

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Penelitian

Banyak orang berpendapat bahwa tidak ada bidang lain yang lebih benar kecuali belajar menjadi seseorang yang sosial. Selain itu, sebagian orang berpendapat bahwa bermain merupakan pemborosan waktu. Senada dengan yang diungkapkan Elizabeth B. Hurlock (1978: 320) bahwa, “Dalam beberapa bidang perkembangan telah terjadi perubahan radikal dalam sikap terhadap pentingnya penyesuaian pribadi dan sosial anak-anak ketimbang dalam bermain”. Sebernarnya sikap yang menekankan terhadap pentingnya belajar tersebut bertujuan baik, yaitu untuk mempersiapkan diri anak mengarungi kehidupan yang akan datang. Tetapi bermain merupakan dunia yang tidak bisa dilepaskan dari anak-anak. Anak-anak prasekolah tidak memiliki kewajiban yang berat dalam proses pembelajaran, karena dunia mereka adalah dunia bermain. Walaupun dalam proses pembelajarannya mengandung unsur belajar, tetapi hal tersebut dilakukan dalam bentuk cerita, nyanyian ataupun permainan. Seperti kurikulum pendidikan yang dikembangkan oleh Froebel bahwa dasar kurikulum tersebut adalah ‘*gift*’ ‘*occupation*’, ‘nyanyian yang diciptakan dan bermain yang mendidik’ (Soemiarti, 2003: 8). Dalam hal ini bukan menganggap mata pelajaran sekolah TK tidak penting, tetapi lebih menekankan pada anak didik dan minat anak dari pada mata pelajarannya sendiri. Dalam teori Dewey (Soemiarti, 2003:8) yang biasa disebut ‘*progressivism*’

mengatakan, "...lebih menekankan pada anak didik dan minat anak dari pada mata pelajarannya sendiri". Sedangkan bermain merupakan ciri dan minat dari anak prasekolah. Sekolah TK sebaiknya mempersiapkan anak guna menghadapi kehidupan masa kini bukan masa yang akan datang. Seperti yang ditulis oleh John Dewey dalam *'My Pedagogical Creed'*, bahwa, '...pendidikan adalah proses dari kehidupan bukan persiapan guna masa yang akan datang' (Soemiarti, 2003: 8). Dengan bermain anak akan mendapatkan pengalaman belajar yang berharga. Bila mengambil sesuatu yang seharusnya dimiliki anak dalam hal ini bermain, dikhawatirkan hal tersebut bisa berdampak buruk pada anak-anak. Misalnya, terjadinya penyimpangan psikologis seperti agresif, depresi dsb. "anak yang berperilaku agresif akan mengalami kesulitan menjalin hubungan yang baik dengan orang tua, saudara, teman, dan guru" (Gracina, 2005:29). Pada awalnya anak-anak dianggap tidak mungkin mengalami depresi, tetapi berdasarkan penelitian yang dilakukan para ahli anak-anak juga bisa mengalami depresi. Seperti yang dikemukakan Juliska Gracina (2005:62) "Sekarang, para ahli setuju bahwa anak mengalami depresi, seperti halnya orang dewasa". Agar hal tersebut tidak terjadi pada anak-anak, maka jangan mengambil sesuatu yang seharusnya dimiliki oleh anak, dalam hal ini bermain. Karena dunia anak adalah dunia bermain, maka permainan pada anak akan menjauhkan anak dari penyimpangan psikologis tersebut, bahkan sebaliknya dengan bermain anak akan menjadi kreatif, imajinatif dan atraktif. Agar anak-anak tidak mengalami seperti yang disebutkan di

atas, perlu adanya dukungan yang kuat dalam hal bermain, sarana-sarana bermain yang ada di taman kanak-kanak merupakan dukungan bermain bagi anak-anak prasekolah. David Elkind (Soemiarti, 2003: 15) percaya bahwa ‘anak-anak membutuhkan dukungan yang kuat untuk bermain dan kegiatan yang dipilih sendiri dengan tujuan untuk dapat bertahan dalam stres yang ada sekarang dalam lingkungan anak’. Dukungan bermain bagi anak TK adalah sarana bermain yang ada di lingkungan sekolah baik di dalam kelas maupun dihalamannya. Sehubungan dengan pentingnya dukungan bermain bagi anak TK, saya mencoba melakukan analisis terhadap salah satu sarana bermain yaitu patung yang ada di halaman sekolah TKN Pembina, TK Lab. School UPI dan TK Merpati Pos.

Ada beberapa alasan mengapa penulis menganalisis sarana bermain anak jenis patung, yaitu:

1. Manusia menurut kodratnya mengagumi dan senang akan seni dan keindahan. Begitupun dengan usia anak prasekolah, dalam perkembangannya mereka memasuki masa estetik. Masa estetik ini merupakan perkembangan rasa keindahan. Dalam hal ini Syamsu Yusuf (2006: 24) mengemukakan:

“Pada masa ini dianggap sebagai masa perkembangan rasa keindahan. Kata estetik disini dalam arti bahwa pada masa ini, perkembangan anak yang terutama adalah fungsi pancaindranya. Kegiatan eksploitasi dan belajar anak juga terutama menggunakan panca inderanya. Pada masa ini, indra masih peka, karena itu Montessori menciptakan bermacam-macam alat permainan untuk melatih pancainderanya”.

Dari sini kita dapat mengetahui bahwa dari segi fisik maupun psikologis anak prasekolah memiliki ketertarikan akan sesuatu yang disebut seni dan keindahan. Begitupun dengan fungsi patung yang dibuat sebagai sarana bermain dan belajar anak, dapat meningkatkan imajinasi dan kreativitas anak. Selain itu, bentuk patung dibuat semenarik mungkin sehingga anak-anak menjadi tertarik untuk bermain. Selain memiliki bentuk yang menarik, patung tersebut diberi warna-warna yang ceria sehingga dapat menambah imajinasi dan ketertarikan terhadap patung tersebut. Karena sesuatu yang dimunculkan dengan seni dan keindahan akan lebih dapat diterima anak dibandingkan dengan sesuatu yang dimunculkan dalam bentuk yang kaku dan cenderung dipaksakan.

2. Beberapa jenis emosi yang berkembang pada masa anak ketika usianya mulai menginjak 4 tahun diantaranya yaitu, takut dan phobi. Takut tersebut "...yaitu perasaan terancam oleh suatu objek yang dianggap membahayakan" (Syamsu Yusuf, 2006: 167). Mengenai perkembangan emosional anak Syamsu Yusuf (2006: 169) "Phobi, yaitu perasaan takut terhadap objek yang tidak patut ditakutinya (takut yang abnormal)...". Seperti takut terhadap kodok, ulat, bahkan sebagian anak ada yang takut terhadap bebek. Perkembangan emosional tersebut sangat tidak baik untuk perkembangan anak-anak khususnya anak-anak prasekolah TK. Karena hal tersebut bisa menimbulkan perkembangan emosi yang kurang sehat bagi anak-anak.

Sehubungan dengan hal itu penulis mencoba melakukan penelitian terhadap salah satu unsur dari seni rupa, yaitu patung. Dengan bermain dengan patung hewan tersebut diharapkan rasa takut dan phobi pada anak menjadi berkurang.

3. Rendahnya kondisi patung yang tidak sesuai dengan gerak motorik anak. Sebaiknya sarana bermain anak jenis patung yang ada di TK memiliki kondisi yang lebih sesuai dengan gerak motorik anak, supaya lebih banyak gerak motorik yang dapat dilakukan oleh anak terhadap patung tersebut.

Bentuk-bentuk patung yang akan diteliti adalah karya patung yang tidak memiliki unsur ideoplastis ( unsur yang tersirat di balik bentuk patung tersebut yang tidak dilihat oleh kemampuan mata, namun dapat dihayati melalui pengalaman estetik dan perasaan seseorang dalam menikmati sebuah karya seni patung ), tetapi karya patung yang memiliki unsur fisikoplastis ( unsur yang dapat kita lihat atau raba secara riil/ nyata pada bentuk fisik luar dari bentuk sebuah karya patung ). Penelitian tersebut dilakukan di taman kanak-kanak negeri (TKN) Pembina yang beralamat di jalan Sadang Serang No. 11 Bandung, TK Lab. UPI yang beralamat di jalan Senjaya Guru Kampus Bumi Siliwangi dan TK Merpati Pos di jalan Brigjen Katamso No. 35 Bandung.

## **B. Rumusan Masalah**

Jumlah anak-anak usia sekolah T.K di kota Bandung sangat besar , jumlah tersebut memberi sumbangan terhadap sarana sekolah dan kelengkapannya. Tetapi juga pada ketersediaan tempat bermain yang memiliki kandungan pendekatan sesuai dengan usia anak, salah satunya adalah sarana belajar dan bermain yang ada di halaman sekolah TK. Dari latar belakang tersebut, saya membatasi penelitian pada :

- a. Bagaimana latar belakang sekolah TKN Pembina, TK Lab. School UPI, dan TK Merpati Pos menyediakan sarana jenis patung di halaman sekolah tersebut ?
- b. Bagaimana pandangan guru/ pengajar TKN Pembina, TK Lab. UPI, dan TK Merpati Pos terhadap sarana jenis patung yang ada di halaman sekolah tersebut ?
- c. Bagaimana pengaruh patung yang ada di halaman sekolah TKN Pembina, TK Lab. UPI, dan TK Merpati Pos terhadap aktivitas motorik siswa ?

## **C. Definisi Istilah**

Agar arah penelitian terhindar dari kemungkinan adanya salah tafsir, maka penulis menganggap perlu menjelaskan istilah-istilah definisi yang penting sebagai berikut :

### **1. Patung**

Adalah sebuah benda berbentuk tiga dimensi merupakan hasil karya buatan manusia, khususnya pada penelitian ini merupakan patung yang

dibuat untuk tujuan sebagai sarana bermain anak dan media pembelajaran.

## 2. Sarana

Pada penelitian ini adalah patung yang menjadi alat atau media untuk memperkenalkan jenis binatang tertentu terhadap anak-anak TK.

## 3. Bermain (*Play*)

Adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, sehingga anak-anak mendapatkan pengalaman belajar dari bermain.

## 4. Taman kanak-kanak (*kinder garten*)

Adalah lembaga pendidikan untuk anak prasekolah umur umur 4 sampai 6 tahun.

Dari segi kelembagaan baru taman kanak-kanak yang memiliki status hukum sesuai Peraturan Pemerintah (PP) No.27 Tahun 1990.

Sedangkan untuk *play group*, sampai saat ini, belum secara spesifik masuk didalamnya.

## **D. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **a. Tujuan penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini , yaitu :

- (a) Untuk memahami latar belakang disediakannya sarana jenis patung di halaman sekolah TK Negeri Pembina, TK Lab. School UPI, dan TK Merpati Pos.

- (b) Untuk memahami pandangan guru/ pengajar TKN Pembina, TK Lab. UPI, dan TK Merpati Pos terhadap sarana jenis patung tersebut.
- (c) Untuk memahami pengaruh patung yang ada di halaman sekolah TKN Pembina, TK Lab. UPI, dan TK Merpati Pos, terhadap aktivitas motorik siswa.

#### **b. Manfaat Penelitian**

- ( a ). Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khasanah ilmu pengetahuan khususnya tentang seni patung.
- ( b ). Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan terhadap kegiatan pembelajaran khususnya di sekolah taman kanak-kanak (TK).
- ( c . ) Semoga penelitian ini dapat menjadi inspirasi bagi para seniman untuk membuat patung yang berfungsi sebagai sarana bermain dan belajar anak-anak.

#### **E. Landasan Penelitian**

##### **a. Landasan Empirik**

Bentuk-bentuk patung sebagai sarana bermain anak tidak hanya memiliki nilai estetis saja tetapi juga dapat memberikan kesenangan batin bagi anak ketika sedang bermain dengan patung tersebut. Hal ini merupakan sala satu langkah awal untuk mengenal dunia seni rupa. Dengan bentuk-bentuk patung yang menarik bagi anak diharapkan

dapat menambah imajinasi dan pengetahuan anak terhadap sesuatu dan hal ini sangat baik bagi perkembangan otak anak.

b. Landasan Teoritik

Landasan teoritik yang digunakan penulis yaitu dengan membedakan nilai estetik dari sudut nilai ekstrinsik dan nilai intrinsik, yaitu :

( a ). **Nilai ekstrinsik** adalah fungsi yang dimiliki suatu benda atau kebaikan yang dimiliki benda tersebut ( patung sebagai sarana bermain dan belajar anak). Nilai ekstrinsik disebut juga makna kebendaan atau nilai instrumental.

( b ). **Nilai intrinsik** adalah sifat kebaikan yang dimiliki benda itu sendiri (patung sebagai sarana bermain dan belajar anak) . Nilai intrinsik tersebut sering juga disebut nilai konsumsi.

**F. Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan penulis yaitu metode ilmiah observasi yang biasa diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan dengan sistematis fonomen-fenomen yang diselidiki yaitu sarana jenis patung yang ada di halaman sekolah TKN Pembina, TK Lab. UPI, dan TK Merpati pos. Untuk melengkapi kekurangan penulis juga menggunakan metode interviu yang dipandang sebagai metode pengumpulan data dengan jalan tanya-jawab *sepihak* yang dikerjakan dengan sistematis dan berlandaskan kepada tujuan penyelidikan

Bentuk penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu penelitian etnografi atau penelitian kualitatif. "*Etnografi adalah suatu bentuk*

*penelitian yang berfokus pada makna sosiologi melalui observasi lapangan tertutup dari fenomena sosiokultural” (Emzir, 2008: 143).*

Wawancara dilakukan terhadap guru-guru/pengajar di sekolah taman kanak-kanak negeri Pembina, TK Lab. UPI, dan TK Merpati pos. Dengan ini, guru tersebut sebagai informan yang memberikan pandangan/pendapat terhadap sarana jenis patung yang ada di halaman sekolah taman kanak-kanak tersebut.

