

BAB IV

PEMBAHASAN

A. MODEL PEMBELAJARAN WALDORF.

Konsep pendidikan *Waldorf* menelurkan pembelajaran yang terdapat relevansi dengan Pendidikan Nasional Republik Indonesia dari berbagai penelitian kepustakaan (*library research*) yang bersumber dari enam karya Rudolf Steiner, dapat disimpulkan bahwa konsep pendidikan Waldorf dalam karya Rudolf Steiner merupakan suatu konsep pendidikan yang mengembangkan manusia secara utuh sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan manusia dalam ilmu spiritual antroposofi. Konsep model pembelajaran Waldorf diwarnai dengan nuansa artistik di dalam setiap komponen pendidikannya.

a. Pendidikan *Waldorf* dan konsep pendidikan Nasional.

Pendidikan Waldorf yang mengembangkan peserta didik secara utuh relevan dengan konsep pendidikan Nasional Republik Indonesia. Namun, pemenuhan kebutuhan manusia dalam ilmu spiritual antroposofi tidak relevan dengan pendidikan di Indonesia. Karena Indonesia tidak dilandasi oleh *antroposofi*. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran *Waldorf* dalam memiliki rumusan tujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik secara holistik, yaitu potensi mereka sebagai individu dan juga sebagai makhluk sosial. Rumusan tujuan tersebut didasari adanya keyakinan bahwa peserta didik tidak hanya hidup untuk memenuhi kebutuhannya, namun peserta didik juga merupakan bagian dari masyarakat, sehingga kemampuan mereka untuk berpartisipasi aktif dalam kehidupan bermasyarakat juga perlu dikembangkan. Rumusan tujuan pada konsep pendidikan *Waldorf* oleh Rudolf Steiner tersebut

relevan dengan rumusan tujuan pada konsep pendidikan nasional Republik Indonesia yang juga bertujuan mengembangkan diri peserta didik secara holistik. Namun, berkaitan dengan aspek Ketuhanan.

2. Pendidik dalam konsep pendidikan *Waldorf* Rudolf Steiner adalah seniman yang memahami perkembangan manusia. Hal itu yang membedakan pendidik dengan seniman lainnya. Setiap pendidik *Waldorf* harus memiliki pengetahuan tentang ilmu spiritual *antroposofi*, memahami perkembangan peserta didik dan memahami perubahan dunia. Ketika memahami hal-hal tersebut, pendidik akan memahami perannya dalam pendidikan. Dalam konsep pendidikan *Waldorf*, pendidik berperan sebagai teladan bagi peserta didik usia 0-7 tahun dan sebagai otoritas natural bagi peserta didik berusia 7-14 tahun. Pada konsep pendidikan nasional Republik Indonesia tidak dikemukakan bahwa pendidik adalah seniman, berperan sebagai teladan pada peserta didik usia 0-7 tahun, dan sebagai otoritas natural bagi peserta didik berusia 7-14 tahun. Namun, pendidik dalam konsepsi pendidikan nasional Indonesia memiliki empat kompetensi yang harus dipenuhi, yaitu kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional. Kompetensi pendidik yang terdapat dalam konsep pendidikan *Waldorf* dalam karya Rudolf Steiner relevan dengan empat kompetensi tersebut, kecuali pada aspek pemahaman *antroposofi*. Karena pendidik di Indonesia tidak dituntut untuk memahami ilmu spiritual *antroposofi*.
3. Peserta didik dalam konsep pendidikan *Waldorf* Rudolf Steiner adalah manusia yang sedang berkembang (*developing human being*). Peserta didik memiliki tubuh, jiwa, dan ruh. Tubuh peserta didik terdiri dari tubuh fisik, tubuh eterik, dan tubuh astral. Selain itu, peserta didik juga memiliki kehendak, perasaan, dan pemikiran. Hal-hal tersebut berkembang dalam diri peserta didik. Bagi peserta didik berusia 0-7 tahun, mereka cenderung

berperilaku imitatif. Sedangkan peserta didik berusia 7-14 tahun membutuhkan otoritas natural.

4. Dalam konsep Rudolf Steiner, isi pendidikan mencakup memahami kemanusiaan, kerja keras, simpati dan antipati, keterampilan praktek kehidupan, serta keterampilan analisis dan sintesis. Hal tersebut dikembangkan dalam diri peserta didik melalui materi pelajaran yang dikelompokkan untuk usia 0-7 tahun dan 7-14 tahun. Bagi peserta didik usia 0-7 tahun, materi pelajaran terdiri dari pendidikan moral dan religius, membentuk dan memahat, euritmik, serta bahasa. Bagi peserta didik usia 7-14 tahun, materi pelajaran terdiri dari musik, bahasa, euritmik, menggambar, menulis, dan membaca, ilmu pengetahuan alam, sejarah dan geografi, serta aritmatika. Ada materi pelajaran pada konsep pendidikan *Waldorf* yang tidak diberikan di Indonesia, yaitu euritmik. Euritmik wajib diberikan pada semua peserta didik dalam pendidikan *Waldorf* dalam karya Rudolf Steiner. Selain itu, pengelompokkan peserta didik pada jenjang usia pendidikan *Waldorf* dalam karya Rudolf Steiner relevan dengan pendidikan di Indonesia, yaitu 0-7 tahun usia dini dan 7-14 tahun pendidikan dasar.
5. Alat pendidikan dalam konsep pendidikan *Waldorf* Rudolf Steiner yaitu cinta, keteladanan, otoritas, dan pendekatan artistik. Cinta dinyatakan mampu membantu untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dengan baik. Cinta tercapainya tujuan pendidikan, yaitu mengembangkan diri peserta didik secara optimal. Teladan dan otoritas juga merupakan alat yang digunakan pendidik untuk mencapai tujuan pendidikan. Teladan khususnya diberikan kepada peserta didik usia 0-7 tahun dan otoritas bagi peserta didik usia 7-14 tahun. Selain cinta, teladan, dan otoritas, pendekatan artistik dinyatakan mampu mengembangkan diri peserta didik

secara optimal. Pendekatan artistik tidak hanya mengembangkan potensi peserta didik, namun juga mampu memunculkan kebahagiaan dalam diri peserta didik.

Adapun dampak dari pembelajaran Seni Rupa untuk kehidupan jangka Panjang adalah:

1. Menstimulasi pembelajaran dan meningkatkan kreativitas
2. Mengembangkan dan memperkaya persepsi
3. Meningkatkan pemikiran kritis dan pengenalan diri
4. Membantu pemecahan masalah dan pembuatan keputusan
5. Membina kedisiplinan dan kepercayaan diri
6. Mendorong dan memperluas kerja sama dan pemahaman multi-budaya
7. Memahami cara mengintegrasikan hal-hal yang berbeda-beda
8. Menyediakan kapasitas untuk imajinasi, inspirasi dan intuisi
9. Meningkatkan kecakapan verbal dan matematika
10. Mengembangkan kecerdasan majemuk (*multiple intelligences*)
11. Kemampuan untuk selalu menemukan cara-cara baru untuk memahami suatu hal yang lebih dari sekadar menghafal informasi.

b. Sekolah Waldorf Arunika

1. Sejarah singkat sekolah TK Arunika *Waldorf*

Dengan slogan “sekolah sehat penuh cinta kasih” kehadiran Sekolah TK Arunika *Waldorf* yang bertempat di JL. Ligar Melati No. 60A, Bukit Ligar kota Bandung ini merupakan angin segar bagi pendidikan alternatif di Indonesia dengan harapan kehadiran sekolah ini dapat memberikan banyak kebaikan untuk pertumbuhan manusia merdeka yang mengerti dengan arti hadirnya di dunia ini serta mampu memberikan kontribusi untuk kehidupan yang lebih baik terutama untuk negara Indonesia. Pendekatan holistik pada anak usia dini memungkinkan anak berkembang secara seimbang dalam rasa, karsa dan nalar. Pendidikan yang

menekankan penyampaian berbagai aspek kehidupan yang terintegrasi dalam keilmuan dimana tidak ada pemisahan antara cabang ilmu pengetahuan dengan seni ataupun spritualitas.



Gambar 4.1

Identitas sekolah tampak dari pagar sekolah.



Gambar 4.2.

Bangunan sekolah tampak luar

Pendidikan yang mendorong anak untuk meluaskan imajinasi, menemukan ide-ide baru, mengembangkan kelebihan diri sehingga dapat menggapai harapan yang harus dipupuk semenjak diri dimasa *golden age* manusia.

TK Arunika merupakan sekolah independen yang tidak terikat atau tergantung oleh organisasi/ kelompok/ orang tertentu, sehingga dapat secara leluasa meramu pendidikan sesuai dengan tumbuh kembang anak , namun tetap mengacu dan menyesuaikan pada kurikulum Nasional Republik Indonesia maka anak menjadi subjek dan perhatian utamanya, bukan lagi untuk kepentingan sekolah, Yayasan, guru maupun orang tua.

Selain itu di TK Arunika unsur dan cita rasa budaya lokal (sunda) juga diperkenalkan, sekolah ini juga merupakan sekolah bhineka, yang bersifat inklusi. Tidak ada yang mendominasi atau diutamakan, semua diusahakan berjalan selaras, seimbang untuk mewujudkan sekolah yang sehat. Untuk mewujudkannya membutuhkan keterbukaan dan kesadaran yang utuh dari setiap pihak, terutama para orang tua.

Menurut metode *Waldorf*, masa hidup seorang anak terbagi menjadi tiga tahap yang terpilah, tiap tahap panjangnya sekitar tujuh tahun. Semua kurikulum dan metode belajar-mengajar harus disesuaikan dengan kekhasan tiap tahap perkembangan ini. Namun karena penelitian ini untuk anak usia dini maka tahap tersebut adalah Tahap Pertama yaitu usia 0-7 Tahun. Berikut adalah uraian singkat dari tahap pertama dari pendekatan *Waldorf* :

Anak baru saja lahir dan tiba di Bumi, rohnya baru saja tiba di raga yang dimilikinya, maka aktivitas utamanya adalah mengenali dan mengeksplorasi lingkungan dengan semua indranya. Yang sangat dibutuhkan anak pada fase ini adalah keyakinan tentang “dunia yang baik”. Keyakinan bahwa dunia itu aman akan membuat anak berani menjelajah bebas, mengenali dunia barunya ini.

Pada tahap ini, anak belajar paling efektif melalui cara meniru (imitasi) dan belajar sambil bermain. Apa yang diulang-ulang kerjakan oleh orangtua, anak otomatis ingin menirukannya. Oleh karena itu, penting orangtua berusaha memberi teladan yang baik, yang layak dicontoh oleh anak, menyemangatnya untuk

menyelidiki alam sekitar, berelasi dengan sesama makhluk dan sesama manusia, serta mengembangkan daya imajinasi.

Pembelajaran anak di fase pertama perlu ditata dalam ritme yang teratur (harian, mingguan dan tahunan). Ritme rutin akan membantu anak merasa aman. Kemudian anak juga butuh waktu untuk bermain bebas yang melimpah, baik di dalam ruangan dan di luar.

Dari adanya ritme keseharian plus adanya teladan dari orangtua, maka anak tidak perlu diberi banyak instruksi lagi. Sedikit mungkin memberikan instruksi pada anak di masa awal kanak-kanak ini penting untuk memberi ruang bagi kehendaknya (*will*) untuk tumbuh kuat. Semua proses ini akan menjadi fondasi penting untuk perkembangan intelektual, emosional, dan fisik anak di tahap-tahap selanjutnya.



Gambar 4. 3.

Gambar 12 *senses* (12 indera)

2. Perkembangan anak di sekolah Waldorf.

Kebaikan, keindahan dan hakikat atau kenyataan yang sebenarnya (*truth*) dari dunia ditangkap oleh indera. Rudolf Steiner mengemukakan adanya 12 indera yang fokus pengembangannya didasarkan pada pembagian 3 kelompok perkembangan usia. Dalam penelitian ini hanya dibahas tahapan awal perkembangan indera. Tahap perkembangan indera sebagai acuan pembelajaran di TK Arunika *Waldorf*.

Anak usia 0-7 tahun selayaknya seperti orang tua yang baru mendapatkan sepatu baru, mencobanya, merasakan nyaman atau tidak. Dicoba berjalan, jongkok, jinjit, bahkan berlari. Filosofi ini menggambarkan anak berusaha untuk mengenal tubuhnya dan merasa nyaman akan keberadaan tubuhnya melalui keempat indera dasarnya. Keempat indera dasar ini akan mempengaruhi perkembangan empat indera lanjutan lainnya hingga ke tahapan usia 14 – 21 tahun.

a. Indera peraba/ sentuhan (*sense of touch*)

- Indera yang memberi tanda keberadaan diri kita. Saat kita meraba pipi, tangan, kaki dan anggota tubuh kita yang lainnya, kita dapat merasakan bahwa diri kita ada.
- Indera yang memberikan tanda keberadaan benda-benda lain yang berada di luar diri kita. Kita dapat merasakan ketika meraba kursi, meja dan benda-benda lainnya atau orang disekelilingnya anak juga merasakan adanya batas antara diri anak dan hal-hal diluar diri anak.
- Kesempatan yang didapatkan anak untuk mengeksplorasi anggota tubuhnya, misalnya saat anak memainkan tangan dan kakinya, mengeksplorasi benda-benda disekelilingnya. Hal ini akan memberikan kapasitas kepada anak untuk mengetahui batas antara dirinya dan apa yang ada diluar dirinya. Jika kesempatan ini tidak didapatkan, maka kapasitas tersebut akan terhambat. Serupa halnya jika kita berjalan dengan mata tertutup, maka kita akan berusaha meraba-raba apa yang ada

di sekitar kita dengan perasaan was-was. Ada kemungkinan pula kita akan membentur sesuatu. Kita merasa tidak aman dan tidak percaya untuk melangkah atau melakukan sesuatu.

- Indera ini akan mempengaruhi anak dalam membangun kepercayaan pada dirinya sendiri, pada lingkungan sekitarnya, dan Ketika anak berusaha untuk memahami jati dirinya di tahapan usia 14-21 tahun.

b. Indera kehidupan (*sense of life*)

- Indera yang memberikan tanda sehat atau tidak, nyaman atau tidaknya tubuh kita. Menyadari rasa lapar, haus, letih dan sakit.
- Kesempatan yang didapatkan anak untuk memperoleh nutrisi makanan yang sehat, waktu tidur yang cukup, ritme keseharian yang berselang seling antara kegiatan yang mengeluarkan energi dan kegiatan yang menenangkan, serta kesempatan untuk merasakan sakit pada saat daya tahan tubuhnya sedang menurun ataupun karena terjatuh, akan memberikan kapasitas kepada anak untuk dapat menikmati kesehatan tubuhnya. Rasa sakit yang pernah dialaminya akan membuat anak lebih mengerti akan makna hidup sehat.
- Indera ini akan mempengaruhi proses berpikir seseorang. Anak yang seringkali terlalu letih, seringkali sakit ataupun memiliki riwayat penyakit yang berlanjut, akan memiliki tantangan tersendiri dalam indera berpikirnya di tahapan usia 14-21 tahun. Pernahkah kita mengalami situasi dimana kita dituntut untuk memfokuskan pikiran terhadap suatu hal saat kita sedang demam, sakit gigi, atau tidak enak badan. Kita enggan dan tak mampu untuk berpikir karena kekuatan tubuh sedang terarah pada upaya untuk memulihkan tubuh kita.

c. Indera gerak (*sense of movement*)

- Indera yang memberi tanda keberadaan anggota tubuh anak melalui Gerakan otot dan sendi-sendi, sehingga anak tahu dimana harus menempatkan anggota tubuhnya.
- Kesempatan yang didapat anak-anak mengeksplorasi berbagai gerakan secara berulang-ulang merupakan latihan yang akan membuat anak terampil dalam melakukan gerakan.
- Indera ini akan mempengaruhi proses anak untuk dapat berkomunikasi. Pesan yang disampaikan secara *verbal*, harus didukung oleh komunikasi non *verbal* berupa ekspresi wajah, gerak, dan bahasa tubuh. Jika perkembangan indera ini terhambat, maka kapasitas anak untuk dapat menyampaikan apa yang ada di dalam pikirannya dalam bentuk komunikasi utuh pada tahapan usia 14-21 tahun akan menghadapi tantangan tersendiri.

d. Indera keseimbangan (*sense of balance*)

- Indera yang memberi tanda bahwa kita dapat menaklukkan gravitasi. Menunjukkan kapasitas menemukan titik keseimbangan melalui koordinasi antara bagian tubuh kiri dan kanan.
- Seperti halnya indera gerak, kesempatan yang didapatkan anak untuk mengeksplorasi gerakan secara berulang-ulang merupakan latihan untuk mengkoordinasikan bagian tubuh kiri dan kanan. Kesempatan yang diberikan anak untuk mendapatkan momen diam dan tenang, akan membantu anak menemukan titik keseimbangannya.
- Indera ini akan mempengaruhi proses anak untuk dapat mendengarkan dan memahami apa yang disampaikan orang lain melalui komunikasi verbal dan non verbal. Saat anak sudah menemukan titik keseimbangannya, maka pada rentang usia 14-21 tahun, ia dapat fokus

dan memiliki kapasitas untuk dapat menyimak dengan utuh informasi yang ia dengar.

Dalam setiap fase pertumbuhan anak (manusia), Steiner meyakini bahwa pembelajaran diperoleh dari pengalaman indrawi, mulai masa kanak-kanak, remaja, hingga dewasa. Pembelajaran dalam pendidikan Waldorf dilakukan dengan menyelaraskan 3 R. Dijelaskan sebagai berikut :

1. Ritme berarti kegiatan dilakukan selaras sesuai ritme kehidupan.
2. Repetisi berarti kegiatan dilaksanakan berulang-ulang selama rentang waktu tertentu sehingga menjadi sesuatu yang melekat.
3. Rasa takzim berarti membangun respek dan memberi makna pada yang sedang dikerjakan; respek juga ditujukan pada makhluk hidup serta lingkungan, sehingga tumbuh syukur, belas kasih, juga empati dalam diri anak.

Seperti bernapas, dalam kehidupan keseharian maupun di fase belajar terstruktur, ada saatnya anak harus fokus (*breathing in*) dan ada saatnya anak rileks dan melepas (*breathing out*). Misalnya, awali hari dengan kegiatan bebas (*breathing out*), lalu masuk ke pelajaran utama (*breathing in*), setelah itu bermain bebas lagi (*breathing out*), dst.

B. IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN SENI RUPA DI TK ARUNIKA WALDORF.



Gambar 4.4
Bagian dalam TK Arunika Waldorf

a. Pandangan pembelajaran seni rupa dalam pendidikan holistik

Seni merupakan aspek yang terintegrasi dalam kehidupan anak dan tak dapat dipisahkan dari Pendidikan anak usia dini di play group dan taman kanak-kanak *Waldorf*. Seni menjadi penyeimbang bagi *thinking* (proses berpikir) dan *willing* (karsa/kehendak). Seni memberikan gambaran bahwa dunia ini baik dan indah. Kegiatan seni dan kerajinan akan membantu anak mengembangkan keempat indera dasarnya. Sebagai aspek yang terintegrasi, maka seni dan kerajinan akan tampak menyatu pada banyak hal dan kegiatan keseharian anak. Ruangan dan area bermain yang ditata rapih dan indah se estetis mungkin dengan unsur alam yang ada disekitarnya, misalnya saat mempersiapkan dekorasi untuk suatu perayaan ataupun untuk dijadikan hadiah pada peristiwa istimewa, guru atau guru meronce daun dan bunga, menganyam janur, mencelupkan warna dengan pewarna alami lalu menjahitnya menjadi syal atau tas kecil, membuat boneka sederhana dari kulit jagung, membuat mainan dari kulit jeruk bali dan lain-lain. Anak-anak yang melihat orang dewasa melakukan hal ini, biasanya ingin meniru melakukan hal yang sama. Mereka akan melakukan sesuai dengan kemampuan dan imajinasi mereka. Anak-anak akan menyusun batu-batu, bunga-bunga dan daun diatas pasir.

Bagi orang dewasa, kegiatan seni dan kerajinan merupakan proses yang memiliki tujuan tertentu sehingga menghasilkan sesuatu yang bermanfaat. Anak akan melihat bahwa suatu barang tidak muncul secara tiba-tiba melainkan melalui proses yang membutuhkan ketekunan dan kegigihan. Bagi anak kegiatan seni dan kerajinan merupakan suatu kegiatan dimana anak dapat merasakan dan menikmati suatu proses, bukan menghasilkan suatu produk sesuai yang diharapkan orang dewasa.

Gambaran-gambaran dari luar masuk melalui indera-indera, sementara aktifitas di dalam tubuh anak untuk membentuk organ-organnya, bergerak ke luar. Kedua hal yang dilakukan bersama-sama ini terwujud dalam kekuatan yang mengagumkan dari proses imitasi yang menandakan lahirnya setiap anak yang gsehat.

Pertama-tama setiap pengamatan diterima secara mendalam, diambil alih oleh kehendak untuk melakukan sesuatu (*will*) dan kemudian seperti sebuah gema, muncul kembali dalam perilaku anak.

Dua tugas signifikan bagi orang tua dan pendidik. Pertama adalah sikap melindungi. Dimanapun kita dapat melakukannya, kita harus memilih dengan hati-hati gambaran-gambaran yang diperoleh anak dari lingkungan. Anak yang dikelilingi oleh keluarga yang bahagia dimana terdengar percakapan yang normal dan nyanyian, merupakan hal yang paling baik jika dibandingkan dengan keluarga yang berisi kegaduhan dan pertengkaran. Kita juga harus melindungi anak dari semua jenis peralatan teknis seperti radio, televisi, kaset, video dan yang lainnya.

Dari pengamatan peneliti adapula hal-hal yang mempengaruhi proses kreatifitas dan imajinasi anak usia dini umur 3-7 tahun, antara lain:

Mulai dari tahun ketiga hingga tahun kelima yaitu; bermain fantasi dan spontan. Keberadaan kekuatan formatif, yang hingga saat ini bekerja terutama pada daerah kepala, pada tahap kedua ini berpusat di bagian tengah dari tubuh, dimana organ-organ ritmis yang paling penting yaitu jantung dan paru-paru berada. Pada tahapan ini, dua kemampuan yang cukup baru dengan lingkungannya. Kedua kemampuan ini adalah fantasi dan daya ingat. Berikut ini adalah permainan yang dilakukan oleh anak-anak yang mengalami perkembangan dengan cara yang sehat lalu kerap kali menjadi ide dalam pembuatan karya seni rupa :

- Seorang anak berusia empat tahun bermain dengan menggunakan potongan-potongan dahan pohon berbentuk bulat di atas meja di hadapannya dan bertanya kepada saya, “Apakah kamu mau teh, susu, atau jus apel ?”
- Seorang anak perempuan berusia empat tahun mengambil sepotong kulit kayu, meletakan dua buah batu di atasnya dan berkata, “Aku punya kapal

dan orang yang nyetirnya.” Kemudian anak itu mendekati temannya dan bertanya, “Aku bawa coklat untuk kamu, kamu mau ?” dan ia meletakkan batu-batu itu di hadapan temannya. Kemudian berikutnya kulit kayu itu berubah menjadi atap rumah.

- Awalnya sebuah bangku kecil adalah kompor milik sebuah boneka, lalu ia letakan di sampingnya menjadi sebuah tempat makanan hewan, dan ketika bangku kecil itu dibalikan, menjadi tempat tidur boneka, lalu menjadi bagian dari sebuah kereta api.

Kegiatan tersebut memperlihatkan bahwa anak-anak pada usia ini mampu mengubah segala sesuatu yang ada di lingkungannya, menggunakannya untuk tujuan-tujuan yang berbeda pada kejadian-kejadian tertentu, dan dengan bantuan fantasi mereka, membuatnya menjadi perwujudan-perwujudan yang baru. Anak-anak melihat objek, mungkin secara samar-samar mengingatnya, dan kemudian imajinasi mereka mengisi detail-detail yang diperlukan. Prasyaratnya adalah mereka telah memiliki pengalaman akan hal-hal tersebut. Jika seorang anak belum pernah melihat kapal, atau hanya melihatnya dari sebuah buku, ia tidak dapat membawanya ke dalam permainan.

Karakteristik pembelajaran pada usia dini adalah permainan distimulasi oleh penyebab-penyebab dari luar. Berdasarkan hal ini, ketersediaan alat-alat pendukung pembelajaran yang mampu bertransformasi adalah hal yang terbaik. Alat-alat permainan ini sebaiknya memiliki bentuk yang tidak lengkap dan cukup sederhana sehingga imajinasi anak, mengingat detailnya, dapat melampaui objek-objek yang tersedia dan “mengisi” detail-detailnya. Imajinasi membutuhkan aktivitas seperti ini agar tidak menjadi tersendat. Segala sesuatunya bergantung pada terbentuknya persepsi dari kesan-kesan yang berasal dari luar dan kemudian membentuk sebuah gambaran sebagai hasil dari proses berpikir (*inner work*).

Ketika otot-otot tangan tumbuh kukuh dan kuat dalam melakukan pekerjaan yang sesuai, maka otak dan organ tubuh fisik manusia lainnya dipandu ke arah garis perkembangan yang tepat jika menerima kesan yang tepat dari lingkungannya.

Karya seni rupa yang terus berubah-ubah secara signifikan, terjadi seketika dan merupakan sesuatu hal yang mengejutkan. Selalu ada kejadian sehari-hari yang ditiru dan ada banyak perubahan spontan, seringkali tanpa hubungan apapun. Anak-anak terus memikirkan sesuatu yang baru. Kebanyakan orang dewasa yang melihat hal ini mungkin putus asa dan percaya bahwa anak-anak tidak mampu untuk berkonsentrasi pada permainannya. Konsentrasi pada tingkatan usia ini, bagaimanapun juga, terletak pada kontinuitas ritme belajar, dimana antara usia tiga sampai lima tahun ditandai dengan cara seperti ini. Tentu saja kadang-kadang terjadi sedikit ketidakteraturan dan bahkan kekacauan. Tetapi keadaan ini dapat dikatakan sebagai kekacauan yang berarti, karena terus menerus mempengaruhi anak-anak sedemikian rupa sehingga mereka tetap terstimulasi dan tertarik. Pada tahun kelima, hal ini berubah dengan sendirinya. Tentu saja setelah waktu bermain, orang dewasa harus menyediakan waktu yang cukup untuk merapikan mainan, ikut serta untuk memberi contoh sehingga menjadi kebiasaan yang tidak dapat dielakan dan kebiasaan yang menyenangkan daripada secara *sporadic* memberikan perintah, sehingga seperti beban sangat berat yang dihadapi seorang diri.

Selanjutnya hal-hal yang mempengaruhi proses kreatifitas dan imajinasi anak usia dini masuk ke tahun kelima antara lain:

Mulai dari tahun kelima hingga tahun ketujuh dimana gambaran-gambaran imajinasi yang lebih terencana. Tahapan perkembangan besar yang ketiga dari tujuh tahun pertama dimulai sekitar tahun kelima. Kekuatan-kekuatan yang telah dipergunakan untuk membentuk organ-organ semakin banyak terbebas dari system ritmis dan sekarang bekerja pada *system metabolic*-lengan tungkai. Anak-anak semakin mampu dan cekatan hingga ke ujung jari mereka.

Banyak anak-anak terutama yang mampu membuat karya seni dengan banyak cara dan kreatif berlanjut ke krisis kedua di tahun kelimanya. Untuk pertama kalinya mereka mengalami kebosanan yang sebenarnya. Mereka berdiri dihadapan Anda dan berkata, “Aku tidak tahu apa yang harus aku lakukan.” Seolah-olah fantasi telah meninggalkan mereka dan tiba-tiba mereka tidak punya ide lagi. Kali ini fantasi membutuhkan istirahat dan seharusnya tidak dipanggil kembali dengan mengingatkan anak akan permainannya yang menyenangkan pada waktu yang lalu.

Pendidik dan orang tua dapat lebih memperkuatnya dengan mengalihkan mengajak anak berpartisipasi dalam pekerjaan kita sebagai contoh, mengupas apel-apel, mengelap peralatan makan yang sudah dicuci, menyapu, membuat kue, menjahit. Setelah beberapa lama, terkadang hanya setelah beberapa hari, impuls baru untuk bermain muncul kembali di dalam diri anak. Perubahan telah terjadi. Stimulus untuk bermain tidak lagi banyak datang dari objek-objek luar, melainkan kali ini lebih banyak lagi datang dari dalam. Ini berarti sekarang anak-anak memiliki gambaran-gambaran di dalam dirinya, sebuah gambaran dari imajinasinya di masa-masa lalu dan mereka dapat membawanya ke dalam permainan terlepas dari tempat, waktu ataupun orang-orang di sekitarnya.

Anak-anak yang berusia lima dan enam tahun senang sekali jongkok sambil bersama-sama mengobrol dan membuat rencana-rencana. Sebagai contoh, mereka membangun tempat penginapan dan melipat kain-kain menjadi lap, menu, dan dompet. Makanan disiapkan dan kulit buah mahoni menjadi ikan goreng. Seorang anak yang menjual minuman-minuman menggunakan sebuah dahan besar dengan ranting-ranting kecil di atasnya yang diletakan di hadapannya, dan ia dapat memenuhi semua jenis pesanan minuman dengan menggunakan wadah tersebut. Di waktu yang lain mereka

mendirikan sebuah ruang praktek dokter dengan jarum-jarum, stetoskop-stetoskop, perban-perban, dan sebuah ruang tunggu, dimana kain-kain dilipat menjadi majalah-majalah.

Tema-tema khas yang lainnya adalah : truk sampah, ambulans dengan lampuit sirenenya, sekolah, alat-alat pertukangan, pemadam kebakaran, kereta api, instalasi telepon, penyelam dan banyak lagi. Pembelajaran kurikulum mereka menjadi semakin direncanakan. Namun, ini bukan berarti ritme ini tidak dapat berubah dengan tiba-tiba jika seorang anak memberikan sebuah ide yang menarik di tengah-tengah diskusi.

Anak-anak seusia ini tidak membutuhkan alat-alat bermain yang *fancy*, dengan lebih banyak detail. Bahan-bahan permainan yang dapat tumbuh bersama mereka merupakan hal yang lebih baik. Hubungan mereka dengan bahan-bahan ini mengalami perubahan. Sebelum usia lima tahun, suatu ide akan distimulasi oleh bahan-bahan permainan. Setelah tahun kelima ide yang imajinatif datang lebih dulu, dan kemudian muncul upaya untuk menemukan dan membuat sesuatu yang sesuai dari materi permainan, yang berhubungan dengan imajinasinya. Kali ini imajinasi, yang telah sangat berkembang sebelumnya, mulai berfungsi lagi.

Dewasa ini, bukan lagi suatu kejadian yang biasa kita lihat dimana anak-anak dapat membuat karya secara spontan dan antusias pada tingkat perkembangan mereka yang semestinya. Penyebab utamanya bukanlah anak-anaknya, melainkan lebih disebabkan oleh pengaruh yang sangat besar dari semua pihak sejak awal masa kanak-kanak. Sebagai contoh, target pembuatan karya, garis pinggir hitam, mainan-mainan yang detailnya lengkap, yang secara teknis persis sama dengan bentuk aslinya membuat anak sulit untuk terpuaskan oleh benda-benda yang tampak sederhana seperti objek-objek dari alam, kain-kain, ranting kayu, dan sebagainya.

Anak yang sehat lebih suka terlibat dalam proses karya seni daripada menjadi pengamat dari instrument teknis.

Salah satu tugas orang tua dan pendidik *Waldorf* yang paling penting adalah mengatur ruangan baik di rumah maupun di sekolah untuk menjamin kebutuhan membuat karya seni rupa yang imajinatif dan kreatif. Terlebih lagi menciptakan sebuah dunia yang pantas ditiru dimana anak melihat orang dewasa aktif mengerjakan sesuatu yang bermakna, senang mengerjakan pekerjaannya, dan pada waktu bersamaan mendampingi anaknya berkarya seni rupa dengan cara yang tenang. Berimajinasi dan proses kreatif lebih bergantung pada atmosfer yang tenang dan menyenangkan daripada atmosfer yang berisi banyak kata-kata ilmiah, saran-saran untuk berkarya seperti apa dan instruksi apapun juga. Anak-anak harus diberi semangat melalui contoh pekerjaan orang dewasa, mereka harus diberi tempat dalam pekerjaan orang dewasa tersebut dalam arti yang luas, meskipun anak-anak tidak terlibat secara langsung. Hal ini sepertinya kontradiktif tetapi dapat dipahami oleh ibu-ibu yang harus mengerjakan pekerjaan rumah tangga dan hobinya. Dengan memancarkan ketenangan dan rasa senang ketika bekerja adalah hal yang penting dimana orang tua dan pendidik menciptakan ritme dan keteraturan dalam kehidupan, janganlah kita lupakan bahwa anak di umur tiga sampai tujuh tahun adalah seorang peniru yang baik.

Penghargaan dan terima kasih yang tak terucapkan untuk upaya-upaya seperti itu datang kepada orang dewasa melalui anak-anak yang mampu berkarya seni rupa dengan cara yang membuat orang dewasa puas karena dapat mengembangkan karakter atau kemampuan mereka sepenuhnya disamping itu membanguin dasar untuk kehidupan selanjutnya di tahap awal anak-anak.

Tugas-tugas seorang pendidik *Waldorf* dapat diketahui dengan mudah dari penjelasan tersebut, jika kita melihat sasarannya maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada hal lain yang lebih indah yang dapat terjadi di masa anak-anak daripada

kenyataan bahwa seorang anak menguasai sepenuhnya setiap langkah perkembangan dan melewatinya dengan cara yang sehat, mampu menjalankan dan meningkatkan kekuatan saat menghadapi setiap tantangan. Ketika tubuh terbentuk secara lengkap dan menyelesaikan perubahan pertamanya sekitar usia tujuh tahun maka pada tahap selanjutnya anak dapat mulai melakukan pekerjaan sekolah dengan kegembiraan, kekuatan dan antusiasme untuk belajar yang sama dengan yang ia tunjukkan sebelumnya ketika tahapan pembelajaran seni rupa bukan hal yang berat untuk dikuasai.

b. Kegiatan pembelajaran seni rupa di TK Arunika *Waldorf*.

Kegiatan seni dan kerajinan ini dapat pula menjadi selingan *breathing-in* pada saat anak bermain. Terkadang memberikan efek terapeutik ketika anak terlalu *breathing out* atau berada dalam situasi emosi yang tidak menyenangkan saat terjadi konflik dalam bermain. Melukis, menggambar, membuat bentuk dengan menggunakan beeswax dan merajut dengan jari merupakan kegiatan seni dan kerajinan yang biasa dilakukan anak-anak di playgroup dan taman kanak-kanak *Waldorf*. Berikut ini kegiatan seni rupa yang dilakukan di TK Arunika *Waldorf*:

1. Melukis di Atas Kertas yang Basah (*Wet on Wet Painting*)

Wet on wet painting merupakan teknik melukis di atas kertas yang telah direndam air. Warna yang mengalir dari sapuan kuas di atas kertas yang basah akan memberikan efek menenangkan dan “*dreamy*”. Imajinasi anak-anak akan mengalir bagaikan di alam mimpi. Oleh karena itu, melukis sebaiknya dilakukan dalam suasana yang tenang. Tujuan dari melukis seperti ini bukanlah membuat suatu bentuk seperti menggambar, melainkan memberikan pengalaman akan warna. Setiap warna memiliki kualitas tertentu. Warna biru yang memiliki kualitas pada spektrum kedamaian, kesunyian hingga suasana yang dingin baik secara fisik maupun psikologis. Warna merah yang memiliki kualitas pada spektrum energi, hasrat,

semangat, keberanian, hingga suasana yang panas baik secara fisik maupun psikologis. Warna kuning yang memiliki kualitas ceria, harapan, optimisme, idealisme hingga suasana yang cenderung mengutamakan diri sendiri. Ketiga warna primer ini akan mengalir, melebur, menghasilkan warna-warna lain seakan mencoba mencari suatu keseimbangan dari gradasi yang diciptakannya. Pengalaman inilah yang didapatkan anak dari kegiatan *wet on wet painting* sebagai simbol dari warna-warna yang memiliki makna tertentu dalam kehidupannya.

Setiap kegiatan dalam Pendidikan Waldorf bagi anak usia dini dilakukan melalui proses imitasi yang muncul dari kehendak anak. Ajakan untuk mengikuti suatu kegiatan bersifat mengundang anak melalui ekspresi wajah dan *gesture* yang menyenangkan, seperti ketika mengundang seseorang untuk datang ke rumah kita. Kita menyampaikan sedemikian rupa agar orang tersebut tertarik untuk datang. Demikian pula saat kita mengundang anak untuk meniru apa yang kita lakukan. Pada saat kita hendak mengundang anak untuk melukis, kita mempersiapkan peralatannya dengan hati riang. Kita dapat pula melakukannya dengan bersenandung. Setelah peralatan siap, kita mulai melukis dengan ekspresi dan *gesture* yang menyenangkan. Atmosfer menyenangkan seperti ini akan mengundang anak untuk ikut melakukan suatu kegiatan.

Bahan dan alat yang diperlukan :

- a. Kertas khusus untuk melukis (*water color paper*) 300gram ukuran A3 yang ujungnya sudah dilengkungkan supaya tidak ada sudut tajam yang membahayakan anak.
- b. Cat air 3 warna primer : Merah, Kuning, Biru. Jika menggunakan cat air merk Stockmar, pilihan warna *carmin red*, *lemon yellow*, dan *ultra marine blue*

- c. Kuas berbulu halus dan datar ukuran 8 atau 10 inch
 - d. Sponge untuk menyerap air jika kertas terlalu basah
 - e. Lap kecil untuk menyerap air jika kuas terlalu basah
 - f. Jar atau wadah kaca bertutup untuk mencampur cat dengan air beserta sumpit atau *stick ice cream* untuk mengaduknya
 - g. Jar atau wadah kaca untuk cat
 - h. Jar atau wadah kaca untuk air
 - i. Bak atau wadah untuk merendam kertas
 - j. Papan alas untuk melukis dengan ukuran lebih besar dari A3. Sebaiknya terbuat dari bahan yang tidak menyerap air seperti akrilik. Jika terbuat dari triplek, basahi dahulu triplek dengan menggunakan spons basah sebelum meletakkan kertas di atas triplek
 - k. Celemek
- Langkah mempersiapkan kertas dan cat :
- a. Jika perlu, gunting keempat ujung lertas berbentuk bulat agar tidak tajam
 - b. Isi baki atau wadah dengan air setinggi kurang lebih 2.5 cm.
 - c. Rendam kertas sekitar 5-10 menit atau lebih, tergantung ketebalan kertas
 - d. Campur cat sebanyak 1 sendok the dengan air kurang lebih $\frac{3}{4}$ cup. Campuran ini nantinya dapat dituangkan secukupnya ke dalam jar atau wadah kaca kecil setiap kali hendak melukis
 - e. Aduk dengan menggunakan sumpit atau stik es krim. Tes kekentalan cat dengan menyapukan kuas diatas potongan kecil kertas cat air. Tambahkan cat atau air jika terlalu encer atau kental.
 - f. Tuangkan campuran ke dalam jar atau wadah kaca kecil tuangkan sebanyak yang kira-kira diperlukan.
 - g. Tutup rapat campuran cat dan simpan di dalam kulkas.

Langkah-langkah persiapan melukis :

- a. Pasang celemek
- b. Keluarkan kertas dari air rendaman, letakan di atas papan alas lukis. Gunakan sponge untuk menyerap air jika kertas terlalu basah. Sponge ini juga digunakan untuk meratakan kertas sehingga kertas melekat pada papan dan tidak ada bagian kertas yang menggelembung. Sponge digosok searah dengan lembut dan perlahan atau ditekan -tekan pada permukaan kertas. Jangan menggosok-gosok sponge dengan keras.
- c. Letakan papan diatas meja. Letakan pula cat, wadah air, kuas dan lap kecil diatas meja. Peralatan ini dapat diletakan pada sisi dominan anak atau pada sisi atas papan.
- d. Celupkan kuas ke dalam air. Tekan-tekan kuas diatas lap untuk mengurangi kelebihan air pada kuas.
- e. Celupkan kuas ke dalam cat, lalu sapukan kuas diatas kertas dengan Gerakan yang lembut. Jangan menggosok-gosok kuas.

Pada kegiatan melukis ini, guru memulai terlebih dahulu. Anak akan melihat bagaimana cara guru melukis, mulai dari mencelupkan kuas ke dalam air hingga menyapukan kuas diatas kertas. Guru tidak memberikan instruksi mengenai cara melukis, melainkan memberikan contoh melalui Gerakan, bukan dengan kata2. Tujuan melukis ini adalah untuk memberikan pengalaman warna dan kualitas nya kepada anak, bukan untuk menggambar bentuk tertentu, sehingga kegiatan ini dilakukan dengan menggunakan 1 warna terlebih dahulu. Masing-masing warna primer diberikan selama 2-4 minggu, sehingga selama maksimal 3 bulan, anak melukis dengan menggunakan 1 warna. Setelah anak mengalami masing-masing warna primer tersebut, maka pada 2-4 minggu berikutnya, melukis dilakukan dengan menggunakan 2 warna, sehingga

maksimal 3 bulan pula, anak melukis dengan menggunakan 2 warna. Kedua warna ini masing-masing dituangkan ke dalam *jar* atau wadah yang berbeda. Setelah anak mengalami warna merah dan kuning, merah dan biru, kuning dan biru, maka pada 2-4 minggu berikutnya, melukis dilakukan dengan menggunakan 3 warna yang dituangkan ke dalam jar atau wadah berbeda.

Pada saat anak melukis dengan menggunakan lebih dari satu warna, diharapkan anak mencelupkan kuasnya terlebih dahulu ke dalam wadah air ketika hendak menggunakan warna lain sehingga cat bercampur warna di dalam satu wadah. Hasil dari campuran warna akan terlihat indah ketika cat mengalir diatas kertas atau ketika air di dalam wadah untuk mencuci kuas menjadi berubah warna. Tak jarang terdengar pekikan takjub dari anak saat muncul warna yang baru. “Ada warna hijau !!!” “Wah airnya jadi warna ungu!”. Aspek teknis inipun tidak diberikan melalui instruksi maupun perkataan yang sifatnya memberikan petunjuk langkah Langkah yang harus dilakukan. Selain dengan memberikan contoh melalui gerakan yang dilakukan guru atau orang tua, penyampaian cara melukis dapat dilakukan melalui lagu atau dongeng. Biasanya hal ini dilakukan ketika kegiatan melukis baru di perkenalkan atau ketika penggunaan dua atau tiga warna, baru dilakukan. Di sekolah *Waldorf* usia dini, guru akan bernyanyi sambil mempersiapkan peralatan melukis. Syair sederhana yang dinyanyikan ”kuponya teman baru. Ku beri nama tipi. Ku ajak ia bermain”

Pada saat melukis, guru atau orang tua, dengan suara lembut dapat menceritakan sebuah dongeng pendek sambil melukis. “Tipi sang kuas terbangun di pagi hari. Perlahan dan hati hati ia menggerakkan tubuhnya (sambil mengambil kuas). Pagi itu matahari bersinar hangat. Ia beranjak untuk mandi (sambil mencelupkan kuas ke dalam wadah air) dan perlahan mengeringkannya (sambil menekan-nekan kuas di atas lap). Tipi bersiap

keluar menyapa Mentari pagi. Warna kuning nya memberi ke hangatan) sambil mencelupkan kuas kedalam jar cat berwarna kuning). Tipi melangkahkan kakinya keluar halaman. Menari bersama mentari (sambil menyapukan kuas dengan lembut dari sisi atau sudut kertas yang satu ke sisi atau sudut kertas yang lain). Ia melihat bunga-bunga sedang bermekaran merah merona. Ia mencuci kakinya (sambil mencelupkan kuas ke dalam jar air) dan menghampiri yang bunga (sambil mencelupkan kuas ke dalam wadah cat merah). Ia berjalan kesana kemari bermain dengan riang (sambil menyapukan dengan lembut dari sisi atau sudut kertas yang satu kesisi atau sudut kertas yang lain). Tipi berjalan menyusuri halaman rumah dan tiba-tiba ia menemukan teman baru.

Jika kertas telah penuh oleh warna, guru atau orang tua dapat melanjutkan cerita, “sebelum pulang, Tipi tak lupa mencuci kakinya hingga bersih (sambil mencelupkan kedalam jar air) dan mengeringkannya dengan lembut (sambil menekan-nekan kuas di atas lap). Selesai melukis, guru atau orang tua Bersama dnegan anak membersihkan alat. Jika diinginkan hasilnya, bisa dibuat menjadi kartu ucapan, sampul buku, ataupun karya kerajinan lainnya. Ketika anak telah beberapa kali melukis dan telah mengetahui caranya melukis, maka guru atau orang tua dan anak dapat melukis tanpa bantuan dongeng.



Gambar 4.5. Kegiatan *wet on wet* 1 warna



Gambar 4.6. Kegiatan *wet on wet* 2 warna

2. Membuat bentuk dengan Menggunakan *Beeswax* (*Beeswax Modelling*)

Beeswax modeling merupakan kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan bahan yang terbuat dari lilin lebah. Bahan ini akan mengeras pada udara dingin sehingga harus digenggam dahulu hingga lunak sebelum menggunakan menggenggam *beeswax* lalu menekan-nekannya dengan menggunakan jari untuk membuat bentuk tertentu merupakan stimulasi yang baik bagi indra peraba dan akan memperkuat *will* serta motorik halus anak. Aroma khasnya akan menstimulas indra penciuman anak. Membuat suatu bentuk dari *beeswax* yang biasanya di jual dari bentuk lempengan persegi Panjang berukuran 10 cm x 4 cm dengan ketebalan 6 mm, akan menumbuhkan daya imajinasi anak.

Seperti juga kegiatan bermakna lainnya, membuat bentuk dari *beeswax* merupakan kegiatan yang disampaikan melalui proses imitasi di bantu dengan sebuah dongeng pendek, lagu, atau pun syair.

Langkah-langkah kegiatan *beeswax modeling* :

1. Siapkan *beeswax* diatas meja
2. Genggam *beeswax* hingga cukup lunak untuk dibentuk. Biasanya ini akan memakan waktu yang cukup lama, tergantung suhu udara dan suhu tubuh anak yang menggenggamnya. Guru atau orang tua dapat bersenandung atau bernyanyi dengan lembut sambil menggenggam *beeswax* atau dapat pula diselingi dengan menyampaikan syair yang berkaitan dengan *beeswax* tersebut. Syair yang biasa diucapkan gurunya adalah “Hadiah dari sang lebah kugenggam hingga hangat. Hmmmhharuum. Kubuat bentuk apa sajayang kusuka. Hangat sungguh menyenangkan”. Jika ana telah menggenggamnya cukupn lama namun *beeswax* masih belum lunak, guru atau orang tua dapat membantu melanjutkan menggenggam atau menyerahkan *beeswax* yang telah lunak kepada anak. Dalam hal ini guru atau orang tua telah meihat usaha yang dilakukan anak dan menghargai usaha tersebut.
3. Setelah lunak, mulailah membuat suatu bentuk dengan cara menekan-nekan *beeswax* menggunakan jari jemari. Jangan menggulung-gulung atau memukul-mukul *beeswax* diatas meja. Saat guru atau prang tua membuat susatu bentuk, buatlah bentuk yang sederhana misalnya membuat bola kecil, mangkuk, orang yang hanya terdiri dari badan dan kepala, dan bentuk-bentuk sederhana lainnya sehingga anak dapat menggambarkan sendiri imajinasinya dan tidak melihat kegiatan ini sebagai kegiatan yang sulit dilakukan.
4. Saat kita hendak melakukan kegiatan ini di lain waktu, guru atau orang tua menyiapkan *beeswax* dalam bentuknya yang semula yaitu berupa lempengan persegi panjang, segi empat atupun lempengan bulat.



Gambar 4.7.

Bahan *beeswax*

3. Merajut dengan menggunakan jari (*Finger Knitting*)

Finger Knitting pada play group dan taman kanak-kanak Waldorf merupakan sebuah kegiatan merajut benang menjadi sebuah rangkaian tunggal yang sederhana dengan menggunakan satu jari. Lebih jauh lagi, diyakini terdapat hubungan yang erat antara Gerakan jari, kemampuan berbicara, dan proses berpikir.

Steiner mengatakan bahwa, "Proses berpikir adalah proses merajut alam semesta menjadi satu kesatuan yang harmonis (*Cosmic*) – seseorang yang tidak terampil dalam-dalm menggunakan jari-jemari nya, tidak akan terampil dalam menggunakan kecerdasannya kurang memiliki gagasan dan pemikiran, pemikiran yang mengalir."

Kegiatan ini pun merupakan kegiatan yang disampaikan melalui proses imitasi dibantu dengan sebuah dongeng, lagu ataupun syair. Guru memulai terlebih dahulu. Diantara kegiatan seni dan kerajinan lainnya. *Finger knitting* dapat dikatakan merupakan kegiatan yang paling menantang bagi anak-anak

usia playgrup dan taman kanak-kanak, sehingga biasanya kegiatan ini baru dapat dilakukan oleh anak yang telah berusia di atas lima tahun. Anak-anak ikut melakukannya, namun sesuai dengan tahapan perkembangan kemampuannya, mereka belum dapat meniru apa yang dilakukan guru atau orang tua. Guru atau orang tua sebaiknya memberikan kesempatan pada anak-anak untuk mencoba. Jika terlihat anak masih kesulitan untuk meniru *finger knitting* yang dilakukan guru atau orang tua, berilah kesempatan kepada mereka untuk bermain dengan tali. Melilitkan atau mengingatkan tali pada suatu benda atau bermain dengan cara yang lain. Kita dapat pula melakukan kegiatan menggulung benang pada sebuah ranting. Kegiatan menggulung benang ini dapat dikatakan merupakan awal pengenalan terhadap kegiatan *finger knitting*. Tahapan awal untuk melatih gerakan tangan dan koordinasi antara tangan dengan mata.

Kegiatan *finger knitting* membutuhkan konsentrasi dan focus dari anak, sehingga dongeng, lagu ataupun syair sebaiknya tidak disampaikan sambil melakukan *finger knitting*. Dongeng, lagu ataupun syair dapat disampaikan di dalam *circle time* ataupun saat *storytelling*. Penyampaiannya dengan melakukan gerakan tangan seperti sedang merajut menggunakan jari. Sebuah dongeng yang biasanya disampaikan sebagai bagian dari ritme harian sebelum pulang, adalah sebagai berikut :

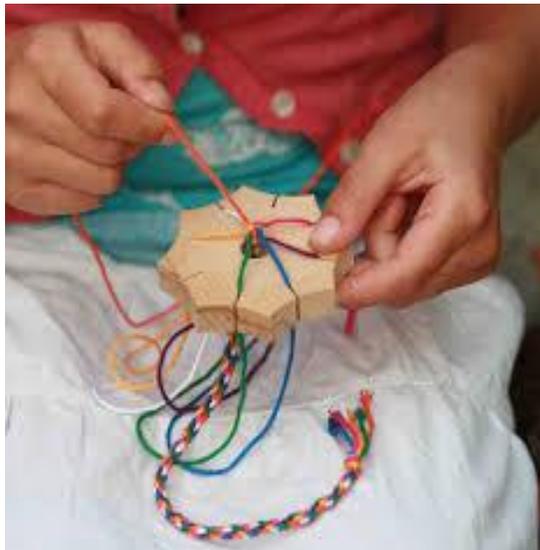
“Alkisah ada seorang penggembala tua yang memiliki banyak domba. Setiap hari ia membawa domba-domba miliknya itu ke padang rumput hijau yang indah di kaki gunung. Disana domba-domba menikmati rumput yang lezat. Namun setiap kali waktunya pulang, penggembala tua itu selalu kesulitan untuk mengumpulkan domba-dombanya. Beberapa domba ada yang berlarian di bawah pohon, dan sebagian lainnya berkeliaran di

sekitar bunga-bunga di kaki gunung. Sang penggembala tua terlalu lelah untuk mengejar domba-dombanya.

Ia terus berpikir bagaimana caranya mengumpulkan domba-dombanya. Akhirnya ia menemukan ide. Sang Penggembala membuat pagar (guru datau orang tua yang mendongeng membuat *loop* di atas lantai atau meja ataupun dengan memegang kedua uatas tali membentuk *loop*, lalu menarik salah satu tali sehingga terbentuk simpul di ujung *loop* tersebut). Keesokan paginya, penggembala menunjukkan kepada domba-dombanya bagaimana caranya melewati pagar tersebut satu persatu (masukan tali yang lebih Panjang ke dalam *loop*, lalu tarik. Lakukan terus hingga 4-5 kali). Sang penggembala sangat gembira melihat domba-dombanya berbaris rapi.

Beberapa hari kemudian, sang penggembala pun menyadari bahwa membutuhkan waktu yang cukup lama bagi para domba itu untuk melewati pagar satu per satu. Maka sang penggembala mencari cara lain (sambil melepaskan hasil *finger knitting* yang telah dibuat). Ia memanggil domba-dombanya untuk bersiap. Ia membuat pagar (guru atau orang tua yang mendongeng membuat *loop* di atas lantai atau meja ataupun dengan memegang kedua utas tali membentuk *loop* lalu menarik salah satu tali sehingga terbentuk simpul di ujung *loop* tersebut). Lalu sang penggembala memperlihatkan cara melompati pagar tersebut (masukan telunjuk kanan ke dalam *loop*, lalu letakan tali yang lebih panjang di atas telunjuk, di depan *loop* “pagar”). Hap...Domba-domba pun melompati pagar (mulai membuat rantai dengan cara ambil tali *loop* pagar, lalu lompat melewati tali yang ada di depannya hingga tali *loop* pagar ini lepas dari telunjuk, lalu Tarik tali hingga simpul yang ada di telunjuk terikat cukup erat). Hap..hap..hap.. (ulangi langkah membuat rantai). Sang penggembala

tersenyum bahagia. Sejak saat itu sang penggembala dan domba-dombanya setiap hari pergi ke padang rumput dengan hati riang.”



Gambar 4.8.
Kegiatan *finger knitting*.

4. Menggambar dengan menggunakan krayon

Menggambar merupakan kegiatan mengekspresikan imajinasi di atas kertas. Imajinasi gambar muncul dari apa yang pernah dilihat dan dialami oleh anak. Semakin kaya pengalaman indera anak, semakin beragam bentuk yang terlihat di atas kertas. Berbeda dengan kegiatan melukis, menggambar adalah membuat suatu bentuk. Anak membuat gambaran mental di kepalanya lalu menuangkannya di atas kertas.

Seperti juga kegiatan seni dan kerajinan yang lainnya, bahan yang digunakan sebisa mungkin terbuat dari bahan alami. Pada *playgrup* dan taman kanak-kanak Waldorf, menggambar dilakukan dengan menggunakan crayon yang terbuat dari lilin lebah (*beeswax crayon*). Ada dua jenis bentuk

crayon yaitu yang berbentuk *block* dan *stick*. Penggunaan kedua jenis crayon ini di playgrup dan taman kanak-kanak *Waldorf* masih menjadi bahan diskusi dengan mempertimbangkan tahapan perkembangan anak dan manfaat yang dapat diperoleh anak. Penggunaan *block crayon* tampak lebih mudah bagi anak-anak terutama ketika mereka masih dalam tahapan belajar memegang atau menggenggam sesuatu, misalnya memegang sendok dan garpu atau sikat gigi. Pada jenjang Pendidikan yang lebih tinggi, *block crayon* digunakan untuk membuat batas area menggambar, memberi arsiran, memberi warna pada gambar, ataupun untuk membuat gambar tanpa outline. Sedangkan penggunaan *stick crayon* tampak akan memudahkan anak untuk melatih pensil grip. Penggunaan *stick crayon* juga dikatakan dapat mempermudah anak menggambar pola dasar (*archetypal*) ataupun bentuk tertentu, misalnya menggambar orang dengan *stick figure*. Namun Michael Strauss dalam bukunya “*Undrestandiung Children’s Drawing*” mengatakan bahwa dewasa ini, tantangan yang dihadapi anak untuk menggambar pola dasar berkaitan dengan “*precocious awakening*”, dimana tingkat kesadaran anak telah terbangun sebelum waktunya. Tahapan *dreamy unconscious* pada usia 0-7 tahun terlewati lebih cepat sehingga anak sulit untuk masuk secara mendalam ke dalam imajinasinya. Hal ini tampak pula pada anak-anak yang dewasa ini mengalami kesulitan dalam bermain. Mereka tidak tahu akan bermain apa. Imajinasi sebagai bibit dari ide permainan sulit muncul dari dalam diri anak. Berdasarkan pandangan-pandangan tersebut maka memberikan kesempatan pada anak untuk mencoba menggunakan *block crayon* dan *stick crayon* tampaknya merupakan hal yang dapat kita lakukan untuk memperoleh keseimbangan antara manfaat penggunaan kedua jenis krayon tersebut.

Berbeda dengan kegiatan melukis, membuat bentuk dengan *beeswax*, ataupun *finger knitting*, yang biasanya merupakan bagian dari ritme mingguan (dilaksanakan seminggu sekali), maka kegiatan menggambar ini

dapat dilakukan setiap hari. Menggambar merupakan kegiatan yang dapat dijadikan media untuk mengekspresikan perasaan anak, termasuk ketika anak menghadapi tantangan dalam bermain, misalnya menghadapi konflik dengan temannya atau menghadapi kesulitan untuk masuk ke dalam sebuah permainan. Namun perlu diperhatikan agar kegiatan menggambar ini tidak selalu dijadikan “pelarian” bagi anak-anak yang seringkali menghadapi kesulitan dalam bermain. Setidaknya guru maupun orang tua memperhatikan bahwa setelah menggambar, anak Kembali bermain dan bisa jadi dengan menggambar, mereka dapat berdamai dengan perasaannya untuk dapat bermain Kembali atau melakukan aktivitas lainnya.

Berbeda pula dengan kegiatan seni dan kerajinan lainnya, kegiatan menggambar ini tidak didahului oleh guru ataupun orang tua. Secara alami, anak usia playgroup dan taman kanak-kanak senang menggambar selama kita tidak memberikan batasan-batasan tertentu terkait apa yang harus mereka gambar atau warna apa yang harus mereka pergunakan, misalnya rumah harus berbentuk segi empat, orang harus ada tangan dan kaki, rumput harus berwarna hijau, langit harus berwarna biru atau gajah harus berwarna abu-abu. Secara alami, sesuai dengan tahapan perkembangan dan dari apa yang mereka tangkap melalui inderanya, anak akan menggambar sesuai dengan imajinasinya. Kita hanya perlu menyiapkan kertas, alas gambar, dan krayon dengan berbagai warna. Pemberian jumlah warna krayon dapat dilakukan secara bertahap. Tidak perlu menyediakan dua belas atau dua puluh empat warna krayon sekaligus sehingga mungkin akan membuat anak menjadi bingung.



Gambar 4.9. Stockmar *block crayons*



Gambar 4.10 Stockmar *stick crayons*

5. Beri ruang bagi Imajinasi anak

Hal ini berarti guru dan orang tua memberi kesempatan kepada anak untuk membuat bentuk apa saja yang mereka inginkan. Seperti juga dalam bermain, guru dan orang tua memberi kesempatan pada anak untuk bermain apa saja sesuai dengan imajinasinya sepanjang ada di dalam batasan-batasan yang aman dan sehat baik secara fisik maupun psikologis. Seperti halnya juga ketika anak bermain, kita kadang tergoda untuk menanyakan “sedang main apa?” maka ketika anak menggambar, kita kadang tergoda untuk bertanya, gambar apa?” dan mungkin kemudian kita akan tergoda untuk memberikan komentar yang sifatnya mengevaluasi gambar anak. “Kenapa bentuknya seperti itu?”, “kok laut warnanya hijau?” pertanyaan dan komentar-komentar seperti ini akan membangunkan anak dari dunia imajinasi dan

akan membatasi ruang imajinasi anak. Pada beberapa anak, komentar yang sifatnya mengevaluasi akan melemahkan *will* mereka. Jika anak menunjukkan hasil gambarnya pada kita, tunjukanlah perhatian dengan mengatakan apa yang tampak jelas pada gambar secara objektif. Bentuk yang digambar seringkali tidak sama dengan persepsi kita akan gambar tersebut. Ketika kita beranggapan bahwa bentuk yang tampak adalah seekor anjing, mungkin saja yang digambar anak tersebut adalah seekor kucing. Demikian pula kalimat yang bernada memuji anak. Kita mengatakan gambar tersebut bagus, padahal bisa jadi dalam hati kita beranggapan sebaliknya. Objektivitas dan kejujuran sangat diperlukan dalam memberikan respon pada anak. Kita dapat berkata “wah ada warna merahnya ya”, ketika anak menunjukkan gambarnya pada kita. Tampak ekspresi bahagia dari anak karena kita memberi respon sepenuh hati dan karena mereka menganggap kita “mengerti” apa yang digambarnya. Biasanya pula anak kemudian akan mengatakan apa yang ia gambar, bahkan tak jarang jika kita memberikan respon yang objektif, jujur, dan menunjukkan ketertarikan, anak, akan bercerita mengenai gambarnya. “Iya, ini ada yang merah, ada yang kuning, ada yang biru. Ini tenda untuk aku, yang ini untuk mamah dan papah, yang ini untuk temen-temen. Yang ini ada tempat untuk makannya.” Imajinasi anak akan terus berkembang jika kita tidak membatasinya dengan memberikan komentar berdasarkan persepsi kita.

Bentuk yang digambar anak memang memiliki makna tertentu sesuai dengan tahapan perkembangannya. Mulai dari bentuk yang seringkali kita beri istilah benang kusut atau *scribbles* yang berbentuk lingkaran atau pendulum, kemudian muncul sebuah titik di dalam *scribbles* yang menggambarkan tahapan awal munculnya “*T*” pada usia sekitar tiga tahun, kemudian anak mulai membuat bentuk seperti tangga, lalu berkembang menjadi gambar orang dengan *stick figure*, gambar rumah, pohon, dan yang lainnya. Kelengkapan dan posisi bentuk-bentuk tersebut juga memiliki makna. Rumah yang belum dan telat dilengkapi dengan pintu dan jendela, bentuk orang yang belum dan telah dilengkapi dengan tangan dan kaki, posisi gambar yang

melayang dan posisi gambar yang di atas bawah kertas (*grounding*), semua memiliki makna tertentu. Sederhana apapun gambar anak, menunjukkan makna yang mengidentifikasikan kehadirannya di bumi.

Contoh ritme mingguan (untuk anak prasekolah):

- Senin: *modelling clay*
- Selasa: *nature walk*
- Rabu: merajut/menjahit
- Kamis: melukis
- Jumat: menggambar
- Sabtu: memasak
- Minggu: bebas

Untuk transisi ke fase belajar akademis, orangtua harus melihat tanda-tanda kesiapan anak, misalnya kematangan motoriknya. Itu sebabnya di fase tujuh tahun pertama, anak harus dibuat leluasa bermain bebas.

Setelah masuk fase terstruktur, anak akan belajar akademis dengan konsep “blok pembelajaran”. Dialokasikan rentang waktu yang cukup panjang (antara 2-5 minggu) dengan durasi sesi belajar utama (*main lesson*) sepanjang sekitar 2 jam tiap hari. Main lesson yang panjang ini untuk memudahkan anak berproses melalui setiap tahapan dengan perlahan, sehingga hal yang awalnya sulit pun lama-lama jadi terasa mudah.

Pendidikan Waldorf sangat menekankan proses pembelajaran dilakukan melalui seni dan bercerita. Proses pembelajaran akan selalu diawali dengan storytelling. Lalu nanti pengenalan huruf akan dimulai dengan menggambar bentuk

dan menggunakan cerita-cerita untuk memberi anak gambaran huruf, sebelum akhirnya anak dikenalkan dengan simbol huruf.

Karenanya, orang tua praktisi *Waldorf* juga perlu berlatih untuk bisa bercerita tanpa membaca buku, terutama saat sudah masuk sesi belajar utama (*main lesson*). Selain belajar mendongeng, orangtua juga nantinya mesti belajar aneka prakarya seperti merajut, olah kayu, melukis, menggambar, dll.

Yang cocok menjadi praktisi *Waldorf* adalah keluarga pembelajar yang meyakini bahwa setiap manusia itu unik, punya misinya masing-masing di Bumi; keluarga yang ingin ada pembelajaran terstruktur, sekaligus ruang bebas untuk eksplorasi diri; keluarga yang meyakini bahwa manusia itu makhluk spiritual berporos tiga, yang harus dikembangkan bukan hanya raganya melainkan juga dipelihara jiwanya, dan perlu diseimbangkan antara kehendak, perasaan, dan pikirannya.

Untuk orangtua yang ingin mendorong anak-anaknya mengerjakan kegiatan seni rupa di rumah dengan pendekatan *Waldorf*, ada beberapa saran untuk diterapkan menjadi prinsip-prinsip umum termasuk menciptakan sebuah ruang kerja untuk aktivitas seni, tanggap terhadap karya anak, dan menyimpan contoh-contoh karya anak. Bagaimana ruang fisik diatur tentunya tergantung pada pengaturan tempat tinggal. Dalam sebuah rumah, orang tua dapat mengatur sebuah sudut dalam sebuah ruangan agar memberikan keleluasaan yang lebih besar.

Orangtua terutama harus sadar bahwa seni bukan soal mencapai hasil-hasil yang tampak berseni; penekanannya harus pada proses kreatif. Ketika anak-anak diberikan bahan-bahan seni rupa, mereka akan menemukan cara dan mampu menggunakannya. Anak-anak biasanya akan mengatur alat dan bahan tersebut dengan cara yang unik juga bermakna pada anak umur diatas 5 tahun. Biarkan anak-anak membuat ritme sesuai aturan petunjuk guru. Jika mereka terlihat menemui jalan

buntu, sebuah pertanyaan tentang warna favorit atau perjalanan berkreasi yang baru dimulai.

Seni pada anak-anak dapat bertumbuh dengan subur jika pendidik dan orangtua disekitarnya memperhatikan apa yang ada di atas kertas, untuk menggambarkan beberapa aspek dari karya itu dan untuk menyimpan serta menghargainya. Ada dua cara untuk menghargai karya anak. Yang pertama adalah bagaimana anda melihatnya dan berkomentar tentangnya. Yang kedua adalah memelihara karya itu secara fisik. Ini akan memberi pesan pada anak dan orang lain mengenai nilai dan pentingnya karya tersebut.

C. KEUNGGULAN DAN KELEMAHAN PEMBELAJARAN SENI RUPA DI SEKOLAH WALDORF PADA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI.

NO	KEUNGGULAN	KELEMAHAN
1	Pendidikan <i>Waldorf</i> di bidang seni rupa yang mengembangkan peserta didik secara utuh relevan pemenuhan kebutuhan manusia dalam ilmu spiritual antroposofi.	Pendidikan <i>Waldorf</i> yang mengembangkan peserta didik secara utuh di bidang seni rupa relevan dengan konsep pendidikan Nasional Republik Indonesia. Namun, pemenuhan kebutuhan manusia dalam ilmu spiritual antroposofi tidak relevan dengan pendidikan di Indonesia. Karena Indonesia tidak dilandasi oleh antroposofi.

2	Pembelajaran seni rupa bersifat holistik dan menghargai proses berkarya, tidak terdapat instruksi, maka pengarahan berkarya dalam bentuk cerita penuh penghayatan dengan suara yang lembut dengan kasih sayang, berekspresi dengan penuh cinta.	Proses pembelajaran seni rupa dinilai sulit dipahami karena dengan teknik yang tidak lazim itu untuk orang tua dan guru harus mengikuti pelatihan pendekatan <i>Waldorf</i> , sehingga untuk orang tua pada umumnya merasa keberatan.
3	Pembelajaran seni rupa dengan pendekatan <i>Waldorf</i> di TK Arunika membutuhkan Kerjasama yang baik antara guru, orang tua dan anak	Tidak semua orang tua yang dapat konsisten untuk bekerja sama, dibutuhkan kebulatan tekad dalam mengikuti pembelajaran seni rupa menggunakan kurikulum <i>Waldorf</i> , biasanya keadaan orang tua terbentur dengan perubahan zaman dan teknologi.
4	Alat, bahan dan teknik berkarya aman digunakan untuk anak dan dewasa juga ramah lingkungan dengan warna-warna yang alami.	Alat dan bahan sulit didapatkan juga harganya masih terbilang tinggi, masih didominasi buatan dari luar negeri.

5	Menurut metode <i>Waldorf</i> , masa hidup seorang anak terbagi menjadi tiga tahap yang terpilah, tiap tahap panjangnya sekitar tujuh tahun.	Setiap metode mempunyai pendapat tahapan hidup seorang anak yang berbeda-beda, sebagai contoh dalam metode <i>Montesori</i> yang digagas oleh Dr. Maria Montessori (1870-1952), dimana ada 4 (empat) fase perkembangan anak dan setiap fase memiliki ciri-ciri khusus yang disebut <i>sensitive period</i> . Yang mana tiap tahapan panjangnya 6 tahun. Jika dibandingkan Metode <i>Montesori</i> maka metode <i>Waldorf</i> dinilai memiliki rentang lebih lama.
6	Semua kurikulum dan metode belajar-mengajar seni rupa harus disesuaikan dengan kekhasan tahap perkembangan anak sesuai teori indera dasar .	Perbedaan pendapat orang tua dalam pembelajaran seni rupa dianggap tidak bisa memberikan pendidikan secara holistik.
7	Anak diarahkan untuk menggambar dengan dimensi sejak usia dini, keyakinan ini menanamkan sikap pemahaman wujud-wujud	Anak-anak yang belajar dengan metode <i>Waldorf</i> akan kesulitan untuk mengikuti lomba-lomba mewarnai dan menggambar secara konvensional.

8	Pembelajaran seni rupa diarahkan secara lembut sesuai dengan pemahaman individu anak, hal ini membuat anak merasa nyaman tanpa tekanan.	Perencanaan pembelajaran seni rupa yang setahap demi setahap sehingga memerlukan waktu lebih lama.
9.	Pendidikan seni rupa yang dipupuk dan tumbuh subur membuat anak terbiasa memperhatikan, memelihara, menghargai proses, tidak haus akan pujian	Karena membutuhkan waktu lebih lama sehingga metode ini tidak terlihat signifikan secara kasat mata. Yang akhirnya untuk orang pada umumnya menganggap pendidikan holistik banyak membuang waktu.

Tabel 4.1