerminkan suasana kegiatan bermain tadi. Ketika seorang anak hanya diantar untuk melakukan pelipatan kertas yang dalam pengerjaannya lebih banyak mengikuti intruksi guru tahap demi tahap, proses

Mohamad Helmi Ismail, 2013

Penerapan Metode Bermain Konstruktif Melalui Media Seni Rupa Dalam Upaya Peningkatan Kreativitas Dan Kemampuan Komunikasi Pada Anak Usia Dini
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

imajinasi, perangkaian simbol dan makna kedalam susunan bentukpun mungkin tidak akan terjadi. Hal ini mungkin karena anak lebih terfokus untuk mengikuti instruksi yang diberikan oleh guru dengan baik daripada mencoba mengembangkan idenya sendiri, memahami, dan memaknai apa yang dilakukan oleh masing-masing anak tadi dalam kegiatannya.

Selain masalah tadi, energi yang cukup besar dalam diri anak yang tidak tersalurkan dengan baik justru memunculkan sikap agresif yang seringkali berdampak kurang baik pada diri anak tersebut maupun pada teman-temannya. Pada beberapa observasi yang dilakukan, anak sering terkesan tidak menikmati dan tidak menyenangi kegiatan belajar-mengajar yang dilakukan di kelas. Anak lebih merasa senang dan mendapatkan kepuasan ketika mereka diijinkan untuk bermain bebas. Hal ini mungkin efek dari pola kebiasaan yang menerapkan bermain sebagai “reward” setelah anak menyelesaikan tugasnya. Dengan pola perilaku seperti itu, kemungkinan besar motivasi anak dalam mengikuti proses pembelajaran yang dilakukan akan berkurang dan lebih berharap untuk bermain secara bebas, sesuai dengan kehendak mereka sendiri.

Salah satu bentuk kegiatan yang dapat dikemas untuk menyikapi permasalahan tadi adalah melalui kegiatan bermain yang menyertakan beberapa unsur yang erat kaitannya dalam pengembangan kemampuan kreatif dan komunikasi anak. Melalui bermain, anak tidak terbatas pada penciptaan karya baku yang dilakukan melalui suatu prosedur tertentu pada tiap langkahnya. Melalui bermain, anak dibawa kedalam suatu kondisi yang menyenangkan namun sekaligus menantang mereka untuk memecahkan suatu permasalahan. Ide, imajinasi dan kerativitas anak dipancing melalui suatu permasalahan dalam merangkaian beragam objek yang digunakan pada permainan konstruktif. Selain permasalahan kreativitas, selama kegiatan tadi berlangsung, anak akan berkomunikasi atau berinteraksi dengan dengan teman-temannya. Disaat ini, anak mempraktekan kemampuan komunikasinya, terutama pada sisi pengungkapan perasaan yang mereka alami selama memecahkan permasalahan

Mohamad Helmi Ismail, 2013

Penerapan Metode Bermain Konstruktif Melalui Media Seni Rupa Dalam Upaya Peningkatan Kreativitas Dan Kemampuan Komunikasi Pada Anak Usia Dini
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

yang ditawarkan dalam permainan tadi. Dengan melakukan beberapa kegiatan tadi, selain dapat saling bekerjasama, melalui interaksi yang dilakukan anak mungkin akan mendapatkan motivasi tambahan dalam melakukan kegiatannya.

Selama kegiatan bermain tersebut berlangsung, hal lain yang sangat mudah terlihat adalah kemampuan komunikasi anak. Dalam hampir setiap kegiatan, kemampuan komunikasi sering menjadi bekal utama bagi anak untuk berinteraksi dengan lingkungannya. Dari sejak awal kelahirannya, anak secara refleks langsung melakukan komunikasi dengan cara menangis. Kemudian dalam satu atau bulan berikutnya, anak mulai berceloteh dengan menggunakan ragam bunyi vokal (Getswicky, 2007:291). Jika dihubungkan dengan kegiatan belajar seni rupa tadi, kemampuan komunikasi anak akan terlihat ketika mereka mencoba menyampaikan ide dan pemikiran simbolik mereka. Semakin sering kesempatan yang diberikan pada anak untuk mengkomunikasikan pemikiran mereka, makin membaik kemampuan perkembangan *vocabulary*, artikulasi dan kemampuan berfikir mereka (Day, 1983:118). Kepekaan akan ide dan bentuk yang dihadirkan oleh media seni rupa kemudian diolah dalam kerangka bermain konstruktif selain diharapkan akan terbangunnya nilai kreativitas selama penelitian dilakukan, anak juga dapat mengembangkan kemampuan komunikasinya. Kedua kemampuan ini merupakan suatu jalur penghubung yang dapat memacu perkembangan kemampuan lainnya pada diri anak sehingga penelitian eksperimen ini merupakan salah satu bagian penting dalam upaya membantu perkembangan anak usia dini.

B. Identifikasi dan Perumusan Masalah

Diawali dari permasalahan yang telah diuraikan, kreativitas dan kemampuan komunikasi merupakan bekal penting yang dapat menunjang perkembangan maksimal Anak Usia Dini. Dengan kecenderungan natural anak yang menyenangi kegiatan bermain, metode bermain konstruktif dengan menggunakan media seni rupa dapat memberikan sumbangsih yang berarti bagi beberapa dimensi perkembangan anak. melalui beberapa pertimbangan tersebut maka peneliti mencoba mengidentifikasi beberapa butir masalah utama kerangka penelitian seperti,

1. Bagaimana gambaran kreativitas anak Taman Kanak-Kanak?
2. Bagaimana gambaran kemampuan komunikasi anak Taman Kanak-Kanak?
3. Bagaimana efektivitas metode pembelajaran bermain konstruktif yang melalui media seni rupa digunakan dalam mengembangkan kemampuan kreatif anak?
4. Bagaimana efektivitas metode pembelajaran bermain konstruktif melalui media seni rupa yang digunakan dalam mengembangkan kemampuan komunikasi anak?

C. Tujuan Penelitian

Sehubungan dengan beberapa permasalahan yang dirumuskan sebelumnya, penelitian ini dimaksudkan untuk memperoleh beberapa informasi seperti berikut ini,

- a. Memperoleh informasi tentang tingkat kemampuan kreatif dan anak TK.
- b. Memperoleh informasi tentang tingkat kemampuan komunikasi anak TK.
- c. Memperoleh informasi tentang efektivitas metode pembelajaran bermain konstruktif melalui media seni rupa dalam mengembangkan kemampuan kreatif anak.

- d. Memperoleh informasi tentang efektivitas metode pembelajaran bermain konstruktif melalui media seni rupa dalam mengembangkan kemampuan kreatif anak.

D. Manfaat/Sigifikansi Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Melalui penelitian yang dilakukan, diharapkan akan didapat kegiatan belajar-mengajar yang dapat menyenangkan dan memfasilitasi keragaman ide anak. Selain itu, penerapan semangat seni rupa yang disisipkan dalam kegiatan bermain konstruktif ditujukan untuk mendapatkan pola baru yang menarik dan menyenangkan bagi anak. Dengan didapatkannya kedua rumusan tadi, diharapkan kegiatan seni rupa dapat memberikan sumbangsih pada perkembangan kreativitas anak. Selain itu, Semakin sering kesempatan yang diberikan pada anak untuk mengkomunikasikan pemikiran mereka, makin membaik kemampuan perkembangan komunikasi, artikulasi dan kemampuan berfikir mereka.

2. Manfaat Praktis

Dengan beberapa percobaan kecil yang dilakukan dalam kerangka kegiatan belajar-mengajar yang menggunakan metode bermain konstruktif ini diharapkan dapat memberikan pengaruh baik pada,

- a. Anak

Mendapatkan peluang untuk mengembangkan kreativitas dalam segi figural dan kemampuan komunikasi anak melalui kegiatan bermain konstruktif dengan menggunakan media seni rupa.

- b. Guru Taman Kanak-kanak

Memperoleh pengalaman lain tentang metode pembelajaran yang dapat diterapkan di TK, rancangan kegiatan dan upaya untuk meningkatkan kemampuan kreatif dan komunikasi pada anak usia dini.

Mohamad Helmi Ismail, 2013

Penerapan Metode Bermain Konstruktif Melalui Media Seni Rupa Dalam Upaya Peningkatan Kreativitas Dan Kemampuan Komunikasi Pada Anak Usia Dini

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

c. Taman Kanak-Kanak

Memperoleh kemungkinan rancangan kegiatan belajar seni rupa yang peka terhadap kebutuhan perkembangan anak usia dini. Menghasilkan suatu rancangan kegiatan belajar-mengajar yang dapat merangsang perkembangan ide dan kreativitas anak begitu pula dengan kemampuan komunikasi yang dimiliki anak.

E. Struktur Organisasi Tesis

Penyusunan Tesis yang dilakukan, terdiri dari lima Bab dengan tata penyusunan penulisan seperti,

BAB I Pendahuluan

- A. Latarbelakang Penelitian
- B. Identifikasi dan Perumusan Masalah
- C. Tujuan Penelitian
- D. Manfaat/Sigifikansi Penelitian

BAB II Kajian Pustaka, Kerangka Pemikiran, dan Hipotesis Penelitian

Penyusunan Kajian pustaka yang dilakukan pada bab II ini mendasari berbagai perangkat penelitian yang dilakukan untuk mendapatkan data dan melakukan tindakan dalam penelitian. Berbagai pengkajian pustaka dilakukan untuk mendukung upaya pengembangan kemampuan kreatif dan kemampuan komunikasi pada anak usia dini.

BAB III Metode Penelitian

- A. Lokasi dan Subjek Populasi/Sampel Penelitian
- B. Desain Penelitian
- C. Metode Penelitian
- D. Definisi Operasional
- E. Instrumen Penelitian

- F. Proses Pengembangan Instrumen: Validitas dan Reliabilitas
- G. Teknik Pengumpulan data
- H. Analisis Data

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

- A. Pengolahan atau analisis Data
- B. Pembahasan atau Analisis Temuan

BAB V Kesimpulan dan Saran

Daftar Pustaka

Kesimpulan dan Rekomendasi

