

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. PENDIDIKAN SENI RUPA DALAM KONSEP PENDIDIKAN USIA DINI DI INDONESIA.**

Pada dasarnya pendidikan seni di sekolah diarahkan untuk menumbuhkan kepekaan rasa imajinasi, estetik, dan artistik sehingga terbentuk sikap kritis, apresiasif dan kreatif pada diri siswa secara menyeluruh. Sikap ini akan tumbuh, apabila dilakukan serangkaian proses kegiatan pada siswa yang meliputi kegiatan pengamatan, penilaian, dan pertumbuhan rasa memiliki melalui keterlibatan siswa dalam segala aktivitas seni di dalam kelas dan atau di luar kelas. Dengan demikian pendidikan seni melibatkan semua bentuk kegiatan berupa aktivitas fisik dan cita rasa keindahan yang didasari lalu tertuang dalam kegiatan berekspresi, bereksplorasi, berapresiasi dan berkreasi melalui bahasa rupa, bunyi, gerak dan peran (seni rupa, musik, tari, dan teater). Masing-masing mencakup materi sesuai dengan bidang seni dan aktivitas dalam gagasan-gagasan seni, keterampilan berkarya seni serta berapresiasi dengan memperhatikan konteks sosial budaya masyarakat (Diknas, 2004:3).

Fungsi dan tujuan pendidikan seni adalah menumbuhkan sikap toleransi, demokrasi, dan beradab, serta mampu hidup rukun dalam masyarakat majemuk, mengembangkan kemampuan imajinatif intelektual, ekspresi melalui seni, mengembangkan kepekaan rasa, keterampilan, serta mampu menerapkan teknologi dalam berkreasi dan dalam memamerkan juga mempergelarkan karya seni. Sedangkan pada pengorganisasian materi pendidikan seni menggunakan pendekatan terpadu, yang penyusunan kompetensi dasarnya dirancang secara sistemik berdasarkan keseimbangan antara kognitif, afektif, dan psikomotorik. Selain itu,

ditekankan di dalam sistem pendidikan seni diharapkan seni bisa membawa sebuah visi dan misi kehidupan damai pada masyarakat pluralisme di Indonesia, agar tidak mendapat benturan budaya antara satu dengan lainnya dimasa krisis saat ini.

Masalah Pendidikan di Indonesia yang paling besar, ialah bagaimana membentuk manusia Indonesia yang aktif-kreatif dan berkesadaran masyarakat. Mata pelajaran *ekspresif* seperti menggambar, adalah senjata yang ampuh dalam menggugah daya aktivitas dan kreativitas anak, yang sudah barang tentu dengan syarat, para murid itu berada dalam bimbingan seorang guru yang tahu asas Pendidikan modern (Popo Iskandar-2000).

Prof. Soedarso SP., MA., mempertegas bahwa mengenali secara baik hasil karya seni, orang akan mengagumi para penciptanya, karena seni memiliki aspek regional dan juga universal sifatnya, maka seni dapat memupuk kecintaan bangsa sendiri sekaligus sesama manusia (Soedarso, 1990). Pernyataan itu mengajak para pemikir pendidikan dapat mempertimbangkan secara lebih serius antara kompetensi regional seni budaya yang dimasukan sebagai bagian dari sistem pengajaran disekolah-sekolah umum, khususnya seni tradisional (muatan lokal), yang keberadaannya memiliki arti untuk menghormati keragaman seni yang banyak tumbuh di Indonesia sebagai puncak-puncak kebudayaan daerah menunjukkan keanekaragaman budaya kita tetapi tetap satu. Dengan demikian pendidikan seni bukan untuk menjadikan siswa menjadi seniman terampil, tetapi tempat untuk memberikan wawasan kebangsaan tentang seni tradisi yang dipelajarinya guna menjunjung nilai-nilai luhur warisan budaya Indonesia. Yang artinya dapat menghindari benturan budaya, agama, suku, mencegah tawuran siswa, bersikap jujur, disiplin, taat hukum, memiliki sikap sportifitas, menghargai sesama terhadap perbedaan dan menghindari perbuatan yang bertentangan dengan norma agama seperti kenakalan remaja dan narkoba.

Melihat kepada kenyataan yang ada, secara teori yang telah terencana dalam kurikulum pendidikan seni dapat menjadi jembatan, nampak bahwa seni dalam

pendidikan di sekolah umum sudah menjadi tanggung jawab kita bersama. Meskipun tujuannya hanya untuk mengembangkan kemampuan apresiasi para siswa, namun implikasinya sangat luas bagi arti pendidikan di Indonesia saat ini.

Maman Tocharman, menjelaskan tentang kondisi arus globalisasi yang begitu terbuka, akan memunculkan pertanyaan tentang kesenian Indonesia. Apakah kesenian kita akan bertahan mempertahankan tradisinya, atau akan berkembang bahkan berubah mengikuti tuntutan global? Jawabannya tidaklah mudah dirumuskan sekilas, tetapi perlu pemikiran yang mendalam. Bertahan, berkembang atau berubah? Bila berfikir bahwa seni Indonesia berakar dari seni tradisi, mungkin seni Indonesia kan tetap mempertahankan eksistensinya yang kokoh karena masyarakat pendukungnya. Masyarakat pendukung kesenian yang akan menjadi penentu kelestarian kesenian tertentu. Fungsi dan tujuan pendidikan seni adalah menumbuhkan sikap toleransi, demokrasi, dan beradab, serta mampu hidup rukun dalam masyarakat majemuk, mengembangkan kemampuan imajinatif intelektual, ekspresi melalui seni, mengembangkan kepekaan rasa, ketrampilan, serta mampu menerapkan teknologi dalam berkreasi dan dalam memamerkan dan mempergelarkan karya seni. Sedangkan pada pengorganisasian materi pendidikan seni menggunakan pendekatan terpadu, yang penyusunan kompetensi dasarnya dirancang secara sistemik berdasarkan keseimbangan antara kognitif, afektif, dan psikomotorik. Selain itu, ditekankan di dalam sistem pendidikan seni diharapkan seni bisa membawa sebuah visi dan misi kehidupan damai pada masyarakat pluralisme di Indonesia, agar tidak mendapat benturan budaya antara satu dengan lainnya dimasa krisis saat ini (Maman Tocharman, 2009).

Gambar anak sebagai barometer pendidikan, objek ini selalu menjadi bahan penyelidikan yang mengasikkan bagi mereka yang berkecimpung di dunia Pendidikan. Begitupun bagi kalangan seniman, meski melihatnya dari sudut pandang lain, gambar anak-anak selalu merupakan hasil kerja yang senantiasa menarik: spontanitas yang segar, pandangan yang orisinal bahkan “*suprising*”, antusias yang

mengasikkan, kesemuanya itu menyebabkan, mengapa gambar anak-anak kian hari kian banyak diperhatikan orang (Popo Iskandar, 2000).

Kata seni yang bersumber dari bahasa asing menekankan arti pada hasil aktivitas seniman. Lingkup seni sebagai hasil aktivitas artistik yang meliputi seni suara, seni gerak, dan seni rupa sesuai dengan media aktivitasnya. Media dalam hal ini mempunyai arti sarana yang menentukan batasan-batasan dari lingkup seni tersebut. Sedemikian rupa kreativitas merupakan salah satu aspek mental yang dimiliki manusia. Kreativitas perlu selalu digali dan dikembangkan tak bisa memandang umur dan zaman, memiliki kreativitas berarti membuat kehidupan manusia tidak kering karena selalu berubah dan dinamis.

Media sebagai sarana aktivitas seni dapat menghasilkan karya seni setelah melalui proses penciptaan seniman berdasarkan pertimbangan artistik (nilai artistik). Jadi karya seni sesuai dengan media yang dipakai meliputi jenisnya; diantaranya seni rupa atau *visual art* (Hopers, 2018).

Dalam Bahasa Inggris, kata *art*, dari latin *ars*, artis (keterampilan), menunjukkan perbuatan apapun yang dilakukan dengan sengaja dan maksud tertentu yang mengacu pada apa yang indah. Disamping itu terdapat beberapa pengertian umum, yaitu :

1. Kreasi manusia yang memiliki kualitas atau nilai keindahan.
2. Keterampilan yang dicapai dalam pengalaman yang memungkinkan kemampuan untuk menyusun, menggunakan secara sistematis dan internasional sarana-sarana fisik agar memperoleh hasil yang diinginkan menurut prinsip-prinsip estetis, entah ditangkap secara intuitif atau kognitif.
3. Bentuk kesadaran sosial dan kegiatan insani yang merefleksikan realitas dalam gambar-gambar artistik dan merupakan cara yang amat penting dalam menyelami dan memotret dunia

4. Pekerjaan, suatu pencarian yang menjadi sumber ilham bagi kreasi artistik, dan merupakan sumber dari proses awal membentuk rasa dan kebutuhan estetis manusia.
5. Daya untuk melaksanakan tindakan-tindakan tertentu yang dibimbing oleh pengetahuan khusus dan istimewa dan dijalankan dengan keterampilan. Seni merupakan kemampuan istimewa untuk melakukan atau menghasilkan sesuatu menurut prinsip-prinsip estetis. ( Bagus, 2010)

Ada pandangan beberapa filsuf yang dapat dijadikan referensi tentang apa itu seni :

1. Plato, seni merupakan kegiatan atau objek pembuatan yang dikendalikan oleh gerak dan teori. Tetapi dalam *Republic* buku X, seni (*fine arts*) dianggap sebagai “tiruan atas tiruan”.
2. Aristoteles, seni merupakan satu dari 3 cabang pengetahuan. Kontras dengan ilmu teoritis dan kebijakan praktis, seni merupakan cabang pengetahuan yang berurusan dengan prinsip-prinsip yang relevan dengan penghasilan objek-objek indah atau yang berguna.
3. Aquinas mengikuti kedua pendahulunya, dengan mendefinisikan seni sebagai rasio yang benar dalam membuat barang-barang.
4. Lessing berpandangan bahwa tiap seni mempunyai prinsip pengaturan sendiri.
5. Hegel membedakan antara tiga macam seni, yang juga merupakan tahap-tahap dalam perkembangannya: Simbol, Klasik, dan Romantik. (Bagus, 2010)

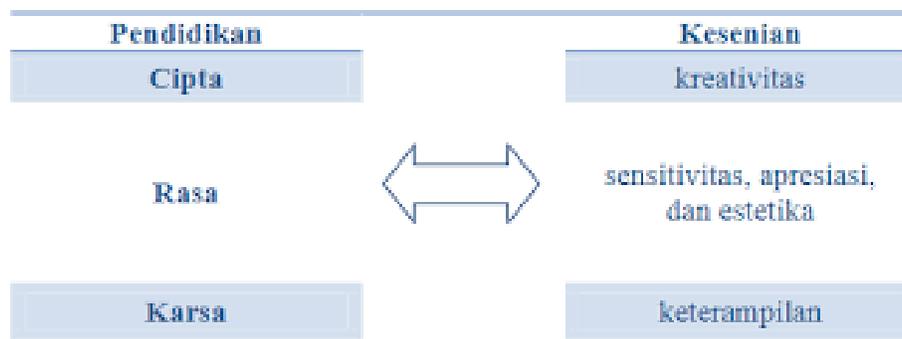
Sementara itu ada beberapa pokok terkait dengan persepsi tentang seni :

1. Seni dan kerajinan tangan bersesuaian karena keduanya menghasilkan suatu karya yang dapat diserap panca indera. Namun, kerajinan tangan lebih mengacu pada sesuatu yang bermanfaat, sementara seni diabdikan kepada penciptaan keindahan.

2. Suatu hal dikatakan indah secara alamiah, hal tersebut membiarkan gagasan yang ada di dalam dirinya tampil dengan cemerlang. Sesuatu dikatakan indah secara artistik bukan hanya pengulangan atau Tindakan dari hal-hal yang terdapat dalam alam. Sebaliknya tugas seni adalah membiarkan ide-ide tampil dengan kedalaman dan kekuatan yang sama sekali baru dan merefleksikan rahasia-rahasia terdalam dari realitas dalam karya-karya kreatif. Karena alasan ini. Maksud dan tujuan pokok seni adalah menyajikan dan menggambarkan gagasan-gagasan, bukan menghasilkan benda-benda atau barang-barang.
3. Seniman adalah seorang pengamat yang meresapi rahasia-rahasia terdalam dari setiap eksistensi, bahkan ada orang yang memperluas “rahasia” ini dengan “gagasan-gagasan kreatif Tuhan”. Dan seniman adalah “seorang pembuat” yang mampu mengungkapkan visi dalam karyanya. Di dalam seniman, melihat dan membuat jadi satu. Karena itu disamping keterbatasan-keterbatasan temporal dan personal, seniman mengatasi dirinya dan tampil diantara sesama manusia sebagai seorang yang menghargai dan mengagungkan eksistensi.
4. Desensualisasi (proses peniadaan ciri corak indrawi) kadang-kadang dipakai sebagai kriterium penjenjang seni: arsitektur, seni ukir, seni lukis, kesusasteraan (disini tekanannya pada kata yang diucapkan), mimikri (teristimewa tarian), dan musik. Tiga yang pertama merupakan seni ruang sejauh ketiganya menciptakan sesuatu yang tetap dalam ruang. Sedang ketiga yang terakhir merupakan seni waktu, sejauh ketiganya menghasilkan sesuatu yang sementara, sesuatu yang harus selalu diperbaharui dalam waktu. (Michael, 2015).

Juke Roosyati Siregar, mengemukakan bahwa setiap orang dilahirkan dengan memiliki potensi kreatif. Mengapa ada individu yang kreatif dan ada yang tidak kreatif? Kondisi ini lebih disebabkan adanya individu yang mengembangkan

keaktivitas ada yang tidak. Sebenarnya berbagai kesempatan dan cara dapat digunakan untuk mengekspresikan kreativitas tersebut. Salah satu cara adalah melalui kegiatan menggambar. Menggambar, sebagai salah satu sarana untuk mengekspresikan kreativitas manusia, tanpa suruhan sudah dilakukan sejak dini, anak banyak melakukan coretan. Coretan merupakan ekspresi kreativitas yang bersifat awal. Semakin lama, sejalan dengan pertumbuhan usia, coretan akan berkembang menjadi bentuk yang semakin jelas dan variatif. Melalui gambar, anak dapat mengungkapkan sesuatu yang dirasakan, dipikirkan dan bahkan yang dialaminya. Begitu mengagumkan ekspresi kreativitas anak melalui gambar (Siregar, 2013).



Skema *Commonground* Pendidikan Seni Rupa

Tabel 2.1

Tugas peran apa yang dimainkan seni di masyarakat. Sehingga jawaban keapaan seni itu harus dibahas dari sudut pandang manfaat utama karya seni bagi warga masyarakat umumnya. Dalam kehidupan senyatanya kehidupan seni itu untuk apa. Jawabannya yang diberikan masyarakat, pertama-tama tentunya seni dipandang sebagai objek untuk diamati dan dirasakan. Lewat proses rasa dapat menimbulkan rasa senang, puas dan berujung nikmat. Kedua, seni dipandang dari sisi manfaat praktisnya. Seni dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kegunaan sesuatu. Artinya sesuatu itu menjadi lebih menarik setelah dipadukan dengan seni. (Soehardjo, 2012)

Terlepas dari motivasi apapun yang melatar belakangi keinginan seseorang untuk memahami dunia seni rupa, apakah ingin terjun sebagai seorang tenaga profesional dalam bidang seni rupa (perupa, kritikus, kurator, *art-dealer*, *art-event organizer*, pendidik dsb), ataupun sekadar ingin menjadi penikmat seni rupa yang pasif, seseorang mestilah memulai dengan mempelajari dasar-dasar yang menjadi landasan perkembangan seni rupa. Dalam upaya memfasilitasi mereka yang memiliki ketertarikan terhadap dunia seni rupa, (Salam dkk, 2020)

Istilah seni tidak dikenal sebagai sebutan mata pelajaran di sekolah umum di Belanda. Mata pelajaran seni hanya dikenal di lingkungan Pendidikan kejuruan seni yang misinya untuk menularkan seni dalam kerangka pelestarian budaya. Praktisnya dalam kerangka mempersiapkan bakal calon seniman atau pekerja seni lainnya. Bahkan pengertian atau visi menggambar pada waktu itu tidak berada dalam wilayah (disiplin) keilmuan seni. Menggambar merupakan wilayah (disiplin) keilmuan teknik (teknologi), yang manfaatnya untuk memvisualisasikan hasil pemikiran. Khususnya dalam bidang perancangan (desain), yang lazim disebut bidang rancang bangun. Dengan kedudukannya sebagai bidang rancang-bangun inilah menggambar menjadi penting dalam era industrialisasi yang sedang berkembang dalam abad ke-19. Dengan demikian adanya Pendidikan dengan misi untuk mempersiapkan bakal calon penggambar yang berketerampilan merupakan jawaban atas tuntutan era industrialisasi tersebut (Soehardjo, 2012).

Pengertian periode pertumbuhan adalah saat mulai diterimanya menggambar sebagai mata pelajaran wajib di kurikulum sekolah umum. Yang dimaksud sekolah umum adalah Lembaga penyelenggara Pendidikan yang bukan sekolah khusus atau kejuruan. Misinya untuk mempersiapkan peserta didik agar menguasai kompetensi apapun yang bersifat dasar dan umum, bukan kompetensi kejuruan seni. Dijelaskan dalam Groen (1948) bahwa dalam sistem Pendidikan Belanda saat itu membedakan dua peran yang harus dimainkan oleh menggambar/pekerjaan tangan dalam

Pendidikan umum. Pertama diperankan sebagai *leervak* (mata pelajaran), yang artinya menggambar/pekerjaan tangan diperankan sebagai muatan belajar atau sebutan lain bahan pelajaran atau pokok kajian. Dengan harapan kemampuan yang dicapai oleh peserta didik dalam belajar menggambar/pekerjaan tangan berupa keterampilan praktis. Yang dimaksud dengan keterampilan praktis (*particle arts*) disini adalah kemampuan menangani (membuat atau memperbaiki) barang-barang perlengkapan rumah tangga (Robert, 1957). Karena itu dilihat dari fungsi menggambar dalam Pendidikan adalah sebagai fungsi praktis. Kedua, menggambar diperankan sebagai bentuk pelajaran (*leevorm*). Artinya peran yang dimainkan menggambar sebagai sarana untuk Pendidikan. Diharapkan dalam peran tersebut adalah harapan terwujudnya hasil belajar menggambar yang berupa kemampuan lainnya yang disebut hasil-ikutan-nya. Tegasnya, bukan berupa ketrampilan menggambar, tetapi berupa sikap serta nilai tertentu yang kemunculannya setelah proses belajar usai.

Pendidikan seni dan seni pendidikan dalam dunia anak mempunyai ruang lingkup yang berbeda walau sekilas terlihat mirip. Dalam Pendidikan seni, sebagaimana dipaparkan dalam sejarah perkembangannya, kemunculan mata pelajaran seni dimaksud untuk memerankan seni agar membantu pertumbuhan dan perkembangan peserta didik lebih optimal. Walaupun pertumbuhan dan perkembangan itu mengandung pengertian yang luas, kecenderungan yang dikehendaki oleh para perintisnya adalah untuk memanfaatkan seni guna menyiapkan peserta didik bagi hari depannya yang utuh. Rumusan ini menunjukkan bahwa Pendidikan seni pada jenjang usia dini bukan bagian dari cakupan bidang seni. Bukan seni untuk Pendidikan disebutnya, melainkan pendidikan seni. Pendidikan seni mengandung pengertian luas. Lebih luas dari seni Pendidikan yang mengandung makna seni yang diperuntukkan bagi Pendidikan.

Sedangkan seni pendidikan diselenggarakan untuk tujuan mempersiapkan peserta didik menguasai sesuatu ranting seni dengan substansi tertentu. Pemilihan substansi disesuaikan dengan tingkat perkembangan individu masing-masing. Untuk mempersiapkan calon seniman pelukis di usia dini misalnya, diperlukan kemampuan penguasaan tertentu. Di jenjang pendidikan dasar dilatih menarik garis dengan berbagai karakteristik yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan nalar dan perasaannya, dengan tujuan untuk melatih keterampilan motorik halusnyanya. Demikian halnya mempersiapkan siswa yang berketerampilan menari tertentu, berupa latihan gerakan-gerakan dasar tari gaya tertentu, yang dapat dijangkau oleh peserta didik sesuai dengan usianya, kemampuan fisik dan perasaannya. Pelatihan dalam bidang musik, vokal dan atau instrumental, dimaksud pula untuk memberikan keterampilan dasar musik. Sehingga muncul sebutan pelajaran menggambar untuk anak, musik untuk anak sekolah (musik sekolah) dan tari untuk anak. (Soehardjo 2012).

Adapun dalam keberhasilan tujuan pembelajaran dibutuhkan pemanfaatan media pembelajaran di sekolah menurut Tri Karyono (2020) hendaknya di telaah dari berbagai berbagai aspek diantaranya aspek psikologis siswa yakni pertimbangan usia peserta didik (tingkat kelas), aspek kesiapan (*readiness*, guru dan murid) yang ditandai dengan sejauhmana siswa memahami persoalan yang akan dijelaskan dan guru juga harus dapat memperkirakan keberhasilan pembelajaran yang dirancang terhadap pencapaian tujuan. Berikut ini beberapa hal, prinsip-prinsip umum media pembelajaran yang harus difahami oleh guru supaya dapat meminimalisir kesalahan dalam tata cara pelaksanaannya.

1. Tidak ada media pembelajaran yang dapat menggantikan kedudukan guru. Teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Jadi media adalah perluasan dari guru (Schram, 1977)

2. Tidak ada media pembelajaran yang merupakan media tunggal untuk mencapai semua tujuan pendidikan. Media tertentu lebih cocok untuk tujuan tertentu, untuk pelajaran dan siswa tertentu pula.
3. Media pembelajaran adalah bagian integral dari Proses Belajar-Mengajar. Media harus berkaitan dengan aktivitas dan prosedur belajar mengajar.
4. Penggunaan media yang bervariasi dan berimbang akan memberikan hasil belajar yang lebih memuaskan
5. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar menuntut partisipasi aktif siswa, sebelum selama dan memudahkan penggunaan media
6. Pada setiap penggunaan media di kelas, ada tahap-tahap atau prosedur pokok yang harus dilalui. Dalam menyiapkan satuan pelajaran tahap-tahap tersebut harus diperhatikan.

Bagaimanakah mengukur media pembelajaran dapat dianggap cocok dan diterima peserta didik (*acceptability, compatibility*). Apakah media bersangkutan mungkin diterima oleh “*target audience*”. Untuk itu lakukan telaahan awal mengenai keberadaan kelas (survey awal) yang dapat menjadi pertimbangan efektivitas (Tri Karyono, 2020).

Pendidikan seni rupa dan tujuan pendidikan nasional mensejajarkan proses pembelajaran dimana proses interaksi peserta didik dengan pendidik pada lingkungan belajar untuk mencapai tujuan guna mendapatkan pengetahuan dan keterampilan. Proses onteraksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dan menyerap ilmu pengetahuan dengan baik.

## **B. MODEL PEMBELAJARAN SENI RUPA PADA ANAK USIA DINI**

Konsep pembelajaran seni rupa dikenal populer pada pendidikan anak usia dini. Pembelajaran seni rupa adalah upaya pemberian pengetahuan dan pengalaman dasar kegiatan kreatif seni rupa dengan menerapkan konsep seni sebagai alat pendidikan dengan menciptakan kondisi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan di dalam suasana bermain kreatif (Sumanto, 2006).

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu upaya untuk merangsang berbagai potensi yang dimiliki anak supaya dapat berkembang dengan optimal. Sebagaimana disebutkan dalam Undang-Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 bahwa Pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki Pendidikan lebih lanjut. Hasil penelitian menyebutkan bahwa pada anak usia dini, 90% dari fisik otak anak sudah terbentuk. Menurut Gardner sebagaimana disebutkan Mulyasa (Fadlillah dan Khlorida, 2013), menyebutkan bahwa pada anak usia dini memegang peranan yang sangat penting karena perkembangan otak manusia mengalami lompatan dan perkembangan otak manusia mengalami lompatan dan berkembang sangat pesat yaitu mencapai 80%. Ketika dilahirkan ke dunia, anak manusia telah mencapai perkembangan otak 25%, sampai usia 4 tahun perkembangannya mencapai 50%, dan sampai 8 tahun mencapai 80%, selebihnya berkembang sampai usia 18 tahun.

Sejalan dengan itu, Laura menyebutkan dalam bukunya *Development Through the Lifespan* (dalam Fadlillah dan Khorida, 2013) sebagai berikut: *“Between ages 2 and 6, the brain increases from 70 percent of its adult weight to 90 percent. By age 4, many part of the cerebral cortex have overproduced synapses”*. *“Between ages 2 and 6, the brain increases from 70 percent of its adult weight to 90 percent.*

*By age 4, many part of the celebral cortex have overproduced synapses*". Maksudnya, antara usia 2 dan 6 tahun, otak anak meningkat 70% dari berat dewasa sampai 90%. Pada usia 4 tahun, banyak bagian dari *korteks serebral* telah dioverproduksi sinapsis. Hal ini menunjukkan bahwa pada usia dini (0-6/8 tahun) merupakan masa yang tepat untuk dilakukan pendidikan guna merangsang kecerdasan anak supaya berkembang dengan optimal.

Atas dasar inilah, penting kiranya dilakukan pendidikan anak usia dini dalam memaksimalkan kemampuan dan potensi anak. Jangan sampai kita sebagai orang tua atau pendidik mematikan segenap potensi dan kreativitas anak karena ketidaktahuan kita. Manfaatkan masa ini sebagai masa untuk meningkatkan kemampuan anak yang memiliki karakteristik konkrit, *realisme*, sederhana dan memiliki daya imajinasi yang kaya. Oleh karena itu karakteristik anak usia dini dapat diketahui melalui bermain kreatif.

Kemampuan motorik halus adalah kemampuan mengkoordinasi gerakan otot-otot kecil atau halus, gerakan ini menuntut koordinasi mata, tangan dan kemampuan pengendalian yang baik, yang memungkinkannya untuk melakukan ketepatan dan kecermatan dalam gerakan-gerakannya. Yang termasuk gerakan motorik halus ini adalah kegiatan mencoret, melempar, menangkap bola, meronce manik-manik, menggambar, menulis, menjahit, mencetak, mengecap dan membuat benda dari tanah liat atau lilin mainan dan lain-lain. Perkembangan ini berkembang lebih lambat dibandingkan dengan ketrampilan motorik kasar karena memang tuntutananya lebih tinggi. Keterampilan motorik halus (*fine motor skills*) merupakan aktifitas yang memerlukan pemakaian otot-otot kecil pada tangan. Aktivitas terlihat mudah namun memerlukan latihan dan bimbingan agar anak dapat melakukannya secara baik dan benar. Meningkatkan keterampilan motorik halus dapat dilatih dengan berbagai kegiatan positif seperti menggambar, mewarnai dan membuat berbagai bentuk

dengan media ataupun bahan-bahan yang di dapat dari alam. Bahan-bahan alam tersebut dapat berupa tanah liat, arang, pasir dan lain-lain.

Agar tercapainya pendidikan anak usia dini dengan baik sesuai dengan kurikulum di Indonesia maka diperlukan model pembelajaran inovatif yang sesuai dengan tumbuh kembang anak. Model pembelajaran adalah suatu desain atau rancangan yang menggambarkan proses rincian dan penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan anak berinteraksi dalam pembelajaran, sehingga terjadi perubahan atau perkembangan pada diri anak. Adapun komponen model pembelajaran meliputi: konsep, tujuan pembelajaran, materi/tema, langkah-langkah/prosedur, metode, alat/sumber belajar, dan teknik evaluasi.

Penyusunan model pembelajaran di TK didasarkan pada silabus yang dikembangkan menjadi perencanaan semester, satuan kegiatan mingguan (SKM), dan satuan kegiatan harian (SKH). Dengan demikian model pembelajaran merupakan gambaran konkrit yang dilakukan pendidik dan peserta didik sesuai dengan satuan kegiatan harian.

Ada beberapa model pembelajaran yang dilaksanakan di Taman Kanak-Kanak, diantaranya adalah Model Pembelajaran Klasikal, Model Pembelajaran Kelompok dengan Kegiatan Pengaman, Model Pembelajaran Berdasarkan Sudut-Sudut Kegiatan, Model Pembelajaran Area, dan Model Pembelajaran Berdasarkan Sentra. Model-model pembelajaran tersebut pada umumnya menggunakan langkah-langkah yang relatif sama dalam sehari, yaitu kegiatan pendahuluan/awal, kegiatan inti, istirahat/makan, dan kegiatan akhir/penutup.

Kegiatan pendahuluan adalah kegiatan awal dalam pembelajaran yang ditujukan untuk memfokuskan perhatian, membangkitkan motivasi sehingga peserta didik siap untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Kegiatan inti, merupakan proses untuk mencapai kompetensi dasar yang dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan partisipatif. Kegiatan inti dilakukan melalui proses

eksplorasi, eksperimen, elaborasi, dan konfirmasi. Kegiatan penutup adalah kegiatan yang dilakukan untuk mengakhiri aktivitas pembelajaran. Bentuk kegiatannya berupa menyimpulkan, umpan balik, dan tindak lanjut.

Model pembelajaran klasikal adalah pola pembelajaran dimana dalam waktu yang sama, kegiatan dilakukan oleh seluruh anak sama dalam satu kelas (secara klasikal). Model pembelajaran ini merupakan model yang paling awal digunakan di PAUD, dengan sarana pembelajaran yang pada umumnya sangat terbatas, serta kurang memperhatikan minat individu anak.

Sedangkan uraian singkat masing-masing model pembelajaran PAUD bisa dilihat pada uraian berikut ini :

#### 1. MODEL PEMBELAJARAN KELOMPOK

Model pembelajaran berdasarkan kelompok masih banyak digunakan TK-TK di Indonesia, namun perkembangan model pembelajaran selalu berkembang. Kini sudah banyak TK yang menggunakan model pembelajaran yang lebih variatif. Dalam model pembelajaran berdasarkan kelompok dengan kegiatan pengaman, adalah pola pembelajaran dimana anak-anak dibagi menjadi beberapa kelompok, biasanya anak dibagi menjadi 3 (tiga) kelompok, dan masing-masing kelompok melakukan kegiatan yang berbeda-beda. Dalam satu kali pertemuan, anak harus menyelesaikan 2 – 3 kegiatan dalam kelompok secara bergantian. Apabila dalam pergantian kelompok, terdapat anak-anak yang sudah menyelesaikan tugasnya lebih cepat dari pada temannya, maka anak tersebut dapat meneruskan kegiatan lain sejauh di kelompok lain tersedia tempat. Namun apabila tidak tersedia tempat, maka anak tersebut dapat bermain pada tempat tertentu di dalam kelas yang telah disediakan guru yang disebut dengan kegiatan pengaman. Pada kegiatan pengaman sebaiknya disediakan alat-alat yang lebih bervariasi dan sering diganti disesuaikan dengan tema atau sub tema yang dibahas.

## 2. MODEL PEMBELAJARAN SUDUT

Kegiatan belajar mengajar dengan model pembelajaran berdasarkan sudut-sudut kegiatan, menggunakan langkah-langkah pembelajaran hampir sama dengan model pembelajaran area, hanya sudut-sudut kegiatan selayaknya lebih bervariasi dan sering diganti, disesuaikan dengan tema dan sub tema yang dibahas.

## 3. MODEL PEMBELAJARAN AREA

Model pembelajaran berdasarkan Area lebih memberikan kesempatan kepada anak didik untuk memilih/melakukan kegiatan sendiri sesuai dengan minatnya. Pembelajarannya dirancang untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan spesifik anak dan menghormati keberagaman budaya dan menekankan pada pengalaman belajar bagi setiap anak, pilihan-pilihan kegiatan dan pusat-pusat kegiatan serta peran serta keluarga dalam proses pembelajaran.

## 4. MODEL PEMBELAJARAN SENTRA

Perkembangan terakhir tentang model pembelajaran di PAUD adalah model pembelajaran berdasarkan sentra yang mempunyai ciri utama yaitu pemberian pijakan (*scaffolding*) untuk membangun konsep aturan, ide, dan pengetahuan anak serta konsep densitas dan intensitas bermain. Model pembelajaran ini adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada anak yang dalam proses pembelajarannya berpusat di sentra bermain dan pada saat anak dalam lingkaran. Pada umumnya pijakan/dukungan dalam model ini untuk mendukung perkembangan anak, yaitu pijakan setelah bermain. Pelaksanaan model pembelajaran terakhir ini sekarang masih berada pada tahap rintisan yang masih dilaksanakan oleh beberapa TK yang diperkirakan memungkinkan, karena model ini membutuhkan persiapan yang cukup matang dengan sarana bermain yang lebih lengkap.

Agar tercapai tujuan pembelajaran secara optimal selain dari keseimbangan perkembangan anak dan model maka hal lain yang perlu diperhatikan adalah metode pengajaran. Perkembangan anak berbeda konsep dengan pertumbuhannya. Bila

pertumbuhan menjelaskan perubahan dalam ukuran, sedangkan perkembangan adalah perubahan dalam kompleksitas dan fungsinya.

Pada perkembangan anak normal awal masa kanak-kanak, anak sudah mempunyai kemampuan untuk dapat berjalan dengan baik dan sudah mulai dapat mengkomunikasikan keinginannya, pikirannya dengan menggunakan bahasa lisan. Pada dasarnya pendidikan prasekolah (*preschool*) adalah pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani rohani anak didik di luar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar.

Dapat pula di jelaskan perkembangan anak melalui menggambar yang dapat didefinisikan sebagai tiruan (orang, binatang, tumbuhan, dan sebagainya) yang dibuat dengan coretan pensil dan lain-lain. Pada kertas gambar tidak hanya terbatas pada tiruan orang, binatang, tumbuhan, tapi bisa tiruan lainnya. Proses pembuatan tidak harus dengan coretan pensil, bisa saja dengan coretan *pointer*, yang menggunakan mouse di program menggambar di komputer dan media menggambar bisa saja di kayu. Banyak orang sering kali mengenal gambar adalah kombinasi garis dan warna di sebuah komputer pada zaman sekarang.

Oho Graha dengan tegas mengemukakan bahwa menggambar dapat membantu anak untuk menghilangkan tekanan jiwa bagi anak, sebagai akibat dari kegagalan dan ketidakpuasan yang dihadapinya. (Graha Oho, 1997).

Dari semua pendapat yang mengemukakan tentang menggambar maka dapat disimpulkan bahwa menggambar dapat menumbuhkan kreatifitas adalah membuat atau menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda dengan yang lainnya. Menggambar juga merupakan reaksi alami manusia dan seringkali bersifat spontan. Dalam kegiatan menggambar anak akan menambah ide dan gagasan dan akan mendapat kegembiraan dan pengalaman-pengalaman fantasi, kreatifitas dan masih banyak keuntungan-keuntungan jasmani dan rohani sesuai dengan naluri hidupnya. Peranan menggambar bagi anak merupakan luapan kegembiraan dalam berkarya.

Kegembiraan anak tampak terlihat disebabkan oleh keaktifan dan kesempatan bergerak, eksperimen, berlomba, dan berkomunikasi.

Adapun menurut Kerchenteiner gambar yang sudah dikumpulkan para penyidik para ahli telah menyimpulkan dan telah menggolongkan dalam beberapa unsur perkembangan anak. Yaitu :

Perkembangan anak dalam menggambar

Masa mencoreng	0 – 3 Tahun
Masa began	3 – 7 Tahun
Masa bentuk dan garis	7 – 9 Tahun
Perspektif	10 – 14 Tahun

Tabel 2.2

Hasil Lyril Burt menggolongkan dari *unsure*

Masa mencoreng	2 – 3 Tahun
Masa garis	4 Tahun
Masa simbolis deskriptif	5 – 6 Tahun
Realisme	9 – 10 Tahun
Represi	11 – 14 Tahun

Tabel 2.3

Pemunculan *artistic* – masa adosen

Vicroe Kawonfield menyimpulkan hasil gambar anak

Masa mencoreng	2 – 4 Tahun
Pra began	2 – 7 Tahun
Bagan	7 – 9 Tahun
Permulaan realism	9 – 11 Tahun

<i>Pseudo realism</i>	11- 13 Tahun
Krisis puber	13 – 17 Tahun

Tabel 2.4

Menurut Rhoda Kellbog

Coretan + corengan ( <i>scribble and scriblin</i> )	2 – 3 Tahun
Rahasia bentuk ( <i>Secret of Shape</i> )	2 – 4 Tahun
Seni kontur ( <i>Art of Shape</i> )	3 – 4 Tahun
Mandala + Matahari + Radial ( <i>Mandala's, Design</i> )	4 – 5 Tahun
Anak dan desain ( <i>The Child and Design</i> )	4 – 5 Tahun
Manusia ( <i>People</i> )	4 – 5 Tahun
Gambar ( <i>Picture</i> )	

Tabel 2.5

(Sumber : kurikulum permen paud, 58)

Pengetahuan seni rupa dan aktifitas imajinasi yang menghasilkan kreatifitas melibatkan beragam aspek perkembangan anak meliputi motorik halus, bahasa, emosi dan kognisi. Semua anak secara alami mempunyai potensi untuk kreatif, walaupun tingkat kreatifitasnya berbeda-beda. Oleh karena itu, agar kreatifitas anak berkembang, pendidik, praktisi seni rupa dan orang tua perlu melibatkan beragam aspek sebagai kondisi awal.

Dari jenis-jenis seni yang ada, seni rupa memiliki keunikan. Penelitian (Tabrani, 1993) mengemukakan bahwa semua anak suka menggambar, pendidikan melalui seni rupa mempersiapkan anak untuk mampu menghayati, membuat dan

menangkap pesan rupa mempersiapkan anak untuk mampu menghayati, membuat dan menangkap pesan rupa, baik melalui imajinasinya sendiri maupun melalui karya gambarnya. Hal ini dipermudah karena anak memang masih lebih banyak berpikir dan berkomunikasi dengan rupa, walaupun ia sudah mulai berbicara (dan kemudian menulis). Pendidikan anak memang sudah seharusnya berusaha meningkatkan kemampuan berbahasa kata pada anak. Namun tidak boleh mematikan kemampuan anak untuk mengembangkan bahasa rupanya, berpikir dengan imajinasinya. Bahkan kedua kemampuan ini seharusnya saling mendukung dan memunculkan dalam proses berpikirnya. Tabrani (2001) menjelaskan :

1. Kerjasama indera-indera

Kegiatan seni rupa untuk anak bukan hanya bagi yang berbakat menggambar. Disaat menggambar, eksperimen, ekspresi, kreasi dan belajar melebur dalam penghayatan di mana terlibat keseluruhan diri anak: integrasi indra/ imaji, disertai film dalam layar imajinasinya, lengkap dengan nuansa perasaan, seakan yang digambarnya itu benar-benar sedang terjadi dan bukan sekedar ‘tugas’ menggambar. Yang digambar anak bukan semata apa yang dilihatnya (tidak pakai perspektif), bagi anak melihat merupakan hasil kerjasama semua inderanya.

2. Skema perkembangan gambar dan bahasa rupa anak

Setiap anak unik, tak ada dua anak yang gambarnya persis sama. Namun garis besar perkembangan gambar dan Bahasa rupa anak memiliki banyak persamaan. Batas tiap tahap perkembangan tidak selalu tegas. Suatu tahap bisa sedikit lebih lama/cepat, lebih dulu/belakangan, memuai/menyempit, tumpang tindih/terlewat. Skema perkembangan terlampir hanyalah sebuah pedoman yang diharapkan bisa memudahkan tugas para guru dan pembina, dan sebaiknya digunakan dengan arif.

3. Peran gambar bagi anak

Bagi anak, gambar merupakan media komunikasi. Anak bercerita dengan gambar melalui bahasa rupa. Jadi yang dicari bukan keindahan. Bila ada gambar anak yang disebut indah oleh orang dewasa, itu merupakan nilai tambah, bukan tujuan

utamanya. Bagi anak yang penting adalah prosesnya, kegiatan menggambar, belum hasilnya. Oleh sebab itu anak sebaiknya tidak terlalu banyak mengikuti lomba gambar. Lomba gambar anak sebaiknya diadakan lebih sebagai motivasi, bukan tujuan. Kegiatan gambar anak penting untuk mengembangkan dan membina kemampuan mereka untuk berpikir dengan rupa (berimajinasi), yang bersama kemampuan berpikir dengan kata, akan memperlancar proses kreasi dikemudian hari, di bidang apapun kelak berkiprah. Jadi tujuan pendidikan melalui seni rupa ini adalah membina manusia seutuhnya.

Seorang pendidik harus mengetahui priodisasi perkembangan seni rupa anak-anak. Pembagian masa atau priodisasi dimaksudkan untuk lebih mengenal karya seni rupa anak dalam hal melakukan kegiatan dan penilaian. Pada umumnya semua priodisasi yang dikemukakan oleh para ahli memiliki kesamaan yang dimulai dari umur dua tahun. Priodisasi masa pengembangan seni rupa anak menurut Victor Lowenfeld dan Lambert Brittain dalam *Creative and Mental Growth* adalah :

1. Masa mencoreng (*scribbling*) : 2-4 tahun
2. Masa Pra began (*reschematic*) : 4-7 tahun
3. Masa Bagan (*schematic period*) : 7-9 tahun
4. Masa Realisme Awal (*downing realism*) : 9-12 tahun
5. Masa Naturalisme Semu (*pseudo naturalistic*) : 12-14 tahun
6. Masa Penentuan (*period of decision*) : 14-17 tahun

Setiap jenjang Pendidikan terdapat berbagai masalah, masalah yang terdapat pada pendidikan anak usia dini, masalah pokok tersebut antara lain (1) kurangnya kesadaran masyarakat akan pentingnya pendidikan pada anak usia dini; (2) masih terbatas dan tidak meratanya Lembaga layanan untuk anak usia dini, (3) dukungan

pemerintah yang masih dinilai rendah dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini.

Otak memiliki belahan otak kiri dan kanan dan mereka berkembang pada waktu yang berbeda. Saat ini pendidikan lebih berfokus pada bagian kiri, tetapi otak bagian kanan sangat penting untuk mengembangkan pemikiran fleksibel. Penekanan pada otak bagian

### C. KONSEP PENDIDIKAN WALDORF

Rudolf Steiner, lahir tanggal, 27 Februari 1861, *Donji Kraljevec Croatia*. Seorang ilmuwan dan filsuf. Salah satu teori Steiner yang terkenal adalah bahwa manusia memiliki kebijaksanaan yang melekat untuk mengungkap misteri dunia spiritual. Dalam bidang pendidikan dan pengajaran Steiner mengembangkan model pendidikan yang berfokus pada pengembangan totalitas, yaitu pengembangan kreatifitas yang melenturkan ilmu pengetahuan dan spritualitas.

Pendidikan *Waldorf* merupakan suatu konsep pendidikan yang terkemuka di Eropa. Gotthard Killian (2017) mengemukakan bahwa pendidikan *Waldorf* menjadi salah satu cikal bakal konsep pendidikan nasional di Jerman setelah perang dunia I. Hingga kini konsep pendidikan *Waldorf* sangat berkembang di Jerman dan negara-negara lainnya di Eropa. Pendidikan *Waldorf* yang juga dikenal sebagai Pendidikan Steiner adalah pendidikan yang berlandaskan filsafat pendidikan Rudolf Steiner, menekankan pada spiritualitas, peran imajinasi dalam pembelajaran, mengintegrasikan perkembangan intelektual, praktis, dan artistik peserta didik secara holistik. Steiner (Simatupang, 2013) mengungkapkan bahwa Pendidikan *Waldorf* tidak hanya untuk menanamkan materi intelektual, namun membangkitkan keinginan anak mencari pengetahuan dan menikmati proses belajar. Selain itu, pendidikan *Waldorf* juga dikenal sangat memandang penting hal-hal artistik yang dianggap erat kaitannya dengan manusia, khususnya perasaan dan kehendak manusia. Perasaan merupakan aspek penting yang perlu dididik agar setiap manusia memiliki karakter

yang berkembang baik. Begitu pula kehendak yang sangat mempengaruhi tindakan manusia, termasuk bertindak moral. Dikemukakan oleh Lickona bahwa pendidikan karakter menekankan pentingnya pengetahuan moral, perasaan moral, dan perilaku moral. Berdasarkan pendapat Lickona tersebut, pendidikan karakter tidak hanya memberikan pengetahuan, namun juga bagaimana mengembangkan perasaan dan membimbing perilaku. Oleh karena itu, pendidikan *Waldorf* yang menyadari pentingnya hal-hal artistik dalam pendidikan relevan dengan pendidikan karakter yang kini sedang dikembangkan di Indonesia. (Sulasmono, 2017).



Gambar 2.1

*Early childhood Waldorf school – USA*

Telah dikemukakan bahwa konsep pendidikan *Waldorf* memberikan sumbangan pemikiran yang menjadi masukan bagi pemikiran tokoh pendidikan di Eropa dan juga di Indonesia, misalnya Ki Hadjar Dewantara. Selain itu dikemukakan bahwa pendidikan *Waldorf* yang artistik dapat memberikan pengaruh bagi pendidikan karakter. Telah ada pula, sekolah-sekolah umum dan *homeschooling* yang berbasis konsep Pendidikan *Waldorf* yang dikemukakan oleh Rudolf Steiner. Setiap konsep pendidikan memiliki karakteristik yang berbeda, begitu pula dengan konsep pendidikan *Waldorf* yang dikemukakan oleh Rudolf Steiner. Konsep

pendidikan *Waldorf* dilandasi oleh filsafat yang diyakini oleh tokoh pendidikan yang mencetuskan konsep pendidikan tersebut, yaitu Rudolf Steiner. Karena setiap konsep pendidikan memiliki karakteristik yang berbeda-beda, begitu pula dengan konsep pendidikan *Waldorf*, sehingga perlu dilakukan penelitian tentang konsep pendidikan *Waldorf*.

Melalui pemahaman tentang konsep tersebut, diharapkan dapat memperkaya dan meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Oleh karena itu, maka perlu dilakukan kajian tentang konsep pendidikan *Waldorf* dalam karya Rudolf Steiner. Pemahaman akan suatu konsep akan membantu dalam pemecahan masalah (Dahar, 2011). Diharapkan kajian konsep pendidikan *Waldorf* dalam karya Rudolf Steiner dapat menyumbangkan ide dalam pemecahan masalah-masalah pendidikan.

Konsep adalah suatu ide yang mengkombinasikan beberapa elemen ke dalam suatu gagasan tunggal, disusun dengan kata, simbol, atau tanda (Chaplin, 2014). Dikemukakan oleh Bruner (Joyce & Weil, 2003, Prabhakaram, 2006; Siddiqui & Khan, 2007) konsep terdiri dari lima elemen, yaitu nama, contoh, atribut, nilai atribut, dan aturan. Penelitian tentang konsep pendidikan *Waldorf* di Indonesia, mengkaji elemen konsep Pendidikan *Waldorf* secara komprehensif. Perlu dikemukakan konsep Pendidikan *Waldorf* secara menyeluruh meliputi lima elemen konsep yang dikemukakan oleh Bruner.

Pendidikan *Waldorf* merupakan salah satu gagasan alternatif di dunia Pendidikan, pendekatan ini dinilai sebagai gagasan klasik dengan harapan dari Steiner dapat membangun generasi yang luar biasa. Konsep yang tidak biasa ini dan bersebrangan dengan kubu Nazi yang membuat aktifitas Steiner di berbagai sisi selalu diburu, hal ini yang lebih memperkuat Rudolf Steiner dalam pemahamannya *Antrophosophy* yang berasal dari Bahasa Yunani yang berarti antropos = manusia dan Sophia = kebijaksanaan. Menurut Ust. Dr. H. Fahrudin Faiz, M.Ag dalam

bahasannya pada “ngaji filsafat 29 November 2019”, *Antroposophy* adalah sebuah Gerakan spiritual yang terdiri dua komponen penting, yaitu :

1. *Oneness with the world* (kesatuan dengan dunia)
2. *Search for self* (pencarian jati diri)

Steiner menekankan pentingnya setiap individu mengembangkan kemampuan dalam berbagai bidang untuk meraih “keseluruhan”.

Cara berpikir gaya barat (*positivistic*) sedang banyak mempengaruhi pada pola pikir orang Indonesia yang artinya hanya mau percaya jika itu masuk akal atau ada faktanya padahal realitas tidak hanya berhenti disitu ada realitas mental, realitas rohani, realitas spiritual yang tidak dijangkau oleh akal apalagi oleh panca indera. Steiner ingin membangkitkan aspek pemahaman imajinasi, inspirasi, intuisi yang merupakan pemberian dari Tuhan sejak lahir melalui latihan cara-cara berpikir yang tidak terbelenggu pengalaman material. Manusia kurang terlatih pada hal-hal tersebut karena yang selama ini dikembangkan adalah akal dan panca indera.

Pendidikan Holistik (Pendidikan yang utuh)

1. Suatu metode Pendidikan yang membangun manusia secara keseluruhan dan utuh dengan mengembangkan semua potensi manusia yang mencakup potensi sosial emosi, potensi intelektual, potensi moral atau karakter, kreatifitas dan spiritual.
2. Tujuan Pendidikan holistik adalah membentuk manusia yang holistik
3. Manusia holistik adalah manusia yang mampu mengembangkan seluruh potensi yang ada pada dirinya.

Ciri kurikulum Pendidikan Holistik :

1. Pembelajaran diarahkan agar siswa menyadari akan keunikan dirinya dengan segala potensinya

2. Pembelajaran tidak hanya mengembangkan cara berpikir analitis/linier tapi juga intuitif
3. Pembelajaran berkewajiban menumbuh-kembangkan potensi kecerdasan jamak (*multiple intelligence*)
4. Pembelajaran berkewajiban menyadarkan siswa tentang keterkaitannya dengan komunitasnya, sehingga mereka tidak boleh mengabaikan tradisi, budaya, kerjasama, hubungan manusiawi
5. Memperhatikan hubungan antara berbagai pokok bahasan dalam tingkatan trans-disipliner, sehingga hal itu akan lebih memberi makna kepada siswa
6. Menyeimbangkan antara belajar individual dengan kelompok (kooperatif, kolaboratif, antara isi dengan proses, antara pengetahuan dengan imajinasi, antara rasional dengan intuisi, antara kuantitatif dengan kualitatif)
7. Pembelajaran adalah sesuatu yang tumbuh, menemukan dan memperluas cakrawala.
8. Pembelajaran adalah sebuah proses kreatif dan artistik.

#### Prinsip Pendidikan Holistik

1. Keterhubungan (*connectedness*)  
Keterhubungan, dimaksudkan bahwa Pendidikan hendaknya selalu dihubungkan dengan lingkungan fisik, lingkungan alam, lingkungan sosial, dan lingkungan budaya
2. Keterbukaan (*inclusion*)  
Keterbukaan dimaksudkan bahwa Pendidikan hendaknya menjangkau semua anak tanpa kecuali, semua anak hakikatnya berhak memperoleh Pendidikan.
3. Keseimbangan (*balance*)  
Keseimbangan, dimaksudkan bahwa Pendidikan hendaknya mampu mengembangkan ranah pengetahuan, sikap dan keterampilan secara seimbang. Termasuk seimbang dalam kemampuan intelektual, emosional, fisik, sosial, estetika dan spiritual.

Dalam filosofi pendidikannya, sekolah Waldorf adalah sekolah yang holistik. Pembelajarannya tidak sekedar mengutamakan keterampilan kognitif saja tetapi juga keterampilan fisik, seni, bercerita dan menyikapi keseharian, yang diolah sedemikian rupa sehingga tercipta pembelajaran menyenangkan bisa selaras dengan tahap perkembangan anak dalam usianya sesuai dengan tahapan usia dan inderanya pada pendidikan Waldorf .

Kegiatan anak pada usia 0-7 tahun adalah bermain, anak melihat orang dewasa sebagai sosok yang melakukan kegiatan bermakna yang layak untuk ditiru. Seni menjadi jembatan dimana menjadi aspek yang terintegrasi membutuhkan proses tetapi tidak dapat dipisahkan dari pendidikan usia dini di *playgroup*, taman kanak-kanak dan sekolah dasar bahkan hingga sekolah menengah *Waldorf*. Menggunakan material alat dan bahan yang bermuatan alami dan potensi lokal adalah alasan mengapa betapa kurikulum yang ada pada pendidikan *Waldorf* bersifat holistik dan disini peran seni membuat ilmu pengetahuan dan spiritual dapat dipahami secara lentur.

Jika dihubungkan dengan bahasa yang dipakai secara umum, pendidikan seni rupa berhubungan erat dengan motorik halus. Apabila rangsang pada motorik halus dimulai sejak dini sehingga anak diberikan bimbingan dan binaan yang baik untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif dan menghayati emosi yang bergejolak dalam dirinya, maka daya fantasi/ imajinasi, daya kreasi dan perasaan estetis, anak menjadi memperoleh rangsangan untuk berkembang karena setiap anak mempunyai keinginan untuk menciptakan sesuatu. Hasrat dan kemampuan yang ada dirangsang dan dibina sehingga memperoleh kemampuan untuk menciptakan karya seni dan mempunyai perasaan rasa puas akan hasil ciptaannya. Dari perasaan rasa puas dengan hasil karya ini merupakan dorongan bagi anak untuk ingin selalu menciptakan sesuatu yang baru yang mendorong anak lebih kreatif.

Berbeda hal dengan yang terdapat pada paham pendidikan *Waldorf* bahwa Seni menjadi penyeimbang dalam mengolah *feeling* (rasa) bagi *thinking* (proses berpikir) dan *willing* (kehendak). Seni memberikan gambaran bahwa dunia ini baik, indah juga menyenangkan. Seni rupa memperkuat semua ilmu pengetahuan yang baik untuk diserap bagi anak usia dini menjadi ritme menyenangkan untuk anak usia dini.

Pada buku *The Education of The Child*, terdapat pemaparan Steiner bahwa Pendidikan diberikan untuk mengembangkan kehendak (*willing*), rasa (*feeling*), dan akal/nalar (*thinking*) melalui tangan, hati, dan kepala. Dengan penerapan yang tepat dari prinsip-prinsip dasar pendidikan, sepanjang tujuh tahun pertama masa kanak-kanak, sebuah fondasi dibangun bagi perkembangan kehendak yang kuat dan sehat. Kehendak yang kuat dan sehat harus didukung oleh kondisi tubuh fisik yang berkembang dengan baik.

#### **D. KONSEP PENDIDIKAN WALDORF DI SEKOLAH WALDORF INDONESIA DAN HUBUNGANNYA DENGAN PEMBELAJARAN SENI RUPA.**

*“ You will not be good teacher if you focus only what you do and not upon why you are ”* (Rudolf Steiner)

Di Indonesia sendiri sekolah *Waldorf* sudah ada sejak tahun 1930-an. Salah satu sekolah *Waldorf* pertama berdiri di Bandung tahun 1934. Namun sayangnya karena suasana perang dunia dan segala yang terjadi pada masa itu akhirnya sekolah dan bukti-buktinya tenggelam ditelan masa. Baru beberapa tahun belakangan ini beberapa komunitas belajar *Waldorf* bermunculan dan menginisiasi sekolah *Waldorf*. Kota Bandung sendiri yang awalnya menjadi penggagas lahirnya taman kanak-kanak Jagad Alit yang kemudian hadir juga sekolah Arunika *Waldorf*. Dibeberapa

komunitas belajar dan sekolah juga mulai bermunculan seperti di Yogyakarta, Bali, Jakarta, Balikpapan, Solo dan Bogor.

Steiner percaya bahwa 7 tahun pertama kehidupan anak adalah periode belajar meniru berbasis sensorik. Masa itu juga digunakan untuk mengembangkan kemampuan non-kognitif anak. Untuk itu anak-anak usia dini di Sekolah *Waldorf* didorong untuk bermain dan berinteraksi dengan lingkungan mereka bukannya diajarkan konten akademik. Teori pendidikan Steiner biasa disebut *Waldorf*.

Pendidikan *Waldorf* adalah salah satu pendekatan alternatif dalam mendidik yang dikembangkan oleh Rudolf Steiner di Stuttgart Jerman tahun 1919. Ia adalah seorang ilmuwan, filosof, *antroposofis* yang diminta membuat sekolah pemilik industri rokok yang ada di *Waldorf Astoria*. Ia menyanggupi dengan catatan diberikan keluasaan dalam menentukan kurikulum sesuai perkembangan anak. Sekolah harus bebas dari intervensi siapapun baik itu pemerintah maupun pihak lain. Pendidikan anak usia dini *Waldorf* telah diterapkan pada berbagai tempat pelayanan termasuk rumah dan tempat penitipan anak. Program dukungan orang tua, dan program-program taman kanak-kanak dan berbagai usia bagi anak-anak 3-7 tahun. Pendekatan ini dibuat oleh Rudolf Steiner (1861-1925).

Sekolah *Waldorf* bertambah hingga tahun 2020, sudah ada 1.003 sekolah *Waldorf* di 60 negara, serta lebih dari 2000 pendidikan anak usia dini. Sekolah-sekolah tersebut menerapkan model pendidikan yang dikembangkan oleh Rudolf Steiner.

Tahapan pembelajaran dan perkembangan anak pada pendidikan *Waldorf* menjadi acuan dasar dalam mendidik. Prinsip-prinsip yang menjadi dasar ini digambarkan oleh Rudolf Steiner antara lain adalah *three fold of human being*, yaitu :

1. Usia 0 sampai 7 tahun

Tahap ini adalah tahap dimana anak pertama kali lahir ke dunia ini. Maka untuk mendukung kehidupannya penting untuk mengetahui bahwa dunia ini baik, dunia ini aman, dunia ini dapat dikenali secara bebas. Anak belajar melalui proses imitasi pada lingkungan sekitarnya. Penting untuk orang dewasa melakukan kebaikan, lewat interaksi dengan siapapun di dunia akan ditiru oleh anak. Penting juga kepada orang dewasa untuk membuat anak-anak merasa aman bermain di dunia ini. Masa pertengahan anak kemudian masuk TK, maka yakinkan sekolah tersebut adalah sekolah yang baik dan indah. Guru-gurunya bekerja dengan welas asih seperti penuh cinta dan kehangatan. Ditahap ini anak menumbuhkan “*will*” atau karsa.

2. Usia 7 sampai 14 tahun

Pada tahap ini anak-anak sudah memasuki masa sekolah dasar, secara naluriah di tahap ini anak-anak belajar melalui imajinasi. Imajinasi anak dipupuk lewat kegiatan sehari-hari dikelas. Guru menanamkan keindahan lewat aktivitas kesehariannya didalam dan diluar kelas. Jika pada tahap sebelumnya anak menumbuhkan “*will*”, pada tahap ini anak menumbuhkan rasa atau “*feeling*”. Rasa ini diwujudkan dalam bentuk pembelajaran yang dihantarkan melalui karya seni sehingga anak terbiasa menghasilkan keindahan dan berlutut dengan indahnya dunia. Maka pada tahap ini karya seni anak-anak sekolah Waldorf terasa menghangatkan jiwa.

3. Usia 14 sampai 21 tahun

Pada tahap ini pembelajaran banyak mengolah akal atau “*thinking*”. Maka anak-anak pada masa ini mulai kritis pada lingkungan sekitarnya karena tumbuh penuh dengan idealism yang menurutnya harus dikejar dalam hidup. Guru yang tepat mengajar ditahap ini adalah guru-guru yang memiliki kecintaan belajar pada bidangnya. Mereka guru-guru yang

passionate, memiliki idealism dan penuh gairah dalam mengajar. Pengembangan akal atau “*thinking*” yang kreatif sebagai transformasi imajinasi imajinasi yang terpupuk dan terolah matang pada tahap sebelumnya. Hal ini karena anak akan dihadapkan pada dunia yang sebenarnya secara jujur.

Di sekolah *Waldorf* seluruh dunia dan kemudian di implementasi di sekolah *Waldorf* Indonesia, perkembangan anak diperhatikan dengan baik karena akan memberikan kontribusi pada perkembangan di fase-fase berikutnya. Tahapan itu dimulai dari usia 0-7 tahun, 7-14 tahun, dan 14-21 tahun. Ditahap pertama ini, anak membangun karsa (kehendak, keinginan). Pada tahap ini anak belajar meniru orang dewasa, anak mesti menangkap kesan baik dan rasa aman lewat hal yang muncul dalam keseharian. Rasa aman ini didapatkan pula lewat keteraturan pola rutinitas sehari-hari dimana anak mendapatkan prediksi tentang kehidupan sekaligus belajar membangun ritme dalam menjalani hidupnya. Ritme ini menjadi sangat penting untuk anak, di *play grup* sekolah *Waldorf* ritme di jaga agar anak mampu menangkap pembelajaran dalam dirinya.

Dalam tahapan ini, guru nyaris tidak ada instruksi, guru berperilaku dan membimbing juga menjadi teladan untuk anak-anak. Rudolf Steiner mengibaratkan pendampingan anak selama kurun waktu ini seperti kita menanam benih tumbuhan. Guru tidak perlu mengajarkan bagaimana cara tumbuhan itu tumbuh, bermetamorfosis atau cara menyerap nutrisi lewat akar. Sekolah dan Guru hanya perlu menyediakan lingkungan terbaik untuk benih tersebut, misalnya : air, tanah yang subur, udara yang baik, sinar matahari yang cukup, serta doa beserta rasa kasih sayang.

Komunitas belajar sekolah *Waldorf* di Indonesia adalah inisiator Pendidikan *Waldorf* di Indonesia. Berbekal semangat untuk mewujudkan pendidikan yang holistik, utuh dan manusiawi.

Sejak sekolah Waldorf pertama di Stuttgart, Jerman. Sekolah yang oleh Rudolf Steiner hingga kini diadaptasi di Indonesia diberi 4 syarat utama yakni :

1. Sekolah yang terbuka untuk semua anak
2. Sekolah yang *coeducational*
3. Sekolah berlangsung selama 12 tahun
4. Guru-guru yang secara langsung berhadapan dengan murid-murid, memiliki kontrol utama dalam proses pembelajaran di kelas, dengan intervensi minimal dari negara ataupun intervensi berhubungan dengan finansial dan ekonomi secara global.

Pembelajaran sekolah *Waldorf* di Indonesia, yang dimulai dengan melindungi masa kanak-kanak, memberikan anak-anak rasa aman dalam kegiatan pra sekolah, lewat Guru yang mengenalkan anak lewat keindahan bahasa dengan cerita-cerita, Guru melakukan kegiatan yang layak ditiru dan anak-anak melihat bahwa orang dewasa secara bersungguh-sungguh melakukan kegiatan tersebut. *Will* anak bergerak sendiri untuk melakukan kegiatan-kegiatan bermakna, bermain, membantu Guru, mengerjakan kegiatan artistik (*Finger Knitting, Wet on Wet Painting, Menggambar*), semua dilakukan tanpa instruksi.

Kemudian anak-anak melanjutkan ke jenjang pendidikan dasar dengan membawa ritme yang sehat di dalam dirinya, kegiatan dalam bentuk repetisi yang memberi rasa aman, serta rasa takjim akan segala hal yang ada di sekelilingnya. Pendidikan di sekolah dasar memberikan kesempatan anak menikmati kelembutan proses yang dilakukan berulang dalam bentuk *main lesson block*. Anak akan mencintai pekerjaannya yang tertuang dalam buku *main lesson*, yang dibuat sendiri oleh anak. Mereka akan mengenal karya-karya mereka berbeda dengan karya temannya, dan Guru menerima apa yang anak buat. Proses belajar di sekolah *Waldorf*, tidak hanya dilakukan dengan duduk di dalam kelas, aneka permainan, kegiatan bergerak, juga dilakukan sebagai bagian dari *main lesson*. Persiapan kelas

dilakukan oleh Guru kelas dengan memperhatikan anak-anak di kelasnya sebagai panduan utama.

Pendidikan yang sehat, yang mampu menutrisi anak baik secara fisik maupun psikis. Pendidikan yang sejalan dengan ritme bernafas, menghirup dan menghembuskan nafas (*breathing in and breathing out*). Agar anak mengenali kebutuhan dirinya, kebutuhan untuk menarik nafas, berfikir dan berusaha serta kebutuhan untuk menghembuskan nafas dan beristirahat sebagai sebuah ritme. Pendidikan perlu menghadirkan imajinasi untuk mengajak anak berfikir, dan menguatkan kemampuan penyelesaian masalah, menemukan solusi. Solusi yang mungkin bisa berbeda-beda, memberi kesempatan anak memiliki pemikiran yang fleksibel, melihat ide-ide baru dalam setiap situasi. Pembelajaran yang terbuka, dimana Guru menjadi pembimbing agar anak mampu menemukan diri sendiri dengan mengeksplorasi kegiatan imajinasi sehingga mampu merasakan hingga muncul keinginan mereka sendiri dan melakukannya dengan upaya yang terbaik yang dapat mereka lakukan.

Sekolah *Waldorf* di Indonesia menekankan untuk melakukan pendidikan dalam keindahan yang minim teknologi. Menikmati keindahan menghadirkan rasa syukur dan merupakan gerbang tumbuhnya empati. Kecakapan yang dibutuhkan untuk bekerja dalam kelompok. Keindahan berbahasa dihadirkan lewat dongeng yang kaya akan imajinasi, hal ini merupakan awal mengenal kecakapan berkomunikasi. Menuangkan ide ke dalam bentuk nyata seperti lewat gambar, gerak, kata, lagu, musik, adalah awal mula kecakapan berfikir kreatif. Kesemua ini adalah kecakapan-kecakapan utama yang justru diperlukan untuk menghadapi tantangan perubahan jaman.

Menurut filosofi *Waldorf*, seni dan alam menjadi faktor penting untuk mendukung tumbuh kembang awal pertumbuhan manusia Walau tidak sepopuler filosofi *Montessori*, pendidikan *Waldorf* ternyata sudah banyak diadopsi untuk mendidik anak usia dini. Menurut *International Association for*

*Steiner/Waldorf Early Childhood Education*, keunggulan pendidikan Waldorf adalah fokusnya pada perkembangan holistik sejak anak lahir dengan mengintegrasikan konten seni, praktek, dan berbagai bidang ilmu. Tidak ketinggalan, keterampilan sosial dan nilai spiritual juga menjadi bagian penting dalam pendidikan *Waldorf*.

Pada sekolah-sekolah *Waldorf* yang ada di Indonesia kurikulum *Waldorf* berusaha diimplementasikan sebaik mungkin sesuai dengan kurikulum dasar yang terdapat di seluruh sekolah *Waldorf* di dunia, tetapi hal-hal budaya dan kebiasaan setiap tempat yang berbeda-beda membuat anak dibiasakan untuk tetap cinta pada latar belakang darimana dia berasal.

Seni rupa dalam pembelajaran di sekolah *Waldorf* tidak dipisahkan sebagai mata pelajaran tersendiri. Ia justru menjadi satu kesatuan dengan pelajaran lainnya. Bidang seni rupa ini sebenarnya sangat luas namun saya mau membatasi dalam sebetulnya seni rupa yang paling awal yakni menggambar. Seni rupa menurut bahasa bisa diartikan dari kata-kata penyusunnya. Seni rupa sendiri dibangun dari dua kata yaitu kata seni dan kata rupa. Kedua kata ini memiliki arti yang berbeda-beda. Kata seni memiliki arti sebuah cara menampilkan keindahan dalam bentuk karya, gerakan dan beberapa metode lainnya. Sedangkan kata rupa memiliki arti wujud atau sesuatu yang bisa dirasa, dilihat, diraba dan juga dinikmati.

Jika ditinjau dari bahasanya maka bisa disimpulkan jika seni rupa adalah sebuah cara menampilkan keindahan dalam bentuk karya yang bisa dirasa, dilihat, diraba dan juga dinikmati. Dalam konteks ini, apapun itu selama memiliki keindahan dan bisa dirasa, dilihat, diraba dan dinikmati maka termasuk ke dalam seni rupa.