

Pengembangan
Kreativitas Seni
Anak Usia Dini



Oleh ElindraYetti dkk.

PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI

Elindra Yetti, dkk@2019,

Elindra Yetti, Erie Siti Syarah, Suharti, Muktia Pramitasari,
Syarfina

Hak cipta dilindungi undang-undang

Editor: Yufiarti

Desain sampul, ilustrasi & Layout: Erie Siti Syarah

ISBN: 979-602-53650-3-4

Diterbitkan Oleh:



Penerbit

LPP- Mitra Edukasi

Anggota IKAPI No. 003/SST/2009

Jl. Dr. Sutomo No. 17 Palu-Sulteng

Jl. Tamalate III No. 45 Makasar

Hak cipta dilindungi Undang-undang.
dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk
dan dengan cara apapun tanpa izin tertulis dari
Penulis

Pengembangan Kreativitas Seni Anak Usia Dini



KATA PENGANTAR

Kegiatan kreativitas seni dapat membantu anak-anak pada seluruh aspek perkembangan mereka. Kreativitas seni senantiasa menekankan pembelajaran pada prosesnya, penting saat ini untuk mengajari anak-anak di dunia yang lebih mengutamakan produk atau hasil karya. Anak-anak harus didorong untuk lebih kreatif menghasilkan karya-karya orsinil.

Seperti kecerdasan atau keindahan, kreativitas adalah sifat yang dilihat sebagai sesuatu yang langka dan inheren, suatu sifat yang intuitif dan tidak dapat diajarkan; karya-karya yang dihasilkan oleh mereka yang memiliki kreativitas luar biasa dan tak terjangkau. Namun, jika anak-anak diberi kesempatan yang tepat untuk berlatih dan mengembangkan kreativitas mereka, seperti halnya otot di tubuh manusia, sifat itu akan menjadi lebih kuat dan terasa lebih alami.

Dalam kaitannya dengan anak-anak, seni kreatif adalah kegiatan yang melibatkan imajinasi anak dan dapat mencakup kegiatan seperti seni musik, tari, drama, dan rupa. Kreativitas seni mampu menstimulasi dan membantu anak-anak memupuk kemampuan mereka di hampir setiap aspek perkembangan, dan kegiatan kreativitas seni adalah kegiatan yang membuka pikiran, mendorong fleksibilitas pikiran. Kegiatan kreativitas seni selalu fokus dan menekankan pada proses pembelajaran.

Manfaat memberikan kegiatan kreativitas seni pada Pendidikan Anak Usia Dini sangat banyak dan luas, mulai dari kognitif, fisik hingga sosial emosional. Contohnya, berbagai jenis kegiatan seni kreatif membantu anak-anak membangun kemampuan fisik mereka dalam kedua kategori gerak. Misalnya, ketika

seorang anak menggenggam dan menggunakan kuas, atau menempelkan kancing dan benang ke kertas, dia menarik dan memajukan keterampilan motorik halus nya. Namun, ketika dia menari, melompat atau bertepuk tangan atau melompat sesuai dengan irama musik, musik menstimulasi bagian otak yang mengontrol keterampilan motorik kasar. Pemanfaatan masa emas perkembangan kanak-kanak pada ranah kreativitas ini sangat penting untuk kemampuan di usia dewasa nanti.

Kreativitas seni juga memberikan jalan keluar bagi anak untuk mengeksplorasi dan mengendalikan emosi mereka juga. Seni selalu dianggap sebagai hobi yang penuh gairah dan ekspresif, dan ini berlaku untuk anak-anak juga, meskipun dengan cara yang berbeda. Sebagai contoh, sementara seni membantu orang dewasa melepaskan perasaan yang mungkin mereka miliki mengalami kesulitan mengekspresikan, seni membantu anak-anak muda untuk mengeksplorasi jangkauan emosional mereka sehingga mereka akan lebih siap untuk menghadapi pasang surut yang akan menjadi bagian dari kehidupan mereka, saat mereka tumbuh dewasa. Teater, drama dramatis, dan permainan peran, khususnya, semuanya sangat cocok untuk mengembangkan kemampuan emosional anak-anak.

Menurut peneliti, kreativitas seni juga mendorong perkembangan kemampuan kognitif anak-anak. Menjelajahi dan berpartisipasi dalam permainan kreatif memicu penggunaan imajinasi anak-anak, yang pada gilirannya merangsang dan memperluas kapasitas mental mereka. Menurut Vygotsky, permainan seperti itu memungkinkan anak-anak untuk belajar hal-hal baru, melampaui keyakinan yang dipegang sebelumnya bahwa anak-anak mencerminkan dunia di sekitar mereka untuk menyatakan bahwa mereka

menginternalisasi dan mulai memahaminya. Lebih jauh lagi, ia percaya bahwa proses pembelajaran ini bergantung pada interaksi sosial anak-anak, dan menyebutnya “perancah,” di mana seorang anak dengan basis pengetahuan yang lebih kecil meningkatkan tingkat keterampilannya dengan meniru seorang individu dengan basis pengetahuan yang lebih besar, baik itu anak lain atau dewasa. Misalnya, jika seorang anak dengan keterampilan motorik halus yang belum berkembang melihat temannya mahir dalam melukis, ia akan menyalin gerakannya dan dengan demikian meningkatkan kemampuannya.

Kreativitas seni sering dianggap tidak penting, dan sering kali merupakan program pertama yang harus dipotong ketika dana rendah. Namun, kreativitas seni tidak hanya menumbuhkan imajinasi anak-anak, sehingga mereka menjadi pemikir yang lebih fleksibel dan inventif, tetapi juga membantu mengembangkan kemampuan fisik, emosional, dan mental mereka. Dengan demikian, penting bahwa kita bekerja sama untuk mengintegrasikan peluang yang lebih besar bagi anak usia dini untuk terlibat dalam kegiatan kreativitas seni, karena langkah-langkah tersebut akan memberikan landasan bagi kesuksesan di kemudian hari.

Buku ini hadir melalui berbagai penelitian serta kajian teori mengenai kreativitas seni untuk anak usia dini. Diharapkan buku ini mampu memenuhi kebutuhan pendidik usia dini di Indonesia agar dapat mengembangkan kreativitas seni Anak yang menjadi cikal bakal pemelihara bangsa.

Salam
Tim Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	1
DAFTAR ISI	2
BAB I KONSEP KREATIVITAS	5
BAB II KONSEP KREATIVITAS SENI	28
BAB III KREATIVITAS SENI MUSIK AUD	43
BAB IV KREATIVITAS SENI TARI AUD	79
BAB V KREATIVITAS SENI TEATER AUD	92
BAB VI KREATIVITAS SENI RUPA AUD	125
BAB VII PENILAIAN/ASESMENT KREATIVITAS SENI AUD	183
BAB VIII DAFTAR PUSTAKA	195

BAB I

KONSEP KREATIVITAS

Kreativitas merupakan salah satu istilah yang sering digunakan dalam kegiatan komunikasi sehari-hari baik dari kalangan psikolog, pendidik bahkan orang awam sudah lazim menggunakan istilah tersebut. Kreativitas bisa dikatakan sebagai “*thinking outside the box*” yaitu berpikir diluar dugaan atau diluar dari kebiasaan atau berpikir lain dari pada yang lain atau berpikir kreatif (Isbell & Raines, 2007). Menurut penelitian para psikolog masa kini istilah “kreativitas” merupakan sebuah istilah yang ambigu dalam pengertiannya. Untuk membantu memahami arti istilah “kreativitas” terdapat pengertian kreativitas secara populer dan psikologis.

Pada pengertian ini penekanan kreativitas adalah sebagai sebuah proses dan bukan hasil (Hurlock, 2010). Maksud dari suatu proses ini adalah suatu proses adanya sesuatu yang baru, baik berupa gagasan atau benda dalam bentuk atau rangkaian baru yang dihasilkan. Kebanyakan orang menganggap kreativitas dapat dinilai melalui hasil kreativitas yang diciptakan, tetapi hasil dalam pengertian kreativitas ini tidak terlalu ditekankan karena kreativitas tidak selalu membuahkan hasil yang dapat diamati atau dinilai. Contohnya adalah pada saat orang melamun, merancang sesuatu yang baru dan berbeda, tetapi hanya pelamun itu sendiri yang mengetahuinya. Kreativitas adalah pembuatan sesuatu yang baru dan berbeda.

Kreativitas dikenal sebagai suatu kreasi yang baru dan orisinal yang biasanya terjadi secara kebetulan (Isbell & Raines, 2007). Contohnya adalah ketika seorang anak bermain balok-balok kayu membangun tumpukan yang menyerupai rumah dan

kemudian menyebutnya rumah atau seorang seniman sedang mencampur warna dan secara kebetulan menemukan warna merah atau hijau yang lain yang biasa digunakan.

Kreativitas dapat juga dinilai sebagai sesuatu yang diciptakan selalu baru dan berbeda dari yang telah ada dan berbeda dari yang telah ada dan karenanya unik (Isbell & Raines, 2007). Konsep pengertian ini terdapat banyak bukti yang menyatakan tidak benar atau benar sebagian. Hal ini dikarenakan bahwa semua kreativitas diakui mencakup gabungan dari gagasan atau produk lama ke dalam produk bentuk baru, tetapi yang lama merupakan dasar bagi yang baru. Selanjutnya keunikan merupakan prestasi yang sifatnya pribadi, namun belum tentu merupakan prestasi yang universal. Contohnya adalah orang dapat menjadi kreatif bila menghasilkan sesuatu yang yang belum pernah dihasilkan sebelumnya, walaupun hal itu sudah pernah dihasilkan dalam bentuk yang hamper sama atau bahkan sangat serupa.

Proses mental yang unik adalah bagian dari kreativitas, suatu proses yang dilakukan semata-mata untuk menghasilkan sesuatu yang baru, berbeda dan orisinal (Isbell & Raines, 2007). Orang yang kreatif suka mengutak-atik segala sesuatu secara mental dan mencoba berbagai kemungkinan, bahkan bila mereka salah. Pemikiran yang seperti ini dalam kehidupan sehari-hari biasanya dianggap tidak kreatif. Akan tetapi, orang yang kreatif akan lebih luwes dan lancar dari pemikir selaras dan tidak terikat dengan informasi yang ada dan hal ini menimbulkan gagasan yang lebih kaya dan hasilnya membuka jalan ke arah penyelesaian yang baru dan karenanya kreatif.

Kreativitas sinonim dari kecerdasan tinggi (Isbell & Raines, 2007). Keyakinan ini diperkuat dengan kenyataan bahwa orang dengan IQ yang sangat tinggi adalah orang yang memiliki kreativitas tinggi pula. Padahal bukti yang menunjukkan bahwa kecerdasan tinggi dan kreativitas tinggi

berjalan seiring adalah sangat sedikit. Kreativitas hanyalah salah satu aspek kecerdasan saja.

Kejeniusan yang diwariskan pada seseorang dan tidak ada kaitannya dengan belajar atau lingkungan adalah bentuk kreativitas Isbell & Raines, (2007) menyatakan bahwa orang kreatif merupakan sarana konsep. Mereka tidak berperan dalam perilaku kreatif mereka, kecuali untuk mengungkapkan ciri bawaan dalam tindakan yang jelas dan tidak berkaitan dengan pengalaman dan keputusannya sendiri. Padahal terdapat bukti bahwa orang yang ingin kreatif memerlukan pengetahuan yang diterima sebelum dapat menggunakannya dengan cara yang baru dan orisinal.

Kreativitas sinonim dengan imajinasi dan fantasi yang merupakan bentuk permainan mental. Goldner telah mengatakan bahwa kreativitas merupakan kegiatan otak yang teratur, komprehensif, dan imajinatif menuju suatu hasil yang orisinal (Isbell & Raines, 2007). Jadi seseorang akan menjadi lebih inovatif dari pada reproduktif.

Kreativitas dalam pengertian populer ini menyatakan bahwa semua orang umumnya terbagi dalam dua kelompok besar yaitu “penurut” dan “pencipta”. Penurut melakukan sesuatu yang diharapkan tanpa mengganggu dan menyulitkan orang lain. Sedangkan pencipta menyatakan gagasan orisinal, titik pandang yang berbeda. Tetapi menurut pengamatan yang ada bahwa konsep ini tidak benar. Anak-anak tidak dapat lagi dibagi menjadi dua kelompok tersebut berdasarkan kreativitas seperti yang dilakukan dalam hal kecerdasan atau karakteristik lainnya. Sebagian besar anak mungkin merupakan penurut, namun pada saat yang sama mereka juga mempunyai beberapa kemampuan kreatif dan sebaliknya, sebagian besar anak mungkin kreatif tetapi pada saat yang sama mereka bisa menjadi anak yang penurut. Selain beberapa pengertian

populer di atas, ada banyak pengertian kreativitas yang dikemukakan oleh para ahli.

Secara psikologis, Drevdahl menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya. Ia dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman. Ia mungkin mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya dan pencangkakan hubungan lama ke situasi baru dan mungkin mencakup pembentukan korelasi baru. Ia harus mempunyai maksud atau tujuan yang ditentukan, bukan fantasi semata, walaupun merupakan hasil yang sempurna dan lengkap. Ia mungkin dapat berbentuk produk seni, kesusastraan, produk ilmiah, atau mungkin bersifat prosedural atau metodologis (Ismail, 2006).

Gallagher (1985) mengatakan bahwa kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengkombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya (Rachmawati & Kurniati, 2011). Supriadi (1994) mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relative berbeda dengan apa yang telah ada (Rachmawati & Kurniati, 2011).

Monstakis (dalam Rachmawati dan Kurniati, 2011) mengatakan bahwakreativitas merupakan pengalaman dalam mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu antara hubungan diri sendiri, alam, dan orang lain (Rachmawati & Kurniati, 2011). Semiawan (1997) mengemukakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah (Rachmawati & Kurniati, 2011).

Chaplin (1989) mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan bentuk baru dalam seni, atau dalam memecahkan masalah-masalah dengan metode-metode baru (Rachmawati & Kurniati, 2011). Csikzentmihalyi memaparkan kreativitas sebagai produk berkaitan dengan penemuan sesuatu, memproduksi sesuatu yang baru, daripada akumulasi ketrampilan atau berlatih pengetahuan dan mempelajari buku (Rachmawati & Kurniati, 2011).

Beberapa diantaranya percaya bahwa kreativitas adalah berpikir fleksibel, dimana orang dapat menyaksikan hal yang spesial ketika menyelesaikan masalah. Selain itu percaya bahwa kreativitas harus menghasilkan sesuatu yang bermakna atau produk yang sesuai. Dan kreativitas digambarkan bahwa menghasilkan pemikiran baru, solusi, dan atau produk berdasarkan pengalaman pengetahuan sebelumnya (Hendrick, 1986 dalam Isbell & Raines, 2007).

Beberapa pengertian ini, tidak menjelaskan secara menyeluruh yang rumit dan tentang nilai alamiah dan proses kreatif atau apa yang harus dilakukan untuk menentukan ketika proses kreativitas sudah dilaksanakan. Kita harus mendefinisikan semua komponen dari kreativitas untuk melihat secara menyeluruh.

Diantara banyak kreativitas yang muncul, dapat diambil kesimpulan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk berpikir unik atau berbeda dengan yang lain, menghasilkan ide-ide, atau mengkombinasikan berbagai hal. Pada tahun 1992, Torrance's menjelaskan bahwa kreativitas adalah:

Kreativitas menggali lebih dalam

Kreativitas terlihat dua kali

Kreativitas adalah menghapus kesalahan

Kreativitas adalah mengambil / mendengarkan kucing

Kreativitas semakin dalam

Kreativitas keluar dari balik pintu yang terkunci

Kreativitas menyumbat matahari
Kreatifitas ingin tahu
Kreativitas memiliki bola
Kreativitas adalah membangun istana pasir
Kreativitas adalah bernyanyi dengan cara Anda sendiri
Kreativitas berjabat tangan dengan masa depan (Henniger, 2013)

Berdasarkan semua pengertian di atas dapat kita simpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan membuat sesuatu yang baru dan berbeda; atau kemampuan berpikir lain dari yang lain.

Torrance (1964, 1969) menyebutkan terdapat empat komponen dalam proses kreativitas yaitu *originality*, *fluency*, *flexibility*, dan *elaboration* (Isbell & Raines, 2007). Kemudian Parnes menambahkan satu komponen dalam proses kreativitas yaitu *sensivity* dan memaparkan bahwa proses kreatif hanya akan terjadi jika dibangkitkan melalui masalah yang memacu pada lima macam perilaku kreatif (Isbell & Raines, 2007). Secara lebih jelas berikut merupakan penjelasan perilaku kreatif berdasarkan Torrance dan Parnes:

1. *Fluency* (kelancaran), yaitu kemampuan mengemukakan ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah.
2. *Flexibility* (keluwesan), yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah di luar kategori yang biasa.
3. *Originality* (keaslian), yaitu kemampuan memberikan respon yang unik atau luar biasa.
4. *Elaboration* (keterperincian), yaitu kemampuan menyatakan pegasaran ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan.
5. *Sensitivity* (kepekaan), yaitu kepekaan menangkap dan menghasilkan masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi.

Untuk memahami tentang kreativitas, ada 4 dimensi spesifik yang sering diteliti:

Orang Kreatif

Banyak yang mempercayai bahwa kreativitas merupakan anugerah yang hanya orang-orang tertentu saja yang mendapatkannya. Orang yang memiliki kreativitas yang tinggi mempunyai pengaruh yang sangat besar bagi kemajuan dunia. Franklin bekerja dengan listrik, Galileo mempelajari astronomi, Picasso menggunakan kubus sebagai aliran lukisannya, dan Wright's yang merupakan seorang desainer arsitektur merupakan beberapa contoh yang bekerja menggunakan kreativitas. Mereka merupakan beberapa orang kreatif yang sangat berpengaruh di dunia sesuai dengan bidangnya masing-masing dan membuahkan hasil dari pemikiran kreatif mereka.

Sebelumnya, untuk menyelidiki fokus dari sebuah kreativitas orang dewasa yaitu dengan mengetahui hasil yang luar biasa di bidang seni, desain yang unik dari sebuah bangunan, atau melakukan sebuah penemuan penting dari suatu ilmu pengetahuan. Perbedaan umum dari karakteristik dari orang yang kreatif dapat dilihat dari ciri dan atribut yang sering digunakan pada suatu kelompok tertentu. Meskipun demikian banyak penelitian yang memberikan wawasan yang memaparkan keunikan dari kreativitas orang dewasa, mereka tidak secara detail mendefinisikan tentang kreativitas, khususnya kreativitas pada anak usia dini. Hal menarik yang menjadi catatan adalah banyak karakteristik tentang kreativitas pada orang dewasa hampir sama dengan anak-anak sebagaimana disampaikan oleh Torrance (Isbell & Raines, 2007) untuk mengenali kreativitas pada anak usia dini, pada tabel berikut ini:

Tabel.1. Perbandingan kreativitas

Kreativitas pada orang dewasa	Kreativitas pada anak-anak (khususnya pada anak usia 4 tahun)
Mempunyai rasa ingin tahu	Mempunyai rasa ingin tahu
Ekspresif	Melalui celotehan dan jeritan
Spontan	Ceplas ceplos
Menyanangkan	Menyanangkan
Memiliki jiwa petualang	Memiliki jiwa petualang
Berpikiran terbuka	Bertanya-tanya / dipenuhi pertanyaan
Motivasi dari dalam diri	Aktif terlibat

Studi kasus tentang orang yang kreatif menunjukkan bahwa cara berpikir tersendiri untuk melihat berbagai kreativitas yang ada pada orang lain. Sebagai tambahan, guru dapat mulai untuk mengidentifikasi beberapa karakteristik dari seorang anak untuk menganalisa dari ciri-ciri tersebut sebagaimana diungkap oleh Torrance. Hal itu sangat membantu untuk mengenali perbedaan budaya kreativitas dan kreativitas pribadi untuk memulai mengenali bahwa kreativitas mungkin akan ada baik pada orang dewasa maupun anak-anak dan tidak terbatas untuk mengetahui potensi seseorang yang akan memberikan kontribusi bagi dunia.

Kreativitas budaya

Kreativitas budaya dapat diamati seperti pada perilaku, ide dan produk yang dihasilkan yang berpengaruh di dunia yang dapat dinikmati oleh semua orang. Beberapa penulis mengidentifikasi tipe dari kreativitas ini dengan huruf kapital "C". Hal ini untuk menunjukkan bahwa kreativitas dapat menjadikan seseorang memiliki eksistensi dan memberikan pengaruh bagi masyarakat atau budayanya.

Kreativitas tipe ini adalah hal yang langka. Contohnya para pemikir di abad 20 termasuk di dalamnya ahli fisika Albert Einstein, tokoh reformasi dunia Mahatma Gandhi, penari modern Martha Graham, Komposer Igor Stravinsky, dan penulis Virginia Wolf (Fowler, 1990). Orang-orang kreatif ini berpikir hal yang baru dan memberikan tantangan pada yang lain untuk menanyakan cara berpikir tradisional pada bidang yang digelutinya. Kebanyakan membuat suatu karya yang luar biasa dan kreativitas mereka mempengaruhi bidang yang menjadi keahliannya tentang pemikirannya yang lebih luas dari orang lain dan masyarakat.

Hanya pada orang tertentu yang memiliki kreativitas yang tinggi, mereka menciptakan ide menciptakan inovasi yang menentang pandangan tradisional dan memiliki keunggulan kreativitas budaya. Seringkali, mereka dianggap mempunyai pemikiran yang aneh dan diejek karena pemikirannya tersebut oleh teman-temannya. Mereka tetap bertahan dengan pemikirannya dan melanjutkan pekerjaannya dengan jalan yang berbeda dengan yang lain. Orang-orang kreatif ini dan pemikiran merekalah yang mengubah dunia.

Kreativitas individu

Kreativitas individu adalah melakukan hal yang baru atau sesuatu yang belum pernah ada sebelumnya. Kreativitas individu ini dapat diidentifikasi dengan simbol "c" kecil dan melibatkan ide baru dari seseorang tetapi tidak untuk menjadi orang lain. Tipe kreativitas ini dapat dilihat setiap kejadian sehari-hari dan memiliki keunggulan dibandingkan orang kebanyakan. Contoh orang yang memiliki kreativitas individu termasuk membuat rangkaian bunga, menemukan rute baru menuju rumah teman, atau memodifikasi resep untuk pertama kalinya membuat hidangan.

Kreativitas individu yaitu mengungkapkan suatu hal yang baru atau berbeda. Perkins (1981) Penulis buku *Mind's Best Work*,

menjelaskan bahwa kreativitas bukanlah anugerah yang ‘aneh’ atau proses yang misterius tetapi pemahaman yang baik terhadap suatu hal pada setiap pengalaman hidup sehari-hari.

Konsep kreativitas individu merupakan hal yang sangat berharga pada dunia anak usia dini. Contohnya, untuk pertama kali anak-anak melukis simbol sederhana di pohon, itu sedang melakukan kegiatan kreatif. Misalnya dengan mengambil dua tangkai dari cabang pohon atau membuat lingkaran dari cabang pohon. Hal ini merupakan suatu pengalaman baru bagi anak-anak. Guru dapat mengamati anak-anak ketika membuat sebuah lukisan pohon. Hal ini merupakan cara yang akan melihat gambaran “baru” pada seorang anak. Apapun itu, melukis pohon merupakan hal yang penting pada anak-anak dan salah satu bagian dari perilaku kreativitas individu.

Pandangan tentang kreativitas individu juga dapat diterapkan oleh guru. Pada papan dari kain agar dapat dijadikan area display untuk hasil pekerjaan anak-anak. Meskipun banyak hal yang dapat dilakukan di kelas, dapat juga dilakukan pertama kali oleh guru untuk mencoba teknik yang baru. Kain yang menarik merupakan pilihan dan strategi pemecahan masalah yang kreatif dengan menggunakan sesuatu yang berbeda untuk menempelkan bahan pembelajaran di papan.

Proses Kreatif

Proses kreatif lebih mengacu pada perilaku kreatif dan metode atau prosedur yang digunakan selama melakukan aktivitas. Ketika proses bernilai, seseorang dapat turut serta dalam kegiatan kreatif bahkan ketika tidak sampai selesai menghasilkan suatu produk (Schirrmacher, 2006). Dalam hal ini penekanannya pada proses berpikir dan apa yang dilakukan selama melakukan pengalaman kreatif. Seringkali ketika anak-anak mengeksplorasi bahan pembelajaran dan teknik mereka digunakan tidak menghasilkan suatu produk tertentu. Proses kreatif tersebut sangat memukau mereka. Pada penelitian

tentang kreativitas, banyak penulis dan peneliti yang menggambarkan bahwa proses kreatif sebagai bagian dari tahapan perkembangan.

Model Wallas

Model ini merupakan model tradisional yang dikembangkan oleh Wallas (1926) yang mendefinisikan empat tahap dalam proses berpikir kreatif. Tahapan ini sama seperti yang digunakan oleh para peneliti pada penelitian. Peneliti mengidentifikasi masalah, membuat hipotesis penelitian, melakukan pengujian dan terakhir memverifikasi data. Prosedur yang sama juga digunakan pada kelas pendidikan anak usia dini. Adapun tahapan proses berpikir menurut model wallas yaitu:

1. *Preparation*. Mencari permasalahan yang nyata. Hal ini termasuk di dalamnya memperoleh informasi, menemukan sumber data, dan mengenali masalah
2. *Incubation*. Pada saat tahapan ini berlangsung, masalah tidak terlalu dianggap, sebagai gantinya ada masa untuk dapat menahan diri dari mental bekerja
3. *Illumination*. Pada tahap ini seringkali digambarkan sebagai moment “Aha” atau “eureka” ketika mendapatkan sebuah ide baru atau mengkombinasikan hal-hal yang muncul yang ditemukan sesuai kebutuhan dari masalah tersebut. Tahap ini juga mengacu pada efek “light bulb”
4. *Verification*. Mendapatkan solusi dari permasalahan dan menentukan ide yang akan digunakan untuk memecahkannya.

Selain itu Parnes memaparkan proses kreatif hanya akan terjadi jika dibangkitkan melalui masalah yang memacu pada lima macam perilaku kreatif, sebagai berikut:

1. *Fluency* (kelancaran)
Yaitu, kemampuan mengemukakan ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah.

2. *Flexibility* (keluwesan)
Yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah diluar kategori yang biasa.
3. *Originality* (keaslian)
Yaitu kemampuan memberikan respons yang unik atau luar biasa
4. *Elaboration* (keterperincian)
Yaitu kemampuan menyatakan pengarahannya ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan.
5. *Sensitivity* (kepekaan)
Yaitu kepekaan menangkap dan menghasilkan masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi.

Pengembangan kreativitas melalui imajinasi membuat anak dapat memperagakan suatu situasi, memainkan peranannya dengan cara tertentu, memainkan peran seseorang dan menggantinya bila tidak cocok ataupun membayangkan suatu situasi yang tidak pernah mereka alami. Dalam permainan drama anak dapat memunculkan peristiwa masa lalu dan menggabungkannya dengan masa depan, menambahkan dialog, menambahkan nuansa baru terhadap karakternya serta arah baru dalam alurnya.

Tidak ada penulis cerita yang lebih baik dari seorang anak. selain penulis cerita, anak juga berperan sebagai actor kawakan, sutradara, audiensi, lawan peran pemain lain, serta koordinator terhadap peran yang dimainkan oleh kawan-kawannya sehingga mereka tahu apakah dia telah memainkan perannya dengan baik atau tidak. Anak menciptakan pengetahuannya sendiri ketika dia bebas berpartisipasi dalam permainan imajinatif.

Beaty menyatakan bahwa bagi anak, imajinasi adalah kemampuan untuk merespons atau melakukan fantasi yang mereka buat. Kebanyakan anak berusia dibawah tujuh tahun

banyak melakukan hal tersebut. Para pakar spesialis anak sekarang ini telah mengetahui bahwa imajinasi merupakan salah satu hal yang efektif untuk mengembangkan kemampuan intelektual, sosial, bahasa, dan terutama kreativitas anak (Rachmawati & Kurniati, 2011).

Dalam hal ini, imajinasi yang dimaksudkan adalah kemampuan berpikir divergen seseorang yang dilakukan tanpa batas, seluas-luasnya dan multiprespektif dalam merespons suatu simulasi. Kemampuan ini sangat berguna untuk mengembangkan daya pikir dan daya ciptanya tanpa dibatasi, ia bebas berpikir sesuai pengalaman dan khayalannya. Imajinasi akan membantu kemampuan berpikir fluency, fleksibility, dan originality pada anak.

Pemecahan masalah kreatif

Hal lain yang menjelaskan tentang proses kreatif dikembangkan oleh Osborn (1963) dan Parnes (1967). Mereka menghabiskan waktu untuk melakukan penelitian dan mengajarkan kreativitas melalui workshop, seminar, dan kelas universitas. Model pemecahan masalah kreatif fokus pada generasi dengan ide-ide kreatif.

Salah satu ciri yang unik dari model ini yaitu menekankan pada keberagaman berpikir. Yang sebelumnya fokus pendidikan hanya pada kesamaan berpikir. Contohnya, ketika guru bertanya “apa warna apel ini?” guru berharap semua jawaban sama yaitu “merah”. Model pemecahan masalah kreatif menekankan pada keinginan untuk menghasilkan banyak ide atau perbedaan/keberagaman berpikir. Untuk bertanya hal yang sesuai dengan model pemecahan masalah kreatif yaitu “warna apa saja yang dapat kalian lihat dari apel ini?” pertanyaan terbuka tersebut akan mendorong anak-anak menghasilkan jawaban dan ide yang bervariasi. Dengan aktivitas yang menggunakan pertanyaan beragam dan terbuka, guru dapat memberikan kesempatan anak-anak untuk berpikir

yang berbeda atau tidak harus sama untuk mencoba memberikan jawaban yang benar. Banyak kemungkinan yang muncul ketika pertanyaan tersebut diajukan yang mendorong keberagaman dan perbedaan respon.

Brainstorming (Pengungkapan Pendapat)

Osborn juga mengembangkan prosedur untuk brainstorming. Teknik ini secara umum digunakan saat ini sebagai salah satu cara untuk menghasilkan banyak pilihan di bidang bisnis, pendidikan, dan penelitian. Brainstorming menyediakan sebuah lingkungan yang dapat menerima semua ide dan keputusan dapat ditunda selama proses berlangsung. Hanya ide yang sudah terpilih yang dapat diimplementasikan. Ini merupakan proses bebas yang menyediakan ide unik yang mungkin tidak akan berkontribusi jika dilakukan evaluasi selama brainstorming.

Brainstorming dapat digunakan pada pembelajaran anak usia dini untuk menghasilkan banyak kemungkinan. Contohnya, orangtua dapat membawakan kantong besar dari gulungan kertas. Bagaimana dapat menggunakannya dalam pembelajaran? Anak-anak dapat maju dengan menunjukkan ide unik yang mendorong ide brainstorming. Beberapa saran untuk gulungan kertas tersebut yang mungkin termasuk menambahkannya di area seni, seperti membangun dengan beberapa balok, menempelkan pada helm, menggantungnya menjadi potongan yang lebih kecil untuk hiasan dan membuat terowongan untuk kelinci. Partisipasi pada proses ini memberikan anak-anak mengembangkan dirinya sebagai bagian dari pengalaman yang mendemonstrasikan idenya yang bernilai. Aturan dasar brainstorming:

1. Banyaknya ide adalah hal yang penting. Kemudian, dimungkinkan melakukan evaluasi
2. Tidak mengkritik ide orang lain
3. Mendorong kombinasi ide, satu ide dapat melengkapi ide yang lain

4. Ide yang bebas dan imajinatif merupakan nilai penting dalam brainstorming
5. Ada saatnya grup tersebut memiliki waktu tenang untuk berpikir
6. Pemimpin grup dan fasilitator bertanggung jawab untuk menegakkan aturan dasar
7. Brainstorming dapat bekerja dengan baik jika tiap kelompok terdiri dari 3 sampai 8 anak atau orang dewasa.

Anak-anak sangat baik untuk brainstorming. Mereka dapat mempelajari untuk dapat mematuhi aturan dan terlibat pada saat mengungkapkan ide. Diadaptasi dari Osborn, A.F. 1963. *Applied imagination*. New York: Charles Scribner's Sons.

Tingkat pertanyaan

Bloom mengidentifikasi perbedaan tipe dalam berpikir. Tingkatan terendah berhubungan dengan mengingat kembali informasi dan menyebutkan kembali apa yang disampaikan oleh guru. Level di atasnya yaitu berpikir tentang apa yang dibutuhkan oleh anak untuk menggunakan informasi pada situasi yang baru atau mengambil ide bersamaan pada suasana yang berbeda. Level selanjutnya berpikir suatu hal berhubungan dengan berpikir kreatif dengan bertanya kepada anak-anak untuk menggunakan informasi tersebut dalam menemukan cara-cara baru. (Bloom, Englehart, Furst, Hill, & Krathwohl, 1965)

Sanders (1966) membuat taksonomi Bloom dan menyarankan para guru untuk membangun pertanyaan yang dapat mendorong anak-anak untuk berpikir lebih kompleks. Hal ini merupakan struktur pertanyaan yang sangat teliti untuk memperoleh tingkatan pengetahuan, yang paling sederhana yaitu mengingat informasi yang sudah mereka miliki, hingga tingkatan tertinggi dalam berpikir yang mengharapkan anak-anak untuk mengaplikasikan atau mengkritisi sebuah informasi. Teknik ini dapat membantu guru mengembangkan dan

menggunakan lebih banyak pertanyaan yang akan memberi tantangan pada anak untuk berpikir lebih tinggi dan kreatif.

Tabel.2. Tangga Beripikir (Bloom, 1956)

Evaluasi
Sintesis
Analisis
Aplikasi
Interprestasi
Terjemahan
Memori

Lingkungan yang dapat memelihara kreativitas

Meskipun beberapa pandangan tentang proses berpikir fokus pada sebuah pendekatan yang teratur untuk berpikir, mereka dapat menerapkannya pada anak-anak sebagaimana mereka menyelidiki masalah dan menemukan solusi. Guru dapat menggunakan pada perencanaan, memilih bahan ajar, dan desain lingkungan pembelajaran. Teori dan model juga dapat membantu desain sebuah lingkungan yang dapat memelihara kreativitas anak-anak.

Produk yang dihasilkan dari aktivitas kreatif

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk memeriksa kreativitas yaitu fokus pada apa yang sudah dibuat atau hasil akhir. Produk kreatif dapat bervariasi mulai dari lukisan yang berwarna warni, komposisi musik atau pementasan drama. Hal ini sangat mungkin dapat dievaluasi dengan menentukan keunikan atau kegunaan produk tersebut. Untuk produk yang benar-benar kreatif, harus berbeda, original, atau melakukan inovasi.

Penekanan dari hasil akhir suatu kreativitas dapat dibatasi meskipun kadang di luar dugaan pada anak usia dini. Selama masa awal anak-anak, hampir semua anak menunjukkan sedikit ketertarikan pada hasil akhir, mereka fokus pada proses saat

berkreasi. Anak-anak lebih tertarik untuk mencampur warna daripada warna akhir yang muncul di kertas. Mereka ingin untuk mengeksplor bagaimana lem dapat merekatkan gambar daripada menyelesaikan tempelan dari guntingan kain flanel.

Pada anak-anak SD awal mulai menunjukkan ketertarikan pada hasil akhir dan menginginkan apa yang dihasilkan sesuai dengan kenyataan yang ada. Menekankan anak usia dini pada produk akhir akan melemahkan kreativitas anak. Amabile (1989) di dalam bukunya *Growing Up Creative* mengingatkan bahwa “*children’s motivation and creativity can be destroyed if evaluation, reward, and competition are misused*” “Motivasi dan kreativitas anak-anak dapat hancur jika evaluasi, penghargaan, dan kompetisi disalahgunakan”

Penelitian tentang kreativitas

Guliford (1965) menulis tentang permainan kreativitas memiliki peranan penting untuk mengenali potensi seseorang. Beliau menyimpulkan bahwa penelitiannya tentang kreativitas yang diabaikan, dan menyarankan bahwa kreativitas seharusnya dilihat sebagai bagian penting, berbeda dengan yang membentuk kecerdasan.

Beliau meyakini tentang pentingnya informasi yang diperoleh melalui belajar pada orang kreatif dan produktivitas kreatif. Dari hasil rekomendasi penelitian, beliau menentukan bahwa pengetahuan baru dapat diperoleh, yang digunakan untuk mengembangkan kreativitas pada anak. Sejak saat itu, terdapat peningkatan yang signifikan dari penelitian tersebut yang berhubungan dengan kreativitas di berbagai bidang, termasuk pendidikan, ilmu pengetahuan, bisnis dan seni. Penelitian ini menyelidiki kreativitas, berpikir kreatif, orang kreatif, dan lingkungan yang mendukung perkembangan kreativitas pada orang dewasa dan anak-anak.

Memperluas pemahaman

Torrance, seorang peneliti penting tentang kreativitas, melakukan penelitian selama 30 tahun yang diikuti oleh orang-orang yang membuat sesuatu luar biasa dari pencapaian kreativitas di bidang tertentu (Torrance, 1993). Beliau menemukan bahwa orang kreatif dapat menunjukkan karakteristik tertentu, seperti berpikir santai, memaklumi kesalahan, mempunyai tujuan dan misi tertentu, menerima perbedaan, dan mereka merasa tidak nyaman dengan satu ketertarikan terhadap sesuatu.

Berdasarkan hasil penelitian, Torrance dan rekan-rekannya menyarankan bahwa anak-anak dapat mengejar ketertarikannya dan bekerja dengan sungguh-sungguh sesuai dengan area yang menjadi minatnya. Sebagai tambahan, hal itu dapat membantu mereka untuk belajar secara mandiri, belajar mengevaluasi pekerjaannya, dan mencoba untuk mencari pembimbing yang dapat mendukungnya. Penekanan programnya terlekat pada keterampilan dan membangun hubungan yang kuat dengan pembimbing yang akan menumbuhkan kreativitasnya.

Dengan peningkatan hasil penelitian, terdapat banyak temuan yang dapat membantu untuk mempelajari tentang kreativitas. Beberapa hasil penelitian memberikan bukti empiris tentang perilaku yang tepat bagi guru atau relawan yang mengamati orang dewasa dan anak-anak selama beberapa tahun. Hasil penelitian lainnya menyatakan tentang pandangan baru untuk melihat kreativitas. Dari beberapa penelitian yang pernah ada, dapat dipilih diantaranya yang merangkum tentang berbagai jenis pekerjaan yang dilakukan dengan kreativitas. Penelitian yang dilakukan oleh Diamond dan Hopson (1999) menyimpulkan bahwa anak-anak memiliki imajinasi yang aktif. Banyak pendidik yang mengamati imajinasi pada anak usia dini dan penelitian ini mendukung kesimpulan tersebut.

Beberapa penelitian mengidentifikasi bahwa ketika seseorang terlibat pada proyek kreatif, mereka akan sangat fokus bahkan seringkali lupa waktu ketika mereka sedang bekerja (Kashdan dan Fincham, 2002). Csikszentmihalyi (1997), seseorang mempelajari kreativitas, mengacu pada intensitas fokus ketika sesuatu berjalan dengan baik, seperti “Bagaimana?”. Beliau menyimpulkan bahwa proses kreatif yang memuaskan yang dilakukan oleh seseorang tanpa mengharapkan imbalan dengan kesungguhan. Contohnya mengamati ketika anak secara intensif terlibat pada aktivitas individu yang bermakna. Menurut Jamil, beliau fokus pada ketahanan dalam mengerjakan sesuatu hingga menyelesaikannya, dengan sedikit perhatian dan kesulitan untuk terlibat. Menurut bahasa Csikszentmihalyi, sesuatu yang ‘mengalir’.

Teresa Amabile, dari Harvard Business School, telah melakukan penelitian selama beberapa tahun. Pada penelitiannya (1983, beliau meneliti kegiatan harian dari 238 orang yang bekerja pada proyek kreatif. Dari 12.000 jurnal yang masuk banyak individu yang mempelajari tentang bagaimana, beberapa temuan awal yang menarik di lingkungan bekerja, Amabile menemukan beberapa faktor yang mendukung kreativitas ketika ada suatu hal yang jadi penghambat perkembangan suatu ide baru.

Beliau dan peneliti yang lain menyimpulkan bahwa setiap orang dengan tingkat kecerdasan normal mempunyai kemampuan untuk melakukan sesuatu beberapa tingkatan dari pekerjaan kreatif. Mereka menyarankan bahwa kreativitas bergantung beberapa faktor, pengalaman (termasuk pengetahuan dan keterampilan), mampu berpikir dengan cara yang baru dan memiliki kapasitas untuk melanjutkan pekerjaannya ketika menghadapi kesulitan. Dia juga menemukan bahwa motivasi instrinsik dapat mempercepat seseorang untuk bekerja tanpa harus mendapatkan imbalan

dan merupakan faktor paling penting yang mempengaruhi proses kreativitas.

Dia menemukan hal-hal pendukung ide dari seseorang agar dapat kreatif. Hal ini dapat memandang kreativitas secara tak terbatas, bukan hanya pada orang-orang yang bertalenta tapi juga pada orang kebanyakan. Guru dan anak-anak mempunyai kemampuan untuk bertindak kreatif, jika lingkungan mendukung proses kreatifnya. Kesempatan bertindak kreatif dimiliki oleh setiap anak yang menunjukkan talenta yang dimilikinya.

Sebuah pemikiran yang menentang penemuan ini bahwa orang kreatif dapat bertahan terhadap apa yang dikerjakannya, meskipun dalam keadaan yang sulit. Bagaimana mendesain sebuah lingkungan yang memberikan anak-anak kesempatan untuk bertahan melakukan aktivitas sesuai waktu yang telah ditentukan? Kemungkinan pertama yang dapat dilakukan adalah dengan melakukan kerjasama dalam suatu proyek dalam waktu yang lama dan aktivitas yang di kelas yang sesuai dengan kurikulum. Daripada hanya menyediakan kegiatan yang dapat dikerjakan tiap hari, kegiatan proyek dapat lebih mengembangkan anak dan lebih mengembangkan wawasan anak.

Amabile (1983, 1996), juga menemukan bahwa kolaborasi dapat lebih mendukung proses berpikir kreatif daripada hanya sekedar kompetisi. Dalam penelitian ini, orang yang lebih kreatif akan berkolaborasi dari pada berkompetisi untuk menyelesaikan suatu proyek. Hal ini mendukung keyakinan pendidik anak usia dini, agar tidak membuat anak-anak selalu berpikiran melakukan kompetisi dengan yang lain hanya untuk mendapatkan hadiah atau penghargaan, namun lebih dari itu anak-anak akan lebih banyak belajar dengan bekerja sama dengan yang lain, dan saling membantu satu sama lain.

Kegiatan kolaborasi ini dapat dilakukan pada kelompok kecil dan kelompok besar pada kegiatan yang dilakukan di dalam kelas. Pada kelompok kecil, anak-anak dapat menuangkan pemikirannya, berpikir tentang berbagai ide yang mendukung, dan belajar untuk mengembangkan kemampuan sosial yang akan bermanfaat pada kehidupannya kelak. Amabile juga menemukan adanya indikasi bahwa guru mungkin dapat mengembangkan kreativitasnya ketika mereka bekerja dalam tim daripada hanya bekerja sendiri.

Pengalaman guru dapat memberikan ide tentang apa yang akan dilakukan di kelas, ketika guru baru membagikan pengetahuan terkini. Hal ini merupakan upaya kolaborasi yang sesungguhnya, setiap anggota memberikan idenya yang bernilai. Dengan bekerja satu sama lain, tim tersebut memungkinkan untuk melakukan pendekatan praktis yang tidak mungkin akan diperoleh jika bekerja sendirian.

Mengobservasi kreativitas pada anak usia dini

Kreativitas dapat dilihat pada perbedaan selama masa usia dini. Hal itu dapat diamati ketika balita yang menggunakan tangannya mendorong mainan untuk mendapatkan boneka teddy bear yang dia inginkan yang berada di belakang kotak penyimpanan makanan. Selain itu, dapat diamati pada anak pra sekolah yang mendesain menu untuk ditambahkan pada area restoran. Kreativitas dapat diamati pada anak usia taman kanak-kanak untuk menceritakan kembali cerita favoritnya dengan hal baru dan akhir yang mengejutkan. Perilaku tersebut dapat diidentifikasi sebagai bentuk kreativitas. Meskipun kegiatan ini tidak dilakukan dalam kelas terstruktur, anak-anak dapat melakukannya secara individu pada waktu tertentu.

Pendidikan anak usia dini, memandang perlunya penerimaan terhadap kondisi anak dan memandang pentingnya proses daripada hasil. Guru dapat mengobservasi anak-anak ketika mengeksplorasi dan melakukan percobaan dengan bahan yang

telah disediakan yang mendukung kesimpulan. Mereka meyakini proses kreativitas melalui tindakan dan kombinasi unik yang terjadi selama kegiatan berlangsung.

Beberapa anak menjadi tertarik pada produk sebagai suatu hal yang dihasilkan melalui keterampilan yang menggunakan berbagai macam bahan dan teknik. Barron (1988) menuliskan tentang beberapa variabel yang berhubungan dengan kreativitas. Potensi kreativitas pada anak-anak dapat diamati ketika prosesnya. Beberapa hal yang menjadi fokus penelitian Barron diantaranya, mengambil resiko, membuat hubungan, dan asosiasi serta memandang sesuatu dari sudut pandang yang berbeda.

Seringkali anak-anak mempunyai rentang perhatian yang pendek. Perhatian anak bergantung pada ketertarikan dan kemampuan menyerap materi yang disampaikan. Jika pembelajarannya bermakna, anak akan memiliki rentang perhatian yang relatif lebih panjang. Anak akan benar-benar fokus pada sesuatu yang menarik dan kemampuan yang luar biasa yang dilakukan pada proyek dalam waktu yang lama. Selama usia dini, menemukan hal menarik dan menantang merupakan hal yang substansi yang harus dilakukan guru, orangtua, dan pengasuh. Dari banyak kasus, apa yang dibutuhkan untuk kemampuan mengobservasi dan mengikuti ketertarikan yang 'nyata' pada anak usia dini.

Imajinasi

Imajinasi adalah kemampuan untuk memperkaya dan gambaran yang bervariasi tentang konsep dari seseorang. Imajinasi pada anak usia dini akan berkembang pesat dan sering digunakan pada melakukan permainan dan aktivitas seni. Saat anak-anak tumbuh dan berkembang, mereka memodifikasi perilaku dan menjadi kurang melakukan gerak pada saat persiapan bermain.

Bermain-main

Bermain seringkali mengacu pada pekerjaan yang anak-anak lakukan. Anak usia dini sangat lihai menyampaikan pemikirannya saat bermain.

Estetika

Pada dasarnya anak-anak menyukai keindahan dan sesuatu yang menyenangkan.

Asesmen kreativitas

Anak-anak dapat diamati berbagai ranah perkembangan dan dapat diamati saat anak bermain drama yang mencakup beberapa perkembangan sekaligus.

Kemampuan kreativitas anak usia dini

Contoh kreativitas pada anak usia dini termasuk:

1. Menciptakan lagu atau menggunakan kata-kata baru untuk lagu yang familiar (music)
2. Membuat lukisan menggunakan garis, bentuk, dan warna
3. Melakukan percobaan dengan membangun berbagai struktur balok
4. Bergerak untuk mengekspresikan perasaan dan pemikirannya
5. Mengambil peran dan berperan sesuai karakter
6. Konsentrasi pada proyek yang membutuhkan waktu lama
7. Mengorganisasi dan mengelompokkan benda yang ada di lingkungan belajar.
8. Menggunakan bahasa yang ekspresif dan mengkreasi kata-kata yang baru
9. Bercerita
10. Membuat kreasi gaun

BAB II

KONSEP KREATIVITAS SENI

Seni sebagai salah satu unsur budaya manusia keberadaannya telah mengalami perkembangan dalam kurun waktu yang sangat panjang. Dimulai dari bentuk seni yang sederhana di zaman prasejarah hingga mencapai bentuk yang lebih kompleks di zaman modern sekarang ini. Istilah seni dalam bahasa Indonesia berasal dari bahasa Sansekerta yang berarti

permintaan atau pencarian. Sedangkan Art berasal dari bahasa Inggris yang bermakna kemahiran (Sumanto, 2005).

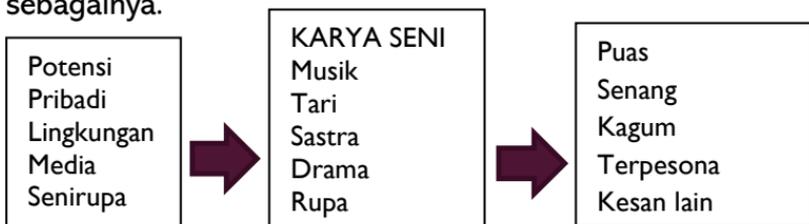
Seni adalah hasil atau proses kerja dan gagasan manusia yang melibatkan kemampuan terampil, kreatif, kepekaan indera, kepekaan hati dan pikir untuk menghasilkan suatu karya yang memiliki kesan keindahan, keselarasan, bernilai seni dan lainnya. Dalam penataan/penciptaan suatu karya seni yang dilakukan oleh para seniman dibutuhkan kemampuan terampil kreatif secara khusus sesuai jenis karya seni yang dibuatnya. Bentuk karya seni yang ada sekarang ini beragam dilihat dari bentuk kreasi seni, proses, dan teknik berkarya serta wujud media yang digunakannya.

Plato, seorang filsuf Yunani, mengemukakan bahwa seni adalah hasil tiruan alam (*Ars Imitatur Naturam*). Pandangan Plato ini menganggap bahwa suatu karya seni dan seniman merupakan peniru obyek/benda yang ada di alam atau karya yang sudah dibuat sebelumnya. Nilai keindahan suatu karya seni didasarkan pada kesan keindahan yang ada di alam. Ki Hajar Dewantara, tokoh pendidikan nasional memberikan pengertian bahwa seni adalah segala perbuatan manusia yang timbul dari perasaannya yang bersifat indah, hingga dapat menggerakkan jiwa dan perasaan manusia.

Thomas Munro, seorang ahli seni dan filsuf berasal dari Amerika mengemukakan seni adalah alat buatan manusia untuk menimbulkan efek-efek psikologis atas manusia lain yang melihatnya. Efek-efek tersebut mencakup segala tanggapan yang berwujud pengamatan, pengenalan, imajinasi yang rasional maupun irasional. Bebedetto Croce, seorang filsuf Italia mengatakan bahwa seni adalah ungkapan kesan-kesan (*art is expression of impressions*). Seni memiliki kebebasan untuk mengungkapkan segala khayalan atau pengalaman intuitif yang terkumpul di batinnya. Seni adalah segala kegiatan manusia untuk mengkomunikasikan

pengalaman batinnya pada orang lain, yang divisualisasikan dalam tata susunan yang indah dan menarik sehingga dapat menimbulkan kesan rasa senang atau puas bagi yang menghayatinya.

Pengertian seni mencakup tiga aspek, yaitu (1) pencipta atau pembuat disebut seniman dan pekerja seni, (2) hasil ciptaan atau buatan seniman disebut karya seni, dan (3) aspek penikmat seni disebut pengamat seni (Sumanto, 2005). Berdasarkan *medium seni* yang digunakan oleh para seniman terdapat berbagai cabang seni, antara lain seni musik, seni tari, seni rupa, seni sastra, dan seni drama/theater. Masing-masing cabang seni tersebut cara menikmatinya melalui indera yang berbeda. Misalnya seni musik melalui indera pendengaran, menikmati seni rupa melalui indera penglihatan dan sebagainya.



Gambar 2.1. Hubungan antara seniman, karya seni dan pengamat/penikmat seni disebut dengan Tri Tunggal Seni

Isbell & Raines, (2007) mengatakan seni kreatif telah menjadi bagian penting dari banyak program anak usia dini untuk waktu yang lama. Pada awal 1900-an, Patty Hill Smith mencampur metode Froebel dan filosofi John Dewey untuk menciptakan kurikulum yang memberikan dasar untuk praktek pada pendidikan anak usia dini di Amerika Serikat. Profesional anak usia dini menyadari pentingnya menyediakan kesempatan bagi anak-anak untuk mengembangkan kreativitas di semua domain, sosioemosional, psikomotor, dan kognitif. Seni kreatif, musik, gerakan, drama, dan seni visual sangat penting dalam

membina seluruh aspek perkembangan pada pendidikan anak usia dini.

Demikian pula Musik menyediakan suara, irama, melodi, tekstur, dan bentuk, yang digunakan untuk membuat lagu. Musik melibatkan ranah afektif dengan kognisi dan sering termasuk domain psikomotorik. Pada hal yang berhubungan dengan orang, karena mereka mendapatkan pemahaman tentang budaya mereka dan budaya lain. (Isbell & Raines, 2007).

Kondisi lingkungan untuk kreativitas anak usia dini

Lingkungan terdiri dari orang-orang, tempat, benda, dan pengalaman. Semua elemen ini dapat berdampak pada perkembangan anak-anak. Anak-anak membutuhkan pengalaman nyata sebaik seperti sumber inspirasi untuk mengembangkan kreatif. Dalam kreativitas, pengalaman seorang anak lebih memiliki makna etika interaksi dengan orang-orang, tempat, atau bahan, semakin banyak kemungkinan yang akan ada untuk digunakan dalam kegiatan kreatif. Dunia anak-anak muda harus diisi dengan pengalaman menarik yang membangun tingkat perkembangan mereka. Ini harus mencakup banyak kesempatan untuk bereksperimen dan menggabungkan bahan yang bermacam-macam dan benda-benda dengan cara yang berbeda, dan harus memungkinkan mereka untuk membuat pilihan dan bekerja pada proyek di seluruh waktu. Di kelas, lingkungan yang akan menumbuhkan kreativitas harus mencakup elemen berikut: memberikan waktu untuk berpikir kreatif, Menghargai ide kreatif dan produk, memberikan pilihan dalam kegiatan dan materi, mendorong risiko yang masuk akal, Menerima kesalahan, memberikan kesempatan untuk mengeksplorasi lingkungan.

Berdasarkan uraian di atas kami menyimpulkan bahwa kreativitas bagi anak usia dini merupakan hal penting yang tidak boleh terlewatkan pada pada masa perkembangannya,

begitu juga yang dengan musik yang menyediakan berbagai hal yang dapat menumbuhkan kreativitas, karena musik melibatkan ranah afektif dengan kognisi dan sering termasuk domain psikomotorik.

Teori anak usia dini dan kreativitas Bahan diidentifikasi dalam kategori ini berfokus pada teori dan temuan dari tinjauan utama penelitian. Ini termasuk literatur yang berhubungan dengan bidang-bidang berikut.

1. Pemeriksaan pendekatan yang berbeda untuk pendidikan anak usia dini dalam kaitannya dengan penekanan mereka pada kreativitas (misalnya Tinggi Ruang Lingkup, Montessori, Vygotski, Reggio Emilia).
2. Teori kecerdasan dan perkembangan kognitif dan hubungan mereka dengan kreativitas (teori misalnya Gardner tentang kecerdasan ganda, teori triarchic Sternberg berpikir).
3. Pendekatan untuk pendidikan seni dan implikasinya terhadap kreativitas (misalnya DisciplineBased Pendidikan Kesenian, Seni Propel).
4. Ulasan bukti penelitian tentang 'efek dipindahtangankan' dari pendidikan seni.
5. Teori dan ikhtisar penelitian kreativitas, pengembangan kreatif dan meningkatkan kreativitas melalui pendidikan
6. Penilaian kreativitas pada anak-anak.

Ciri-ciri Kreativitas

Salah satu aspek yang penting dalam kreativitas adalah memahami ciri-cirinya. Usaha untuk menciptakan suasana yang kondusif bagi perkembangan kreativitas dapat dilakukan dengan baik apabila kita memahami ciri-ciri kreativitas.

Supriadi mengatakan bahwa ciri kreativitas dapat dikelompokkan dalam dua kategori yaitu kognitif dan

nonkognitif (Rachmawati & Kurniati, 2011). Ciri kognitif diantaranya orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi. Sedangkan ciri nonkognitif diantaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif.

Kedua ciri ini memiliki keterkaitan satu sama lain, kecerdasan yang tidak ditunjang dengan kepribadian kreatif tidak akan menghasilkan sesuatu. Kreativitas hanya dapat dilahirkan dari orang cerdas yang memiliki kondisi psikologis yang sehat. Kreativitas tidak hanya perbuatan otak saja namun emosi dan kesehatan mental sangat berpengaruh terhadap lahirnya sebuah karya kreatif. Kecerdasan tanpa mental yang sehat sulit untuk dapat menghasilkan karya yang kreatif.

Selanjutnya dalam berbagai studi, Supriadi juga menemukan 24 ciri kepribadian kreatif adalah sebagai berikut:

1. Terbuka terhadap pengalaman baru.
2. Fleksibel dalam berpikir dan merespon.
3. Bebas dalam menyatakan pendapat dan perasaan.
4. Menghargai fantasi.
5. Tertarik pada kegiatan kreatif.
6. Mempunyai pendapat sendiri dan tidak terpengaruh oleh orang lain.
7. Mempunyai rasa ingin tahu yang besar.
8. Toleran terhadap perbedaan pendapat dan situasi yang tidak pasti.
9. Berani mengambil resiko yang diperhitungkan.
10. Percaya diri dan mandiri.
11. Memiliki tanggung jawab dan komitmen kepada tugas.
12. Tekun dan tidak mudah bosan.
13. Tidak kehabisan akal dalam memecahkan masalah.
14. Kaya akan inisiatif.
15. Peka terhadap situasi lingkungan.
16. Lebih berorientasi ke masa kinidan masa depan daripada masa lalu.

17. Memiliki citra diri dan stabilitas emosi yang baik.
 18. Tertarik kepada hal-hal yang abstrak, kompleks, holistik, dan mengandung teka-teki.
 19. Memiliki gagasan yang orisinal.
 20. Mempunyai minat yang luas.
 21. Menggunakan waktu luang untuk kegiatan yang bermanfaat dan konstruktif bagi pengembangan diri.
 22. Kritis dengan pendapat orang lain.
 23. Senang mengajukan pertanyaan yang baik.
 24. Memiliki kesadaran etika-moral dan estetika yang tinggi.
- (Rachmawati & Kurniati, 2011)

Ciri kepribadian orang kreatif diantaranya, antusias, banyak akal, berpikiran terbuka, bersikap spontan, cakap, dinamis, giat dan rajin, idealis, ingin tahu, jenaka, kritis, mampu menyesuaikan diri, menjauhkan diri, orisinal atau unik, pemurung, penuh daya cipta, penuh pengertian, selalu sibuk, sinis, tekun, sulit ditebak, toleran terhadap resiko, asertif, berlebihan, bersemangat, cerdas, fleksibel, gigih, impulsive, introvert, keras kepala, linglung, mandiri, memiliki naluri petualang, mudah bergerak, pemberontak, pengamat, penuh humor, percaya diri, sensitive, tegang, tidak toleran dan skeptis (Rachmawati & Kurniati, 2011).

Dari karakteristik tersebut dapat dilihat bahwa betapa sangat beragam dan fluktuatif kepribadian orang yang kreatif. Orang kreatif memiliki potensi kepribadian yang positif juga negatif. Sebagai contoh, ciri perilaku sosial individu kreatif cenderung tidak toleran terhadap orang lain, sinis, skeptis, dan kadang pemberontak. Dalam hal ini peran guru sebagai pembimbing yang akan membantu anak menyeimbangkan perkembangan kepribadiannya, sehingga anak kreatif dapat berkembang optimal tidak hanya perkembangan intelegensinya tetapi juga perkembangan sosial dan emosinya.

Nilai Kreativitas

Bila tidak ada hambatan yang mengganggu dalam perkembangan kreativitas, semakin cerdas anak maka semakin ia menjadi seorang yang kreatif. Kreativitas dapat berfungsi dalam ketidaktahuan. Ia menggunakan pengetahuan yang diterima sebelumnya dan hal ini bergantung pada tingkat intelektual seseorang. Kreativitas dapat dikatakan penting bagi perkembangan anak dikarenakan kreativitas itu memiliki nilai-nilai sebagai berikut:

1. Nilai kesenangan.
Kreativitas dapat memberikan kesenangan dan kepuasan tersendiri bagi anak, setelah ia dapat menciptakan sesuatu yang baru.
2. Nilai permainan.
Kreativitas menjadi bumbu dalam permainan kreatifnya karena semakin kreatif anak maka akan semakin menyenangkan arti sebuah permainan.
3. Nilai keberhasilan.
Kreativitas dapat membantu anak dalam mencapai keberhasilan dan menjadi sumber kepuasan ego yang besar.
4. Nilai kepemimpinan.
Kreativitas dapat memberikan nilai kontribusi positif terhadap pola kepemimpinan. Misalnya adalah pada setiap tingkatan usia pemimpin harus menyumbangkan sesuatu yang memiliki arti penting bagi kelompoknya, baik berupa usulan kegiatan bermain yang berbeda dan baru atau usulan yang lainnya demi kemajuan kelompoknya.
5. Nilai kepribadian.
Kreativitas berpengaruh besar terhadap pembentukan totalitas kepribadian seseorang, selain itu bisa juga menjadi sebuah kekuatan yang dapat menggerakkan manusia dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa, dari pasif menjadi aktif, dari bodoh menjadi cerdas dan lain sebagainya. Tergantung manusia itu sendiri yang akan

menentukan kreativitasnya akan dikembangkan atau dimatikan begitu saja.

6. Nilai kreasi.

Kreativitas dapat membantu sebuah proses yang menyebabkan lahirnya ide atau kreasi baru yang orisinal.

7. Nilai budaya.

Kreativitas dapat melahirkan budaya kerja produktif dan bukan budaya konsumtif sehingga dapat menciptakan manusia aktif dan kreatif. (Ismail, 2006)

Potensi Kreativitas

Dimasa lampau orang yang kreatif adalah orang yang telah menghasilkan sesuatu yang orisinal seperti film, komposisi musik dan lain-lain, tetapi seiring berkembangnya pengetahuan sekarang ternyata untuk menjadi kreatif itu bisa dipupuk dan dikembangkan oleh faktor lingkungan. Saat ini berbagai cara dilakukan untuk mencari dan menemukan potensi kreativitas anak agar bisa diberi kesempatan untuk berkembang. Dalam usaha mencarinya, usaha yang dilakukan diarahkan pada penyusunan tes yang dapat mengukur kreativitas tersebut. Beberapa tes kreativitas berbentuk verbal dan visual. Dalam tes verbal, kreativitas diukur dengan melihat jumlah kata yang dapat dikaitkan anak dengan suatu kata yang diberikan. Misalnya anak diminta untuk menyebutkan semua benda bulat yang ia pikirkan kemudian menjelaskan persamaan atau perbedaan benda tersebut. Dalam tes visual kreativitas, diberikan pola atau gambar garis kepada anak dan imajinasinya dinilai dengan melihat apa arti gambar tersebut bagi mereka.

Kreativitas merupakan konsep yang tidak begitu jelas, oleh sebab itu kedua tes verbal dan visual dianggap kurang berhasil untuk mengukur sebuah tingkat kreativitas. Dibawah ini beberapa indikator untuk mengetahui aktivitas anak dikatakan kreatif, yaitu:

1. Aktivitas anak lebih menekankan proses daripada hasil akhir.
2. Proses kreatif itu mempunyai tujuan yang dapat mendatangkan keuntungan bagi orang tua itu sendiri atau kelompok sosialnya.
3. Mengarah ke penciptaan sesuatu yang baru, berbeda, dan karenanya unik bagi orang itu. Baik penciptaan itu berbentuk lisan atau tulisan, konkret ataupun abstrak.
4. Timbul dari pemikiran yang berbeda, sehingga mengakibatkan keberbedaan dengan yang lainnya, sedangkan *konformitas* (bergerak selangkah demi selangkah sesuai prosedur dalam mencapai tujuan, dan pemecahan masalah sehari-hari timbul dari pemikiran *konfergen* (pemikiran searah yang tunduk pada alur).
5. Aktif mencipta sesuatu yang baru seiring dengan perolehan pengetahuan yang diterimanya.
6. Menjurus ke beberapa bentuk prestasi. Ia mungkin dapat berbentuk produk seni, kesusastaan, produk ilmiah, atau mungkin bersifat prosedural dan metodologis. Contohnya adalah melukis, melamun, deklamasi dll. (Ismail, 2006)

Faktor-faktor Pendukung dan Penghambat Kreativitas

Faktor Pendukung

Setiap anak memiliki potensi untuk kreatif walaupun memiliki tingkat kreativitas yang berbeda-beda. Kreativitas seperti halnya potensi lain yang membutuhkan rangsangan dan dukungan oleh lingkungan (motivasi eksternal) yang berupa apresiasi, dukungan, pemberian penghargaan, pujian, dan dorongan kuat dalam diri anak itu sendiri (motivasi internal) untuk dapat menghasilkan sesuatu.

Lingkungan dan sarana prasarana merupakan dua faktor utama yang menunjang perkembangan kreativitas agar dapat berkembang baik menuju titik optimal. Lingkungan yang baik dalam pengembangan proses kreativitas adalah lingkungan

yang dapat menghantarkan pribadi menjadi manusia kreatif. Lingkungan tersebut adalah yang memiliki indikasi sebagai berikut:

- a. Komunitas lingkungan terdiri dari orang-orang yang peduli dengan kreativitas, seperti komunitas pelukis, komunitas pengrajin, dan lain-lain.
- b. Lingkungan yang dapat memberikan semangat atau motivasi untuk mengembangkan aspek sosial, diantaranya dengan mengenalkan sikap yang perlu dimiliki dalam pergaulan.
- c. Lingkungan yang dapat membimbing dan mengarahkan perkembangan sosial, seperti mengenalkan sikap etis dan estetis.
- d. Lingkungan yang dapat mengarahkan pada terbentuknya sikap bertanggung jawab, dengan memberikan sejumlah kepercayaan.
- e. Lingkungan yang dapat memberikan kesempatan bereksperimen dan bereksplorasi menurut minat dan hasrat yang dimiliki anak.
- f. Lingkungan yang memberikan kesempatan untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman

Kondisi-kondisi yang dapat meningkatkan kreativitas diantaranya adalah:

- a. Waktu.
Untuk menjadi kreatif, kegiatan anak seharusnya tidak terlalu diatur sehingga sedikit waktu bebas bagi mereka untuk bermain-main dengan gagasan-gagasan dan konsep-konsep dan mencobanya dalam bentuk baru dan orisinal.
- b. Kesempatan menyendiri.
Singer menerangkan bahwa anak membutuhkan waktu untuk dan kesempatan menyendiri untuk mengembangkan kehidupan imajinatif yang kaya. Tetapi

dalam hal ini apabila anak mendapatkan suatu tekanan dari kelompok social maka ia menjadi tidak kreatif.

- c. Dorongan.
Anak-anak harus didorong untuk kreatif dan bebas dari ejekan dan kritik yang seringkali dilontarkan pada anak yang kreatif.
- d. Sarana.
Sarana untuk bermain dan sarana lainnya harus disediakan untuk merangsang dorongan eksperimentasi dan eksplorasi, yang merupakan unsur penting dari semua kreativitas.
- e. Lingkungan yang merangsang.
Lingkungan rumah dan sekolah harus merangsang kreativitas dengan memberikan bimbingan dan dorongan untuk menggunakan sarana yang akan mendorong kreativitas. Hal ini harus dilakukan sedini mungkin sejak masa bayi dan dilanjutkan hingga masa sekolah dengan menjadikan kreativitas sebagai suatu pengalaman yang menyenangkan dan dihargai secara sosial.
- f. Hubungan antara orangtua dan anak yang tidak posesif.
Orang tua yang tidak terlalu posesif terhadap anak, mendorong anak untuk mandiri dan percaya diri.
- g. Cara mendidik anak.
Mendidik anak secara demokratis dan permisif di rumah dan sekolah meningkatkan kreativitas sedangkan cara mendidik secara otoriter akan menghilangkan kreativitas anak.
- h. Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan.
Kreativitas tidak muncul dalam kehampaan. Semakin banyak pengetahuan yang dapat diperoleh anak, semakin baik dasar untuk mencapai hasil yang kreatif (Hurlock, 2010).

Dalam merencanakan program kreatif, pendidik atau orang tua perlu memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- a. Menerima anak pada tingkat perkembangannya saat ini, dengan memahami kelebihan dan keterbatasan kemampuan anak. Berupaya memberikan kegiatan yang menantang, sehingga anak senang dan penuh semangat mengerjakannya. Tetapi tugas itu jangan terlalu sulit bagi anak mengingat tingkat perkembangannya. Keberhasilan anak dalam melaksanakan kegiatan akan membuatnya menjadi percaya diri.
- b. Upayakan lingkungan yang nyaman untuk usia anak. Anak perlu merasa wajar, bebas dalam bersibuk diri secara kreatif, tanpa perlu takut bahwa ia akan mengotori lantai, baju, tembok dan sebagainya. Sediakan busa dan lap sehingga anak dapat membersihkan sendiri tempat bekerjanya. Dengan demikian kemandirian anak, tanggung jawab dan kepercayaan diri anak akan tumbuh.
- c. Anak yang berasal dari lingkungan yang taraf sosial ekonominya rendah cenderung memiliki kreativitas yang rendah. Hal ini disebabkan mereka memiliki kondisi kesehatan yang kurang baik, kurang mempunyai waktu luang, peralatan, dan ruang untuk mengekspresikan kegiatan kreatif anak. Akibatnya anak tidak memiliki semangat yang dapat mendorongnya beraktivitas sebagaimana umumnya anak.
- d. Anak yang berasal dari lingkungan desa kurang bermain daripada anak yang berasal dari lingkungan kota. Hal ini kurangnya teman, peralatan, dan waktu bebas untuk bermain.
Oleh karena itu, ciptakan lingkungan yang dapat merangsang anak untuk berkreasi, dengan memberikan dorongan dan bimbingan untuk menggunakan sarana yang ada, meskipun sifatnya pemanfaatan limbah yang dipandang tidak bermakna.

Faktor Penghambat

Kreativitas sangat penting bagi penyesuaian pribadi dan sosial yang baik sehingga segala sesuatu yang menghambat diharapkan bisa dihindari agar perkembangan kreativitas anak menjadi optimal. Di bawah ini beberapa hambatan dalam perkembangan kreativitas anak yang perlu kita ketahui, yaitu:

- a. Kegagalan dalam merangsang kreativitas anak.
Kreativitas tampak sejak awal terlihat dari cara bayi bermain-main dengan mainannya. Pada waktu itu semua hal yang menghambat perkembangan kreativitas akan membekukan kreativitas itu. Kegagalan dalam merangsang dalam masa ini dapat disebabkan karena ketidaktahuan orangtua tentang pentingnya kreativitas bagi anak. Mereka beranggapan kreativitas merupakan sifat bawaan sehingga kreativitas akan muncul tanpa rangsangan.(Hurlock, 2010)
- b. Ketidakmampuan mendeteksi kreativitas pada waktu yang tepat.
Sulitnya mendeteksi kreativitas menjadi penghambat tersendiri, walaupun terdapat tes yang dapat mendeteksinya, namun kita tidak akan menemukan potensi tersebut. Pada saat ada suatu bukti bahwa anak itu mempunyai potensi kreatif tetapi mungkin sudah terlambat untuk memberikan rangsangan yang dapat mengembangkan potensi itu sepenuhnya (Hurlock, 2010)
- c. Sikap sosial yang tidak menguntungkan bagi kreativitas.
Faktor penghambat ini terwujud dalam dua bentuk umum yaitu sikap yang tidak positif terhadap anak yang kreatif dan kurangnya penghargaan sosial bagi kreativitas. Hal ini tidak saja mengurangi kreativitas bahkan lebih buruk lagi akan menunjang perilaku menyimpang anak dan mengembangkan konsep diri yang negatif (Hurlock, 2010).
- d. Kondisi rumah yang tidak menguntungkan.

Beberapa kondisi rumah yang tidak menguntungkan kreativitas anak:

- 1) Membatasi eksplorasi anak.
- 2) Waktu atau jadwal kegiatan anak terlalu diatur.
- 3) Dorongan kebersamaan keluarga tanpa memperhatikan minat pribadi masing-masing anggota keluarga.
- 4) Membatasi khayalan anak karena dianggap memboroskan waktu dan menjadi sumber gagasan yang tidak realistis.
- 5) Peralatan bermain yang sangat terstruktur, misalnya: boneka yang berpakaian lengkap atau buku mewarnai dengan gambar yang harus diwarnai.
- 6) Orang tua yang konservatif (menyimpang dari pola sosial yang telah ada).
- 7) Orang tua yang terlalu protektif terhadap anak.
- 8) Disiplin yang otoriter (Hurlock, 2010)
- 9) Kondisi sekolah yang tidak menguntungkan.

Sekolah yang dalam kegiatan pembelajarannya hanya mementingkan nilai akademis dan mengabaikan nilai kreativitas adalah hambatan besar dalam ekspresi kreatif anak (Hurlock, 2010).

e. Melamun berlebihan

Melamun pada dasarnya memang salah satu bentuk kreativitas yang potensial paling berbahaya, namun hal ini tidak berarti semua lamunan berbahaya. Apabila seseorang tidak pernah melamun, mereka tidak menikmati kesenangan dari melamun itu. Akan tetapi, melamun berlebihan berbahaya untuk penyesuaian pribadi dan sosial yang baik. Jika anak terbiasa menghabiskan waktunya berjam-jam tanpa melakukan apapun dan dengan pandangan kosong maka dapat dipastikan bahwa melamun telah mencapai tingkatan tidak sehat (Hurlock, 2010).

Ekspresi Kreativitas Masa Usia Dini

Beberapa cara yang paling umum digunakan anak untuk mengekspresikan kreativitas pada berbagai usia yang paling umum diantaranya adalah permainan animisme, permainan drama dan permainan konstruktif, teman imajiner, melamun, lelucon, bercerita, aspirasi untuk berprestasi, dan konsep diri yang ideal.

Permainan animisme dan drama dapat membantu penyesuaian pribadi dan sosial yang baik, asalkan tidak berlanjut sesudahwaktu yang biasa untuk itu, dan tidak menjadi bentuk bermain yang favorit sehingga menghasilkan terlalu banyak waktu anak untuk bermain. Kemampuan untuk melucu dan bercerita menunjang penyesuaian pribadi dan sosial anak, asalkan tidak digunakan secara berlebihan atau berupa cerita yang terlalu fantastis (Hurlock, 2010).

Aspirasi untuk berprestasi, hasil dari faktor pribadi dan sosial, membantu penyesuaian pribadi dan sosial yang baik, sepanjang masih dalam batas kemampuan anak. Konsep diri yang ideal adalah aspirasi anak tentang sosok dan kepribadian yang didambakannya dan bukan apa yang ingin dicapainya.

BAB III

KREATIVITAS SENI MUSIK ANAK USIA DINI

Konsep Kreativitas Musik Anak Usia Dini

Konsep ini membicarakan bagaimana ranah kreativitas ada di dalam seni musik. Terutama kreativitas anak usia dini melalui konsep kreativitas musik. Beberapa penelitian dari jurnal internasional yang mengupas tentang musik dan kreativitas bagi anak usia dini.

Penelitian kreativitas musik telah ditambahkan ke penelitian yang berfokus pada kreativitas umum, karena sifat pengukuran kreativitas musik telah sebagian besar tergantung pada teori-teori kreativitas umum. Meskipun penelitian kreativitas musik telah berkembang secara signifikan sejak awal mereka di tahun 1970-an, namun diperkirakan penelitian lebih berdedikasi pada kreativitas musik masih diperlukan (Ryan & Brown, 2012).

Meskipun kata kreativitas telah digunakan dalam konteks yang berbeda, beberapa penulis telah menyarankan bahwa kreativitas musik perlu dijelaskan lebih akurat. Misalnya, Ryan & Brown (2012) meneliti bagaimana istilah kreativitas yang digunakan dalam Jurnal pendidikan musik tahun 1914-1970 merupakan tantangan untuk menemukan kesepakatan mengenai definisi kreativitas. Kata Kreativitas digunakan sebagai istilah untuk mendorong penerimaan ide-ide mengenai pendidikan musik. Selain itu, Swanwick (1985) menemukan bahwa kegiatan 'kreatif' biasanya "dianggap sebagai kegiatan seni atau kegiatan yang berfokus pada imajinasi dan komposisi yang dibuat oleh anak-anak sendiri". kreativitas yang baru-baru ini di definisikan oleh Regelski (2000) menyarankan agar pendidik dapat menghargai apa yang telah ada atau dibawa dalam diri anak yang berbakat dengan musik dan mengembangkan anak lain yang kurang berbakat di bidang musik.

Teori kreativitas musik Anak Usia Dini

Vaughan (1973) dalam (Trevarthen & Malloch, 2018) merekomendasikan urutan perkembangan kreativitas musik.

1. Tahap pertama adalah kemahiran, di mana anak memperoleh gambaran dan bahan untuk berpikir dengan musik, seperti ritme, melodi, dan notasi. Tingkat ini dapat digambarkan sebagai prokreasi.

2. Tahap kedua adalah kombinasional, di mana anak-anak mencoba untuk menggunakan bahan dasar dari tahap *acquisitional* (kemahiran) dalam konteks yang berbeda.
3. Tahap ketiga adalah tingkat perkembangan, dan di sini Vaughan membedakan antara produktivitas dan kreativitas. Menurut Vaughan, “pengembangan kreatif berarti tidak hanya meningkatkan produktivitas tetapi juga meningkatkan wawasan dan nuansa intuitif dalam menampilkan ide-ide dengan cara-cara tertentu” .
4. Tingkat terakhir mengacu pada **evaluasi** dan disebut **tingkat sinergis**. Dalam tahap ini, fungsi produk kreatif dalam konteks kebutuhan masyarakat.

Kreativitas tumbuh dari kombinasi faktor-faktor seperti pengetahuan, keterampilan, pemahaman yang diperoleh dari pengalaman sendiri, serta kebebasan akan dorongan untuk menemukan dengan bereksperimen melalui cara-cara baru yang menarik. Guru dan orangtua harus mau melihat ke luar kotak (*out of the box*), dan membiarkan anak usia dini untuk membuka pintu kreatif mereka, menjangkau, dan mencoba ide-ide baru.

Ketika memulai proses kreatif ini, seringkali satu pengalaman mengarah ke yang lain dan aliran kreativitas yang sebenarnya muncul. Kolaborasi dapat diatasi pada banyak hal: (1) Guru dapat berkolaborasi untuk memberikan pengalaman dalam unit kurikulum. (2) Guru berkolaborasi dengan orangtua untuk membawa pengetahuan dasar dan keterampilan khusus ke dalam kelas dan mendorong orangtua untuk terus membangun kegiatan kreatif yang telah diperkenalkan di lingkungan prasekolah. (3) Anak-anak berkolaborasi secara bebas selama bermain, dalam kelompok besar yang berbagi pengalaman belajar baru dan mengembangkan keterampilan, dan dalam kelompok kecil mengeksplorasi cara-cara baru untuk mengekspresikan ide dan kegiatan musik.

Anak-anak cenderung berimprovisasi lebih bebas dalam kelompok kecil. Ketika ide dibagikan, anak-anak mendapatkan kepercayaan diri, belajar toleransi dan empati, mengembangkan keterampilan kepemimpinan, dan menikmati pencapaian dan kinerja timbal balik mereka. Keterlibatan kinestetik dengan gerakan tubuh adalah bagian integral dari proses kreatif.

Anak-anak mengalami pengalaman dengan irama ketika mereka mengeksplorasi cara bermain berbagai instrumen. Anak-anak memproses cara kreatif mereka dalam menggerakkan dan memainkan instrumen dalam kelompok mereka dan berkomunikasi secara fisik dan verbal (menunjukkan dan memberi tahu) bagaimana mereka ingin merespons. (Burnad & Murphy, 2017)

Kelompok pemain musik anak, harus diberi kesempatan untuk mengalami dan mengeksplorasi banyak gaya dan budaya musik dalam lingkungan yang mendorong interaksi dan kreativitas kelompok. Kombinasi ide-ide kreatif dan kolaborasi dapat menghasilkan kepuasan maksimum dari tujuan pembelajaran. Anak-anak akan belajar untuk bereksperimen dan mengeksplorasi parameter gerakan, ritme, nada, dinamika, tempo, dan instrumen. Eksplorasi ini memungkinkan mereka untuk mengembangkan kepercayaan diri dalam keterampilan membuat musik mereka sendiri.

Perilaku Kreativitas Musik

Studi tentang perilaku musik kreatif mencakup perilaku spontan, komposisi, dan improvisasi. Anak usia dini menemukan berbagai cara untuk menghasilkan dan memanipulasi suara. Perilaku ini menunjukkan salah satu tahapan paling awal dari berpikir kreatif dengan musik (Hickey & Webster, 2002)

Anak-anak pada tingkat usia 2-3 menyanyikan lagu yang dihasilkan oleh dirinya, tampaknya berasal dari belajar potongan lagu atau dari potongan lagu yang diajarkan dan lagu yang diimprovisasi sendiri. Mereka biasanya mulai menyanyikan lagu dengan suku kata. Ketika mereka lupa kata-kata dari lagu, mereka biasanya tidak dapat mengingat melodi.

Pada tingkat usia 3-4, ada peningkatan luar biasa dalam belajar bernyanyi. Anak-anak pada tingkat usia 3-4 menunjukkan kinerja pola melodis dan ritmis yang benar., mereka tampaknya dipengaruhi oleh lirik lagu. Lagu-lagu yang dihasilkan oleh anak pada tingkat usia 3-4 terdiri dari narasi terpadu, adaptasi belajar lagu, gerakan improvisasi, memainkan alat musik, atau fitur bernyanyi dalam permainan. Oleh karena itu lagu-lagu awal anak-anak menunjukkan rasa kepemilikan dengan pengalaman kreatif.

Pengertian Pembelajaran Seni Musik Anak Usia Dini

Pendidikan seni musik merupakan suatu proses pendidikan yang membantu pengungkapan ide/gagasan seseorang yang ditimbulkan dari gejala lingkungan dengan mempergunakan unsur-unsur musik, sehingga terbentuknya suatu karya musik yang tidak terlepas dari rasa keindahan. Pendidikan seni musik juga pendidikan yang memberikan kemampuan mengekspresikan dan mengapresiasi seni secara kreatif untuk pengembangan kepribadian siswa dan memberikan sikap-sikap atau emosional yang seimbang(Novi Nurhayanti, Dwi Prasetyawati D.H., 2017).

Pendidikan seni musik di PAUD dapat dijadikan sebagai salah satu jalan efektif dalam mengembangkan talenta anak dan membina anak usia dini agar dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan bakat dan minatnya, pendidikan seni musik dijadikan sarana ekspresi, imajinasi, kreativitas dan apresiasi musik anak. Konsep dasar pendidikan seni musik bagi anak meliputi kemampuan fisik, bahasa, sosial, emosional, kognitif.

Tujuannya adalah lebih membantu anak untuk mampu mengungkapkan apa yang anak ketahui dan rasakan melalui seni.

Pendidikan seni musik penting dilaksanakan di PAUD karena melalui pendidikan musik dapat mengembangkan dan meningkatkan kualitas anak didik dalam pendewasaan. Pengertian ini didukung oleh pendapat, yaitu:

1. Ki Hajar Dewantara mengemukakan bahwa pendidikan musik yang dilandasi oleh musik bangsanya selain musik bangsa lain diharapkan mampu membentuk manusia yang berbudi luhur. Kehalusan rasa digunakan sebagai pelita untuk mempertajam pemikiran dan menyelaraskan tindakan, baik tindakannya sebagai individu maupun sebagai bagian dari masyarakat.
2. Menurut Goolsby, (1984) dalam *Music Education as an Aesthetic Education*, Pendidikan musik bertujuan untuk mengembangkan kemampuan seseorang untuk merespon kualitas estetis yang terdapat dalam suatu karya. Pendidikan musik di Taman Kanak-kanak, kompetensi keterampilan, lebih difokuskan pada pengalaman anak dalam mengeksplorasi sehingga dapat melatih kemampuan sensorik dan motorik, bukan menjadikan anak mahir atau ahli.

Hubungan antara seni dan belajar pada Pendidikan anak usia dini

Anak-anak tidak memiliki tujuan tersendiri dalam proses kegiatan menciptakan seni, tidak lebih banyak dari ketika memikirkan bagaimana mereka memulai hari dengan belajar 10 kata baru. Mereka berada dalam proses menanggapi dan bermain dengan stimulasi di sekitar mereka, seperti cara menggunakan cat, membentuk dengan tanah liat, dan menyenandungkan sebuah lagu.

Guru dapat melihat anak-anak tumbuh dan berkembang dengan mengamati perubahan perilaku yang datang dengan meningkatnya pengalaman melalui kegiatan seni, seperti dari sapuan kuas pertamanya sejak usia dua tahun, dengan nyanyian merdu sejak berusia delapan tahun. Hal tersebut penting untuk anak-anak tumbuh dengan cara yang akan membuat mereka lebih sukses dalam interaksi mereka dengan dunia.

Sifat kurikulum seni untuk anak usia dini yang ditentukan oleh filosofi Koster dkk, tentang bagaimana anak-anak belajar, melalui Kunjungan di prasekolah, pusat penitipan anak, dan program sekolah dasar menemukan anak-anak menggambar dan melukis, dan bernyanyi dan menari. Apa yang benar-benar anak lakukan seperti mereka menggambar, melukis, menyanyi dan menari akan bervariasi tergantung pada tanggungjawab orang dewasa dalam memberikan kepercayaan tentang kemampuan anak-anak, apa yang guru pikirkan adalah cara yang benar untuk mengajar mereka, dan bagaimana mereka menginterpretasikan peran seni dalam pendidikan.

Untuk memperkuat filosofinya dan menetapkan tujuan, mereka memeriksa teori belajar, sudut pandang kontemporer, penelitian saat ini, dan pendekatan yang sukses untuk seni dalam pendidikan anak-anak. Ide-ide ini akan memberikan arahan dalam penciptaan program seni yang sukses dan bermakna untuk anak-anak. (Koster, 2009, p. 11)

Pentingnya bermain Musik dan/atau Efek Musik pada Anak Usia Dini

Guru kelas anak usia dini percaya bahwa kekuatan musik menarik perhatian anak-anak. Terdapat penelitian ilmiah mendukung penggunaan dan instruksi musik untuk membangun keterampilan keaksaraan awal, penelitian ini memberikan dukungan kepada pendidik yang ingin

mengintegrasikan musik dan instruksi musik ke dalam bahasa dan keaksaraan awal program mereka di sekolah-sekolah.

Penelitian ini memberikan ulasan penelitian eksperimental berkualitas tinggi yang dilakukan di dalam kelas dengan anak-anak yang distimulasi melalui pendidikan musik, ditambah penelitian otak yang relevan yang berfokus pada dampak dari instruksi musik pada otak. Dampak dari musik dan instruksi musik bahasa awal dan pengembangan literasi bagi anak-anak diperiksa di bidang berikut:

1. Membaca Pemahaman dan mengingat verbal
2. Keterampilan mendengarkan
3. Kosakata, termasuk untuk Bahasa Inggris
4. belajar phonological dan Kesadaran bunyi
5. Kesadaran Menulis dan Cetak
6. Dampak terhadap Anak Cacat
7. Keterlibatan keluarga

Penelitian diringkas di bawah menyediakan dukungan kuat untuk termasuk musik dan instruksi musik di kelas anak usia dini, penting, rekomendasi ini dibuat bukan hanya untuk nilai pengalaman musik itu sendiri, tetapi juga karena musik dampak dan instruksi musik dapat mengembangkan lebih awal perkembangan anak-anak bahasa dan keaksaraan awal. (ABC Music & Me, n.d.)

Penelitian ilmiah mendukung penggunaan musik dalam instruksi keaksaraan awal dan juga menyediakan bukti dampak positif dari instruksi musik pada keterampilan keaksaraan awal. Bukti Secara khusus, para ilmuwan telah menemukan bahwa instruksi musik dapat meningkatkan kesadaran fonemik, memori verbal, dan kosa kata, yang menyebabkan para ilmuwan untuk memperkirakan bahwa perbaikan di fungsi otak terkait dengan daerah-daerah tersebut adalah sumber korelasi antara kemampuan musik dan skor tes pemahaman membaca. Bukti mendukung penggunaan musik dan instruksi musik

untuk semua anak, dan menunjukkan bahwa musik dapat memiliki dampak positif tertentu pada anak-anak yang belajar bahasa Inggris dan membaca anak-anak atau anak cacat. Sebagai peneliti Gromko, (2005) menyimpulkan, "Implikasi bagi sekolah adalah mengajarkan instruksi musik, sedangkan yang berharga adalah untuk memberi kebebasan potensi seni dan musik dari setiap anak, secara signifikan dapat meningkatkan literasi bahasa anak juga."

Perkembangan Seni Musik untuk anak usia dini

1. Perkembangan musik pada bayi

Sejak 5 bulan pertama kehidupan, seorang bayi telah memahami musik. Dia merespon bunyi dari lingkungannya dengan menggerakkan tangan, kaki, atau kepala nya ke sumber suara. Kemudian, semakin aktif pendengarannya, dia akan mengikuti bunyi sebagai bentuk responnya terhadap musik. Dengkuran dan ocehan seorang bayi memiliki irama dan nada. Jika pengasuh membalas ocehannya, akan terjadi interaksi antara mereka. Bayi akan merasa bahwa suara yang dia hasilkan itu bermakna. Dia menemukan bahwa mengulang lagi suara tersebut menggambarkan perhatian pengasuh.

Ketika bayi sudah mulai mampu mengontrol tubuhnya, menggenggam, dan memindahkan mainan, mereka akan lebih tertarik terutama pada mainan yang berbunyi. Dia akan bereksperimen dengan nada-nada yang berbeda, dia akan mulai bertepuk tangan beriringan dengan musik (Isbell, Rebecca T. Isbell & Raines, 2007, p. 185).

2. *Toddler* (Batita: bayi di bawah tiga tahun)

Pada periode ini, kata-kata sudah mulai terdengar jelas. Balita tertarik untuk meniru kata-kata atau frase yang digunakan oleh orang disekitarnya. Hal ini mengindikasikan kefokusannya terhadap suara dan pola. Jika apa yang ingin dia sampaikan belum ia ketahui

kosakatanya apa, maka ia akan menciptakan label baru untuk mengidentifikasi objek tersebut. itulah sifat kreatif yang digambarkan anak. Begitu pula ketika ia mendengar kata-kata yang terangkai dalam sebuah lagu, nyanyi dengan bermain jari, dan puisi. Apa yang mereka dengar merupakan pola-pola suara berupa nyanyian yang unik dan menarik baik untuk diri mereka sendiri maupun pengasuhnya di sepanjang hari. Pada usia ini anak sudah mampu bermain alat musik sederhana seperti instrumen perkusi misalnya sendok, palu, tongkat, dengan pola yang berirama.

Anak juga senang mendengar dan sering menari untuk mengikuti bunyi. Kemudian dia akan merasa familiar terhadap lagu-lagu yang sering ia dengar dan mampu mengikuti nyanyian meski orang dewasa telah mematikan musiknya. Hal tersebut menggambarkan bahwa anak senang dan ingin melanjutkan aktivitas bernyanyi maupun mendengar musik (Isbell, Rebecca T. Isbell & Raines, 2007, p. 186).

3. *Preschoolers* (pra sekolah tingkat 3-4 tahun)

Pada usia 3-4 tahun, anak mendapatkan kompetensi di banyak area. Bahasa anak juga sudah semakin baik dan komunikasinya semakin lancar. Lagu dan finger play merupakan hal yang menarik bagi mereka selama mereka mengulanginya terus menerus dan menyanyikan melodi yang familiar. Anak di usia preschool sangat suka bernyanyi bersama-sama. Mereka senang jika hari-hari nya ditemani oleh nyanyian dan musik. Bisa di dengar mereka bernyanyi di kamar mandi sambil mencuci tangan, nyanyi cara berwudhu ketika ingin berwudhu. Semua hal terkadang yang mengekspresikan dirinya ia tuangkan dengan nyanyian. Karena kekuatan otot nya juga semakin kokoh, reaksinya terhadap musik juga semakin berenergi. Ketika mendengar musik dia akan bertepuk tangan

dengan kuat, melompat, berputar, mengikuti musik. Gerakan mereka terhadap musik menjadi lebih konsisten dengan suara dan irama.

Sebagian anak usia 3-4 tahun senang dengan kegiatan bermusik dalam kelompok, namun sebagian lagi tidak. Sebagian lagi justru ada yang hanya mau bergerak mengikuti alunan musik ketika tidak ada satu orang pun yang melihatnya, ketika ada yang melihat dia merasa malu. Rangsangan pada musik di usia ini sangat diperlukan untuk mengoptimalkan kemampuan dan bakat anak terhadap musik. Mereka bahkan mampu mengganti kata-kata dalam sebuah lagu. Mereka senang jenis-jenis musik yang berbeda, instrumen yang beragam, dan memproduksi bunyi. Sebagian anak juga telah mampu menciptakan lagu sendiri dan mengulang-ngulangnya untuk dinikmati.

4. *Kindergarten* (Pra Sekolah Tingkat Usia 5-6 tahun)

Usia 5-6 tahun adalah waktu dimana kemampuan anak semakin berkembang di bidang bahasa. Pada usia TK ini mereka sudah mampu bekerja secara kooperatif sehingga mereka mampu menyampaikan ide dan rencana untuk program masa depan. Kelas musik di sekolah menyediakan kesempatan kepada mereka untuk mengembangkan minat mereka terhadap musik. Usia ini kepercayaan diri mereka sudah terbentuk. Mereka paham dengan kemampuan yang mereka miliki. akan mampu berpartisipasi dalam kegiatan kelas dengan sukses. Keaksaraan menjadi hal yang penting di usia ini. Simbol-simbol juga sudah mulai dapat dipahami, sehingga mereka dapat memahami tangga nada.

Dalam tahap ini, anak senang menggunakan alat-alat musik, maka secara alami dia akan senang terhadap gitar, keyboard, autoharp. Mereka juga senang mengikuti

paduan suara yang dapat mengembangkan vokal nyanyian mereka. Seiring dengan berkembangnya kompetensi fisik dan keterampilan musikal, anak akan senang dengan pola irama yang lebih kompleks.

5. *Primary graders* (tingkat sekolah dasar)

Anak-anak di usia sekolah (6-8 tahun) berpindah ke lingkungan yang baru, dimana terdapat lebih banyak tantangan. Anak telah muncul keaktifannya dalam membaca dan menulis. Maka anak yang sudah bisa membaca, sudah mampu membaca lagu-lagu dari buku atau papan tulis. Mereka juga bisa menulis lirik-lirik lagu atau mengembangkan simbol-simbol nada yang mewakili pola irama di buku atau kertas.

Mereka juga suka berdiskusi dengan teman-temannya tentang perasaan atau pendapat mereka tentang musik, misalnya tentang kesukaan iramanya, tentang artisnya, tentang lagunya, bahkan tentang komposisi musik. Pada usia ini, dengan musik mereka mampu mengembangkan kemampuan sosialnya. Mereka focus pada aturan, keadilan, dan kekompakan. Mereka suka bermain sambil bernyanyi, memainkan alat musik, dan terlibat dalam grup musik.

Untuk beberapa anak, di usia ini anak-anak sudah mulai mengikuti kelas piano, tari, dan instrumen. Oleh karena itu, seorang guru musik harus tetap memperhatikan pembelajaran sesuai kebutuhan anak dan mengatur kelas senyaman mungkin.

Komponen musik pada Pembelajaran Anak usia Dini

Menurut Buchoff & Buchoff, (2012) musik adalah susunan dari elemen-elemen yang terdiri dari mendengarkan, menyanyi, dan menciptakan instrumen dan perubahan musik.

1. Tingkah laku musical

Pengalaman pengalaman musik harus mencakup bagian-bagian dasar musik (melodi, ritme, nada, dan bentuk) melalui tingkah laku musik (menyanyi, mendengarkan, memainkan instrumen, gerakan, dan menciptakan). Semua aspek itu saling berhubungan satu sama lain, dan saling mempengaruhi, dan semuanya sangat penting dalam proses musikal. Beberapa pengalaman musikal yang sesuai bisa direncanakan, akan tetapi banyak peluang-peluang akan secara spontan dibangun atas dasar kepentingan masing-masing anak melalui observasi. Keduanya, yang direncanakan dan pengalaman responsif musikal penting dalam lingkungan afektif anak usia dini.

2. Pendengaran

Pendengaran adalah kemampuan untuk mendengarkan adalah kebiasaan hampir pada setiap bayi ketika mereka lahir. Selama tahun-tahun awal kehidupan bayi, bayi yang sangat kecil memulai untuk menyaring kemampuannya suara-suara di sekitarnya. Fokus ini pada pendengaran mereka, dan kemampuan untuk merespon apa yang mereka dengar, karena dasar untuk pendengaran aktif yang penting dalam perkembangan musikal. Pendengaran ditetapkan pada beberapa level.

- a. Auditory awareness (Kesadaran pendengaran) adalah secara sederhana menghadirkan suara dan mengakui keberadaan suara itu. Mengakui suara ayahnya dan suara sirine truk merupakan contoh kesadaran auditori bayi.
- b. Diskriminasi Auditori (*Auditory discrimination*) adalah kemampuan untuk membedakan suara yang mereka dengarkan. Banyak pendidik anak usia dini yang mengakui pentingnya diskriminasi auditori karena hubungannya dengan membaca permulaan.

Walaupun, terkadang mereka tidak menyadari bahwa diskriminasi auditori sangat penting bagi perkembangan kemampuan musik. Apabila anak bisa membedakan bunyi suara kulkas dan suara pintu, dia sudah menunjukkan kemampuannya untuk membedakan antara dua suara. Kita tahu bahwa dia bisa membedakan perbedaan ketika dia menyebut 'susu' ketika suara pintu kulkas dibuka.

- c. Auditori Seqencing (urutan auditori) adalah kemampuan untuk mengingat urutan suara yang didengar. Kemampuan ini didemonstrasikan ketika anak sebuah pola pada ritme stik atau bagian-bagian lagu (B. Joan E. Haines, 2000).

3. Mendengar Musik

Bayless & Ramsey, (1986) dalam (Saunders & Baker, 1991), fokus pendengaran membantu anak mengikuti suara spesifik atau kata-kata yang akan memberikan arah. Pendengaran dianggap oleh banyak ahli sebagai dasar dari semua pembelajaran musik. Mendengar berbagai jenis musik sangat penting dalam perkembangan kemampuan-kemampuan auditori. Jenis musik akan memberikan kesempatan kepada anak untuk menentukan musik mana yang mereka sukai dan membuat hubungan dengan bunyi suara-suara yang tidak mereka dengar sebelumnya. Anak-anak senang mendengarkan musik yang berbeda dan memeriksa bunyi suara yang baru. Mereka juga suka mendengar musik yang familiar yang menghubungkan mereka dengan latar belakang dan pengalaman masa lalunya. Kelas yang di dalamnya terdapat kegiatan bermain musik sepanjang hari, dapat memberikan kesempatan baru pada seluruh kelas untuk mendengar sesuatu yang akan memperluas pengalaman seni musik.

Musik bisa membentuk reaksi emosi yang kuat atau memberikan efek ketenangan. Karena alasan ini, musik yang lembut dan slow biasa digunakan untuk mendorong anak untuk bersantai sepanjang istirahat. Mendengarkan musik yang menenangkan membuat anak bersantai melalui cara mereka sendiri. Musik juga bisa membuat anak senang dan mendorong mereka untuk berpartisipasi. Musik dengan tempo cepat dapat menstimulasi anak untuk berpindah dari satu tempat ke tempat yang lain tanpa harus memintanya. Jenis lagu dan tempo harus dipertimbangkan dalam merencanakan pengalaman mendengar musik pada anak usia dini. Mendengarkan penampilan langsung merupakan motivasi khusus bagi anak. Penampilan itu harus sesuai dengan tahapan usia anak. Band Sekolah lanjutan yang bermain terompet di TK akan membuat anak-anak menjadi penasaran/antusias.

Drama musikal memberikan cara lain untuk mendengar musik. Banyak buku teks yang disusun dari lagu-lagu. Beberapa buku memasukkan frase-frase musikal, sementara yang lainnya mempunyai keunggulan dari tambahan bagian musik (yang lain). Beberapa stori musikal memasukkan not-not musik di belakang bukunya, misalnya seperti pada buku *Today is Monday* (Carle, 2001) atau *The Wheels of the Bus* (Kovalski, 1990). Buku-buku itu memberikan kesempatan untuk melihat inti musik dan mendiskusikan perbedaan cara menulis melodi. Beberapa cerita yang bagus untuk diceritakan memiliki suara frase musikal yang bisa diulangi selama storytelling.

4. *Singing* (bernyanyi)

Perkembangan bernyanyi tampaknya mengikuti pola yang telah diprediksi selama tahun-tahun awal. Langkah-langkah ini memberikan pemahaman kepada orang tua dan guru yang ingin mendorong anak-anak untuk menyanyikan lagu.

Langkah pertama dalam proses ini adalah seperti menyetem atau menyetel peralatan musik. Jauh sebelum anak-anak bernyanyi, mereka mendengarkan lagu. Selama waktu ini, anak menyimpan melodi, pola, dan ritme untuk penggunaan masa mereka bermain musik di masa dewasa. Pengalaman-pengalaman mendengarkan memberikan dasar untuk menyanyi dan berpartisipasi dalam kegiatan musik selama usia dini. Lagu yang direkam audio atau orang dewasa menyanyikannya untuk bayi, meskipun keduanya dapat bermanfaat, musik dinyanyikan oleh orang dewasa yang peduli menjadi sangat efektif. Balita yang telah diberikan atau distimulasi lagu secara teratur, akan mulai mengenal pada lagu yang akrab di telinganya. Mereka akan mengulangi, “*round*” ketika mendengar “*wheel on the bus*” atau bertepuk tangan ketika mereka mengenali lagu tersebut. Mereka akan menghafal lagu dengan cara berpartisipasi dalam kegiatan lain.

Langkah kedua adalah tahun-tahun prasekolah, anak-anak melanjutkan untuk mendengarkan dan mengenal lagu-lagu, tapi kebanyakan bergabung bersama dengan bernyanyi. Selama periode ini, bernyanyi dalam kelompok dan belajar lagu-lagu baru menjadi sangat penting. Anak-anak sering memiliki lagu favorit yang mereka ingin menyanyi lagi dan lagi. Oleh karenanya penting untuk memperluas daftar nyanyian mereka dari lagu, favorit akrab harus dinyanyikan secara teratur. Pengalaman-pengalaman bernyanyi yang nyaman dipenuhi dengan sukacita dan memberikan celah untuk sukses di masa depan.

Langkah ketiga, bernyanyi secara bebas biasanya muncul selama TK. Banyak anak mampu menyanyikan lagu dengan sebuah atau beberapa akurasi. Perkembangan bernyanyi secara independen bervariasi, karena beberapa anak-anak mencapai tahap mandiri ini awal atau lebih dari orang lain.

Menyanyi saja tidak boleh didorong dan harus didorong hanya ketika mengindikasikan kepentingan anak.

Di tingkat dasar, anak-anak dapat berpartisipasi dalam pengalaman bernyanyi yang lebih luas seperti duet, kelompok kecil, atau suara, Lagu warisan mereka dan favorit pribadi harus tetap fondasi untuk membangun minat baru dan kemampuan. Lagu-lagu yang akrab dapat bervariasi, dihargai, atau disertai dengan cara-cara baru sambil membangun dari dasar musik.(Buchhoff & Buchhoff, 2012)

5. *Selecting song for singing* (memilih lagu untuk dinyanyikan)
Selama bertahun-tahun, beberapa kategori dari lagu digunakan dalam program anak usia dini. Ini terus digunakan secara luas, meskipun banyak jenis baru dari lagu-lagu yang termasuk sebagai pemahaman budaya dan dunia musik sedang diperpanjang penggunaannya. Melodi lagu kanak-kanak berima lagu yang sederhana dan mudah diingat.
 - a. **Lagu Nina Bobo/pengantar tidur (*lullabies*)**
Lagu pengantar tidur biasanya lembut dan lambat. Mereka menciptakan suasana menenangkan yang membuat anak-anak menikmati dan menemukan ketenangan. Beberapa anak telah mendengar lagu pengantar tidur, ada banyak koleksi lagu pengantar tidur yang dapat digunakan dalam ruang kelas anak usia dini. Rekaman lagu pengantar tidur juga dapat digunakan pada waktu istirahat, anak-anak biasanya diam-diam ikut menyanyi bersama dengan musik atau membuat rilek tubuh mereka.
 - b. **Lagu rakyat tradisional**
Lagu yang mudah diingat ini merupakan bagian dari warisan kita dan telah dinyanyikan oleh anak-anak selama ratusan tahun. Anak-anak menikmati bernyanyi

lagu favorit mereka berulang-ulang. Meskipun guru mungkin bosan menyanyikan lagu-lagu ini, anak-anak merasa nyaman dan tertarik. Anak-anak sering menggunakan melodi karena mereka membuat variasi pertama mereka pada tema lain atau menemani kegiatan mereka dengan lagu.

6. Permainan Jari dan gerak lagu

Gerak dan lagu menggabungkan melodi dengan gerakan. Ini adalah kombinasi indah untuk anak-anak muda yang aktif. Ketika lagu baru diperkenalkan, banyak anak akan berpartisipasi hanya dalam gerakan yang mereka dapat tiru dengan mudah. Karena mereka menjadi lebih akrab dengan lagu, mereka akan bernyanyi dan menggunakan gerakan bersama-sama. Gerak dan lagu adalah hal favorit bagi anak-anak karena pengulangan bait dan kombinasi gerakan. anak-anak dapat memperpanjang lagu-lagu ini karena mereka menambahkan lirik-lirik baru dengan tindakan yang tepat. Membuat ekstensi memberikan kesempatan bagi anak untuk mengembangkan fleksibilitas dan orisinalitas mereka.

7. Permainan lompat tali dan nyanyian jalanan

Anak-anak kelas dasar sekolah tertarik nyanyian jalan dan sajak lompat tali karena mereka mengundang mereka untuk berinteraksi secara lisan dan aktif secara fisik. Nyanyian ini merupakan bagian dari tradisi lisan yang menghubungkan sajak, ritme, dan humor, dan dimaksudkan untuk dibagikan keras dalam akting sosial.

Nyanyian jalanan berasal budaya yang beragam dan memberikan kontribusi yang berharga untuk apa yang mungkin unik dan akrab bagi semua masyarakat. Irama jalanan di Seluruh Dunia meliputi sajak dari berbagai negara dan diilustrasikan oleh seniman dari daerah yang

diwakili. Nyanyian ini membantu anak-anak mengenali sajak yang datang dari berbagai belahan dunia dan dapat dinikmati secara internasional.

Banyak sajak rakyat dinyanyikan atau dibacakan. Mereka menyediakan pola suara yang menarik dan humor yang memberikan anak-anak kesenangan dan mekanisme untuk semua gerakan seperti terpental, bertepuk tangan, dan lompat tali.

Bermain Musik Anak Usia Dini

Kegiatan musik dapat diatur dalam tiga cara, seperti instruksi individual, sebagai pembuka dan penutup, eksplorasi mandiri, dan dalam kelompok terorganisir. Sebuah program musik yang efektif perlu menggabungkan semua pendekatan ini ke dalam kurikulum agar anak-anak untuk mengembangkan pencipta musik yang percaya diri.

Untuk bayi dan balita, khususnya, tetapi untuk semua anak-anak juga, berinteraksi satu-satu dengan orang dewasa telah terbukti sangat penting dalam memperoleh kompetensi musik. Anak-anak, misalnya, bernyanyi lebih akurat ketika bernyanyi secara individual dibandingkan dengan kelompok (Leighton & Lamont, 2006). Belajar untuk memainkan alat musik menghasilkan lebih cepat ketika anak menerima pelajaran intensif satu-satu. Berinteraksi satu-satu dengan orang dewasa sangat penting untuk pengembangan keterampilan musik.

Interaksi satu-satu, dapat terjadi sepanjang pendidikan anak-usia dini. Bernyanyi untuk bayi atau balita tentang kegiatan sehari-hari, seperti berpakaian, mengganti popok, mengenakan pakaian luar, makan siang, berjalan tempat, dan sebagainya merupakan hubungan alami dalam interaksi orang dewasa-anak.

Pusat musik memungkinkan anak untuk mengeksplorasi suara, irama, dan musik dalam cara yang menyenangkan, kreatif, dan terbuka. Beberapa jenis pusat musik menangani berbagai

komponen pendidikan musik. Persediaan pusat dengan CD ramah anak, *Music Player*, atau *tape recorder*, dan *earphone*.

Ditetapkan wadah plastik yang berbeda dengan tutup yang mudah dibuka dan berbagai benda kecil, seperti kerikil, yang muat di dalam. Anak-anak dapat menggunakannya untuk membuat shaker mereka sendiri. Menyediakan instrumen buatan tangan untuk menemani rekaman musik atau untuk digunakan dalam membuat lagu asli.

Bermain musik dapat menawarkan keterlibatan dengan berbagai macam material yang berbeda dengan instrumen. Untuk bermain efektif dalam perkembangan diskriminasi rasa, material musik harus memiliki kualitas yang bagus. Suara dihasilkan oleh instrumen atau material yang menyenangkan untuk telinga dan mudah digunakan oleh tangan kecil. Ada banyak kemungkinan untuk bermain musik pada kelas anak usia dini. Pembelajaran di mulai dari yang paling mudah untuk perkembangan keterampilan bermusik, dan melakukan kurikulum pengembangan musik bagi anak usia dini dan berpartisipasi dalam proses bermain instrumen.

1. Instrumen yang di mainkan anak usia dini
Anak-anak dapat menggunakan tubuh mereka untuk menciptakan irama atau instrumen untuk memproduksi pola irama atau bunyi-bunyian.
2. Bunyi-bunyian fisik
Anak-anak menggunakan bagian dari tubuhnya, dapat menghasilkan suara dan irama. Anak-anak mendemonstrasikan kemampuan ini sangat dini seperti mereka bertepuk tangan untuk musik yang mereka dengar. Kemungkinan untuk menghasilkan suara tubuh hampir tidak terbatas. Beberapa yang paling sering frekuensinya digunakan oleh anak-anak adalah, bertepuk tangan, menepuk paha, menggosok tangan bersamaan, menjejakkan kaki, dan menepuk kepala. Anak yang lebih tua dapat membunyikan jarinya dan bertepuk tangan

dengan pasangan. Menggunakan bunyi-bunyian dengan mendengarkan dan bernyanyi menyediakan kombinasi suara yang lain untuk membangun perkembangan anak usia dini.

3. Instrumen perkusi

Salah satu yang paling populer instrumen untuk anak usia dini adalah dram. Dram harus mudah di gunakan dalam kelas anak usia dini jadi dram dapat digunakan dengan lagu dan direkam sepanjang hari. Perkusi harus dipilih bahwa perkusi itu menghasilkan suara yang bagus dan dapat dimainkan dengan menggunakan tangan atau pemukul.

4. Instrumen irama

Membuat irama dan pola irama adalah kemampuan yang sangat penting untuk ditumbuhkan saat usia dini. Kompetensi reflek membuat irama adalah kemampuan untuk menyimpan waktu irama, atau kepekaan pada ketukan musik. Untuk bertahun lamanya instrumen irama adalah satu-satunya yang digunakan dalam pembelajaran anak usia dini.

Instrumen irama dapat digunakan secara individual oleh anak atau dalam grup kecil. Mereka dapat mendengar bunyi-bunyian, bernyanyi, dan melakukan aktifitas gerak.

5. Instrumen yang dimainkan guru dan anak

Beberapa alat music yang dapat dimainkan bersama, seperti xylophone atau keyboard elektrik.

6. Instrumen melodi

Recorder, step bells (xylophone), resonator Bells.

Mengeksplor musik dari berbagai budaya

Musik menyediakan pandangan pada orang-orang di dunia. Semua budaya memiliki musik, lagu dan instrumen yang mereka mainkan. Dimulai dari musik dan lagu dari kota dan negara. Mungkin guru dapat meminta bantuan orang tua di

rumah untuk berbagi instrumen atau mengundang mereka untuk bermain dengan anak-anak. mendorong mereka untuk berbagi lagu anak-anak dari budaya mereka. Membantu anak untuk mengatasi instrumen dan rekaman dengan rasa hormat.

Memperkenalkan anak untuk jenis musik yang berbeda, seperti instrumental, vokal, jazz, blues, klasik, balet dan lagu rakyat

Bila anak memerlukan sesuatu yang khusus untuk memfokuskan diri, sarankan anak untuk mendengarkan instrumen musik tertentu, seperti flute, piano, atau drum, dan lambai-lambaikan tangannya di udara ketika anak mendengarkan. Atau tanyakan apakah anak dapat mengenali kapan musik menjadi lebih cepat atau lebih lembut (tempo), atau lebih keras atau lebih lembut (dinamika). Tanyakan juga padanya bagaimana pengaruh musik pada perasaannya. Buatlah kursus musik prasekolah. Hal ini biasanya menyenangkan untuk semua dan membuat anak dapat berpartisipasi dalam menyanyi dan menari dengan anak-anak lain, di samping mencoba beberapa instrumen musik, seperti shakers, triangles, dan bells. (Einon, 2006, pp. 81–90)

Membuat instrumen musik

(Gunakan barang rumah tangga sehari-hari untuk membuat instrumen musik)

Membuat instrumen musik yang dapat dimainkan oleh anak adalah aktivitas yang hebat, dan memainkannya bersama adalah kegiatan yang menyenangkan. Instrumen musik yang pertama adalah *shaker* yang dibuat dari biji-bijian kering dalam botol plastik. Jangan lupa menutup rapat mulut botolnya sebelum anak mulai mengocoknya. Bunyi berbeda dapat dibuat dengan kombinasi isi yang berbeda, sehingga guru dapat melakukan percobaan dengan berbagai tipe

makanan kering, seperti kacang polong, beras, atau kacang-kacangan yang lain, dan botol plastik yang berbeda.

Kedua, guru dapat membuat drum dengan merentangkan balon di atas mangkuk dan merekatkannya dengan isolasi, atau dengan meletakkan kertas minyak di atas kaleng kosong dan menahannya menggunakan karet gelang, rebana dapat dibuat dengan melekatkan kertas timah berbentuk lingkaran di bagian pinggir piring kertas. Ketiga, membuat gitar dengan merentangkan karet gelang dengan arah vertikal mengelilingi kotak tissue yang sudah kosong dan menambahkan penggaris untuk bagian tempat tangan menekan senar gitar. Keempat, meniup sehelai kertas yang dipakai untuk membungkus sebuah sisir. Terakhir, memukulkan dua buah belahan tempurung kelapa juga akan menimbulkan bunyi menarik.

Manfaat dan Tujuan Pembelajaran Seni musik

Tujuan Pendidikan Seni Musik dan Tari Anak Usia Dini:

1. Melatih fisik motorik anak
2. Melatih perkembangan kognitif, afektif
3. Melatih perkembangan sosial emosi, komunikasi dan bahasa.
4. Melatih minat, bakat, dan kreativitas anak.
5. Menanamkan nilai-nilai pendidikan atau nilai-nilai kemanusiaan (kepekaan estetis)
6. Melestarikan Budaya Indonesia.

Pendidikan seni sebagai mata pelajaran di sekolah karena pendidikan seni memiliki sifat multilingual, multidimensional, dan multikultural. Multilingual berarti seni bertujuan mengembangkan kemampuan mengekspresikan diri dengan berbagai cara seperti melalui bahasa rupa, bunyi, gerak dan paduannya. Multidimensional berarti seni mengembangkan kompetensi kemampuan dasar siswa yang mencakup persepsi, pengetahuan, pemahaman, analisis, evaluasi, apresiasi dan produktifitas dalam menyeimbangkan fungsi otak kanan dan

kiri, dengan memadukan unsur logika, etika dan estetika, dan multikultural berarti seni bertujuan menumbuhkembangkan kesadaran dan kemampuan berapresiasi terhadap keragaman budaya lokal dan global sebagai pembentukan sikap menghargai, toleran, demokratis, beradab dan hidup rukun dalam masyarakat dan budaya yang majemuk (Depdiknas, 2001: 7)

Liao, Mei-Ying; Campbell, (2014) menjelaskan bahwa, musik dapat memperlambat dan menyeimbangkan gelombang otak, sedangkan gelombang otak tersebut dapat dimodifikasi oleh suara musik maupun suara yang ditimbulkan sendiri. Artinya, keterpaduan antara musik dan bernyanyi sangat baik bila digunakan dalam proses pembelajaran. Sebab, melalui keseimbangan otak yang dihasilkan, akan dapat menciptakan suasana yang menyenangkan, dan mampu menguatkan daya konsentrasi.

Proses mendengarkan, menciptakan musik, dan mengembangkan suara memberikan banyak manfaat bagi anak-anak pada tahap preverbal dan verbal diantaranya:

1. Meningkatkan keterampilan mendengarkan
2. Menyiapkan landasan untuk pengembangan bahasa dan dinamakan suara
3. Memperkenalkan suara sebagai alat
4. Mengajarkan cara untuk menginterpretasikan keadaan emosional seseorang (misalnya, sedih, bahagia, santai, gembira) lewat beberapa kualitas vocal seperti tinggi rendahnya nada, kualitas suara dan volume.
5. Mempertajam kemampuan memusatkan perhatian dan memperhatikan
6. Mengembangkan kepekaan akan ritme, harmoni, tempo, danantisipasi.
7. Menyesuaikan cara berkomunikasi non-verbal.

8. Berfungsi sebagai jembatan pengantar yang membantu anak-anak mengembangkan kosakata serta mempelajari cara-cara baru untuk mengekspresikan diri.
9. Memberikan sarana yang dapat digunakan anak-anak untuk mulai menyusun suara dengan cara mengulang pola tertentu, skema ritmis, dan ketukan berkesinambungan yang membantu menciptakan serta mempertahankan kestabilan tempo.
10. Meningkatkan rasa nyaman dengan perilaku yang terorganisir, bertujuan dan terkendali.
11. Meningkatkan kewaspadaan
12. Memberikan jalan keluar untuk menyalurkan energi dalam seluruh tahap perkembangan, dan berceles hingga bernyanyi, dan melompat hingga menari, dan dari melompat hingga aerobic.
13. Menyediakan cara bagi anak-anak untuk berhubungan dengan teman sebaya mereka, sehingga membantu mereka membangun citra diri maupun kelompok, gaya komunikasi dan keterampilan bersosialisasi.
14. Membantu mengembangkan ingatan pendengaran dan pembedaan suara. (Isbell, Rebecca T. Isbell & Raines, 2007, p. 22)

Pendekatan-Pendekatan Pembelajaran Musik pada Anak Usia Dini

Pendekatan Dalcroze Eurhythmics

Dalcroze memulai perlakuan musikal bagi peserta didik dengan cara pemanasan irama dengan lebih dulu mengaktifkan pernapasan diafragma dan fungsi artikulasi. Murid menyanyikan aransemen dengan skala vocal yaitu do-re, re-mi, mi-fa, fa-sol, sol-la, la-si, dan selanjutnya. Selain itu juga menyanyikan tiga nada seperti do-re-mi, re-mi-fa, mi-fa-sol, dan selanjutnya. Kedua hal ini dilakukan antara guru dan murid secara kanon dan dengan kecepatan yang diubah-ubah.

Dengan cara ini murid akan mengenal dan meningkat dalam kepekaan musikalnya.

Berikut contoh aktivitas pembelajaran musik berdasarkan metode Dalcroze (Jaques-dalcroze, n.d.)

Untuk melatih eurhythmic dapat dilakukan kegiatan berikut:

1. Guru memberikan ketukan musikal menggunakan drum dan anak mengekspresikannya dengan gerakan berjalan sesuai irama drum. Sebaliknya, ketika guru memainkan not diam saat bermain drum maka anak-anak diam di tempat dan bertepuk tangan sebagai pengganti ekspresi not diam. Membuat satu pola irama saja dirasa sudah memenuhi sifat sederhana pada anak sehingga yang dilakukan guru adalah menyusun satu pola saja dan mainkan secara berulang-ulang. Hal ini sebagai langkah awal untuk kemudian mengajak anak untuk menirukan pola irama yang lain. Sebagai catatan bahwa pola irama yang digunakan usahakan tidak terlalu banyak sehingga anak terbebani untuk menirukannya. Cukup minimal 3 pola irama dengan tidak menutup kemungkinan untuk lebih dari jumlah tersebut pada anak-anak yang mempunyai bakat seni musik yang tinggi.

No	Hal-hal yang dilakukan guru	Hal yang dilakukan anak
1.	Tepuk-diam-tepuk-diam	Anak menirukan dengan gerakan yang sama yaitu tepuk-diam-tepuk-diam. Dapat juga dikreasi dengan gerakan lain akan tetapi memang anak lebih mudah menirukan setiap gerakan guru dengan gerakan yang sama pula.

2.	Tepuk-tepuk-tepuk-diam	Anak menirukan dengan gerakan yang sama yaitu Tepuk-tepuk-tepuk-diam.
3	Tepuk-diam-tepuk-tepuk	Anak menirukan dengan gerakan yang sama yaitu Tepuk-diam-tepuk-tepuk

2. Anak-anak menirukan ritme yang dimainkan guru menggunakan alat musik perkusi tak bernada standar (drum set, cow bell, dan sebagainya) maupun hasil kreasi (botol minuman dipukul dengan potongan kayu, dan sebagainya). Ritme yang dimainkan guru berasal dari melodi sebuah lagu atau jika memungkinkan berasal dari alat musik melodis (piano, gitar, biola, dan sebagainya) yang guru kuasai dirasa akan jua baik.

Contoh: Lagu "Twinkle-Twinkle Little Star" merupakan lagu yang cukup sederhana untuk anak. Lagu ini hanya menggunakan satu pola irama saja dan diulang sampai akhir lagu. Berikut pola irama lagu tersebut:

bunyi	diam						
Do	Do	Sol	Sol	La	La	Sol	-
1	1	5	5	6	6	5	-
Twin	kle	twin	kle	li	ttle	star	-

Berikut tambahan tentang contoh pengalaman musik dalam metode Dalcroze Eurhythmics (Ronél de Villiers, 2017)

NO	Konsep musikal	Pengalaman
1.	Bunyi dan diam	Anak dapat diajak bergerak saat musik terdengar dan diam ketika musik berhenti
2.	Ketukan yang mengandung	Anak-anak memperhatikan gerakan satu anak yang sedang berjalan sesuai tempo yang diberikan. Ketika guru memanggil

	tingkat cepat-lambat/ tempo	nama satu anak, maka anak yang dipanggil tersebut segera menirukan gerakan tersebut.
3.	Warna suara yang berirama dalam tempi tertentu.	Anak menghitung ketukan dari drum yang sedang dimainkan. Ketika guru mengetuk bagian pinggir drum maka anak mengganti arah berjalannya. Sebagai variasi lainnya, anak melanjutkan berjalan pada ketuk yang sama pada saat drum berhenti dimainkan. Hal ini untuk menguji penghayatan akan sebuah nada.
4.	Artikulasi/ pengucapan	Anak melakukan gerakan melompat pada musik yang berkualitas staccato (sejenis musik yang dimainkan dengan tempo terputus-putus), musik yang meluncur, dan musik yang pelan.
5.	Dinamik	Anak bergerak tanpa adanya persiapan terlebih dahulu/ improv. Gerak kuat untuk suara musik yang keras dan senyap. Gerak lembut untuk suara musik yang pelan dan lembut. Ketika musik semakin keras, anak-anak perlahan memperlebar gerak mereka.
6.	Tempo/ tingkat cepat-lambat musik	Anak dibagi dalam dua kelompok yaitu kelompok lambat dan setengah cepat. Tanpa adanya musik terlebih dahulu anak bergerak dari satu sisi ke sisi yang lain menggunakan susunan tempo masing-masing. Ketika guru memainkan musik maka anak menentukan gerak mereka sesuai tempo musik yang dimainkan guru tersebut. Guru mendemonstrasikan gerak yang anak tirukan kemudian ketika musik dimainkan dalam berbagai tingkat kecepatan maka anak mengekspresikan gerak lambat dan cepat dari demonstrasi guru tadi.

7.	<i>Accent/</i> tekanan nada	Anak berjalan, berlari, atau melompat melewati pepohonan. Pada tekanan nada tertentu maka anak melompat di balik pohon untuk menghindari dari hewan buas yaitu beruang.
8.	<i>Phrase/</i> penggalan musik	Anak bergerak ketika penggalan musik terdengar. Setelah beberapa kali mendengarkan penggalan musik tertentu, anak menggunakan gerak yang sama untuk pengulangan penggalan kata.
9.	Melodi	Ketika musik dimainkan semakin keras maka anak-anak diminta bangun seperti matahari terbit dan sebaliknya

Pendekatan Kodaly

Metode Kodály adalah pendekatan pendidikan musik berdasarkan filosofi Zoltán Kodály. Zoltán Kodály adalah seorang komponis Hongaria, penulis, pendidik dan ahli di lagu-lagu rakyat Hongaria. Kassner (2006: 49) menyatakan bahwa “*Zoltán Kodály and his Hungarian associates who first evolved the method...children discover folk and art music* (Zoltán Kodály dan organisasi Hongaria adalah penemu metode ini dimana lagu rakyat mempunyai hubungan dengan perkembangan anak dalam bidang musik).

Pendekatan Kodaly adalah salah satu metode ini dimana lagu rakyat mempunyai hubungan yang sangat erat dengan perkembangan anak dalam bidang musik. Kodály menyatakan bahwa melalui penggunaan teorinya maka anak dapat terbantu dalam upaya penstimulasiannya, berikut selengkapya:

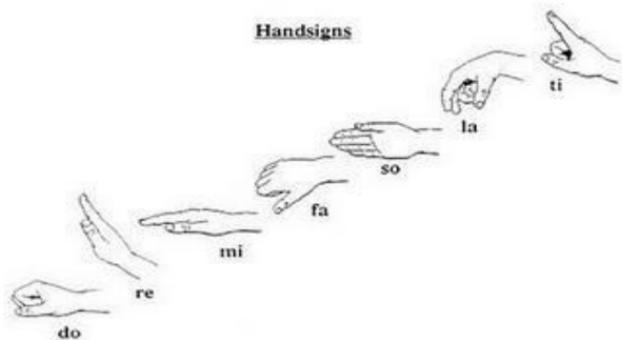
Metode pembelajaran musik menggunakan pendekatan Kodály dapat mendukung perkembangan anak, yaitu: 1) „melek” musik dapat membantu anak dalam proses membaca, menulis serta dengan berpikir secara musikal hak dan dapat dilakukan tiap manusia; 2) belajar musik harus dimulai dari bunyi itu sendiri;

3) mendengarkan musik harus dimulai sedini mungkin untuk mendukung perkembangan anak ke depan. Janin usia 4 bulan telah dapat mendengarkan bunyi yaitu bunyi detak jantung sang ibu.

Oleh karena itu, ibu sebagai lingkungan pertama si anak dalam pembelajaran musik pasti ingin memberikan yang terbaik untuk “titipan” Tuhan YME tersebut. Maka musik sebagai salah satu hal yang ada di lingkungan hendaknya juga diberikan secara tepat. Musik yang diberikan hendaklah mengandung hal-hal yang membuat sang ibu menjadi tenang. Tidak terpaku pada musik klasik saja, namun juga musik-musik yang membuat tenang yang ada di lingkungan ibu berada, dan 4) kemampuan musikal dan konsep musik hendaknya diajarkan melalui lagu rakyat karena lagu rakyat adalah lagu yang tidak diragukan lagi akan sumbangan dalam dunia pendidikan.

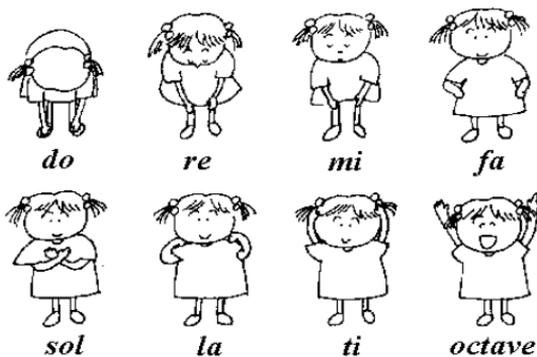
Pendekatan Dalcroze

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran musik untuk anak dapat menggunakan lagu rakyat yang kental akan tauladan dimana dalam proses pembelajarannya melibatkan tubuh anak sebagai media pembelajarannya. Berikut contoh anggota tubuh anak yang digunakan sebagai media pembelajaran musik.



Gambar 3.1. Tubuh sebagai media ekspresi musik (Curwen) pada pendekatan pembelajaran musik Kodály

Sumber gambar: <http://www.google.co.id/imgres?q=gambar+metode+kodaly>



Gambar 3.2. Nampak dalam gambar anak yang memegang beberapa bagian tubuhnya. Bagian tubuh yang dipegang berfungsi sebagai media pembelajaran musik.

Sumber gambar: <http://www.google.co.id/search?q=kodaly>

1. Nada do rendah menggunakan gambar anak yang memegang ujung jari kaki.
2. Nada selanjutnya yaitu nada re menggunakan gambar anak yang memegang lutut.

3. Nada mi menggunakan gambar anak dengan posisi berdiri tegak dan kedua tangan lurus ke bawah.
4. Nada fa menggunakan gambar anak dengan posisi berkacak pinggang.
5. Nada sol menggunakan gambar anak dengan posisi menyilangkan kedua tangan di depan dada.
6. Nada la menggunakan gambar anak dengan posisi memegang kedua pundak.
7. Nada si menggunakan gambar anak dengan posisi memegang kedua pita rambut dan nada di tinggi disimbolkan dengan mengangkat kedua tangan lurus ke atas.

Perlu diperhatikan, antara nada mi ke fa dan nada si ke do mempunyai karakter “dekat”, sehingga jika Anda ingin berkreasikan dan berekspresi menggunakan symbol anggota tubuh anak yang lain maka perlu diperhatikan antara kedua nada tersebut.

Pendekatan Orff

Liao, Mei-Ying; Campbell, (2014) menguraikan bahwa metode Orff ini muncul pada kisaran tahun 1960 di Amerika Utara. Perilaku anak yaitu menanyai, berkata, menari, bermain, terus berimprovisasi, dan gerakan yang kreatif merupakan dasar pembentuk dari metode Orff Schulwerk. Pengulangan dimaksudkan sebagai unsur pembentuk musik. Pendidikan lebih dekat pada pengertian dunia bermain, fantasi, permainan, nyanyian, dan lagu anak. Pada bentuk aslinya unsur musik adalah jenis kecerdasan dan bersifat penajakan yang terbentuk melalui musik, gerak, dan bahasa yang saling berkaitan serta tumpang tindih. Namun dengan metode Orff maka semua itu akan terstimulasi pada anak lebih banyak variasi.

Unsur utama dari Schulwerk sebagai pencipta dan pelatih di Eropa adalah imitation (meniru) dan exploration (eksplorasi/penjelajahan) musik dan unsur-unsurnya dengan memberikan kebebasan untuk berimprovisasi dari bentuk asli sebuah karya seni, yang semula hanya sebagai pendengar diharapkan menjadi lebih terampil. Sesuai dengan yang dilakukan di United States, terdapat 4 hal dalam metode Orff ini yang dapat dilakukan yaitu: imitation, exploration, literacy (kemampuan membaca symbol musikal), dan improvisation. Imitation atau meniru mungkin dapat dilakukan dengan cara bersamaan atau kanon (guru member contoh kemudian kelompok anak menirukannya) ataupun tumpeng tindih dalam kanon. Imitation mungkin menjadi lagu yang berhenti secara utuh, gerak, ataupun penampilan menggunakan tinggi-rendah nada atau alat musik pukul tak bernada.

Orff merupakan cara memperkenalkan dan mengajar anak-anak tentang musik pada tingkatan yang mudah dipahami anak. Konsep musik dipelajari melalui menyanyi, bernyanyi, menari, gerakan, drama dan memainkan instrumen perkusi. Improvisasi, komposisi, dan rasa alami anak sambil bermain sangat dianjurkan. Adapun contoh kecil pelaksanaan pembelajaran musik menggunakan metode Orff ini adalah guru dapat menggunakan alat musik Orff (perkusi/ pukul bernada) yang diawali dengan membacakan syair lagu menggunakan ritmis lagu asli. Guru dapat memilih sebuah puisi atau cerita untuk dibaca di kelas. Anak kemudian diminta untuk berpartisipasi dengan memilih instrumen untuk mewakili karakter atau kata dalam cerita atau puisi. Guru lalu menambahkan iringan dengan memainkan instrumen Orff.

Berikut tambahan contoh kegiatan pembelajaran musik menggunakan metode Orff (Cambpell, 2010: 54) yaitu: Imitation, dapat dilakukan dengan cara:

1. Tirukan delapan gerakan musikal menggunakan anggota badan dengan cara satu anak memainkan satu pola irama dan ditirukan oleh anak-anak yang lain.
2. Pilih dua anak untuk memainkan masing-masing pola irama menggunakan anggota badan si anak. Satu anak menirukan gerakan yang dilakukan satu anak lainnya.
3. Tirukan bentuk pola irama hasil dari kegiatan tadi menggunakan alat musik pukul tak bernada. Sebagai contoh: pola irama yang dimainkan menggunakan jentikan jari dapat dimainkan pada alat musik triangle, tepuktangan dimainkan pada woodblock, dan langkah kaki dimainkan dalam drum.

Exploration, dapat dilakukan dengan kegiatan-kegiatan berikut ini:

1. Cobalah mainkan dengan cara lain pada lagu rakyat yang sudah dikenal. Mainkan salahsatu unsurnya saja. Misalkan: hanya memainkan tanda dinamiknya saja, tempo saja, pola iramanya saja, ketukannya saja, ataupun iringannya saja.
2. Nyanyikan tangganada mayor menjadi minor.
3. Mainkan macam dari iringan pada alat musik pukul bernada.

Literacy, dapat dilakukan dengan kegiatan-kegiatan berikut ini:

1. Ciptakan 8 (bisa juga 4) ketukan yang dapat dinotasikan. Tulislah semirip mungkin, gunakan garis paranada. Berikan pada kelompok lain untuk dimainkan.
2. Wujudkan bentuk dan garis dari sebuah karya seni dalam simbol musikal. Berikan tanda kepada pemberi aba-aba untuk menjelaskan unsur mana yang seharusnya menjadi inspirasi dalam ekspresi musik.
3. Mainkan melodi lagu sederhana kemudian kembangkan variasinya dan akhiri dengan menotasikannya.

Improvisation, dapat dilakukan dengan kegiatan-kegiatan berikut ini:

1. Pilih irama sederhana dan lihatlah perubahan yang terjadi pada kelompok paduan suara ataupun pemain. Apa yang dapat mereka lakukan? Adakah sesuatu yang berubah? Lakukan hal yang sama pada melodi lagu sederhana.
2. Pilih sebuah puisi dan nyanyikanlah puisi tersebut menggunakan unsur irama (menyanyikan sebuah puisi tanpa melodi, jadi hanya irama saja). Kemudian mainkan dalam alat musik pukul tak bernada
3. Semua anak mempunyai kecerdasan musikal, seperti yang dinyatakan Garner dalam *Teori Multiple Intelegence*. Dalam menerapkan pendidikan musik di PAUD, idealnya kegiatan yang bisa dilakukan seperti bernyanyi, mendengarkan dan bermain musik. Melalui kegiatan tersebut merupakan cara yang baik dan benar untuk mempertajam kemampuan, menyimak, mengembangkan dan mendorong bakat vokal, ritmis dan kegiatan musikal anak.

Kriteria Pemilihan Musik untuk Anak Usia Dini

Adapun irama musik yang baik bagi anak-anak umumnya berada pada rentang irama sedang, tidak terlalu cepat, dan tidak pula terlalu lambat. Musik untuk anak tidak dapat dipilih begitu saja. Tentu saja ada kriteria yang harus dipenuhi agar tidak salah dalam memilih musik untuk anak, sehingga musik tersebut tidak sekedar menghibur tetapi mendidik. Berikut kriteria pemilihan musik untuk anak usia dini:

1. Ritme yang dimainkan seharusnya tidak terlalu menyentak-nyentak. Lagu-lagu yang dimainkan sebaiknya dengan tempo 2/4 atau 4/4, karena jenis inilah yang paling mudah merangsang gerak tubuh dan aktivitas (berjalan, berbaris, bertepuk tangan, dan lainnya).

2. Melodi yang digunakan sederhana, indah, mudah untuk diikuti, lembut (tidak terlalu melompat-lompat) dan banyak pengulangan.
3. Harmoni, Musik anak usia dini sebaiknya menggunakan kunci-kunci dasar saja, dan nada yang digunakan adalah nada-nada mayor.
4. Tempo yang digunakan sebaiknya sedang saja, sehingga mereka tidak menyanyi dengan nada yang terlalu panjang atau kehilangan minat jika mendengarkannya. Selain itu juga tidak terlalu cepat sehingga mereka tidak dapat mengikuti dengan baik ketika menyanyi atau mendengarkan.
5. Syair lagu untuk usia ini sebaiknya menggunakan syair kata-kata yang dapat mengkomunikasikan bidang pengalaman mereka. Kata-katanya juga harus mudah diucapkan, dibangun dengan huruf-huruf vokal, sederhana, dan diulang-ulang. Menurut Howard Gardner yang dikutip oleh Shoimatul Ula bahwa intelegensi pada manusia yang muncul lebih awal dibandingkan intelegensi yang lain adalah bakat musik. Intelegensi ini meliputi kepekaan terhadap tangga nada, irama, dan warna bunyi (kualitas suara) serta aspek emosional terhadap bunyi yang berhubungan dengan bagian fungsional dari apresiasi musik, bernyanyi, dan memainkan alat musik. Howard Gardner mendefinisikan intelegensi musikal sebagai kemampuan untuk mengembangkan, mengekspresikan, dan menikmati bentuk-bentuk musik serta suara seperti kepekaan terhadap ritme, melodi dan intonasi, kemampuan bernyanyi dan menciptakan lagu, bahkan kemampuan untuk menikmati lagu, musik serta nyanyian. (Ula, 2013, pp. 94–95)

Orang-orang dengan intelegensi musikal yang menonjol akan sangat peka terhadap suara musik. Mereka akan dengan mudah belajar dan bermain musik dengan baik.

Bahkan, mereka sudah dapat menangkap dan mengerti struktur musik sejak kecil.

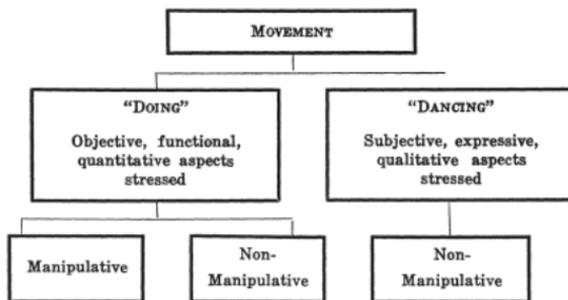
BAB IV

KREATIVITAS SENI TARI ANAK USIA DINI

Tari dalam artian yang sederhana adalah gerakan yang lahir dari tubuh yang bergerak dan berirama. Jhon Martin mengemukakan bahwa substansi baku dari tari adalah gerak dalam (Gay Morris, 2004). Kamaladevi Chattopadhaya, seorang tokoh tari dari India menjelaskan bahwa tari adalah desakan perasaan manusia di dalam dirinya yang mendorongnya untuk mencari ungkapan yang berupa gerak-gerak yang ritmis. Sementara itu, ahli tari asal belanda Corrie Hartong mendefinisikan tari sebagai gerak-gerak yang diberi bentuk dan ritmis dari badan di dalam ruang. Pangeran Suryadiningrat, seorang ahli tari dari jawa, menjelaskan bahwa tari adalah gerak dari seluruh anggota tubuh manusia yang disusun selaras dengan irama musik serta mempunyai maksud tertentu.

Tarian adalah respons intelektual, fisik, dan sensoris terhadap pengalaman (Bannon, 2010 dalam Sööt & Viskus, 2014)). Bannon berpendapat bahwa integrasi dari fisik, intelektual dan emosional dapat menjadi sebuah pembelajaran dalam sebuah tarian. Sebagaimana yang dianjurkan oleh para ahli tentang pentingnya untuk memahami manfaat holistik pendidikan melalui tarian. Pengertian tari dapat ditemukan dalam tulisan Rudolf Laban (1879-1958) yang menyatakan bahwa tari merupakan gerakan yang memiliki karakteristik khusus yang dapat diidentifikasi. Seseorang menari untuk menikmati sensasi gerakan, yang dapat terjadi pada saat bergerak atau merasakan selama periode refleksi. Dalam tarian gerakan yang disajikan menunjukkan nilai universal dan integratif dalam kehidupan manusia. Gerakan dalam tari dapat menyiratkan tentang suatu keadaan tertentu sehingga dapat dijadikan sebagai media pendidikan.

Berikut disajikan tentang perbedaan gerakan dengan tarian:



Sumber: (Wall, 1958)

Berdasarkan gambar bagan di atas gerak terbagi menjadi 2 yaitu:

1. Melakukan gerakan.
Melakukan gerakan merupakan aktivitas objektif, fungsional dan menekankan aspek kuantitatif.

Aktivitas objektif dapat berupa manipulatif atau non-manipulatif:

Manipulatif yaitu aktivitas yang terkait dengan pergerakan individu terkait dengan pengontrolan objek eksternal, mis. memantul bola, memegang pena atau kuas cat, membersihkan gigi, dll ...

Non-Manipulatif yaitu kegiatan di mana individu berada berkaitan dengan mengendalikan gerakan tubuhnya sehingga dapat beradaptasi dengan lingkungan, mis. berjalan, berlari, memanjat, melompat, berguling, dll.

2. Menari.

Menari merupakan aktivitas subyektif dan hanya berupa gerak non-manipulatif.

Non-Manipulatif yaitu seluruh rangkaian yang menghasilkan beberapa bentuk komunikasi, misalnya mengangkat bahu, memalingkan muka di saat-saat kesusahan, injakan kaki dalam kemarahan, dan lain-lain.

Pembelajaran tari dibedakan menjadi 2 macam yaitu tari imitasi dan tari kreatif. Pada dasarnya kedua jenis tarian mempunyai manfaat yang hampir sama. Yang membedakan hanya pada proses gerakan menjadi tarian. Pada tari imitasi, anak-anak menirukan gerakan yang dicontohkan guru/pelatih tari. Sedangkan pada tari kreatif, anak-anak diberikan kebebasan mengekspresikan gerakan sesuai imajinasinya.

Tari kreatif memberikan ruang yang lebih leluasa pada anak berupa "dorongan bawaan" untuk bergerak secara ekspresif. Tarian kreatif merupakan media untuk perkembangan ekspresi, melalui gerakan, dan maksud dari tarian yang ditunjukkan melalui gerakan. Tari kreatif terlahir dari gerakan kreatif yang tidak dapat diajarkan berdiri sendiri. Namun mengintegrasikan dari beberapa materi yang memungkinkan anak untuk memperdalam pengalaman belajar di semua target pembelajaran. Hal ini karena memungkinkan interpretasi

artistik, non-verbal, pengalaman ide dan tema dari berbagai materi pembelajaran (Wall, 1958).

Gerakan kreatif yang selanjutnya menjadi tari kreatif dapat membuat anak tumbuh seimbang antara intelektualitas, imajinatif, dan ekspresif sehingga membuat anak menjadi lebih fleksibel dalam pemikiran dan perilaku yang lebih intuitif dalam memecahkan masalah (Osgood, 1990).

Melalui pengembangan keterampilan gerakan baik secara individu maupun kelompok dapat meningkatkan kepercayaan diri, keterampilan observasi, dan interaksi sosial dengan teman sebayanya. Rudolf Steiner mengungkapkan bahwa gerak tari merupakan transisi yang dapat dilakukan pada anak-anak dalam dalam hal pengalaman diri sendiri dan pengalaman menghadapi dunia yang lebih luas.

Dua prinsip yang mendasari pengalaman menari yaitu:

1. Tarian yang lebih menekankan menjadi bagian dari sesuatu yang lebih besar. Misal bumi bagian tata surya, lebah merupakan bagian dari kelompok lebah, dan sebagainya.
2. Tarian yang lebih menekankan tentang individu dan eksplorasi individu secara lebih mendalam. Misalnya tarian tentang seekor lebah dan berjuang mencari nektar yang ada di pohon yang berada di puncak gunung.

Pengalaman menari tersebut dapat disesuaikan dengan alur cerita atau tujuan yang ingin dicapai dalam sebuah gerak tari. Hal ini dapat dilakukan apabila sebelumnya diawali dengan cerita-cerita pendukung dan maksud dari setiap gerak tari yang akan ditampilkan.

Fokus pendidikan tari pada anak usia dini menekankan pada keharmonisan gerak, mengontrol gerak motorik kasar maupun motorik halus, yang dapat mengembangkan kecerdasan anak. Pendidikan seni tari pada anak usia dini adalah suatu proses

atau usaha dalam mendidik anak agar mampu mengontrol dan menginterpretasikan gerak tubuh, memanipulasi benda-benda dan menumbuhkan harmoni antara tubuh dan pikiran (Yeti, 2012). Gerakan dalam tari dapat membantu perkembangan fisik dan pola gerak anak. Dan jika tari dilakukan bersama-sama dengan temannya, maka diharapkan dapat membantu mengembangkan kemampuan bersosialisasi, mengatur emosi, meningkatkan daya berfikir dan lainnya.

Sebagaimana yang diungkapkan Amabile (1996), kolaborasi dalam tarian dapat lebih mendukung proses berpikir kreatif daripada hanya sekedar kompetisi. Dalam penelitiannya, orang yang kreatif akan memilih berkolaborasi dari pada berkompetisi untuk menyelesaikan suatu proyek. Hal ini mendukung keyakinan pendidik anak usia dini, agar tidak membuat anak-anak selalu berpikiran melakukan kompetisi dengan yang lain hanya untuk mendapatkan hadiah atau penghargaan, namun lebih dari itu anak-anak akan lebih banyak belajar dengan bekerja sama dengan yang teman-temannya menciptakan gerakan tari dan saling membantu satu sama lain.

Kegiatan kolaborasi ini dapat dilakukan pada kelompok kecil dan maupun kelompok besar. Amabile juga menemukan adanya indikasi bahwa guru mungkin dapat mengembangkan kreativitasnya ketika mereka bekerja dalam tim daripada hanya bekerja sendiri.

Selain itu, terdapat empat elemen dalam tari yang mengandung keindahan menurut Abdurrachman & Rusliana (1979) yaitu: 1. Wiraga, 2. Wirasa, 3. Wirama dan 4. Harmoni (Abdurrachman & Rusliana, 1979).

1. Wiraga adalah ungkapan secara fisik dari awal sampai akhir menari. Dalam seni tari gerak meliputi gerak tubuh dari kaki sampai kepala. Gerak-gerak tersebut ditata untuk disesuaikan dengan karakter tokoh yang dibawakan oleh

penari. Kemampuan wiraga yang memadai berarti, hafal, teknik, dan ruang.

2. Wirasa adalah keindahan pada penjiwaan atau kemampuan penari di dalam pengungkapan rasa emosi misalnya ekspresi perasaan, seperti marah, sedih, senang, dan gembira yang sesuai dengan isi atau tema atau karakter dari tarian tersebut.
3. Wirama akan terungkap jika penari memiliki ketajaman rasa atau peka irama yang luluh menyatu dengan setiap ungkapan gerakannya. Dalam seni tari, irama membantu penari dalam mengatur gerak dan menguatkan gerak. Irama ini biasanya dibentuk oleh alat musik, irama yang disusun harus disesuaikan dengan karakter pergerakan tokoh yang dibawakan oleh penari.
4. Harmoni pada dasarnya lebih menekankan pada interelasi yang menyeluruh dari tarian yang dibawakan oleh penari. Dengan lain kata penilaiannya adalah pada harmoni atau keselarasan antara kemampuan wiraga, wirama dan wirasa. Begitu pula dengan harmoni antara penari dengan tarian yang dibawakannya dengan unsur pendukung seperti kostum dan rias.

Yang paling penting, mengajarkan tari kepada anak usia dini haruslah melalui bermain, karena bermain merupakan dunia yang menarik bagi anak. Sehingga materi tari sesuai dengan kemampuan dasar dan kebutuhan anak usia dini dari sisi intelektual, emosional, sosial, kreatif, perseptual, fisikal, estetis dan kreatif.

Proses kreativitas Seni Tari

Tari biasanya identik dengan kegiatan pentas seni pada akhir semester sehingga seringkali tarian merupakan kegiatan latihan berkala dimana anak meniru gerakan yang diajarkan dari sang guru. Anak dilatih terus menerus dengan tema yang terkadang tidak familiar dengannya. Mereka menghafal

gerakan tarian-tarian tradisional murni yang termasuk dalam kategori rumit untuk anak usia dini.

Boleh saja mengajarkan tarian tradisional namun alangkah baiknya agar gerakannya di modifikasi oleh anak itu sendiri. Untuk anak usia dini cukup dibatasi 5 pola lantai dengan tujuan memberi kesempatan kepada anak untuk bergerak sambil melakukan perubahan posisi tempat menari dan melakukan perpindahan/perubahan arah. Sedangkan Ketika pola lantai lebih dari lima, dikhawatirkan anak tidak lagi konsentrasi menghafal urutan gerak.

Kreativitas anak dalam tari akan jauh lebih berkembang jika tema atau judul yang diangkat dekat dengan kehidupan anak-anak. Tujuannya untuk memberikan kesempatan kepada anak mengungkapkan pengetahuan dan pengalaman terhadap suatu yang dilihat dan didengarnya. Misalnya perilaku binatang, kupu-kupu, burung, kelinci, dan sebagainya. Dari sanalah gerakan imitatif muncul. guru memberi kesempatan anak untuk menampilkan situasi kehidupan nyata berdasarkan kemampuannya dalam memahami dan menanggapi hal-hal yang dilihat didengar dan dirasakan. Misalnya meniru gerakan binatang, bunga, air mengalir, dan sebagainya.

Sebagian anak usia dini memiliki minat yang besar dalam menari apalagi jika diiringi musik dan berkelompok. Ada anak yang hanya mau bergerak mengikuti alunan musik ketika tidak ada satu orang pun yang melihatnya, ketika ada yang melihat dia merasa malu. Sehingga guru tidak boleh memaksa, namun memberi motivasi kepada anak agar ia mau menari bersama dan menampilkan tarian di depan umum.

Pembelajaran seni tari yang terintegrasi dengan seni musik dapat dipadukan dengan gerakan lama, misalnya dalam satu pertemuan pembelajaran di tepi pantai dan anak-anak membawa alat-alat musik perkusi. Bunyi-bunyi dihasilkan oleh instrumen perkusi sangat menyenangkan untuk telinga dan

mudah dimanipulasi oleh tangan anak-anak. Guru dapat mengajak anak bergerak bebas. Karena kekuatan otot anak juga sudah kokoh, reaksinya terhadap musik juga semakin berenergi. Ketika mendengar musik dia akan bertepuk tangan dengan kuat, melompat, berputar, mengikuti musik. Gerakan mereka terhadap musik menjadi lebih konsisten dengan suara dan irama. Disinilah kemudian guru mengaplikasikan teori imitatif dari alam. Guru mengajak anak memperhatikan sekelilingnya. Meniru gerakan binatang-binatang laut, seperti ikan berenang, ubur-ubur, juga alam sekitar seperti pepohonan yang melambai, gerakan ombak yang menggulung, burung-burung yang berterbangan.

Ada banyak kemungkinan gerakan yang terbentuk. Guru memilih gerakan-gerakan yang paling mudah yang dibuat oleh anak untuk diambil gerakan tersebut dalam tarian yang dinyanyikan anak dari puisi 'indahnyalamku'. Anak diminta menari dengan gerakan yang sudah disepakati sebelumnya oleh guru dan anak-anak secara perlahan. Lalu variasikan gerakan tari agar memberi kesempatan anak untuk memperlihatkan pengendalian otot pada seluruh tubuhnya. Sebaiknya ada kombinasi jenis gerak yang bersemangat dengan gerak yang tidak membutuhkan tenaga banyak. Hal ini untuk mengimbangi karakteristik anak yang mudah lelah. Ada kombinasi dua anggota badan misalnya kepala dengan kaki, kaki dengan tangan atau tangan dengan kepala.

Agar tidak bosan, bentuk kelompok dengan tujuan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kebutuhannya. Karena lokasi di alam bebas, maka pola lantai anak bisa kurang lebih lima dan anak boleh bergerak melakukan perubahan posisi tempat menari secara leluasa. Beri anak waktu menari kurang lebih 5 sampai 7 menit agar anak menunjukkan kemampuannya berkonsentrasi dan memiliki perhatian lebih lama. Sambil memegang alat musik sederhana, anak mampu menciptakan musik sendiri, mengadaptasi lirik

sendiri, lalu juga mampu membuat ilustrasi gerak yang bisa memperkuat dan memperjelas tarian secara kreatif.

Dalam lingkungan pendidikan formal, beberapa tujuan dari program Tari Kreatif adalah:

1. Untuk menumbuhkan dan memusatkan dorongan batin yang disebutkan di atas, membantu anak-anak untuk menyadari potensi media gerakan dan **some** dari prinsip-prinsip yang terlibat;
2. Untuk mempertahankan spontanitas gerakan dan mengembangkan keunikan karakteristik gerakan individu;
3. Untuk menumbuhkan ekspresi artistik melalui media gerakan, dan produksi tarian yang sesuai untuk setiap tahap tertentu pembangunan;
4. Untuk mengembangkan kekuatan pengamatan, kepekaan dan kesadaran perseptual tentang diri sendiri dan lingkungan total seseorang.

Demikian pula dalam tarian, instrumen yang terlibat adalah tubuh dan mediumnya adalah gerakan. Banyak gerakan dansa berkembang secara alami ketika anak-anak bermain; memang, karena sifat subyektif dari gerakan itu, banyak permainan anak kecil adalah tarian. Dalam lingkungan pendidikan, di mana orang berharap perhatiannya adalah dengan integrasi domain yang dilakukan oleh anak-anak, berpikir dan merasakan bersama dengan pengembangan kemampuan untuk menghubungkan pengalaman kognitif, kosa kata tari dapat dipertimbangkan dalam hal memberikan psikomotorik anak, afektif dan kognitif. pengalaman. Kapan pun salah satu dari pengalaman ini tidak dapat diberikan secara terpisah. Dalam pengalaman psikomotorik, misalnya, aspek perasaan dan pemikiran dari keberadaan anak juga akan terlibat. Namun, penekanan dapat ditempatkan pada aspek psikomotor gerakan. Di sini fokusnya adalah pada kesadaran tubuh, salah satu tema gerakan Laban. Untuk mengembangkan kesadaran

tubuh, guru membimbing anak untuk menjadi sadar akan apa yang dia lakukan - apakah dia bepergian atau diam; apakah tubuhnya diregangkan atau dilengkungkan; apakah satu bagian bergerak dan sisanya diam; apakah kedua belah pihak melakukan hal yang sama. Dengan kata lain, anak mengembangkan kesadaran akan struktur tubuhnya, bentuk dan ukurannya yang terus berubah, dan berbagai tindakan yang mampu ia hasilkan.

Aspek kognitif dari pengalaman tarian ini mencakup pemahaman tentang elemen-elemen gerak spasial, sebagai contoh, di mana gerakan terjadi dalam kaitannya dengan tubuh, menjauh dari atau ke arah itu? Apa pola yang dibuat di lantai? Apakah pergerakan mulai rendah dan selesai tinggi atau sebaliknya? Anak itu juga mulai membuat frasa dansa dengan kesadaran akan komponen mereka dan hubungan dari satu frasa ke frasa lain. Orang mungkin menyebut ini perkembangan ingatan gerakan di mana anak dapat mengingat urutan gerakannya, baik dalam aksi maupun dalam kata-kata. Dia juga dapat memilih konten dinamis yang sesuai untuk gerakannya dan dapat membedakan, misalnya, antara tindakan tiba-tiba dan berkelanjutan, antara yang sangat kuat dan yang lebih halus.

Pengalaman menari yang baik berfokus terutama pada ranah afektif tergantung pada landasan psikomotor dan kognitif. Ini tidak berarti bahwa afektif dieksplorasi terakhir dari **all**, hanya bahwa itu bukan titik awal kehidupan tari anak. Kesadaran anak akan perasaannya, kepekaannya terhadap suasana hati dan penciptaannya, pengamatan dan penghargaannya terhadap ciptaan orang lain, kepekaannya terhadap rangsangan eksternal dan persepsi yang dihasilkannya, **all** ini bergantung pada yang pertama memiliki peluang untuk bergerak secara efektif sendiri. Secara singkat, konsep "diri" dapat dikembangkan melalui eksplorasi gerakan. Kemampuan untuk bekerja dengan orang lain, untuk mengenali dan menanggapi

kebutuhan orang lain, tergantung pada pengetahuan tentang diri ini dan dapat dipupuk melalui pengalaman kelompok dalam ranah psikomotor dan kognitif serta integrasi mereka dengan afektif. Contoh sederhana dari pengalaman awal dalam kerja kelompok mungkin bagi anak-anak untuk bekerja di usia tiga tahun, untuk berlari, melompat dan berjongkok, tiba satu demi satu, dan kemudian berpaling satu sama lain.

Tarian memiliki potensi besar sebagai alat pendidikan, asalkan, di mana ia dipupuk, "itu bukan kesempurnaan artistik atau penciptaan dan kinerja tarian sensasional yang ditujukan, tetapi efek menguntungkan dari aktivitas kreatif menari pada kepribadian murid"(Laban, op. cit., p. 11. Dalam Wall, 1958)

Tarian kreatif, sebagai bagian dari pendidikan jasmani, termasuk dalam domain tarian pendidikan. Ini dapat diimplementasikan dalam beragam materi dan bidang subjek untuk menambah kedalaman dan luasnya. Adapun DanceForms, itu adalah perangkat lunak koreografi untuk pembelajaran visual dan kinestetik. Baik itu konversi animasi visual menjadi pengalaman kinestetik atau tampilan visual ide-ide koreografi di layar, pelajar dapat belajar untuk membuat presentasi kreatif pengaturan mereka dengan menggabungkan elemen gerakan dengan operasi komputer.

Dua pilar yang membentuk program pengajaran ini adalah filosofi pendidikan tari kreatif dan fitur pembelajaran koreografi yang disediakan oleh DanceForms. Tarian kreatif dilakukan dengan tubuh, dan DanceForms memfasilitasi pembelajaran dan pemahaman siswa tentang elemen-elemen gerakan dan desain koreografi. Akibatnya, tinjauan literatur akan menguraikan fitur dan fungsi integratif tarian kreatif. Ini juga akan menjelaskan hubungan antara DanceForms dan tari.

Tari Kreatif adalah sarana dimana instruktur tari menerapkan teori perkembangan fisik dan mental yang terkait dengan gerakan tarian ke lingkungan pendidikan. Instruktur

menggunakan metode penemuan dengan cara yang fleksibel untuk memberikan bimbingan bagi siswa dan mendorong mereka untuk mencapai tujuan pelajaran melalui serangkaian upaya untuk mengeksplorasi kemungkinan gerakan tubuh. Dengan cara ini, siswa akan meningkatkan kemampuan mereka untuk menggerakkan tubuh dan mencapai ekspresi, komunikasi, dan realisasi diri yang lebih baik.

Tarian kreatif memisahkan diri dari pendekatan tradisional pengajaran tari. Itu tidak memberikan gerakan atau teknik yang ditentukan untuk instruktur untuk mengajar atau untuk peserta didik untuk belajar. Dengan demikian, ciri khas dari pelajaran tari kreatif adalah kreativitas dan orisinalitas. Tarian kreatif mendorong instruktur untuk memanfaatkan unsur-unsur gerakan dan kegiatan pengajaran kreatif untuk merangsang potensi kreatif siswa untuk memungkinkan mereka memperluas imajinasi dan bertukar pikiran secara bebas melalui eksplorasi mereka menjadi unsur-unsur gerakan. Dengan demikian, siswa didorong untuk mengekspresikan kualitas inovatif pribadi mereka melalui gerakan tubuh mereka. Joyce (1994) percaya bahwa tarian kreatif itu sendiri sangat asli. Dengan mempelajari tarian kreatif, siswa dapat mengembangkan kesadaran yang komprehensif tentang tubuh, pikiran, dan kognisi mereka. Penari Jerman Laban (1948) juga mencatat bahwa aktivitas tarian kreatif dapat memperkuat spontanitas fisik anak-anak dan mengintegrasikan kecerdasan dan kreativitas mereka serta memainkan peran penting dalam perkembangan seimbang tubuh dan pikiran mereka di masa depan.

tarian kreatif adalah jenis tarian pendidikan. Ini mengakui perbedaan individu siswa dan melihat proses pembelajaran fisik dan mental pelajar dari perspektif pendidikan gerakan. Berfokus pada kebebasan dan keunikan individu, tarian kreatif membantu siswa memahami elemen gerakan melalui eksplorasi fisik. Selama proses eksplorasi fisik, siswa didorong untuk

mengenali perasaan batin mereka, merefleksikan hubungan antara mereka dan dunia di sekitar mereka, dan berbagi kosa kata gerak tubuh mereka. Tarian kreatif, yang menekankan proses mengeksplorasi pengalaman tari dan berorientasi pada siswa, dapat mengubah siswa menjadi pembelajar aktif (Chang Chung-shiu, 2007). Karena tarian kreatif tidak didasarkan pada kinerja, itu bermanfaat untuk perkembangan kreatif, fisik, mental, dan artistik siswa. Dengan cara ini, siswa dapat sepenuhnya menghargai eksplorasi dan kreasi selama proses (Cheng dan Zhan, trans., 2008).

Dengan menggunakan informasi yang dijelaskan di atas sebagai dasar, dapat disimpulkan bahwa tarian kreatif — menggunakan tubuh sebagai alat belajar, menggunakan unsur-unsur gerakan sebagai media, dan mengenali perbedaan individu — dapat memperkaya pembelajaran siswa dalam berbagai aspek kecerdasan indera, mengembangkan kemampuan fisik dan motorik mereka, dan memacu kreativitas mereka.

Pengajaran tari kreatif memberikan proses bagi peserta didik untuk melakukan eksplorasi fisik, meningkatkan kesadaran, dan secara bertahap mengembangkan kosa kata kreatif individu untuk tubuh.

Enam konsep tari menurut Gilbert (1992) yang dapat dimasukkan ke dalam pelajaran dan tema mingguan yaitu

1. Bagian tubuh (kepala, jari, tangan, dll.), Bentuk (melengkung / lurus, simetris /asimetris, dll., hubungan (bagian tubuh ke bagian tubuh, individu ke kelompok, tubuh bagian ke benda, dll.), dan menyeimbangkan;
2. Gerakan / alat gerak (berjalan, berlari, melompat, dll.);
3. Ruang, melibatkan tempat (ruang diri / ruang umum), ukuran (besar / kecil, jauh jangkauan / dekat), level (tinggi, rendah), arah (maju / mundur, kanan / kiri, atas / bawah),

- jalur (melengkung / lurus / zigzag), dan fokus (tunggal / multi);
4. Waktu, kecepatan (cepat / lambat) dan aliran (denyut / pola / nafas);
 5. Kekuatan, energi (tajam / halus), berat (kuat, cahaya), aliran (bebas, terikat), kombinasi (step-hop, two-step, creep, dll.) dan nonlocomotor (tetap di satu tempat, bagaimanapun, ini bisa melibatkan pembengkokan, pemuntiran di tempat yang sama);
 6. Bentuk, tema berulang (tema dalam variasi, kanon, putaran), ABA (a = satu frasa, b = frasa berbeda), abstrak (bentuk geometris, bukan representasional), naratif (dalam bentuk cerita, representasional), suite (permulaan moderat, pusat lambat, ujung cepat), dan bentuk rusak (ide yang tidak terkait, sering digunakan untuk humor) (McLaughlin, 2011).

Struktur tari terdiri dari lima bagian yaitu salam, pemanasan, inti, improvisasi cerita tari dan penutup. Pada proses pembelajaran tari, guru hendaknya selalu terlihat oleh anak-anak dengan berada di tengah-tengah lingkaran atau di depan anak-anak.

Berikut ini contoh pengembangan kegiatan pembelajaran tari:

1. Salam
Paga bagian salam anak-anak berpegangana tangan untuk meyampaikan ucapan salam pembuka
2. Pemanasan
Pada bagian pemanasan, sebagian besar waktu dilakukan anak-anak berada dalam lingkaran atau di suatu tempat tertentu (tempat imajiner dan khusus, hanya diberikan oleh mereka, di mana anak-anak bisa melakukan gerakan kreatif mereka ketika mereka tidak bergerak di sekitar ruangan) untuk melakukan pemanasan dan peregangan
3. Inti

Pada bagian inti anak-anak melakukan latihan berenergi tinggi misalnya melompat-lompat berlari keliling area tari, berguling, dan lain-lain.

4. Improvisasi cerita tari

Pada bagian ini, anak-anak dapat diajak untuk melakukan gerakan bebas sesuai cerita yang disampaikan oleh guru. Misalnya guru bercerita tentang hujan. Hujan dimulai dengan rintik-rintik yang sangat pelan, kemudian tak lama hujan deras, hujan deras semakin deras disertai petir, kemudian perlahan berhenti. Anak-anak tidak ditentukan secara baku gerakan tari yang akan dilakukannya. Guru hanya memberikan arahan tanpa mengintervensi gerak yang dilakukan anak.

5. Penutup

Pada bagian penutup, anak-anak diajak untuk melakukan pendinginan. Pada bagian penutup ini, guru juga dapat memberikan kebebasan pada anak untuk relaksasi penutup seluruh rangkaian gerak tari (Commons et al., 2013).

Langkah-langkah berikut secara bertahap memotivasi siswa untuk memperkenalkan kreasi mereka sendiri:

1. Ubah urutan gerakan tari dalam urutan yang telah ditentukan. Misalnya gerak ke-1 maju; gerak ke-2 mundur; gerak ke-3 ke samping kanan dan kiri; gerak ke-4 berputar searah jarum jam. Guru dapat memotivasi dengan mengubah urutan gerak dari urutan 1,2,3,4 maju, mundur, ke samping kanan-kiri, berputar; misalnya menjadi 2,4,1,3 menjadi mundur, berputar, maju, ke samping kanan-kiri dan sebagainya.
2. Masukkan pengulangan beberapa gerakan melalui urutan. Misalnya maju, mundur, ke samping kanan-kiri masing-masing satu kali diubah dengan melakukan pengulangan dua kali, tiga kali dan seterusnya.
3. Ubah beberapa gerakan dalam hal dinamika (lebih cepat, lebih lambat), level (pada

- lantai), atau representasi spasial (mirroring).
4. Sertakan gerakan baru sebanyak yang anak-anak inginkan. Guru dapat memasukkan satu atau dua gerakan baru, dan berikan kesempatan anak-anak untuk mengulang gerakan baru tersebut sebanyak yang anak-anak inginkan (Ros & Demiris, 2013).

Jadi meskipun pada mulanya anak-anak meniru gerakan, namun pada akhirnya anak-anak dapat melakukan tarian sesuai kreativitas mereka sendiri.

Pengembangan kreativitas tari juga dapat dilakukan sebagai berikut:

1. Memberikan anak-anak kesempatan untuk menciptakan gerak tari sesuai imajinasi mereka, dan melibatkan mereka dalam proses merancang dan memutuskan apa yang mungkin dilakukan dan ditunjukkan dalam gerak tari yang akan dilakukan.
2. Menjadikan lingkungan sekitar sebagai bagian penting dari proses menciptakan tarian yang dapat memberikan ruang bagi anak. Anak-anak dapat membuat gerak tari dengan menirukan gerak kumbang yang menari mengitari bunga, atau menirukan gerak rumput ilalang yang tertiuip angin, dan sebagainya.
3. Memberikan anak waktu yang cukup untuk melakukan aktivitas melakukan gerak tari tanpa intervensi dari guru sehingga anak merasakan bahwa proses melakukan gerak tari sama halnya dengan bermain.
4. Menggunakan media yang menyerupai aslinya misalnya sayap kupu-kupu, kostum binatang, dan lain-lain.
5. Melibatkan seluruh anak dalam proses melakukan gerak tari.
6. Menyampaikan kepada anak-anak tentang cerita di balik tiap gerak tari yang akan dilakukan.

Pendidikan Tari Abad ke-21

Pendidikan Tari Abad ke-21 dikemukakan oleh Anu Sööt dan Ele Viskus (2014). Pada paradigma sebelumnya, tari tradisional sudah diterima secara luas dan banyak bermunculan penari profesional tari tradisional. Namun, seiring dengan perkembangan tari, ada peningkatan keinginan seorang penari yang lebih baik dan memberikan manfaat bukan hanya pada tataran panggung pementasan tapi juga pada studio tari. Untuk mempersiapkan penari yang berkompeten perlu diperispkan sedini mungkin. Hal ini juga seiring dengan kesadaran praktisi pendidikan tentang pentingnya tari sebagai media yang dapat membantu proses pembelajaran yang dilakukan di aspek akademis. Tari bukan bertolak belakang dengan pendidikan, namun sebaliknya tari sangat berseinerigi dengan pendidikan yang dilaksanakan terutama pada pendidikan anak usia dini. Proses pembelajaran tari yang dilakukan sejak anak usia dini bertujuan untuk mempersiapkan sikap artistik, teknik yang benar sejak awal dan membantu perkembangan yang optimal dan simbang pada diri seorang anak (Sööt & Viskus, 2014).

Pendidikan yang utuh memberikan anak beragam media dan kesempatan utuk perkembangannya. Sebagai pendidik tari, guru dapat memberikan empat hal penting untuk mengembangkan seni dan fisik yaitu:

1. pemahaman konseptual suara anatomi teknik menari;
Pemahaman konseptual suara anatomi teknik tarian memungkinkan anak untuk mendasarkan teknis mereka bentuk, tujuan, dan proses pada struktur anatomi tubuh, dengan menghormati variasi dan keterbatasan individu. Bekerja dengan cara yang secara anatomis terdengar mengurangi risiko cedera sambil meningkatkan kinerja, sehingga meningkatkan kemungkinan hidup yang panjang dan memuaskan dalam menari.
2. kesadaran persepsi yang halus;

Untuk mengembangkan teknik tarian suara anatomi, anak juga membutuhkan kesadaran perseptual halus yang memungkinkan mereka untuk membedakan dan membedakan gerakan halus sensasi. Sensitivitas kinestetik ini memungkinkan anak merespons dengan cara yang berbeda terhadap umpan balik internal dari tubuh mereka dan umpan balik eksternal dari guru. Guru memfasilitasi kontrol motorik halus, yang meningkatkan gerakan efisiensi dan jangkauan kualitatif ekspresif. Pengetahuan anatomi dapat berfungsi sebagai kerangka kerja untuk pengalaman sensorik.

3. pengetahuan dan pemahaman tentang cara bekerja dengan tubuh sendiri;

Baik pemahaman kognitif dan kesadaran perseptual memberdayakan anak untuk mengeksplorasi potensi penuh mereka dengan memperluas pemahaman mereka tentang struktur pribadi keterbatasan dan kekhasan fisik. Daripada mengajar anak untuk menyesuaikan diri yang ideal secara eksternal, guru dapat mengajar mereka dengan menemukan cara individu yang optimal untuk mencapai tujuan estetika yang diinginkan dengan jumlah stres minimal tubuh anak. Anak-anak harus didorong untuk bertanya, "Bagaimana saya bisa mencapai hasil terbaik dengan tubuh saya?" hal ini dapat dilakukan secara personal pada saat menari yang sehat dan dapat didukung dengan perawatan diri, termasuk pengetahuan tentang prinsip-prinsip tambahan kondisi untuk kekuatan, fleksibilitas dan daya tahan.

4. rasa diri yang kuat.

Pengetahuan konseptual, kesadaran persepsi yang mendalam, dan pemahaman solusi individu difasilitasi oleh pendekatan pedagogis yang berpusat pada peserta didik itu mendorong anak-anak untuk menjadi penari yang berpikir memikul tanggung jawab untuk pertumbuhan dan kemajuan mereka sendiri. Pendidikan yang berpusat pada

anak mengalihkan fokus kelas dari apa yang guru ketahui dengan apa yang siswa pahami, menghargai kesadaran dan penemuan pribadi siswa. Ini mendorong pembelajaran aktif yang didukung oleh refleksi diri, disertai dengan self-coaching dan pengarahan diri sendiri untuk kemajuan diri. Dengan mengajar anak-anak untuk menghargai dan memercayai mereka sendiri persepsi dan pengalaman, pendidikan yang berpusat pada peserta didik juga menumbuhkan rasa diri yang kuat, dan harga diri. Kualitas-kualitas ini memungkinkan seniman untuk menjadi kolaborator kreatif yang dapat berpartisipasi penuh dalam proses koreografi dan akses suara kreatif mereka sendiri sebagai seniman yang mampu berpikir secara umum dan dipahami oleh orang lain (Sööt & Viskus, 2014).

BAB V

KREATIVITAS SENI TEATER ANAK USIA DINI

Teater sering juga disebut dengan seni peran atau seni bermain peran. Bermain peran adalah proses dimana anak dapat mewakili dirinya dalam imajinasi tertentu (Olsen dan Sumsion dalam Rusman, 2010). Menurut Vigotsky (dalam Mutiah, 2010), bermain peran disebut juga bermain simbolis, pura-pura, *make-believe*, fantasi, atau imajinasi.

Teater adalah ekspresi dan eksplorasi diri, ruang lingkup sosial dan budaya melalui peran dan situasi yang melibatkan hiburan dan tantangan. Drama memungkinkan anak-anak untuk membayangkan dan berpartisipasi dalam mengeksplorasi dunia mereka baik secara individu maupun berkelompok. Siswa secara aktif menggunakan anggota tubuh, gerakan, suara dan percakapan, melalui suatu peran tertentu untuk mengeksplorasi dan menggambarkan sebuah cerita kehidupan nyata atau imajinasi.

Seni teater merupakan ekspresi diri, mengeksplorasi berbagai pilihan (tokoh, latar, kostum) yang melibatkan beberapa orang untuk menampilkan sebuah cerita. Dalam seni teater bukan sekedar lembaran hitam dan putih, atau benar dan salah, drama memungkinkan anak-anak mengembangkan kepercayaan diri dan mengeksplorasi kemampuan mereka.

Dengan meningkatnya kepercayaan diri pada anak, maka secara alami akan memunculkan kemampuan lain yang akan menjadi bekal anak seumur hidup.

Seni teater merupakan bentuk seni unik yang terdiri dari penerapan proses pendidikan anak yang sangat baik, terlepas dari teater sebagai seni pertunjukan. Penggunaan teater sebagai media pembelajaran sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran pada anak-anak.

Dalam seni teater, anak-anak secara aktif mendapatkan keterampilan dalam dialog, kolaborasi, dan pemecahan masalah kreatif dengan bimbingan guru. Anak-anak dapat berimajinasi untuk berada di tempat lain sebagaimana secara alamiah ada pada salah satu fase perkembangan anak. Anak usia 3–8 tahun merupakan waktu kritis bagi anak-anak untuk mendapat manfaat dari proses teater yang diintegrasikan ke dalam kurikulum. Dalam hal ini teater digunakan untuk mengeksplorasi sesuatu masalah, situasi, atau tema, merujuk pada tema terkait.

Pentingnya Teater Bagi Anak Usia Dini

Tujuannya sebagai alat untuk mengajar (pedagogi), suatu bentuk seni, dan sebagai pengalaman sosial budaya (permainan sosiodramatik) (Bird, Donelan, & Sinclair, 2017 dalam State Government of Victoria, 2018)

Elemen teater yang dapat dieksplorasi dan dipelajari melalui pengalaman teater meliputi:

1. Peran: bagian berbeda yang diambil pemain, seperti orang tua, anak-anak, dokter, guru, pekerja konstruksi, pelaut, ilmuwan, Raja dan Ratu.
2. Karakter: identitas bagian yang dimainkan, termasuk karakteristik, motivasi, keinginan, sejarah, dan budaya mereka.

3. Fokus: kemampuan pemain untuk berkonsentrasi dan menyalurkan energi mereka ke dalam kinerja.
4. Ketegangan: bagaimana konflik atau ketegangan dikomunikasikan melalui pertunjukan.
5. Klimaks: puncak ketegangan / konflik tertinggi.
6. transformasi ruang dan objek: bagaimana ruang dan objek dapat ditransformasikan dari satu hal ke hal lainnya melalui penggunaan suara dan bahasa tubuh aktor.
7. penggunaan simbolis ruang dan benda: bagaimana para pelaku berpura-pura bahwa ruang dan benda mewakili sesuatu yang lain (State Government of Victoria, 2018).

Macam-macam Teater pada Pendidikan Anak Usia Dini

Bermain Sosio Teater

Pendekatan ini mirip dengan permainan sosiodramatik tetapi mencakup lebih banyak bimbingan dari pendidik. Area bermain dramatis adalah ruang yang disiapkan untuk tempat atau skenario yang berbeda (mis. Rumah, kebun binatang, garasi, lab) dengan alat peraga, kostum yang sesuai dan latar (State Government of Victoria, 2018)

Ikuti permainan peran anak-anak dan contohkan bahasa yang dibutuhkan untuk menggambarkan objek, tempat, dan orang-orang memberikan contoh bahasa yang digunakan oleh berbagai peran (mis. memesan di kafe, meneliti di laboratorium, memperbaiki mesin di sebuah toko komputer).

Bermain Boneka

Boneka media yang sangat baik untuk menggunakan bahasa untuk menghidupkan karakter. Boneka hadir dalam berbagai bentuk (jari, kaus kaki, bayangan, dayung, boneka tangan, dan boneka) (State Government of Victoria, 2018). Boneka memungkinkan anak-anak menghidupkan karakter yang berbeda, dan berinteraksi dengan pemain lain untuk membuat teater:

1. Bersenang-senang saat menamai karakter boneka, menunjukkan kepada anak-anak cara menjadi kreatif dalam penamaan boneka (mis. Mrs. Stripy Face, Snooty Fruity)
2. Memperagakan suara dan gerakan yang berbeda yang dapat digunakan untuk menghidupkan boneka mencontohkan kata-kata dan kalimat yang mungkin diucapkan boneka, agar anak-anak dapat mendengar, meniru, dan membangun memberikan arahan panggung untuk membantu anak-anak berimprovisasi dan menceritakan kisah mereka menggunakan boneka mendorong anak-anak menggunakan komponen sebuah cerita: Siapa yang ada dalam cerita? Apa yang terjadi selanjutnya? Bagaimana perasaan karakter itu? Tapi apa yang bisa mereka lakukan? Bagaimana ceritanya berakhir?

Permainan Teater

Freeze Frame. anak-anak diminta membeku di tengah improvisasi, dan pendidik menyediakan alat peraga, mengajukan pertanyaan, atau meminta anak-anak apa yang harus dilakukan selanjutnya. Sebagai contoh:

1. Berikan properti atau kostum baru untuk mengubah pemandangan: anak-anak mungkin mencari harta karun yang terkubur, dan Anda memberi mereka masing-masing sebuah kunci ke dada
2. Berikan kata yang harus digunakan anak-anak dalam adegan mereka: anak-anak mungkin berpura-pura memesan di restoran dan mereka harus melakukannya
3. Gunakan kata berlendir di saat berikutnya
4. Mintalah anak-anak untuk menggambarkan tindakan atau rencana mereka untuk apa yang akan mereka lakukan selanjutnyameminta anak-anak untuk mengubah lokasi adegan mereka: anak-anak mungkin memanjat gunung,

dan tiba-tiba mereka diberitahu mereka sekarang di luar angkasa.

Soundscape: pendidik memberikan suara latar belakang atau musik untuk ditanggapi oleh anak-anak; para pendidik memodelkan kosakata yang relevan dan kalimat serta meminta anak-anak untuk menggambarkan apa yang mereka bayangkan. Sebagai contoh:

1. Mainkan suara hutan dan minta anak-anak untuk mencari tahu seperti apa suaranya, dan siapa (atau apa) yang mungkin ada di hutan
2. Memainkan musik pengantar tidur yang lembut dan meminta anak-anak untuk mencari tahu apakah itu musik untuk bayi yang sedang tidur, dan jika mereka ingin menjadi orang tua, saudara kandung, bayi, atau boneka beruang (State Government of Victoria, 2018).

Teater cerita

Dalam pendekatan ini cerita memberikan rangsangan untuk teater. Setelah mendengar sebuah cerita (dari pembacaan buku atau pengalaman mendongeng), anak-anak dapat melakukan apa yang mereka ingat dari cerita itu, dan mengambil lebih jauh. Sebagai contoh:

1. Mintalah anak-anak mengeksplorasi apa yang mungkin terjadi sebelum cerita dimulai atau setelah cerita selesai, atau untuk membuat alternatif acara atau akhir membantu anak-anak untuk mengambil karakter yang berbeda, dan menyediakan alat peraga, kostum, dan pemandangan sesuai kebutuhan ingatkan anak-anak akan bahasa yang digunakan (dan pantun / lagu jika disertakan).
2. Pendekatan lain adalah mengatur area bermain dramatis berdasarkan cerita tertentu. Sebagai contoh: buat area dengan karakter dari *Little Red Riding Hood* (mis. gadis,

serigala, nenek), dan beberapa pemandangan (mis. rumah, kayu)

3. Model untuk anak-anak bagaimana beberapa karakter berinteraksi dalam cerita, dan perancah perannya kembali atau teater dramatis dalam baru arah.
4. Gunakan elemen-elemen teater proses untuk membantu membuat cerita baru: menjadi tokoh atau narator dalam cerita, dan meminta anak-anak untuk datang dengan ide tentang bagaimana menyelesaikan masalah, dan pindahkan cerita ke depan (State Government of Victoria, 2018).

Dengan menggunakan teater cerita, anak-anak dapat menjelajahi berbagai karakter dan peristiwa, membawa pemahaman mereka tentang sebuah cerita ke tingkat yang lebih tinggi.

Dramatic Play

Dramatic play adalah jenis permainan di mana anak-anak menugaskan dan menerima peran dan bertindak mereka keluar. Itu berpura-pura menjadi seseorang atau sesuatu yang lain. Seseorang berbeda dan baru seperti supervillain, atau seseorang yang dikenal dan akrab seperti ibu. Terkadang anak-anak mengambil peran dunia nyata, di lain waktu mereka mengambil peran fantasi (State Government of Victoria, 2018). Antara cara, itu adalah permainan yang melibatkan meruntuhkan hambatan realitas dan menghasilkan pembelajaran yang serius dan alami.

Contoh Dramatic Play:

1. Seorang anak yang berpura-pura memberi makan dan menggoyang-goyangkan boneka untuk tidur
2. Seorang anak yang berpura-pura keran bocor di dapur bermain

3. Seorang anak yang berpura-pura menjadi Spot the dog dan bermain fetch
4. Seorang anak yang mengaduk-aduk beruang dalam mangkuk untuk membuat sup beruang

Dramatic play dapat didefinisikan sebagai jenis permainan di mana anak-anak menerima dan menetapkan peran, dan kemudian memerankannya (Marie & Ms, 2007). Hal ini anak-anak lakukan saat ketika mereka menerobos tembok realitas, berpura-pura menjadi seseorang atau sesuatu yang berbeda dari diri mereka sendiri, dan menteatertisasi situasi dan tindakan untuk mengikuti peran yang telah mereka pilih untuk dimainkan. *Dramatic play* didefinisikan oleh para ahli sebagai jenis permainan di mana anak-anak menugaskan dan menerima peran dan memerankannya. Mereka bergiliran dengan persepsi mereka tentang peran yang harus dimainkan. Penelitian menunjukkan bahwa bentuk permainan ini sangat penting dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis anak.

Di banyak ruang kelas, area bermain teater secara tradisional dipusatkan pada panggung pementasan. Namun, ketika kita benar-benar memperhatikan anak-anak bermain, kita melihat mereka menciptakan kembali adegan yang mungkin terjadi di area kehidupan lain seperti pompa bensin, bangunan tertentu, department store, ruang kelas, atau perpustakaan. Untuk memperoleh manfaat seutuhnya dari *dramatic play* yang berkaitan dengan belajar, sejak dini pendidik harus "mengatur panggung" di seluruh kelas.

Area *dramatic play* harus menarik. Tata ruang kelas harus menginspirasi permainan yang kreatif dan imajinatif di mana anak-anak dapat segera bermain peran. Dalam menetapkan area *dramatic play*, perlu dipertimbangkan hal-hal sebagai berikut:

1. Setiap area harus menyediakan berbagai properti yang mendorong *dramatic play*, seperti topi, topeng, pakaian, sepatu, peralatan, kendaraan, dll disesuaikan dengan tema.
2. Materi dari setiap bidang pada *dramatic play* harus mencakup item yang merangsang kegiatan literasi, seperti membaca dan menulis. Kertas, pensil, papan tulis, penghapus, dan kartu ucapan merupakan contoh media yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan literasi anak.
3. Materi harus sesuai dengan perkembangan anak dan memungkinkan kreativitas dan fleksibilitas dalam bermain, termasuk bahan yang bisa digunakan oleh semua anak dan yang dapat digunakan dalam lebih dari satu cara (misal meja sebagai meja, meja sebagai tempat tidur, meja sebagai tempat memeriksa pasien, dll)
4. Sasaran yang ingin dicapai yaitu untuk meningkatkan kemampuan fisik, kognitif, dan sosial yang sesuai dengan perkembangan anak (Marie & Ms, 2007).

Bermain pura-pura dapat dilakukan dalam berbagai bentuk, paling sering dilakukan dengan permainan, itu merupakan bagian integral dari proses pembelajaran. Anak-anak hendaknya diberikan kesempatan untuk terlibat dalam proses bermain teater.

Ada dua jenis permainan pura-pura, yang terstruktur dan tidak terstruktur

1. Permainan terstruktur memiliki set yang ditentukan sebelumnya dan hasil yang diinginkan. Orang tua atau guru membuat skenario untuk anak-anak untuk bermain, seperti mengatur sebuah "Bandara", dan anak-anak kemudian memilih dan menetapkan peran dari apa yang tersedia dan kemudian bekerja melalui masalah yang muncul dalam set.

2. Permainan tidak terstruktur adalah tempat anak-anak memiliki kebebasan untuk memilih rencana mereka sendiri skenario dan sering membuat set mereka sendiri berdasarkan apa yang tersedia untuk mereka. Sofa ruang tamu bisa berubah menjadi kapal bajak laut atau tali sepatu bisa jadi stetoskop di dokter hewan (Punkoney, 2013)

Berikut beberapa manfaat bermain teater:

1. Mengajarkan Regulasi Diri.
Anak-anak prasekolah dikenal karena akting dengan dorongan hati, jadi permainan teater ibarat batu loncatan untuk belajar mengatur diri sendiri emosi dan tindakan mereka. Menariknya, ketika anak-anak menugaskan dan menerima peran dalam permainan teater mereka termotivasi untuk tetap menjadi diri mereka sendiri, menganggap mereka sebagai aturan untuk diikuti. Aturan mereka sendiri. ini membantu mereka mengembangkan kemampuan untuk berkoordinasi dan merencanakan dengan orang lain juga mengendalikan impuls mereka.
2. Mengembangkan Bahasa
Bermain teater mengajarkan dan mendorong bahasa ekspresif. Anak-anak akan termotivasi untuk mengomunikasikan keinginan mereka kepada rekan-rekan mereka dan karenanya harus belajar untuk berbicara dari perspektif peran pura-pura mereka. Teater seringkali menjadi wadah dan sarana yang nyaman bagi anak-anak yang pemalu untuk berpartisipasi dalam kelompok.
3. Mengajarkan resolusi konflik.
Baik bermain teater terstruktur dan tidak terstruktur pada saat-saat yang dapat mengajarkan resolusi konflik. Tidak dapat dihindari, ketidaksepakatan secara alami akan muncul selama proses bermain teater, yang menawarkan anak-anak kesempatan untuk berperan dalam suatu perbedaan dan mengatur mereka untuk dapat

bekerjasama. Ini juga mendorong anak-anak untuk mempertimbangkan perspektif alternatif sebagai mereka mengenali berbagai peran orang dalam kehidupan dan komunitas mereka.

4. Membantu konsep matematika dan Literasi

Bermain teater menyediakan pengaturan bermain yang sempurna bagi anak-anak untuk berinteraksi matematika fungsional dan cetak. Pertimbangkan anak yang bermain server di sebuah restoran. Dia akan berinteraksi dengan cetak dan angka saat dia menerima pesanan, itu saja dan kemudian menelepon total utang untuk makan. Permainan dramatis juga dikenal karena meningkatkan pemahaman karena anak-anak suka bertindak buku cerita favorit mereka.

5. Bermain teater Membantu Menurunkan Ketegangan Emosional

Bermain dramatis menawarkan tempat yang aman bagi anak-anak untuk memerankan situasi kehidupan nyata. Orang dewasa cenderung mengatasi peristiwa dramatis dengan menceritakannya lagi dan lagi. Anak-anak mengatasinya dengan peristiwa dramatis dengan memerankannya.

6. Memberikan anak-anak kebebasan berekspresi.

Ini bukan hanya karena anak-anak dapat menetapkan dan menerima peran mereka sendiri dalam permainan pengaturan, tetapi juga karena permainan dramatis menawarkan permainan yang aman bagi anak-anak untuk bertindak pengalaman traumatis. Biasanya ketika anak-anak bertindak dramatis atau menakutkan mengalami tempat Anda sendiri dalam peran yang kuat. Mereka memilih untuk bermain ibu atau ayah, dua tokoh penting dalam hidup mereka, atau seorang pahlawan super dengan kekuatan besar. Seorang anak yang telah menjalani trama sungguhan, seperti kecelakaan mobil, misalnya, mungkin pilih menjadi paramedis atau dokter (Punkoney, 2013).

Keterampilan yang dapat dicapai melalui Bermain Teater

Pada dasarnya ada enam keterampilan yang dapat dikembangkan kembangkan saat mereka ikut serta dalam pengalaman bermain teater.

Bermain Peran - Di sinilah anak-anak meniru perilaku dan ekspresi verbal seseorang atau sesuatu dengan cara berpura-pura. Pertama mereka akan meniru satu atau dua tindakan, tetapi seiring berjalannya waktu mereka akan dapat memperluas peran mereka dengan menciptakan beberapa perilaku yang relevan untuk peran yang mereka mainkan.

Penggunaan Bahan / Alat Peraga - Dengan memasukkan benda ke dalam permainan pura-pura, anak-anak dapat memperluas atau menguraikan permainan mereka. Awalnya mereka terutama akan bergantung pada bahan realistik. Dari sana mereka akan beralih ke bahan yang lain, seperti menggunakan tali untuk mewakili selang kebakaran, dan berkembang menjadi memegang tangan mereka sedemikian rupa untuk menunjukkan bahwa mereka memegang selang yang sebenarnya.

Berpura-pura - Semua permainan teater merupakan khayalan atau imajinasi. Anak-anak berpura-pura menjadi ibu, pemadam kebakaran, pengemudi, dll. Dengan meniru tindakan mereka menyaksikan orang lain melakukannya. Seiring meningkatnya penggunaan bermain teater, mereka mulai menggunakan kata-kata untuk meningkatkan dan menggambarkan peran mereka. Beberapa anak bahkan mungkin terlibat dalam fantasi, di mana situasi yang mereka mainkan tidak ditarik dari pengalaman kehidupan nyata.

Durasi Waktu - Usaha awal ke bidang permainan teater mungkin hanya berlangsung beberapa menit, tetapi ketika anak-anak tumbuh, mengembangkan, dan mengalami lebih banyak, mereka akan dapat memasukkan tindakan dan kata-

kata tambahan, yang akan memperpanjang waktu mereka terlibat kegiatan pada permainan.

Keterampilan / Interaksi Sosial – Bermain teater dapat dilakukan untuk mengembangkan keterampilan sosial melalui interaksi dengan orang lain, teman sebaya atau orang dewasa. Sebagai anak-anak mencapai keterampilan sosial melalui bermain, mereka akan beralih dari berpura-pura tanpa interaksi, menjadi berpura-pura yang melibatkan beberapa anak memainkan peran yang berbeda dan berhubungan satu sama lain dari perspektif peran yang mereka mainkan.

Komunikasi – Bermain teater mempromosikan penggunaan keterampilan berbicara dan mendengarkan. Ketika anak-anak mengambil bagian dalam jenis permainan ini, mereka berlatih kata-kata yang telah mereka dengar orang lain katakan, dan menyadari bahwa mereka harus mendengarkan apa yang dikatakan oleh pemain lain agar dapat menanggapi dengan tepat. Hal itu juga mengajarkan mereka untuk memilih kata-kata mereka dengan bijak sehingga orang lain akan mengerti apa yang mereka katakan untuk berkomunikasi (Pisa, 2019).

Bermain teater merupakan bagian penting pada pendidikan anak usia dini. Hal ini karena bermain teater merupakan ruang di mana anak-anak dapat mengekspresikan diri mereka sendiri, memerankan situasi yang akrab bagi mereka dan membiarkan imajinasi dalam proses bermain teater (Pisa, 2019). Melalui bermain teater dapat dikembangkan aspek perkembangan sebagai berikut:

Perkembangan Sosial / Emosional - Perkembangan sosial dan emosional dapat didefinisikan sebagai individu yang mengenal diri sendiri dan emosi mereka, mencapai identitas yang sehat dengan mendapatkan kepercayaan diri, kemandirian, inisiatif, dan perasaan sukses, dan proses hidup harmonis dengan masyarakat. Selain itu teater dapat berkontribusi pada persepsi diri anak-anak dan pengembangan konsep diri positif.

Pengembangan kepribadian individu dan dasar sosialisasi dimulai selama tahap pra-sekolah (Alpan, 2006 dalam Tombak, 2014). Kegiatan peran dalam teater membantu mengembangkan empati keterampilan anak. Kegiatan dramatis membantu ekspresi dan kontrol perasaan, memotivasi yang belum ditemukan perasaan, dan terkadang membantu dalam menghilangkan perasaan negatif. Mengambil bagian dalam kegiatan meningkatkan kepercayaan diri anak. Ketika anak-anak berkumpul bersama dalam pengalaman bermain teater, mereka harus menyetujui suatu topik, menegosiasikan peran, dan bekerja sama untuk menyatukan dalam suatu cerita tertentu. Perkembangan sosial emosi yang dapat dicapai seperti berbagi, bergiliran, kerja sama, negosiasi, dorongan hati mengontrol, menunda kepuasan, dan mengatasi kekecewaan. Dan dengan menciptakan kembali beberapa pengalaman hidup mereka sebenarnya hadapi, mereka belajar bagaimana mengatasi ketakutan dan kekhawatiran yang mungkin menyertai pengalaman ini. Anak-anak yang berpartisipasi dalam permainan teater akan lebih mampu menunjukkan empati kepada orang lain karena mereka telah "mencoba" menjadi orang lain saat teater berlangsung. Mereka juga mengembangkan keterampilan yang mereka butuhkan untuk bekerja sama dengan teman sebaya mereka, belajar mengendalikan dorongan hati mereka, dan cenderung kurang agresif daripada anak-anak yang tidak terlibat dalam jenis permainan ini (Marie & Ms, 2007).

Perkembangan Fisik - Teater membantu anak mengembangkan keterampilan motorik kasar dan halus, meningkatkan keterampilan psiko-motorik, itu menciptakan koordinasi dan keseimbangan dalam organ, fleksibilitas dalam gerakan, dan kelincahan. Melalui kegiatan teater, anak belajar tubuhnya dan belajar menggerakkan berbagai bagian tubuh, berjalan, berlari, lompat, ambil berbagai langkah, merangkak, memanjat dll, diiringi musik atau irama. Itu tidak cukup untuk anak-anak

mengambil bagian dalam kegiatan teater hanya untuk melihat, mendengar, merasakan, atau mencium. Adalah perlu untuk melihat sambil melihat, merasakan saat menyentuh, dan sadar. Kapasitas estetika anak berkembang dengan cara ini. Apalagi saat anak-anak mendapatkan kesempatan untuk mempelajari tubuh mereka lebih baik, mereka sadar akan fungsi bagian tubuh dan cara merawatnya mereka, dan mereka mengembangkan keterampilan perawatan diri mereka. Misalnya memanjat saat menjadi pemadam kebakaran, mendandani bayi saat menjadi orang tua, dll. Dan ketika anak-anak merekam hal tersebut dalam ingatan, mereka mempraktikkan koordinasi mata-tangan dan diskriminasi visual (Marie & Ms, 2007).

Perkembangan Kognitif - Permainan teater dapat membantu proses perkembangan kognitif. Teater pendidikan anak usia dini secara positif mempengaruhi perkembangan kognitif anak, terhubung ke semua area pengembangan (Akin, 2002). Teater memungkinkan pengembangan imitasi dan imajinasi keterampilan anak; itu memberikan pemahaman tentang instruksi yang diberikan selama kegiatan dan mengingatnya kemudian, dengan demikian mengembangkan persepsi dan memori, perhatian dan konsentrasi. Misalnya, permainan dramatis bisa mendorong perkembangan sastra ketika teater itu ditempatkan dalam pengaturan bermain "melek" yang mencakup membaca dan bahan tulisan (Christie, 1990; Fields & Hillstead, 1990). Dalam lingkungan seperti itu anak-anak memanfaatkan bahasa tertulis sehari-hari: membuat daftar belanja, mencatat janji temu, dan mengisi formulir. Selanjutnya, keterampilan membaca atau membaca adalah ditingkatkan ketika anak-anak menelusuri koran dan majalah, berpura-pura membaca cerita kepada bayi, dan membaca menu di restoran. Ketika anak-anak terlibat dalam permainan khayalan, mereka menggunakan gambar yang telah mereka buat dalam pikiran mereka untuk menciptakan kembali masa lalu

pengalaman, yang merupakan bentuk pemikiran abstrak. Selain itu dapat meningkatkan aspek seperti pemecahan masalah, negosiasi, kreativitas, pengorganisasian dan perencanaan, menceritakan kembali kisah-kisah akrab, penerapan pengetahuan yang baru diperoleh, dan matematika. Misalnya mengatur meja untuk makan, menghitung kembalian sebagai kasir, memutar nomor telepon, dan pengaturan jam mempromosikan penggunaan keterampilan matematika. Dengan menambahkan hal-hal seperti majalah, rambu-rambu jalan, kotak dan kaleng makanan, kertas dan pensil dengan bahan-bahan yang termasuk dalam area, kami membantu anak-anak mengembangkan keterampilan membaca. Ketika anak-anak datang bersama dalam bentuk permainan ini, mereka juga belajar cara berbagi ide, dan menyelesaikan masalah bersama (Marie & Ms, 2007).

Perkembangan Bahasa - Kegiatan dan teater dramatis dalam pendidikan anak usia dini memberi anak-anak peluang untuk menggunakan bahasa aktif, dan mengembangkan bahasa sebagai alat komunikasi lisan. Aktivitas ritme, tempo, dan aksen juga digunakan dan dikembangkan dalam teater. Untuk bekerja bersama dalam situasi permainan teater, anak-anak belajar menggunakan bahasa untuk menjelaskan apa yang mereka lakukan. Mereka belajar untuk bertanya dan menjawab pertanyaan dan kata-kata yang mereka gunakan cocok dengan peran apa pun yang mereka mainkan. Kosakata pribadi tumbuh saat mereka mulai untuk menggunakan kata-kata baru dengan tepat, dan pentingnya keterampilan membaca dan menulis dalam kehidupan sehari-hari (Marie & Ms, 2007).

Permainan teater melibatkan anak-anak dalam kehidupan dan pembelajaran. Nilai sebenarnya terletak pada kenyataan bahwa hal itu meningkatkan pemahaman mereka tentang dunia mereka tinggal, sementara itu bekerja untuk mengembangkan keterampilan pribadi yang akan membantu mereka bertemu dengan kesuksesan sepanjang hidup mereka.

Teater Pada Pendidikan

Teater pada pendidikan tidak seperti pementasan teater. Teater pendidikan lebih menekankan pada improvisasi, non-pameran, berpusat pada proses terlaksananya teater pada anak-anak yang dipimpin oleh orang dewasa atau dalam hal ini dapat dilakukan oleh guru dengan membuat skenario dan memerankan pengalaman manusia "(Davis & Behm, 1987, hlm. 262). Teater pendidikan mendorong anak untuk membentuk imajinasi (Edmiston, 2003; Holland et al., 1998) di mana mereka mengambil peran berbagai karakter (mis., astronot atau hewan) untuk tujuan yang berbeda, seperti memahami dunia, terlibat dalam diskusi kritis tentang masalah keadilan atau keadilan sosial (Edmiston, 2003), dan memecahkan masalah (Szecsi, 2008). Dalam dunia imajiner mereka, anak-anak membangun membayangkan komunitas tempat mereka bekerja dengan tujuan bersama secara kolaboratif (Edmiston, 2003) dengan menggunakan media dan pengetahuan mereka (Edmiston, 2007; Gonzales, Moll, & Amanti, 2005 dalam Barrett, Webster, Chapman, & Kelley, 2016).

Teater kreatif; merupakan suatu bentuk kegiatan improvisasi, dan animasi yang dibentuk oleh siswa sesuai dengan keinginan mereka ide orisinal, penemuan kreatif dan pengetahuan tentang subjek tanpa harus merujuk pada teks tertulis (San, 1991). Menurut definisi ini tentang teater kreatif, dapat dikatakan bahwa teater membawa siswa ke pusat dan membuat siswa aktif selama proses pembelajaran dan menjadikan guru untuk memainkan peran sebagai pemandu teater. Teater kreatif memungkinkan anak-anak secara mandiri untuk merancang suatu pementasan sesuai dengan imajinasinya mereka bersama teman sebayanya. Teater kreatif lebih menekankan pada proses pemecahan masalah (Önder 1999 dalam Tombak, 2014).

Teater kreatif merupakan perilaku spontan, improvisasi, animasi yang dibuat oleh anak-anak, berdasarkan pada pemikiran asli mereka, penemuan kreatif dan pengetahuan, tanpa komitmen pada teks tertulis (San, 1996). Berdasarkan definisi ini, dimungkinkan untuk mengatakan bahwa teater menempatkan anak-anak aktif dalam proses belajar, dan membuat guru tetap sebagai pemandu yang memastikan bahwa pembelajaran melalui teater dapat berlangsung dengan baik.

Mengintegrasikan teater kreatif ke dalam konteks pembelajaran di kelas dapat dilakukan untuk meningkatkan keterampilan belajar, keterlibatan, dan sosial anak-anak, serta membantu mereka dalam memahami perbedaan dan keragaman, perlindungan diri, meningkatkan harga diri, dan mengeksplorasi perasaan dan emosi (Band, Lindsay, Neelands, & Freakley, 2011; Edmiston, 2007; Szecei, 2008; Kempe & Tissot, 2012; Kim, 2009; Mages, 2008). Misalnya, Edmiston (2007) meneliti penggunaan teater di kelas di mana anak-anak tunanetra memiliki peluang untuk berpartisipasi secara bermakna dalam kegiatan keaksaraan. Anak-anak bertindak sebagai astronot yang mengunjungi Mars, kemudian menulis surat kepada Presiden tentang eksplorasi mereka terhadap Mars dan mengembangkan pidato untuk yang disampaikan ke pada masyarakat setelah mereka kembali ke Bumi. Menurut Barab, Zuiker, Warren, Hickey, Ingram-Goble, dan Kwon (2007), pembelajaran yang dilakukan secara situasional “melibatkan lebih dari sekadar melihat konsep atau pada konteks penggunaan; atau dalam konteks mengenali konsep nilai sebagai alat yang berguna untuk pemahaman dan memecahkan. Pembelajaran yang diwujudkan secara situasional dari teater ini mencakup sosial, budaya anak-anak dan kekuatan dan kemampuan linguistik yang mendukung anak-anak dalam membangun identitas yang kompeten dalam

praktik literasi pada saat bermain teater bersama (Barrett et al., 2016).

Melalui partisipasi dalam kegiatan teater, anak-anak dapat mengembangkan keterampilan bahasa dan literasi dalam bahasa secara alami (Podlozny, 2000). Teater juga menciptakan peluang secara kritis mengajukan.

Teater memiliki potensi untuk mengubah kekuatan, otoritas, dan keahlian guru yang telah ditentukan sebelumnya anak-anak. Edmiston (2003) menunjukkan bahwa seorang guru dapat memposisikan otoritasnya (yaitu, lebih tinggi dari siswa, lebih rendah dari siswa, dan sama dengan siswa) untuk tujuan yang berbeda. Guru memposisikan otoritasnya lebih tinggi daripada anak-anak ketika guru memberikan informasi, menyampaikan materi, atau mengakhiri suatu kegiatan. Selanjutnya, seorang guru dapat memposisikan dirinya setara dengan menilai kontribusi setiap orang untuk menyelesaikan suatu masalah (Barrett et al., 2016).

Pembelajaran Berbasis Teater

Teater adalah bidang yang membuat individu aktif, dan memengaruhi aspek kognitif, afektif, dinamis, dan sosial seseorang. Dengan kontennya, teater memiliki kualitas, yang memungkinkan individu untuk bersenang-senang, dan berkembang sisi estetika seseorang. Teater pendidikan adalah sintesis dari gerakan, indera, bahasa dan komunikasi, pemikiran dan perasaan (Önder, 2012 dalam Tombak, 2014).

Teater adalah salah satu metode pengajaran yang paling efektif karena memungkinkan anak untuk terlibat dalam proses, melakukan, hidup, merasakan, menerapkan, dan berpikir. Permainan merupakan bagian tak terpisahkan dari kehidupan seorang anak. Anak-anak belajar tentang kehidupan, aturan, dan banyak hal lain dengan cara alami, melalui game. Teater ada dalam sifat anak melalui permainan. Anak-anak mendapat

kesempatan untuk berekspresi diri mereka lebih nyaman melalui teater, yang berisi proses game. Melihat studi dalam teater implementasi, yang efektif dalam mewujudkan pembelajaran permanen dan fungsional, dapat dilihat bahwa itu adalah lebih produktif daripada hampir semua metode lain, terutama yang tak terhindarkan dalam mengembangkan persepsi (Önder, 2006 dalam Tombak, 2014).

Teater memungkinkan anak untuk menjadi aktif dalam proses belajar dengan menempatkannya di tengah. Anak-anak adalah mampu berpikir secara kreatif, kritis, multidimensi, dan bebas, menunjukkan kognitif, sosial, afektif, dan pengembangan psikomotorik, bersenang-senang, menciptakan empati, menerapkan pengetahuan mereka, dan mengembangkan keterampilan kooperatif melalui teater, di mana pembelajaran aktif diwujudkan. Menjadi anggota kelompok memungkinkan anak-anak untuk berpikir seperti itu mereka juga anggota masyarakat, sehingga menjadi sadar akan nilai-nilai masyarakat (Tombak, 2014).

Kegiatan teater memberi kesempatan kepada anak-anak untuk memahami berbagai peran dan masalah sosial. Menciptakan masalah sosial yang berbeda memungkinkan individu untuk memahami masyarakat dan hubungan sosial dengan lebih baik. Permasalahan yang ada dalam bermain teater dapat menstimulasi anak-anak sehingga mendapatkan pengalaman dan dapat memecahkan masalah (Önder, 1999). Anak-anak menggunakan pengetahuan dan pengalaman mereka di dunia nyata untuk berkreasi dunia imajiner dalam teater dan mereka belajar untuk membangun hubungan dan peristiwa untuk mendefinisikan peran dan situasi dalam teater yang mereka mainkan. Selain itu, anak-anak mengidentifikasi dengan peran yang mereka lakukan dan mempelajari hubungan dan acara. Sebagai hasil dari ini, anak-anak didukung dalam mengekspresikan diri mereka sendiri, menjadi sensitif terhadap orang lain, dan melakukan bersama-sama dalam kelompok.

mereka (O'Neil dan Lambert, 1991; Woolland, 1993). Karena itu, kontribusi dari teater tidak hanya untuk belajar dan mengajar, tetapi juga untuk melatih kepekaan sosial. Teater sangat berguna bagi perkembangan individu (Akyol, 2003).

Manfaat Seni Teater bagi Anak Usia Dini

1. Mengembangkan perkembangan bahasa

Melalui bermain teater anak-anak akan berusaha untuk mengungkapkan ide dan menyampaikan serta mengkomunikasikan kepada orang lain. Untuk melakukan hal tersebut, anak-anak akan menggunakan kemampuan bahasanya dan akan mengembangkan kemampuan dan perkembangan bahasanya.

2. Mengembangkan Kemampuan berbicara spontan

Masih berkaitan dengan kemampuan bahasa, dalam drama menuntut anak-anak untuk berbicara ketika memainkan suatu peran tertentu baik dalam monolog maupun dalam dialog dengan pemain yang lain. Anak-anak akan belajar untuk mengungkapkan melalui aktivitas berbicara, baik pada saat bermain teater maupun pada saat persiapan sebelum bermain teater.

3. Mengembangkan perkembangan Sosial emosi.

Salah satu keunggulan bermain teater yaitu anak-anak akan bekerja dalam kelompok bukan bekerja sendiri. Dalam drama teater anak-anak akan berkomunikasi dan berinteraksi dengan yang lain tentang ide, peran, jalannya cerita dan sebagainya. Kegiatan tersebut membutuhkan respon dari yang lain, kadangkala respon dari teman tidak sesuai dengan harapan misalnya temannya tidak setuju dengan ide yang sudah disampaikan, hal itu membutuhkan kemampuan sosial emosi untuk dapat saling menghargai dan menahan diri serta menerima ide orang lain sudah menjadi keputusan bersama.

4. Mengembangkan Imajinasi

Teater merupakan kegiatan kreatif yang menggunakan imajinasi dalam prosesnya. Imajinasi tersebut dapat dibangun melalui pengalaman. Teater kreatif akan membuat anak-anak mengembangkan imajinasi untuk sesuai kenyataan, memecahkan masalah, dan memberikan respon yang spontan. Meningkatkan kreativitas dan imajinasi, keterampilan mengambil keputusan, berpikir secara mandiri dan motivasi untuk menemukan.

Bermain teater dapat melibatkan siswa secara penuh dari awal permainan teater. Anak-anak dilibatkan sejak persiapan bermain teater, yang dapat mengajarkan anak-anak proses untuk menghasilkan sesuatu. Anak-anak dapat dilibatkan untuk menentukan kostum, alat peraga dan properti lain yang mendukung pertunjukkan teater. Setelah itu, pada saat pementasan anak-anak akan menampilkan segenap kemampuannya dalam bermain teater. Oleh karena itu bermain teater bukan hanya menekankan pada hasil akhir tapi juga proses kreatifnya.

5. Mengembangkan potensi anak-anak

Dengan bermain teater anak-anak dapat mengembangkan berbagai potensi yang ada dalam diri anak. Selain itu melalui bermain teater, anak dilatih untuk memecahkan masalah, menghargai orang lain, bekerja sama, mengungkapkan ide dan sebagainya. Dalam jangka panjang teater memiliki manfaat diantaranya berpikir mandiri, memecahkan masalah, keterampilan kolaborasi, empati terhadap orang lain, mendapatkan ide kreatif sebelum bertindak, mengembangkan imajinasi, memperluas bahasa lisan, mengembangkan moral dan spiritual, memahami diri sendiri dan belajar untuk membuat keputusan dan pilihan.

6. Pendekatan dinamis untuk mempromosikan perilaku melek melalui bermain teater

Anak-anak secara spontan memulai bermain sosial yang dramatis. Dalam kasus anak berusia 3 tahun, ini mungkin lebih sering terjadi saat bermain di rumah bermain (“bermain rumah-rumahan”). Kemudian dalam kasus anak berusia 4 dan 5 tahun, bermain sosial dramatis dapat terjadi lebih sering di daerah terbuka (diluar rumah) dengan tema superhero dan putri (Hoon, 2003).

Menurut Gumperz, dari pengamatan yang cermat irama pidato anak-anak dan gerakan mengungkapkan saat bermain sosial yang dramatis dikoordinasikan dan kohesif, anak-anak sudah mulai tahu bagaimana memainkan peran di dalamnya dan tidak mengambil peran didalamnya, dan bisa memainkan permainannya sendiri misalnya bermain masak-masakkan (Hoon, 2003).

Skenario bermain terkoordinasi dengan baik, dalam arti, cerita anak-anak yang bermain peran didalamnya dan yang telah disepakati tema dan tokoh karakter. Guru yang kreatif dapat meningkatkan pengembangan perilaku literatur ini dengan menanggapi atau bahkan membantu membangun interaksi sosial yang dramatis melalui bermain teater. Guru bisa membimbing anak-anak agar tidak mendominasi bermain dramatis dengan cara yang baik, tetapi di sisi lain, guru tidak harus mengarahkan anak sepenuhnya biarkan anak bermain dengan imajinatif mereka sendiri. Dengan kata lain, keseimbangan harus dicapai antara bermain spontan dan dipandu.

7. Menggunakan teknik teater untuk meningkatkan bermain sosial yang dramatis

Menurut Dorothy Heathcote, salah satu cara untuk mendukung bermain teater untuk anak agar lebih kompleks adalah guru ikut serta dalam bermain teater mereka, disebut “peran” dalam bermain sosial yang dramatis anak-anak. Heathcote mengembangkan teater musikal yang luas dari teknik teater untuk kelas, menekankan strategi yang memungkinkan anak-anak untuk

bermain peran dibuat dan rumit di teater spontan dibuat yang berpusat di sekitar tema historis atau sosial (Hoorn, 2003).

8. Mengembangkan perasaan bekerja sama dengan kelompok karena ada kerja kelompok, mengembangkan sosial sensitivitas, perasaan tanggung jawab, dan keterampilan hidup sosial dan keterampilan sosial

9. Refleksi Kritis

Siswa memperoleh keterampilan hidup yang berharga dengan mempelajari pentingnya umpan balik, baik yang positif maupun yang konstruktif. Seni juga menyediakan tempat sendiri, tanpa gangguan dari lingkungan mereka. Ini juga menyediakan ruang bagi siswa untuk terlibat dalam refleksi diri, keterampilan penting untuk kehidupan setelah sekolah (Barrett et al., 2016).

10. Kolaborasi

Seni pertunjukan adalah disiplin yang mendorong kerja tim, baik itu dalam bentuk tulisan, penciptaan, atau selama pertunjukan. Siswa berkesempatan untuk terlibat dalam kolaborasi kreatif, keterampilan yang mereka miliki kesempatan terbatas untuk berkembang di luar ruang latihan (Brown, 2017).

11. Kreativitas

Melalui ekspresi kreatif, siswa belajar memahami dunia dengan cara yang unik, mempersiapkan mereka untuk menavigasi tantangan sepulang sekolah. Terdapat hubungan yang kuat antara seni pertunjukan dan disiplin ilmu lain, pemikiran kreatif dan teknik belajar yang dipelajari selama latihan dapat ditransfer ke semua materi pembelajaran (Tombak, 2014).

12. Komunikasi

Keterampilan komunikasi dapat dipercepat melalui seni pertunjukan, karena siswa belajar menggunakan teknik verbal dan non-verbal dengan cara baru menyampaikan pesan mereka (Homan, 2017).

Salah satu contoh dari sebuah teater yang bisa dikembangkan adalah teater dengan tema yang dekat dengan lingkungan sekitar anak, misalnya “Penjaga kebun binatang” yang bersangkutan dengan perawatan hewan di kebun binatang. Ada beberapa peran yang bisa dihasilkan dari skenario itu.

Heathcote mengembangkan beberapa skenario yang bisa dikembangkan adalah perubahan-perubahan karena adanya kemajuan teknologi. Contoh bagaimana salah satu desa masih menggunakan cara tradisional saat memancing, sementara desa tetangga menghasilkan banyak ikan ketika memancing karena menggunakan cara yang lebih modern. Pada kesempatan lain, Heathcote bekerja dengan anak-anak SD dalam mengembangkan sebuah teater yang melibatkan rumah duka (ide anak-anak). Sebuah teater sejarah juga dikembangkan di sekitar tawanan perang di perang dunia II (Moss, 2000).

Tema teater yang dihasilkan dari saran anak-anak dan dengan alat peraga minimal yang diinginkan anak. Anak-anak main-main menguraikan teater ini dari pengetahuan dan pemahaman mereka sendiri. Metode ini telah sangat sukses pada anak-anak usia sekolah dasar. Heathcote menunjukkan bahwa dalam fase awal pembentukan interaksi teater (atau interaksi bermain), intervensi guru harus halus. Dengan mengambil peran yang memungkinkan guru untuk berbicara secara langsung tentang teater berlangsung atau teater, adalah konteks dapat didukung, serta berbentuk. Guru bisa mengadaptasi metode teater Heathcotes untuk ikut serta dalam bermain spontan anak-anak prasekolah ini.

Pada contoh berikut, guru, berbicara seolah-olah dia anggota dari rumah sakit yang mengatur papan yang kantornya terletak “di lantai atas” telah mengambil peran yang memungkinkan dia untuk menarik diri dari keterlibatan langsung sekali interaksi

bermain sedang berlangsung. Cara lain guru dalam mengadaptasi metode Heathcote adalah guru ikut serta secara tidak langsung adalah dengan cara berpura-pura menggunakan telepon atau interkom, misal dalam tema bermain peran dirumah sakit, guru dapat kembali jika diperlukan untuk membantu bernegosiasi kerusakan apapun dalam interaksi yang dilakukan saat bermain peran di rumah sakit.

Potensi bagi anak-anak untuk mendapat manfaat dari itu sangat mengembangkan aplikasi pedagogis teater, selain dari kinerja, didokumentasikan dengan baik dengan tubuh yang berkembang Penelitian menunjukkan bahwa teater adalah media yang kuat untuk belajar lintas kurikulum (Claney, 2013; Fink, 1976; Podlozny, 2000; Williamson & Silvern, 1992 dalam Brown, 2017). Ketika anak-anak memiliki pengalaman dalam teater, terutama di usia dini (mis., 3-8 tahun), anak-anak itu menunjukkan prestasi akademik yang lebih tinggi dan nilai ujian yang lebih tinggi daripada anak-anak yang belum berpartisipasi dalam teater (Barry, 2010 dalam Brown, 2017). Teater proses menyediakan pra-pembaca dan pra-penulis konteks aktif untuk belajar tentang literasi dan mengeksplorasi konsep-konsep baru dan abstrak. Sebagai tambahan, anak-anak di kelas 1–3, yang mendramatisir adegan dari a plot terstruktur, telah meningkatkan keberhasilan dalam tindakan pengembangan bahasa lisan dan berkontribusi pada kelancaran kata, langkah-langkah standar literasi darurat (Claney, 2013; Podlozny, 2000). Penelitian lain menunjukkan hubungan positif antara teater dan pemahaman cerita, teater dan fungsi kognitif, teater dan Bahasa menggunakan, teater dan keterampilan berpikir kritis, dan teater dan keterampilan sosial (Brouillette, 2010; Claney, 2013; Fink, 1976; Williamson & Silvern, 1992). Apalagi sekolah itu mengintegrasikan teater ke dalam kurikulum dan orientasi pada pengajaran/pembelajaran telah mengalami hasil yang luas. Hasilnya

konsisten di antara sekolah-sekolah yang perkotaan atau pedesaan, besar atau kecil, kaya atau miskin. Manfaat itu peningkatan korelasi positif langsung dengan Panjang paparan dan paparan awal untuk bentuk seni teater (Barry, 2010; Catterall, 2009; Claney, 2013 dalam Brown, 2017).

Proses Pengembangan Kreativitas Seni Teater

Untuk mengembangkan kreativitas drama pada anak usia dini dapat dilakukan dengan berbagai cara diantaranya:

1. Memberikan anak-anak banyak ruang untuk menciptakan dunia teater, dan melibatkan mereka dalam proses merancang dan memutuskan apa yang harus dipersiapkan. Dapat menggunakan cermin untuk melatih kemampuan *non-verbal* yang termasuk di dalamnya seperti mimik, gesture, dan ekspresi wajah
2. Menjadikan lingkungan sebagai bagian penting dari bermain teater yang dapat memberikan ruang bagi anak. Anak-anak dapat membuat teater yang luar biasa pada kolam pasir dengan menggunakan mobil truk mainan, cetakan dan sebagainya.
3. Memberikan anak waktu yang cukup untuk melakukan aktivitas bermain teater. Karena biasanya ketika bermain teater anak-anak akan sangat menikmatinya.
4. Menggunakan alat peraga yang seperti kenyataan dan beragam seperti boneka, baju, alat masak termasuk juga balok-balok untuk membuat bangunan dan sebagainya
5. Melibatkan banyak anak bukan hanya sebagian anak saja dalam proses bermain teater
6. Menyampaikan kepada anak-anak tentang cerita yang akan dimainkan dalam bermain teater.

Selain beberapa pengembangan kreativitas teater sebagaimana tersebut di atas dapat dilakukan dengan Model EYEPlay PD (*Early Years Educators at Play (EYEPlay) professional development*) adalah program selama setahun, di

mana strategi teater diintegrasikan ke dalamnya praktik keaksaraan dalam konteks kelas. EYEPlay dirancang sebagai model pemagangan (Rogoff, 1995; 2003 dalam Barrett et al., 2016) di mana seniman pengajar teater profesional (TA) berpasangan dengan prasekolah guru untuk merancah atau menyediakan struktur untuk pembelajaran dan praktik guru mengintegrasikan strategi teater kreatif ke dalam literasi (Kilinc, Kelley, Millinger, & Adams, 2016).

Ini termasuk enam unit dalam setahun. Setiap unit berfokus pada satu bingkai teater, yang berpasangan dengan spesifik strategi teater (pantomim, pengembangan karakter, dan pembuatan cerita kelompok) dengan tujuan kurikuler (pengembangan kosa kata, berbicara dan berkomunikasi, dan cerita pemahaman). Setiap unit diselesaikan dalam satu bulan, yang mencakup model pelajaran yang diajarkan guru, merupakan layanan di mana guru mengalami proses pembelajaran dan belajar teater bulan itu.

strategi, pelajaran tim yang diajarkan bersama oleh pelatih dan para guru, sesi perencanaan untuk mendesain pelajaran dari seorang guru, dan pelajaran yang diterapkan oleh guru, dan pelajaran refleksi di mana TA dan para guru membahas unit keseluruhan mereka (Kilinc et al., 2016).

Pelajaran teater kreatif dimulai dengan "mempersiapkan siswa untuk teater," yang membutuhkan implementasi "set antisipatif" melalui imajinasi dan stimulasi. Konsep baru, kosakata kunci, dan karakter diperkenalkan dengan menggunakan elemen multi-indra yang kaya (boneka, gambar, atau kartu kata) dengan anak-anak. Setelah itu, guru membaca bagian awal cerita menggunakan variasi vokal yang konsisten, mondar-mandir, kualitas emosional, energi, dan mendalam penokohan. Plot cerita termasuk masalah dan konflik yang dieksplorasi dan dipecahkan oleh anak-anak dan guru bersama sebagai sebuah komunitas. Dalam setiap aktivitas teater, berbeda alat teater digunakan untuk tujuan

yang serupa atau berbagai. Misalnya, portal ajaib (mis., Tas, debu ajaib, atau pintu tak kasat mata) adalah alat yang digunakan untuk mengatur kemungkinan dunia yang dibayangkan melalui narasi. Selain itu, para guru memfasilitasi penyelidikan dengan memberdayakan saran anak-anak dan menggunakan pertanyaan terbuka. Di akhir teater, pantulan tongkat (yaitu, gambar *a heart*, atau *globe*) digunakan untuk mengingat fitur cerita dan untuk menghubungkan cerita dengan pribadi kehidupan anak-anak.

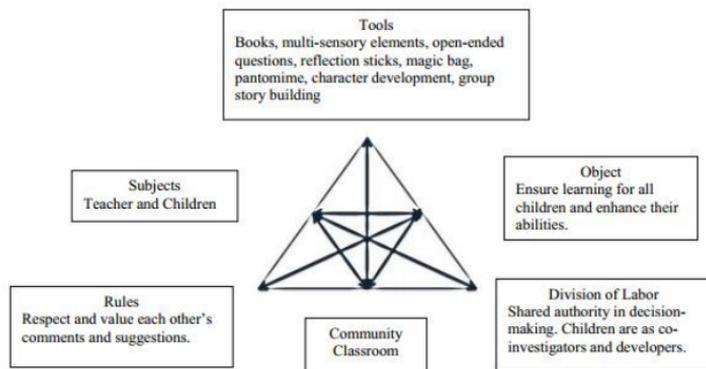


Figure 1. EYEPlay PD activity

Gambar 5.1. Program EYEPlay PD

Dengan mengintegrasikan teater strategi ke dalam praktik literasi, program EYEPlay PD menciptakan aktivitas literasi baru sistem, yang mendorong para guru untuk secara kritis mempertanyakan praktik literasi mereka sebelumnya. Ini sistem aktivitas baru yang ditingkatkan dengan teater menggunakan berbagai alat (pantomim, portal sulap, strategi tanya jawab terbuka), mengubah peran anak-anak dari menjadi pendengar pasif menjadi penyelidik dan pengembang kegiatan yang berbagi pengambilan keputusan dengan guru, dan mendefinisikan kembali aturan kegiatan sebagai menilai dan menghormati kontribusi anak-anak. Yang baru pengaturan

aktivitas menciptakan "kontradiksi sekunder" yang terjadi antara komponen sistem aktivitas keaksaraan yang ditingkatkan dengan teater baru dan "alat psikologis" (yaitu, kepercayaan tentang kemampuan anak-anak) dari para guru yang didasarkan pada praktik keaksaraan lama (Engeström & Sannino, 2010; Cole, 1996).

Kontradiksi ini diperlukan untuk transformasi, memungkinkan untuk kesempatan belajar yang luas bagi para guru dengan secara kritis mempertanyakan pengaturan kegiatan keaksaraan mereka yang lama (Engeström & Sannino, 2010). Program PD berbasis teater diprioritaskan melalui praktik reflektif berkelanjutan antara peneliti pendidikan, teater praktisi dan guru. Selain itu, mengintegrasikan teater dalam konteks kelas memiliki kekuatan untuk mengubah budaya kelas secara positif (Cawthon & Dawson, 2011; Dawson, Cawthon & Baker, 2012 dalam Barrett et al., 2016).

Praktik keaksaraan yang ditingkatkan teater ini memberdayakan anak-anak untuk berbagi kekuasaan dan otoritas dengannya guru mereka. Mengubah dinamika kekuatan meningkatkan motivasi anak-anak untuk berkembang tujuan mereka sendiri dan untuk mengambil kepemilikan atas aktivitas tersebut. Selain itu, pengalaman ini mendukung anak-anak untuk membentuk identitas belajar mereka yang kompeten dan menunjukkan mereka kemampuan dalam teater. Para guru anak-anak yang belajar Bahasa Inggris (ELL) dan mereka yang "berkebutuhan khusus" secara khusus mengidentifikasi konsep ini. Mengingat kenyataan itu identitas pembelajaran anak-anak ini secara historis dikonseptualisasikan dengan cara deficit dan konstruksi defisit anak-anak ini telah digeneralisasi di berbagai konteks, the guru membingkai ulang posisi anak mereka sebelumnya (mis., keputusan rujukan anak, the konsepsi guru tentang anak-anak dengan kebutuhan khusus sulit mengingat apa yang telah

terjadi belajar, dan dari menjadi "pemalu" dan pendiam menjadi latah).

Antonelli et al. (2014) juga melaporkan bahwa anak-anak dengan disleksia merasa diberdayakan dan termotivasi untuk berpartisipasi di dalamnya teater. Selain itu, praktik teater mendorong mereka untuk membangun perasaan harga diri, harga diri dan meningkatkan penentuan keberhasilan mereka. Rieg dan Paquette (2009) juga membahas bahwa teater meningkatkan motivasi ELL dan meningkatkan kemampuan literasi mereka, seperti kosa kata, menulis, dan mendengarkan (Barrett et al., 2016).

Proses Teater Pada Pendidikan Abad 21

Proses Teater pada pendidikan abad 21 sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Brown (2017), dinyatakan bahwa proses teater adalah media untuk belajar: dinamis metodologi pengajaran di mana guru dan anak-anak berkolaborasi untuk menciptakan dunia dan pekerjaan dramatis imajiner dalam dunia itu untuk mengeksplorasi masalah, situasi, atau cerita, bukan untuk audiensi, tetapi untuk kepentingan anak-anak itu sendiri. Dalam proses teater, anak-anak memainkan suatu jarak peran dan terlibat dalam berbagai peran reflektif kegiatan, mengharuskan mereka untuk berpikir kritis di luar mereka memiliki sudut pandang sendiri dan mempertimbangkan topik dari banyak perspektif. Melalui proses teater, berbasis standar belajar terjadi secara alami. Memang, saat anak mengeksplorasi dinamika, hubungan, dan konflik yang membentuk sebuah cerita atau situasi, mereka juga memperoleh dan mengintegrasikan faktual pengetahuan yang berkaitan dengan topik dan mengembangkan keterampilan belajar Abad 21 kunci saat mereka hidup dan bertindak di dalam dunia imajiner mereka (Abbott, 2014; Brown & Pleydell, 1999; Claney, 2013; O'Neill, 1995). Abad 21 Kunci Keterampilan belajar meliputi Kolaborasi, Inovasi,

Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah, dan Empati (Kemitraan untuk Pembelajaran Abad 21, 2002 dalam Brown, 2017).

Dalam proses teater, anak-anak muda, di bawah bimbingan seorang guru, bekerja sebagai komunitas. Pemecahan masalah kolaboratif, pemikiran kritis, dan negosiasi adalah penting untuk proses. Dalam mempelajari hutan hujan, misalnya, anak-anak TK bisa berpura-pura menjadi hutan hujan ahli yang telah diundang untuk melakukan perjalanan ke hutan hujan dan membantu penebang kayu, yang diberlakukan oleh guru, memahami pentingnya pohon, mungkin menyarankan penanaman alternatif atau pekerjaan panen. Anak muda, dalam peran anggota masyarakat, ditantang untuk berbagi makanan dari kebun mereka dengan orang luar yang melakukannya tidak menanam kebun. Mereka telah bekerja keras di kebun mereka. Mengapa mereka harus berbagi? Proses dramatis memungkinkan anak untuk merespons secara intelektual, fisik, dan empatik dengan situasi yang dibayangkan yang diciptakan oleh guru atau, seringkali, oleh anak-anak itu sendiri. Melalui proses teater, anak-anak tidak hanya menyerap pengetahuan; mereka membangunnya, belajar paling baik ketika mereka berada terlibat aktif, mengorganisir pengetahuan dan pengalaman dengan cara baru menuju tujuan yang diinginkan (Brown & Pleydell, 1999 dalam (Brown, 2017)).

Proses bermain teater adalah aplikasi pedagogis teater yang sangat maju yang berlaku paling empatik pada pendidikan anak-anak. Faktanya, proses bermain teater adalah erat selaras dengan cara anak-anak muda secara alami belajar melalui permainan dramatis (permainan pura-pura) di mana mereka berpura-pura menjadi orang lain dan / atau di tempat lain. Menggunakan prinsip-prinsip dari proses bermain teater, dengan bimbingan guru, anak-anak muda 3-8 tahun aktif memperoleh keterampilan dalam dialog, empati, kolaborasi, dan masalah kreatif pemecahan, dengan secara kolektif berpura-pura berada dalam imajiner di tempat lain (Brown &

Pleydell, 1999). Seseorang hanya perlu mengamati peran alami anak-anak bermain untuk sepenuhnya memahami kekuatan pendidikan menggunakan teater dalam pendidikan anak usia dini. Ada sedikit ketidaksepakatan yang dipelajari anak-anak tentang dunia sekitar mereka melalui pengamatan, eksplorasi, dan permainan. Oleh Ketika anak-anak berusia tiga tahun, mereka mulai terlibat dalam permainan sosiodrama, mencoba apa yang mereka lihat dilakukan orang lain, atau membayangkan diri mereka sebagai protagonis sebuah cerita. Sebuah kesediaan untuk menanggukkan ketidakpercayaan seseorang dan kemampuan untuk masukkan secara metaforis ke dunia fiksi dimulai sejak awal saat berusia dua tahun, sering berlanjut sampai pubertas, dan, pada beberapa contoh, di luar (Elkind, 2008; Goldhawk, 1998; Wadsworth, 1996).

Proses terintegrasi guru prasekolah yang berpengalaman teater menjadi teater dramatis, menciptakan pengaturan, menambahkan alat peraga, dan mengambil peran untuk mendorong anak-anak untuk terlibat dalam membangun komunitas. Seperti kegiatan berikut, dengan beberapa kotak besar dan ditempatkan dalam lingkaran anak-anak memperkenalkan pengaturan letak kotak besar sebagai kota. Melalui dialog, permainan peran, kolaborasi, dan pemecahan masalah kreatif anak-anak menghabiskan beberapa hari mengembangkan skenario. Mereka berdiskusi tentang penamaan kota, akhirnya memilih nama *Box Town*, dan masing-masing memilih teman untuk tinggal bersama di salah satu tempat dalam kotak besar sebagai tuan rumah. Berbagai ukuran kain dan keranjang tabung kertas dipasang oleh anak-anak untuk digunakan sesuai kebutuhan. Mereka menggunakan kain sebagai gorden, selimut, dan kostum.

Ketika anak-anak menggunakan satu objek untuk mewakili yang lain, mereka mempraktikkan proses pembuatan simbol yang diperlukan untuk membaca, tulis, dan pahami matematika. Bahasa tertulis membutuhkan transformasi objek.

Pembuatan simbol adalah proses yang canggih dan mengubah objek adalah salah satu cara anak-anak mempraktikkannya. Dalam pelajaran proses bermain teater seperti yang berkembang saat anak-anak membuat sebuah karya dengan nama *Box Town*, anak-anak mengkodekan dan mendekode makna, merupakan awal dari keterampilan pra-keaksaraan (McLane & McNamee, 1991).

Keterampilan-keterampilan itu selaras dengan Standar Inti Umum pra-sekolah di negara-negara besar yang menjadi dasar untuk melek huruf, matematika, dan sains melalui pengalaman belajar selama anak-anak bertindak atas lingkungan mereka untuk membangun makna: "Anak memilih bahan/alat peraga dan menggunakan cara baru untuk mewakili ide, karakter, dan objek. Banyak kesempatan yang diperoleh anak-anak dalam kegiatan bermain teater (contoh, berpura-pura tabung tisu kertas adalah hot dog) dan memecahkan kode (menentukan bahwa tabung tisu kertas mewakili hot dog), melalui bermain teater, anak-anak menjadi semakin cepat dapat mentransfer proses tersebut ke atas kertas dan memperkaya kosa kata mereka (Brown, 2017).

BAB VI

KREATIVITAS SENI RUPA ANAK USIA DINI

Istilah seni rupa pertama kali diperkenalkan serta dipopulerkan oleh S. Sudjojono kedalam Bahasa Indonesia yang merupakan salah satu cabang seni yang diciptakan melalui bagian atau unsur rupa dan dapat diapresiasi melalui indera mata (id.m.wikipedia.org, n.d.). Kemudian unsur rupa adalah segala sesuatu yang berwujud nyata (konkret) sehingga dapat dilihat, dihayati melalui indera mata. Titik, garis, bentuk, warna, tekstur (kesan bahan), isi, ruang, dan cahaya merupakan bagian-bagian dari unsur rupa tersebut. Kemudian perwujudan dari cipta seni rupa tersebut, bentuk dan jenisnya berupa gambar, lukisan, patung, benda terapan seperti perabot rumah tangga, seni reklame visual, asesoris, dan lainnya (Sumanto, 2005). Seniman yang menciptakan karya seni rupa secara umum disebut seniman seni rupa (perupa). Sedangkan secara khusus sebutan perupa disesuaikan dengan jenis karya seni rupa yang diciptakannya. Misalnya perupa seni lukis disebut pelukis, perupa seni patung disebut pemahat, perupa kerajinan disebut pengrajin, perupa seni dekorasi disebut dekorator, perupa gambar disebut ilustrator dan sebagainya (Sumanto, 2005).

Berdasarkan fungsi atau tujuan penciptaannya, karya seni rupa dapat dibedakan menjadi dua yaitu seni rupa murni dan seni rupa terapan. Seni rupa murni (*fine art*) adalah jenis karya seni rupa yang dalam proses penciptaannya lebih mengutamakan ungkapan ide atau gagasan, perasaan nilai estetis-artistik. Contohnya lukisan, patung dan sebagainya. Seni rupa terapan (*applied art*) adalah jenis karya seni rupa yang dalam proses penciptaannya lebih mempertimbangkan nilai fungsi atau kegunaan praktis dan segi keindahan bentuknya. Namun demikian, seni rupa ini juga tetap menampilkan bentuk yang indah. Benda kerajinan tangan, seni bangunan merupakan contoh karya seni pakai (id.m.wikipedia.org, n.d.).

Wujud Karya Seni Rupa

Jenis karya seni rupa berdasarkan wujudnya dapat dibedakan: (1) seni rupa dua dimensi, dan (2) seni rupa tiga dimensi. Seni rupa dua dimensi (*dwimatra*) adalah jenis karya seni rupa yang karakteristik wujudnya lebih mengutamakan kesan estetis (keindahan) dan artistik di atas bidang datar/rata, hanya dapat diapresiasi/dilihat dari arah yang terbatas, ditentukan oleh ukuran panjang dan lebar. Contohnya seni gambar, seni lukis, seni cetak, dan sejenisnya.

Seni tiga dimensi (*trimatra*) adalah jenis karya seni rupa yang wujudnya memiliki karakteristik lebih mengutamakan kesan estetis dan artistik secara utuh, dapat diapresiasi/dilihat lebih dari satu arah bahkan lebih dari segala arah, ditentukan oleh ukuran panjang, lebar, tebal/tinggi. Contohnya seni patung, seni bangunan, dan lain sebagainya.

Jenis-jenis Karya Seni Rupa

Sebelum memberikan pembelajaran seni rupa untuk anak usia dini, diharapkan para guru memahami terlebih dahulu jenis-jenis karya seni rupa agar pembelajaran menjadi tepat sasaran dan tujuan. Berikut jenis-jenisnya:

Seni lukis; adalah jenis karya seni rupa dua dimensi. Lukisan dapat dibuat melalui berbagai macam media/bahan seperti cat lukis, tinta, crayon/cat pastel, pensil gambar dan sebagainya. Lukisan dapat pula dibuat dengan memanfaatkan bahan-bahan alam misalnya bulu ayam, daun, kulit bawang dan sebagainya.

Di bawah ini terdapat contoh-contoh hasil karya seni lukis:



Gambar 6.1. Lukisan dari media cat lukis
(sumber : http://www.google.co.id/macam-macam_lukisan//)



Gambar 6.2. Lukisan dari media bulu ayam
(sumber : http://www.google.co.id/macam-macam_lukisan_bulu//)



Gambar 6.3. Lukisan dari media pensil
(sumber : http://www.google.co.id/macam-macam_lukisan_dari_pensil//)

Seni patung; adalah jenis karya seni rupa tiga dimensi yang dibuat bebas sesuai media yang digunakan dan gaya pematungnya. Bentuk patung dapat dibuat menyerupai manusia, binatang, atau kreasi lainnya. Bahan untuk membuat patung dapat berasal dari bahan kayu batu padas, balok es, malam/lilin, adonan, semen, tanah liat dan lainnya.

Berikut contoh hasil karya seni patung:



Gambar 6.4. Seni patung
(sumber : http://www.google.co.id/seni_patung/)

Seni dekorasi; adalah jenis karya seni rupa yang dalam perwujudannya mengutamakan keindahan rancangan rangkaian/hiasan bahan tertentu sesuai kesan yang ditampilkannya. Seni dekorasi dalam penerapannya dapat berupa luasan bidang, hiasan pada benda, hiasan gantung atau hiasan ruangan. Seni dekorasi dapat dibuat dengan menggunakan berbagai jenis bahan baik alam dan buatan sesuai dengan kebutuhan, misalnya kertas berwarna, bunga, sayur, buah dan sebagainya.

Berikut contoh-contoh hasil karya seni dekorasi:



Gambar 6.5. Seni dekorasi makanan
(sumber : [http://www.google.co.id/seni dekorasi makanan/](http://www.google.co.id/seni%20dekorasi%20makanan/))



Gambar 6.6. Seni dekorasi *outdoor*
(sumber : [http://www.google.co.id/seni dekorasi outdoor/](http://www.google.co.id/seni%20dekorasi%20outdoor/))



Gambar 6.7. Seni dekorasi *indoor*
(sumber : [http://www.google.co.id/seni dekorasi indoor/](http://www.google.co.id/seni%20dekorasi%20indoor/))

Seni kerajinan/kria; adalah jenis karya seni rupa terapan (seni pakai) yang dapat dibuat dari bahan alam dan bahan buatan,

yang dikerjakan dengan cara atau teknik tertentu. Misalnya anyaman, keramik, ukir, batik, tenun, sulam dan sebagainya.



Gambar 6.8. Seni kria (batik)
(sumber : <http://www.google.co.id/batik/>)



Gambar 6.8: Seni kria (ukir)
(sumber : <http://www.google.co.id/ukiran/>)



Gambar 6.9: Seni kria (tenun)
(sumber : <http://www.google.co.id/tenun/>)



Gambar 6.10: Seni kria (anyaman)
(sumber : <http://www.google.co.id/anyaman/>)

Seni bangunan/arsitektur; adalah jenis karya seni rupa terapan yang dalam proses pembuatannya harus dilakukan secara cermat dengan memperhatikan konstruksi, daya tahan dan fungsi praktis dari jenis bangunan yang dibuat. Misalnya bangunan rumah tempat tinggal, bangunan tepat ibadah, dan sebagainya. Model bangunan dibuat dengan berbagai macam bahan, bentuk sesuai fungsi yang digunakan. bentuk karya seni desain yang terkait dengan seni bangunan yaitu; denah bangunan, maket, miniatur, diorama dan tata taman.



Gambar 6.11: Seni bangunan (maket)
(sumber : <http://www.google.co.id/maket/>)



Gambar 6.12: Seni bangunan (diorama)
(sumber : <http://www.google.co.id/diorama/>)

Seni cetak/grafis; adalah jenis karya seni rupa dua dimensi yang dibuat dengan cara mencetakkan acuan/alat cap yang diberi tinta atau pewarna di atas bidang cetak yang digunakan. Karya seni cetak dapat dibuat dengan hasil atau bentuk yang sama dalam jumlah yang banyak. Bahan yang digunakan sebagai alat cetak yaitu papan kayu, karton, plastic, mika dan sebagainya. Namun pada kegiatan mencetak untuk anak-anak digunakan alat cetak sederhana misalnya daun, penampang pelepah, umbi-umbian, kertas yang dilubangi dan lainnya.



Gambar 6.13. Seni cetak/grafis (cetak dalam)
(sumber : http://www.google.co.id/seni_grafis/)



Gambar 6.14. Seni cetak/grafis (cetak tinggi)
(sumber : http://www.google.co.id/seni_grafis/)

Seni desain; adalah jenis karya seni rupa yang berupa rancangan dari suatu bentuk, benda seni atau benda pakai. Hasil karya desain yang dibuat oleh para desainer dapat dibedakan dalam bentuk desain bangunan, desain interior, desain eksterior, desain tata taman, desain kerajinan tangan dan lainnya.



Gambar 6.15. Desain busana
(sumber : http://www.google.co.id/ccontoh_seni_desain//)



Gambar 6.16 Desain interior
(sumber : http://www.google.co.id/ccontoh_seni_desain//)



Gambar 6.17. Desain tata taman
(sumber : http://www.google.co.id/ccontoh_seni_desain//)

Media Berkarya Seni Rupa

Media (bahan dan peralatan) seni rupa yang dimaksudkan adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk memvisualkan idea atau gagasan, kreativitas, keinginan dalam berkarya seni rupa dua dimensi dan tiga dimensi (Sumanto, 2005). Media seni rupa dilihat dari jenisnya dapat berupa: bahan alam, misalnya bunga segar, bunga kering, kayu, bambu,

rotan, tanah liat, janur, dan lain-lain; bahan buatan yang merupakan hasil pengolahan dari bahan baku, contohnya kertas, plastik, pita, cat, lem, kain, benang, spons/busanya, kawat dan lainnya.

Peralatan berkarya senirupa dapat dikelompokkan:

1. Peralatan menggambar, misalnya pensil, pensil warna, krayon, tinta, *water verf*.
2. Peralatan melukis, seperti kuas lukis, palet lukis, pisau palet, cat minyak, cat lukis.
3. Peralatan mencetak (seni grafis) yaitu alat cetak atau acuan cetak, rol karet, pisau cukil grafis, dan lainnya.
4. Peralatan yang digunakan dalam pembuatan benda-benda kerajinan tangan, misalnya gunting, pisau, cutter, alat pelubang jarum, staples, dan lainnya.
5. Peralatan untuk mematum yaitu pahat (tatah ukir), sudip (alat membutsir), alat mencetak dan lainnya.

Konsep Kreativitas Seni Rupa untuk Anak usia Dini

Pendidikan Seni Rupa Anak Usia Dini

Secara konseptual pendidikan seni rupa anak usia dini diarahkan pada perolehan atau kompetensi hasil belajar yang beraspek pengetahuan, keterampilan dasar seni dan sikap yang berkaitan kemampuan kepekaan rasa seni dan keindahan. Indikasi adanya sikap keindahan ini adalah timbulnya kemauan dan kemampuan aktif, kreatif anak untuk menghayati, menghargai, menyenangkan kegiatan belajar seni, menyenangkan karya seni dan alam lingkungan ciptaan Tuhan. Hal ini diperkuat dengan pernyataan Terreni bahwa pendidikan seni rupa memainkan peran penting dalam mendorong pembelajaran, pemikiran, dan komunikasi anak-anak (Terreni, 2016).

Penerapan konsep seni diberikan kepada anak dilakukan melalui pembelajaran yang menarik, menyenangkan di dalam suasana bermain kreatif. Sejalan dengan diterapkannya konsep

seni sebagai alat pendidikan untuk anak usia dini, maka dalam pengembangannya, didasarkan pertimbangan tingkat kemampuan dan perkembangan seni anak. Kesesuaian dalam pemberian pengalaman berolah seni rupa bagi anak akan berdampak positif bagi kebermaknaan pendidikan yang diperolehnya. Fazylova dkk dalam penelitiannya mengemukakan bahwa potensi dan kreativitas pada anak usia dini dapat ditumbuhkan melalui kegiatan seni, dengan syarat bahwa pendidik memahami strategi yang tepat dalam menerapkan pembelajaran seni tersebut (Fazylova, 2016).

Fungsi Pendidikan Seni Rupa

Pendidik/guru dalam lingkungan anak usia dini harus memiliki pemahaman bahwa pendidikan seni rupa merupakan salah satu sarana untuk mengembangkan kreativitas. Jenson mengemukakan bahwa pendidikan seni rupa diharapkan dapat mendorong pertumbuhan bayi, balita, dan perkembangan holistik anak-anak. Pendidikan seni juga diharapkan dapat mendorong pembelajaran dan apresiasi estetika (ungkapan seni) dalam lingkungan artistik permainan bebas dengan dukungan dan stimulasi, menggunakan aktivitas yang sesuai dengan budaya yang menangkap dan mempertahankan minat anak usia dini (Teacher & Kindergarten, 2018). Pada dasarnya, pendidikan seni harus menjadi kegiatan yang mengasyikkan, santai, dan menyenangkan sehingga anak-anak dapat mengembangkan, belajar, dan tumbuh dalam potensi artistiknya, sehingga seni rupa memiliki fungsi didik dalam pendidikan anak usia dini, diantaranya adalah:

1. Sebagai media ekspresi. Keinginan, perasaan, pikiran, melalui dapat diungkapkan melalui berbagai bentuk aktifitas seni kerajinan secara kreatif yang dapat menimbulkan kesenangan, kegembiraan dan kepuasan anak.
2. Sebagai media komunikasi. Aktivitas berekspresi seni rupa bagi anak merupakan suatu cara untuk menyampaikan

sesuatu atau berkomunikasi kepada orang lain yang diwujudkan pada karyanya.

3. Sebagai media bermain. Media seni rupa dapat memberikan kesenangan, kebebasan untuk mengembangkan perasaan, kepuasan, keinginan, keterampilan seperti pada saat bermain.
4. Sebagai media pengembangan bakat seni. Semua anak pada dasarnya memiliki potensi/bakat yang harus diberikan kesempatan untuk dipupuk/dikembangkan melalui aktivitas seni rupa sesuai kemampuannya.
5. Sebagai media untuk mengembangkan kemampuan berpikir, yaitu penyaluran daya nalar yang dimiliki anak untuk digunakan dalam melakukan kegiatan berolah seni rupa. Anak yang cerdas dapat menjadi pemicu munculnya daya kreativitas seni.
6. Sebagai media untuk memperoleh pengalaman estetis, melalui aktivitas penghayatan, apresiasi, ekspresi dan kreasi seni dapat memberikan pengalaman untuk menumbuhkan sensitivitas keindahan dan nilai seni.

Fungsi pendidikan seni rupa pada dasarnya sebagai sarana untuk membentuk kepribadian (cipta, rasa dan karsa) secara utuh dan bermakna, melalui kegiatan praktek berolah seni rupa sesuai dengan potensi maupun kompetensi pribadinya dan kepekaan daya apresiasinya.

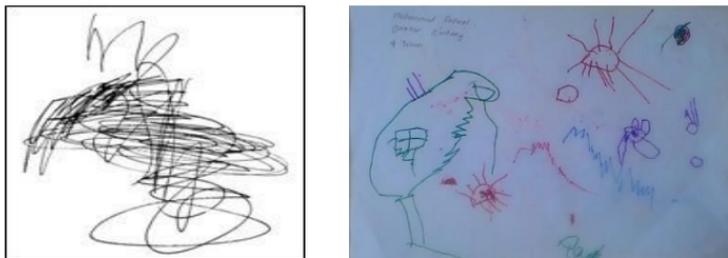
Periodisasi Menggambar Anak Usia Dini

Periodisasi menggambar anak dapat dibedakan menjadi:

1. Masa Goresan (usia 2-4 tahun)

Pertama kali anak-anak mencoba menggoreskan alat tulis (pensil) pada kertas bertujuan untuk meniru perbuatan orang yang lebih tua dari mereka. Goresan itu belum membentuk suatu ungkapan objek, tetapi lebih merupakan ekspresi spontan, yang berfungsi sebagai latihan koordinasi antara motorik halus, otot tangan, dan lengan dengan gerak mata.

Goresan yang terbentuk biasanya garis-garis mendatar, tegak dan melingkar-lingkar dan belum bervariasi. Setiap kegiatan menggambar dilakukan oleh anak dalam waktu yang tidak terlalu lama, dan kadang-kadang dilakukan bersamaan dengan aktivitas lainnya. Misalnya sambil makan, menyanyi, bermain dan lainnya.



Gambar 6.18. Contoh tahap goresan
(sumber : [http://www.google.co.id/periodesasi gambar anak//](http://www.google.co.id/periodesasi%20gambar%20anak/))

Apabila saat menggambar ditanya tentang gambar yang dibuat, maka ia akan memberikan nama gambar tersebut sesuai dengan apa yang kebetulan sedang terlintas dalam ingatannya. Jadi setiap gambar bisa berubah sesuai dengan imajinasinya.

2. Masa Prabagan (usia 4-7 tahun)

Pengalaman anak dalam menarik goresan-goresan garis mendatar, tegak, dan melingkar yang selanjutnya berkembang menjadi wujud ungkapan-ungkapan yang dapat dikaitkan dengan bentuk atau objek tertentu. Misalnya bentuk bagan manusia yang masih sederhana.



Gambar 6.19. Contoh tahap pra bagan
(sumber : [http://www.google.co.id/gambar anak usia dini//](http://www.google.co.id/gambar%20anak%20usia%20dini/))

Kehadiran gambar manusia yang lebih sering diwujudkan anak-anak memang sangat wajar dimana anak selalu berada di lingkungan yang secara visual manusialah yang sering dilihatnya.

Sejak ini anak sudah dapat mewujudkan obyek gambaran secara tetap dengan ciri-ciri tertentu, misalnya ini aku, ini ibu, ini ayah, ini kakak dan sebagainya. Goresan-goresan yang dibuat sudah mulai terasa sesuai dengan hasratnya untuk memberi bentuk kepada imajinasinya. Masa ini merupakan peralihan di masa mencoreng/goresan ke masa bentuk bagan/skematis, sehingga dikenal dengan perkembangan menggambar pra bagan.

3. Masa Bagan/Skematis (7-9 tahun)

Sejalan dengan pengalaman anak dalam menggambar bentuk sederhana, selanjutnya keterampilan berkarya berkembang semakin meningkat, cirinya antara lain yaitu tampilnya bentuk bagan yang lebih sempurna, bagian-bagian objek gambar lebih lengkap dan menggunakan bentuk-bentuk garis yang lebih bervariasi.



Gambar 6.20. Contoh tahap bagan

(sumber : http://www.google.co.id/periodesasi_gambar_anak_usia_dini/)

Sejak saat ini, anak secara sengaja sudah dapat membuat bentuk-bentuk bagan benda dalam lingkungannya. anak sudah dapat mengungkapkan perasaannya, mewujudkan khayal keinginannya ke dalam bentuk yang berupa bagan.

Pada masa ini gambar yang dibuat sudah mulai menampilkan kesan ruang perebahan, transparan atau datar.

4. Masa Permulaan Realisme (9-11 tahun)

Pengalaman menggambar anak sudah mampu membuat gambar berdasarkan konsep yang jelas. Pada akhir tahap bagan perkembangan akal sudah mulai mempengaruhi dunia ciptaan anak. Sikap kritis dan realistis sudah mempengaruhi obyek gambar-gambar yang mereka buat ke arah bentuk-bentuk yang mendekati kenyataan.



Gambar 6.21. Contoh tahap permulaan realisme
(sumber : http://www.google.co.id/periodesasi_gambar_anak_usia_dini/)

Dalam hal ini kesadaran sosial, penyesuaian dengan lingkungan dan perkembangan intelek yang lebih maju menentukan dunia ciptaan anak. Tahap ini ditandai dengan besarnya perhatian anak pada bagian-bagian gambar yang dibuatnya, kesadaran sosial yang lebih berkembang mendorong anak-anak menggambar seolah-olah didasari oleh keadaan nyata, bentuk realistis, timbul usaha untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Bentuk-bentuk Kreativitas Seni Rupa untuk Anak Usia Dini

Saracho dalam penelitiannya menyebutkan bahwa melalui kegiatan seni rupa maka anak dapat bermain secara bermakna sehingga terbentuk pengalaman dan pengetahuan baru bagi anak (Saracho & N., 2010). Kegiatan kreatif seni rupa untuk anak usia dini berdasarkan wujudnya dapat dikelompokkan yaitu jenis kegiatan seni rupa dua dimensi dan jenis kegiatan kreatif tiga dimensi. Kegiatan seni rupa dua dimensi meliputi:

menggambar bebas; melukis dengan jari; menggambar teknik membuat sederhana; permainan warna; mewarnai gambar; menggambar ekspresi atau menggambar bebas; aplikasi mosaik, montase, dan kolase; mencetak/seni grafis, kerajinan kertas, dan kerajinan anyaman. Kegiatan seni rupa tiga dimensi meliputi: membentuk/membuat model mainan secara bebas; membentuk bangunan kubus merangkai/meronce; dan menghias benda lainnya. Untuk setiap jenis kreativitas tersebut dalam pengembangannya tentunya tidak terlepas dari alternatif pemilihan bahan dan peralatan yang dipilih sesuai dengan bentuk karya yang dibuat serta teknik pengerjaannya.

Menggambar

Menggambar (*drawing*) adalah kegiatan manusia untuk mengungkapkan apa yang dirasakan dan dalamnya baik mental maupun visual dalam bentuk garis dan warna. Menggambar adalah proses mengungkapkan ide, angan-angan, perasaan, pengalaman dan yang dilihatnya dengan menggunakan jenis peralatan menggambar tertentu. Papandreou mengemukakan dalam penelitiannya pula bahwa anak-anak menggunakan menggambar untuk berkomunikasi dengan orang lain, Selain itu, melalui menggambar, mereka dapat mengingat pengalaman sebelumnya dan pengetahuan, mengembangkan ide-ide baru, menghasilkan strategi, dan memecahkan masalah, serta merenungkan dan mengakses aktivitas mental anak (Papandreou, 2016).

Hasil kegiatan tersebut disebut gambar (picture). Secara luas menggambar adalah kegiatan berkarya (membuat gambar) yang berwujud dwi marta dua dimensi, sebagai perwujudan tiruan yang menyerupai sesuatu (orang, binatang, tumbuh-tumbuhan dan lainnya), termasuk juga lukisan, karya cetak, foto dan sejenisnya. Dalam arti sempit, menggambar adalah keiatan untuk mewujudkan angan-angan (pikiran, perasaan) berupa hasil goresan benda runcing (pensil, pena, crayon, kapur, dll)

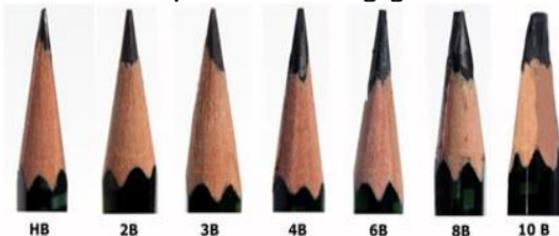
pada permukaan bidang datar (kertas, papan, dinding, dsb), yang hasilnya lebih mengutamakan tampilnya unsur garis.

Berdasarkan cara pembuatannya menggambar dapat dibedakan: (1) menggambar secara bebas sesuai alat gambar yang digunakan tanpa memakai bantuan alat-alat mistar, jangka dan sejenisnya. Hasilnya memiliki ciri bebas, spontan, kreatif, unik dan bersifat individual, (2) menggambar yang dibuat dengan bantuan peralatan mistar (penggaris, jangka busur derajat, sablon gambar/huruf). Hasilnya memiliki ciri terikat, statis dan tidak spontan. Dalam pembelajaran seni rupa anak usia dini, jenis menggambar yang bersifat bebas itulah yang dilatihkan. Antara lain menggambar bebas, menggambar imajinatif, mewarnai gambar dan lainnya.

Bahan dan alat yang dapat digunakan untuk menggambar anak usia dini diantaranya:

1. Pensil Hitam dan Pensil Warna.

Ada beberapa jenis pensil yang bisa diunakan menggambar, yang masing-masing berbeda tingkat keras lunaknya dan ketajaman warnanya. Pensil kode B adalah jenis pensil lunak (*Soft Blacker*), baik digunakan untuk menggambar. Pensil kode H (*Hard*) adalah jenis pensil keras, baik digunakan untuk membuat rancangan gambar termasuk membuat gambar teknik. Pensil kode HB adalah jenis sedang, tidak terlalu keras dan lunak, baik digunakan untuk menuli maupun merancang gambar.



Gambar 6.22. Jenis-jenis pensil gambar

(sumber : <http://www.google.co.id/jenis-jenis pensil gambar/>)

2. Crayon dan Pastel

Pewarna crayon dan pastel sebenarnya hampir sama cirinya. Crayon adalah pewarna yang mengandung campuran lilin, sedangkan pastel (kapur pastel) tidak dicampur dengan lilin. Sedangkan Craypas adalah campuran antara crayon dengan pastel.



Gambar 6.23. Crayon

(sumber : <http://www.google.co.id/crayon/>)



Gambar 6.24. Pastel

(sumber : <http://www.google.co.id/pastel/>)

3. Tinta

Pewarna cair yang biasanya digunakan untuk menuli dan menggambar. Cara menggunakannya dapat memakai pena tulis atau memakai kuas gambar.



Gambar 6.25. Tinta gambar
(sumber : [http://www.google.co.id/tinta gambar//](http://www.google.co.id/tinta%20gambar/))

4. Cat Air (*Water verf*)

Pewarna basah yang penggunaannya diencerkan dengan air terlebih dahulu di atas palet gambar, baru digoreskan/disapukan dengan kuas.



Gambar 2.26. Cat air
(sumber : [http://www.google.co.id/cat air//](http://www.google.co.id/cat%20air/))

5. Cat Plakat atau Cat Poster

Pewarna cair yang memiliki sifat menutup (*opaque*). Penggunaannya sama seperti cat air, hanya saja adonan warna bisa dibuat lebih kental/pekat.



Gambar 6.27. Cat plakat
(sumber : [http://www.google.co.id/cat plakat//](http://www.google.co.id/cat%20plakat/))

6. Pewarna Gambar lainnya

Antara lain kapur tulis, kapur warna, spidol, bolpoint dan pewarna yang secara khusus digunakan untuk melukis yang cat minyak/cat lukis.



Gambar 6.28. Spidol warna
(sumber : [http://www.google.co.id/tinta gambar//](http://www.google.co.id/tinta%20gambar/))



Gambar 6.29. Kapur tulis
(sumber : [http://www.google.co.id/kapur tulis//](http://www.google.co.id/kapur%20tulis/))

7. Kuas dan Palet Gambar

Kuas untuk menggambar memiliki ciri bulu kuasnya lembut/halus, berujung runcing dan bulat dan menyatu bila dicelupkan ke dalam cairan warna. Bedanya dengan kuas untuk melukis yaitu bulu kuasnya lebih kaku dan ujungnya datar pipih serta tangkainya lebih panjang. Sedangkan palet gambar adalah tempat mencampur warna yang ditempa pada cekungan-cekungan palet tersebut.



Gambar 6.30. Kuas gambar
(sumber : <http://www.google.co.id/kuas gambar/>)



Gambar 6.31. Kuas lukis
(sumber : <http://www.google.co.id/kuas lukis/>)



Gambar 6.32. Palet lukis
(sumber : <http://www.google.co.id/palet/>)

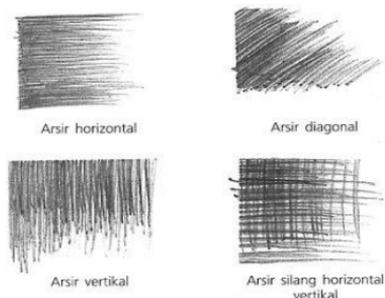


Gambar 6.33. Palet gambar
(sumber : <http://www.google.co.id/tinta gambar/>)

Terdapat pula teknik penyelesaian menggambar yaitu:

1. Arsir

Teknik menebalkan gambar yang dilakukan dengan cara membentuk goresan garis dari alat yang digunakan secara berulang-ulang sampai diperoleh kesan ketebalan/gelap terang yang diinginkan. Alat yang digunakan membuat arsir yaitu pensil, spidol kecil, bollpoint dan sejenisnya.



Gambar 6.34. Jenis arsiran
(sumber : http://www.google.co.id/jenis_arsiran//)



Gambar 2.35. Hasil karya teknik arsir
(sumber : http://www.google.co.id/gambar_arsiran//)

2. Dussel

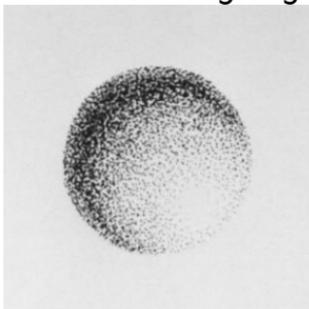
Teknik menebalkan gambar yang dilakukan dengan menggosokkan serbuk warna (misalnya serbuk pensil) dengan memakai alat gosok (*dusselar*) sampai dihasilkan kesan ketebalan gambar yang halus/rata. Dusselar dapat dibuat dari gulungan kertas tipis yang ujungnya dibuat tumpul/rata dan dilenturkan, atau bisa juga menggunakan kapas dan sobekan kertas.



Gambar 6.36 Hasil karya teknik dusseel
(sumber : [http://www.google.co.id/gambar teknik dusseel//](http://www.google.co.id/gambar_teknik_dusseel/))

3. *Stipel*

Teknik menebalkan gambar yang dilakukan dengan membentuk titik-titik yang diulang-ulang dari alat gambar yang digunakan sampai diperoleh kesan ketebalan yang diinginkan. Teknik ini dalam seni lukis disebut dengan gaya Piontolisme. Alat yang digunakan yaitu spidol, bollpoint, tinta/cat memakai kuas atau langsung dengan jari.



Gambar 6.37.
(sumber : [http://www.google.co.id/teknik stippel//](http://www.google.co.id/teknik_stippel/))

4. Sapuan

Teknik menebalkan gambar yang dilakukan dengan cara menyapukan atau menggunakan cairan warna memakai bantuan alat kuas gambar.

5. Campuran

Teknik menggambar yang dilakukan dengan cara memadukan atau menggunakan dua jenis pewarna gambar

yaitu cat pastel/crayon dengan cairan warna. Teknik menggambar ini biasanya disebut membatik sederhana.

6. Teknik Khusus

Menggambar dengan teknik khusus ini dilakukan dengan menggunakan bantuan bahan tertentu antara lain alat tiup, benang, dengan cara menekan cairan warna pada lipatan kertas dan sebagainya.

Jenis-jenis menggambar untuk anak usia dini, diantaranya:

1. Menggambar dengan Jari

Menggambar dengan jari (*finger painting*) adalah jenis kegiatan membuat gambar yang dilakukan dengan cara menggoreskan adonan warna (burwarna) secara langsung dengan jari tangan secara bebas di atas bidang gambar. Batasan jari disini adalah semua jari tangan, telapak tangan sampai pergelangan tangan.



Gambar 6.38. *Finger painting*
(sumber : [http://www.google.co.id/finger painting//](http://www.google.co.id/finger%20painting/))

2. Menggambar dengan Tiupan

Menggambar dengan tiupan adalah cara membuat kreasi gambar bebas (abstrak) yang dilakukan dengan cara meniup cairan warna yang ditetaskan di atas bidang gambar, baik langsung ditiup dengan mulut atau memakai bantuan alat tiup, misalnya sedotan minuman. Hasil tiupan cairan warna dibuat secara bebas (abstrak) tidak menggambarkan bentuk benda/obyek tertentu.



Gambar 6.39. Menggambar dengan teknik tiupan
(sumber : [http://www.google.co.id/gambar teknik tiupan/](http://www.google.co.id/gambar_teknik_tiupan/))

3. Menggambar dengan Tehnik *Inkblot*

Menggambar dengan tehnik *Inkblot* adalah cara membuat kreasi gambar bebas yang dilakukan dengan meneteskan/menggoreskan cairan warna di atas sebagian bidang gambar setelah itu bidang gambar yang tidak diretesi warna dilipat dan kemudian ditekan. Hasil menggambar dengan tehnik inkblot ini berbentuk sebaran warna secara simetri (gambar abstrak) yang dihasilkan dari tinta yang ditekan di lipatan kertas tersebut. Imajinasi yang dihasilkan dari tehnik *inkblot* antara lain bisa membentuk kesan gambar kupu, pohon, bunga dan sebagainya.



Gambar 6.40. Hasil gambar teknik inkblot
(sumber : [http://www.google.co.id/teknik inkblot/](http://www.google.co.id/teknik_inkblot/))

4. Menggambar dengan Crayon/Cat Pastel

Penggunaan crayon dalam menggambar dilakukan dengan cara menggoreskan batangan warna crayon secara langsung di atas bidang gambar seperti halnya

menggambar dengan pensil atau menggambar dengan kapur di papan tulis. Untuk memperoleh goresan warna crayon yang baik lakukanlah dengan membuat kombinasi warna senada (selaras) dan dimulai dari goresan warna muda, baru diikuti goresan warna yang lebih tua. Tehnik menggambar dengan crayon umumnya adalah tehnik arsir (goresan warna yang diulang-ulang sampai diperoleh ketebalan/warna yang rata). Untuk menghasilkan pewarnaan yang lebih rata/halus goresan crayon tersebut dapat sedikit di dusel (digosok) dengan bantuan kapas.



Gambar 6.41. Hasil gambar dengan krayon
(sumber : [http://www.google.co.id//gambar dengan krayon](http://www.google.co.id//gambar+dengan+krayon))

5. Menggambar Ekspresi

Ekspresi "*to expression*" adalah pencerminan atau pengungkapan emosi dan perasaan melalui kegiatan menggambar dan melukis. Menggambar ekspresi adalah kegiatan pengungkapan emosi dan perasaan yang timbul akibat pengalaman-pengalaman dari luar ke atas bidang gambar (Dharmawan, 1987).

Menggambar ekspresi adalah jenis gambar sebagai perwujudan ungkapan perasaan tertentu yang dilakukan secara bebas dan bersifat individual. Untuk mengungkapkan emosi, perasaan, pengalaman ke dalam bentuk gambar diperlukanlah dasar-dasar keterampilan menggambar, ketajaman pandangan, kepekaan esthetis dan daya kreativitas. Gambar ekspresi dapat dibuat secara bebas, dan tidak selalu terikat pada ketentuan-ketentuan

bentuk alami, baik mengenai warna, proporsi, perspektif dan lainnya.

6. Menggambar dengan Tehnik Campuran

Dengan memanfaatkan sifat pewarna crayon yang tidak bisa menyatu (bercampur) dengan cairan warna (cat), maka digunakanlah untuk membuat kreasi gambar dengan tehnik campuran; atau disebut juga teknik membatik sederhana. Sifat crayon adalah tidak bisa bercampur dengan air atau cairan warna karena mengandung campuran lemak atau lilin.

7. Mewarnai Gambar

Kreativitas yang dapat dikembangkan pada kegiatan mewarnai gambar bagi anak usia dini adalah adanya kebebasan untuk memilih dan mengkombinasikan unsur warna pada obyek gambar yang diwarnainya sesuai keinginan anak. Mewarnai suatu obyek gambar tidak harus diwarnai seperti kesan warna obyek aslinya atau warna pada obyek alam, tetapi bisa dibuat kesan suatu obyek dengan warna secara bebas. Misalnya untuk mewarnai gambar pohon daunnya juga tidak selalu hijau, namun bisa diwarna kuning, merah, coklat dan lainnya. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan peluang berkreasi yang akhirnya bisa membuat kesan gambar yang lebih dinamis dan menarik.

Mewarnai gambar bisa dipertimbangkan mengenai kehalusan goresan, baik yang diwarna dengan ketebalan yang sama atau rata maupun yang diwarnai dengan tebal tipis dan gelap terang. Adapun pewarna yang digunakan yaitu crayon atau pensil warna. Untuk pewarna crayon dapat menggunakan dengan menggoreskan warna muda (warna terang) terlebih dahulu, baru dilanjutkan dengan warna yang lebih tua (warna gelap)

8. Menggambar Obyek Manusia

Bagi anak usia dini menggambar manusia merupakan wujud ekspresi yang menarik dimana bentuk-bentuk gambar manusia yang ditampilkan memiliki ciri yang unik, kreatif, spesifik dan bebas. Dalam hal ini gambar manusia karya anak-anak bukanlah gambar manusia yang tampil dengan bentuk dan proporsi yang lengkap seperti karya gambar manusia yang dibuat oleh orang dewasa. Obyek manusia ditampilkan dalam bentuk bagan sederhana namun dapat memberikan kesan figur manusia. Misalnya bagan kepala, badan, tangan, kaki dan lainnya. Gambar bagan manusia tersebut dimungkinkan ada yang lengkap bagian-bagiannya, tetapi ada juga yang belum digambarkan oleh anak secara lebih lengkap.

Gambar manusia sebagai wujud ekspresi anak-anak antara lain menampilkan ciri bentuk kepala hampir bulat, mata lebar, garis muka lengkung, bagian badan, tangan atau kaki digambarkan dalam bentuk-bentuk garis lurus atau garis lengkung yang dibuat secara spontan dan bisa berulang-ulang.

Mencetak

Mencetak/seni grafis adalah kegiatan berkarya seni rupa dwi matra yang dilakukan dengan cara mencapkan alat atau acuan yang sudah diberi tinta/cat pada bidang gambar. Alat cetak tersebut dibuat membentuk gambar atau tulisan pada bahan tertentu sesuai tehnik mencetak yang dipilih. Hasil karya seni cetak meskipun memiliki kesan rupa seperti gambar/lukisan, namun kualitas nilai seninya ditentukan dari keaslian hasil cetak dari acuan yang digunakan tanpa ada penambahan pewarnaan dengan alat kuas atau goresan lainnya.

Mencetak atau seni grafis dalam pembelajaran seni adalah kegiatan berkarya seni rupa dua dimensi yang dimaksudkan untuk menghasilkan atau memperbanyak karya seni dengan menggunakan bantuan alat/acuan cetak tertentu. Prinsip kerja mencetak adalah memindahkan tinta/cat dari alat cetak ke bidang atau bahan yang dipakai mencetak sesuai tehnik yang dipilih. Berdasarkan tujuan pembuatannya seni grafis dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu seni grafis terapan dan seni grafis murni. Grafis terapan dimaksudkan untuk menghasilkan karya cetak atau produk media komunikasi seperti majalah, buku cetakan, kalender, kartu undangan dan lainnya. Seni grafis murni dimaksudkan untuk menghasilkan suatu karya cetak sebagai media ekspresi dan kreasi dengan mengutamakan tatanan nilai esthesis dan asrtistik.

Dilihat dari prosesnya mencetak menggunakan beberapa komponen yaitu acuan cetak, tinta cetak/cat, bahan yang dipakai mencetak, landasan cetak dan bahan pelengkap lainnya. Secara umum urutan kerja mencetak adalah sebagai berikut: (a) pembuatan acuan, (b) pemberian tinta cetak/cat pada acuan, (c) pencetakan atau menpkan acuan yang sudah diberi tinta ke bahan yag dipakai mencetak, dan (d) pemilihan hasil karya cetak, dan bila diperlukan diberi bingkai/pigura.

Macam-macam teknik mencetak untuk anak usia dini yaitu:
Cetak Tinggi



Gambar 6.42. Hasil gambar dengan cetak tinggi
(sumber : [http://www.google.co.id/gambar dengan cetak tinggi//](http://www.google.co.id/gambar+dengan+cetak+tinggi/))

Teknik mencetak dengan menggunakan acuan/alat etak yang permukaannya tinggi atau berbentuk relief sehingga bila di atas acuan diberi tinta/cat dan kemudian dicapkan pada bahan yang dipakai mencetak (kertas gambar) maka akan dihasilkannya bentuk cap yang sama dengan bentuk acuannya, contohnya adalah stempel.

Cetak Datar/Tunggal



Gambar 2.47: Hasil gambar teknik cetak datar
(sumber : http://www.google.co.id/gambar_teknik_cetak_datar/)

Teknik mencetak dengan menggunakan acuan/alat cetak yang permukaannya rata/datar artinya tidak membentuk gambar timbul, tidak berlubang dan tidak membentuk goresan alur rendah. Disebut cetak tunggal karena teknik ini hanya dapat menghasilkan satu karya cetak. Artinya acuannya hanya bisa dipakai satu kali mencetak saja, tidak bisa dipakai berulang-ulang seperti halnya teknik cetak yang lainnya.

Cetak Dalam



Gambar 6.43. Hasil gambar cetak dalam
(sumber : http://www.google.co.id/teknik_cetak_dalam/)

Cetak dalam adalah adalah teknik mencetak menggunakan acuan/alat cetak yang permukaannya rendah, yaitu berupa alur rendah/dalam bekas torehan alat yang digunakan. Selanjutnya pada acuan yang rendah tersebut diberi cat/tinta dan kemudian dicapkan ke bahan yang dipakai mencetak maka akan pindahlah cat/tinta tersebut dan akan menghasilkan bentuk cetakan tertentu.

Cetak Sablon



Gambar 6.44. Teknik cetak sablon
(sumber : <http://www.google.co.id/teknik cetak sablon/>)

Teknik mencetak dengan menggunakan acuan cetak yang berlubang-lubang atau membentuk saringan tebus sehingga tinta cetakan meresap/masuk melalui lubang-lubang acuan ke bahan yang dipakai mencetak. Cetak stensil adalah salah satu contoh teknik cetak sablon. Dari ke empat macam teknik mencetak tersebut di atas yang menjadi materi pengembangan kreativitas mencetak untuk anak usia dini adalah menerapkan prinsip Cetak Tinggi dan Cetak Sablon. Dengan pertimbangan tingkat kesulitan dalam proses pembuatannya maka yang dijadikan materi pengembangan kreativitas seni rupa adalah cetak tinggi dan secat sablon sederhana. Hal ini disesuaikan dengan tingkat kemampuan dan perkembangan anak.

Adapun kreativitas mencetak untuk anak usia dini yang dimaksudkan adalah kegiatan berlatih berkarya seni rupa dengan menerapkan cara-cara mencetak/mencap sesuai tingkat kemampuan anak. Jenis-jenis kreativitas mencetak, sebagai berikut:

Mencetak dengan Daun

Kreativitas mencetak dengan daun yang dimaksudkan adalah pembuatan karya cetak sederhana yang dihasilkan dari suatu bentuk daun yang diberi tinta (pewarna) pada salah satu sisi (permukaan) daun dan kemudian dicapkan pada kertas gambar.



Gambar 6.45. Hasil mencetak dengan daun
(sumber : http://www.google.co.id/mencetak_daun//)

Mencetak dengan Penampang Pelepah

Mencetak ini dikerjakan dengan menggunakan alat atau acuan cetak dari bahan alam yang berbentuk penampang. Misalnya penampang pelepah pisang, penampang pelepah talas, penampang pelepah pepaya dan sejenisnya. Gunakan pelepah yang masih segar sesuai ukuran yang diinginkan, kemudian dipotong dengan rata agar diperoleh penampang yang baik. Selanjutnya pada permukaan acuan tersebut diberi tinta atau cat dan kemudian dicapkan pada kertas gambar, maka akan dihasilkan bentuk cap seperti bentuk acuannya. Dengan memanfaatkan penampang pelepah dapat dikembangkan kreativitas seni rupa yang cukup mengasyikkan bagi anak usia dini.



Gambar 6.46. Mencetak dengan penampang pelepah
(sumber : http://www.google.co.id/mencetak_dengan_pelepah_pisang//)

Mencetak dengan Jari

Kreasi mencetak bisa juga dibuat dengan menggunakan alat cap jari tangan atau jempol tangan secara langsung.



Gambar 6.47. Hasil mencetak dengan jari
(sumber: http://www.google.co.id/mencetak_dengan_jari/)

Mencetak Sablon Sederhana

Mencetak sablon atau cetak tembus sederhana sebagai media ekspresi seni rupa untuk anak usia dini yang dikerjakan dengan cara menutulkan warna atau memercikkan warna pada alat sablon yang dibuat dari kertas atau plastik mika yang dilubangi membentuk gambar atau tulisan.

Kegiatan mencetak sablon sederhana bagi anak usia dini perlu mendapat bantuan dari orang tua/guru yaitu menyiapkan alat cetak yang digunakan menyablon. Mengingat pembuatan alat cetak dengan cara melubangi kertas atau plastik memiliki tingkat kesulitan yang sekiranya belum dikuasai oleh semua anak usia dini.

Mencetak dengan Spon atau Sterefoam

Di lingkungan perkotaan bahan buatan yang relatif cukup mudah diperoleh dan dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan kreativitas seni rupa anak usia dini adalah bahan *Spons* (Busa) atau *Sterefoam*. Lembaran *Spons* atau *Sterefoam* terlebih dahulu dibentuk menjadi potongan-potongan agak kecil agar memudahkan penggunaannya pada waktu mencap/mencetak. Potongan *Spons* atau *Sterefoam* antara lain bisa berbentuk persegi, segi tiga, atau bentuk lainnya.

Mosaik, Montase, dan Kolase

Karya seni memiliki bermacam-macam bentuk, salah satunya adalah seni aplikasi. Seni aplikasi yaitu kegiatan berolah seni rupa yang dilakukan dengan cara menempelkan jenis bahan tertentu diatas bidang dasar yang dipadukan dengan teknik melukis. Sesuai dengan jenis dan bentuk bahan yang ditempelkan seni aplikasi dapat dibedakan menjadi: mosaik, montase, dan kolase. Sedangkan teknik melukis yang dimaksudkan adalah adanya penambahan goresan cat atau warna setelah bahan yang dipilih ditempelkan pada bidang dasar.

Mosaik



Gambar 6.48. Hasil karya mosaik
(sumber : <http://www.google.co.id/mosaik/>)

Mosaik adalah suatu cara membuat kreasi gambar/lukisan atau hiasan yang dilakukan dengan cara menempelkan/merekatkan potongan-potongan atau bagian-bagian bahan tertentu yang ukurannya kecil-kecil. Mosaik pada mulanya diperkenalkan di Benua Eropa pada zaman Bizantium-Romawi. Pada zaman ini mozaik dikenal dengan karya gambar atau desain yang dibuat dari susunan potongan-potongan batu-batuan, kaca berwarna, porselin.

Karakteristik karya mosaik, baik dua dimensi ataupun tiga dimensi terletak pada keindahan penataan "*Teserae*" (bahan ukuran kecil-kecil) yang dapat membentuk kesan obyek gambar dan hiasan secara artistik. Yang mana keseluruhan bidang dasarnya tertutup rapat oleh teserae.

Bahan yang digunakan dalam pembuatan karya mozaik bisa memanfaatkan bahan alam (biji-bijian, kulit kacang, padi dan jagung) dan bahan buatan (manik-manik, potongan kertas). Bidang dasaran adalah tempat untuk meletakkan dan menempelkan bahan-bahan yang digunakan untuk membuat karya mozaik antara lain karton, kertas gambar, atau benda bekas yang akan dihias. Peralatan kerja yang digunakan yaitu: gunting, atau alat pemotong lainnya. Alat bantu lainnya seperti lem/perekat. Langkah kerja membuat mozaik adalah persiapan bahan, alat, bahan pembantu dan bidang dasaran atau benda yang akan dihias.

Pelaksanaan kerja yang meliputi: membuat rencana gambar diatas bidang dasaran, menempelkan teserae diatas rencana gambar sampai menutup dengan rapat keseluruhan rencana gambar, merapikan hasil mosaik.

Petunjuk mengajarkan membuat kreasi karya mozaik untuk anak usia dini diantaranya adalah: guru/sekolah menyiapkan kertas gambar/karton sesuai ukuran yang diinginkan, menyiapkan bahan yang akan ditempelkan; bahan membuat untuk membuat mosik sesuaikan dengan kondisi lingkungan sekolah; guru diharapkan memandu langka kerja dalam proses pembuatan mosaik; guru diharapkan juga mengingatkan pada anak agar bekerja secara tertip, rapi dan bersih.

Montase



Gambar 6.49. Hasil karya montase
(sumber : <http://www.google.co.id/montase/>)

Montase berasal dari bahasa Inggris *Montage* yang artinya menempel. Montase adalah suatu kreasi seni aplikasi yang

dibuat dari tempelan/ penataan guntingan gambar jadi atau guntingan photo di atas bidang dasaran/bidang gambar. Karakteristik karya montase adalah, potongan gambar yang didapatkan dari majalah, surat kabar ataupun gambar yang dibuat sendiri dan di rekatkan pada sebuah bidan dasaran dan di tempel sesuai tema dan cerita yang diinginkan.

Bahan dan peralatan membuat montase yaitu: aneka gambar yang berwarna ataupun hitam putih yang diperoleh dari majalah, surat kabar ataupun gambar yang dibuat sendiri; bidang dasaran untuk membuat montase (kertas gambar, karton dan bidang lainnya); peralatan gunting dan lem; pewarna crayon dan spidol.

Langkah kerja membuat montase yaitu: persiapan, mengumpulkan potongan gambar/foto, mempersiapkan bidang dasaran, alat gunting, lem dan lainnya; penataan awal (penyusunan sementara); penyelesaian akhir yaitu dengan menambahkan goresan warna disekitar tempelan gambar/foto agar kesannya lebih indah.

Petunjuk mengajarkan membuat kreasi karya montase untuk anak usia dini, sebagai berikut: sekolah/guru menyiapkan kertas gambar sesuai ukuran yang diinginkan , guntingan gambar yang akan ditempel, lem dan peralatan lainnya; gambar yang akan digunakan harus disiapkan sesuai ukuran bidan dasaran untuk montase; guru diharapkan memandu langka kerja dalam membuat karya montase; guru diharapkan membimbing anak dalam menambahkan pewarna setelah gambar direkatkan semuanya pada bidang dasaran; guru diharapkan juga mengingatkan pada anak agar bekerja secara tertib, rapi dan bersih.

Kolase



Gambar 6.50. Hasil karya kolase
(sumber : <http://www.google.co.id/kolase/>)

Kolase berasal dari bahasa Prancis (*collage*) yang berarti merekat. Kolase adalah sebuah kerajinan aplikasi yang dibuat dengan menggabungkan teknik melukis (melukis tangan) dengan menempelkan bahan-bahan tertentu. Dalam pembuatan kolase, bahan yang digunakan bisa bermacam-macam, baik dari bahan alam, bahan buatan, bahan setengah jadi maupun barang jadi. Stallings dkk. dalam penelitiannya mengemukakan bahwa seni aplikasi kolase dalam pembelajaran yang diterapkan untuk anak usia dini memiliki manfaat yang sangat baik apabila digunakan dalam pembelajaran AUD karena seni aplikasi ini membantu perkembangan kognitif, bahasa dan motorik anak.

Bahan dan peralatan membuat kolase: bahan yang digunakan dalam membuat kolase untuk anak usia dini dapat berupa, bahan alam yang ada disekitar serta potongan-potongan bermacam jenis kertas; bidang dasaran dan perekat. Langkah kerja membuat kolase: persiapan yaitu mengumpulkan dan memilih jenis bahan yang akan dibuat untuk kolase dan mempersiapkan bidang dasaran, peralatan dan bahan pembantu; pelaksanaan, meliputi beberapa langkah kerja yaitu melakukan penyusunan sementara, melakukan penyusunan tetap dengan merekatkan bagian-bagian bahan yang dipilih pada bidang dasaran; penyelesaian dengan memberikan warna/cat agar terlihat hasil yang lebih bagus.

Petunjuk mengajarkan membuat kreasi karya kolase untuk anak usia dini: sekolah/guru menyiapkan kertas gambar sesuai ukuran yang diinginkan, guntingan gambar yang akan ditempel, lem dan peralatan lainnya; bahan yang digunakan untuk kolase menyesuaikan dengan kondisi setempat; guru diharapkan memandu langkah kerja dalam membuat karya kolase; guru diharapkan juga mengingatkan pada anak agar bekerja secara tertip, rapi dan bersih.

Melipat, Menggunting, dan Menempel

Kegiatan melipat, menggunting dan menempel untuk anak usia dini dimaksudkan untuk melatih kecekatan, ketelatenan dan kreativitas anak dalam membuat aneka bentuk mainan, hiasan atau benda fungsional dari bahan kertas.

Melipat

Melipat atau origami adalah suatu bentuk teknik berkarya seni/kegiatan tangan yang umumnya dibuat dari bahan kertas, dengan tujuan untuk menghasilkan aneka bentuk mainan, hiasan, benda fungsional, alat peraga, dan kreasi lainnya. Melalui kegiatan ini dapat mengembangkan kopetensi pikir, imajinasi, rasa seni dan keterampilan anak. Melipat dilakukan dengan cara merubah bentuk kertas menjadi berbagai bentuk, persegi, segitiga atau lain sebagainya.

Hal ini diperkuat dengan pendapat Akayure dkk bahwa melalui origami dapat mempengaruhi kemampuan geometri dan visual spasial para calon guru yang nantinya akan memberikan pembelajaran keada anak (Akayuure & Alebna, 2016). Kemudian Krisztián dkk dalam penelitiannya juga sependapat bahwa melalui melipat/origami dapat meningkatkan kemampuan anak yang mengalami kesulitan dalam matematika khususnya dalam spasial dan bilangan. (Krisztián, Bernáth, Gombos, & Vereczkei, 2015)

Petunjuk dasar-dasar melipat: menggunakan jenis kertas yang mudah dibentuk (kertas khusus untuk melipat); setiap model kertas memiliki ke khususan masing-masing, seperti kertas bujur sangkar digunakan untuk membuat bentuk rumah, perahu, bnunga, gelas, bola kotak dan kertas persegi panjang digunakan untuk membuat kapal terbang, perahu layar dan lain sebagainya; ikuti petunjuk dasar melipat sesuai dengan pola; kualitas hasil lipatan ditentukan oleh kerapian dan ketepatan teknik melipat mulai dari awal sampai selesai.

Langkah kerja melipat, yaitu: tahap persiapan, dimulai dengan menentukan bentuk, memilih kertas, ukuran dan warna yang akan digunakan. Alat yang digunakan sesuai model yang diperlukan; tahap pelaksanaan, yaitu membuat lipatan tahap demi tahap sesuai gambar pola dengan rapi menurut batasan setiap tahapan; tahap penyelesaian, yaitu melengkapi bagian-bagian tertentu pada lipatan. Contohnya, lipatan bintang yang ditambahkan dengan hiasan hidung, mulut, mata dan telinga. Latihan dasar dalam kreasi melipat untuk anak harus diberikan dasar pengenalan keterampilan melipat kertas dalam berbagai posisi yaitu posisi lipatan lurus dan lipatan miring dengan menggunakan beberapa ukuran kertas.

Melipat lurus dan melipat miring merupakan cara yang dilakukan dalam membuat suatu model lipatan. Sebagai contoh membuat bentuk kipas, kertas dilipat rangkap (lurus kecil) dengan lebar jarak yang sama. Model tempat foto dibuat lipatan miring pada keempat sudut kertas bujur sangkar. Selanjutnya menggabungkan lipatan lurus dan lipatan miring sehingga menghasilkan bermacam bentuk. Contohnya: melipat model kipas, model ikan, model burung, model kotak dan model kucing.

Petunjuk mengajarkan melipat dan penataannya, yaitu: guru memberikan peragaan serta langka-langkah terlebih dahulu

sebelum memberikan tugas melipat kepada siswa dan guru harus memperlihatkan satu hasil lipatan yang sudah jadi yang dibuat dengan rapi; dalam proses melipat guru harus memberikan penguatan “rapikan lipatan” agar anak bisa bekerta sesuai pola; setelah anak selesai melipat kertas dengan bantuan guru, anak diminta untuk melipat tanpa bantuan guru; hasil yang didapatkan dari melipat tempelkan dikertas gambar dan berikanlah kepada siswa.



Gambar 6.51. Hasil karya melipat
(sumber : <http://www.google.co.id/melipat/>)

Menggunting, Merobek dan Menempel

Menggunting, merobek merupakan kegiatan kreatif yang menyenangkan bagi anak-anak. Menggunting dan merobek adalah teknik dasar dalam membuat bentuk anek kerajinan tangan, bentuk hiasan dan gambar dari bahan dengan memakai bantuan alat pemotong atau dirobek secara langsung dengan tangan.

Kegiatan menggunting berdasarkan cara pembuatannya dapat dibagi dua yaitu secara langsung, yaitu menggunting lembaran kertas atau bahan lainnya dengan gunting sesuai bentuk yang dibuat. Sedangkan cara tidak langsung, yaitu menggunting dengan atau tahapan melipat terlebih dahulu pada lembaran kertas, baru kemudian pengguntingan sesuai bentuk yang dibuat.

Langkah kerja menggunting/merobek, yaitu: tahap persiapan, dimulai dengan menentukan bentuk, memilih kertas, ukuran dan warna yang akan digunakan. Alat yang digunakan sesuai model yang akan dibuat; tahap pelaksanaan, yaitu melakukan pemotongan kertas dengan rapi sesuai pola baik secara langsung atau tidak langsung; tahap penyelesaian, yaitu menempel hasil guntingan atau sobekan di atas bidang gambar.

Petunjuk Menggunting lurus dan menggunting lengkung: guru memberikan peragaan menggunting kepada siswa menggunakan peragaan yang cukup besar dari kertas lipat untuk siswa; setiap tahapan menggunting yang dibuat siswa. guru harus memberikan penguatan “rapikan lipatan” agar anak bisa bekerja sesuai pola; setelah anak selesai menggunting kertas dengan bantuan guru, anak diminta untuk menggunting tanpa bantuan guru, agar anak memiliki keterampilan menggunting tanpa bantuan orang lain; hasil guntingan ditempelkan di kertas gambar dan berikanlah kepada siswa.

Teknik merobek sama halnya dengan teknik menggunting, seni rupa dua dimensi ini juga bisa dilakukan dengan dua cara yaitu secara langsung atau merobek melalui tahapan melipat terlebih dahulu. Petunjuk mengajarkan merobek dan penataannya: guru memberikan peragaan merobek kepada siswa menggunakan peragaan yang cukup besar dari kertas lipat untuk siswa; setelah anak selesai merobek kertas dengan bantuan guru, anak diminta untuk merobek tanpa bantuan guru, agar anak memiliki keterampilan merobek sesuai pola tanpa bantuan orang lain; hasil robekan ditempelkan di kertas gambar dan berikanlah kepada siswa. Berdasarkan hasil penelitian Murtiningsih yaitu kegiatan menggunting dapat meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak (Murtining, 2018).

Begitupula dengan kegiatan merobek dan menempel juga dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak.



Gambar 6.52. Hasil karya menggunting dan menempel
(sumber : <http://www.google.co.id/menggunting dan menempel/>)

Menganyam

Menganyam adalah suatu kegiatan keterampilan yang bertujuan untuk menghasilkan aneka benda/barang pakai dan seni yang dilakukan dengan cara saling mengyusufkan atau memumpung tindihkan bagian-bagian baik anyaman secara bergantian. Menganyam adalah kegiatan menjalin pita iratan yang disusun menurut arah dan motif tertentu. Menganyam diartikan juga suatu teknik menjalinkan fungsi dengan pakan.



Gambar 6.53. Menganyam kertas
(sumber : <http://www.google.co.id/menganyam/>)

Menurut arah sumbu dan jumlah pita/iratan yang disusupkan dapat dibedakan: (1) Anyaman dua sumbu atau anyaman silang memiliki ciri yaitu menampilkan jalinan pita/iratan yang saling tegak lurus atau miring. Misalnya anyaman silang tunggal/enam warek dan anyaman silang ganda/enam kepong. (2) Anyaman tiga sumbu cirinya yaitu akan menghasilkan bentuk anyaman jarang/renggang dengan ciri menampilkan pola segi enam beraturan. (3) Anyaman empat sumbu dibuat dengan menggunakan empat sumbu yaitu ada yang tegak, mendatar dan miring, sehingga akan menampilkan ciri bentuk pola anyaman segi delapan beraturan.

Ada beberapa macam jenis bahan anyaman yang dapat digunakan dalam kegiatan praktek keterampilan di TK, diantaranya adalah:

1. Kertas (kertas yang tidak terlalu tebal/tipis) contohnya: kertas gambar, kertas manila, kertas buffalo, kertas asturo, dll.
2. Daun pisang, digunakan untuk bentuk anyaman yang bersifat sementara yang digunakan adalah daun pisang yang sudah cukup tua dan cukup lebar.
3. Daun kelapan (janur) digunakan untuk membentuk anyaman pita, anyaman yang berupa lembaran/motif anyaman tunggal, anyaman ganda, dll.
4. Pita yang digunakan adalah pita kado (pita yang sintetis).
5. Bahan anyaman lainnya dapat disesuaikan dengan ketersediaan di lingkungan sekitar. Contohnya bahan alam (daun pandan, enceng gondok, dll).

Peralatan menganyam yang digunakan yaitu: gunting, digunakan untuk memotong kertas/bahan lainnya; alat ukur seperti penggaris; bahan pembantu lainnya seperti lem kertas dan lainnya.

Terdapat beberapa teknik yang digunakan dalam melakukan kegiatan menganyam yaitu:

Menganyam Dasar Tunggal

Menganyam dasar tunggal adalah cara pembuatan bentuk anyaman dua sumbu silang dengan menerapkan langkah anyaman satu-satu. Anyaman dasar tunggal disebut dengan motif anyaman sasak atau enam warek. Ciri anyaman dasar tunggal ini adalah dengan menampilkan jalinan bagian-bagian bahan anyaman berselang seling atau diatas dan satu dibawah secara bergantian sampai dihasilkan bentuk anyaman sesuai yang diinginkan. Dilihat dari hasilnya anyaman dasar tunggal dapat dibedakan menjadi dua yaitu anyaman dasar dua dimensi dan anyaman bentuk benda tiga dimensi.

Anyaman dasar tunggal dua dimensi adalah bentuk anyaman yang lebih mengutamakan kesan datar searah, motif anyaman hanya baik dilihat dari satu arah. Contohnya anyaman dinding (gedeg), anyaman tempat menjelmur, anyaman kipas dan motif anyaman dibuat lembaran. Yang dibuat oleh para pengrajin dan dijual adalah membuat topi, tas, tempat majalah, luda lumping, dll.

Anyaman dasar tunggal tiga dimensi yang lebih mengutamakan kesan secara utuh dan bulat. Sehingga benda anyaman ini dapat digunakan/ difungsikan sebagai tempat atau wadah menaruh sesuatu secara praktis. Bentuk anyaman tunggal tiga dimensi yang dibuat dari abhan bamboo dan rotan contohnya adalah untuk kurungan ayam, keranjang, tabung, kotak, vas bunga, ketupat, dll.

Menganyam Dasar Ganda

Menganyam dasar ganda adalah cara pembuatan bentuk anyaman dua sumbu silang dengan menerapkan langkah anyaman dua-dua. Anyaman dasar ganda disebut dengan motif anyaman keping. Ciri anyaman dasar ganda adalah menampilkan jalinan bagian-bagian bahan anyaman (paka)

berselang seling dua diatas dan dua dibawah secara bergantian pada bagian anyaman sampai dihasilkan bentuk anyaman sesuai yang diinginkandilihat dari hasilnya anyaman dasar ganda dapat dibedakan menjadi dua yaitu anyaman dasar dua dimensi dan anyaman bentuk benda tiga dimensi.

Anyaman dasar ganda dua dimensi contohnya anyaman dinding yang dibuat dari bahan iratan bamboo kipas dan motif anyaman yang dibuat lembaran. Anyaman dua dimensi yyang dibuat para pengrajin adalah tempat majalah, tas, topi, dll. Sementara anyaman dasar ganda tiga dimensi atau anyaman bentuk benda anyaman yang dibuat dengan lebih mengutamakan kesan secara utuh bulat. Sehingga benda anyaman ini dapat digunakan/difungsikan tempat atau wadah menaruh sesuatu secara praktis. Bentuk anyaman tiga dimensi yang dibuat dari bahan bamboo dan rotan contohnya bentuk tabung. Besek/kotak, dll.

Menganyam Kombinasi

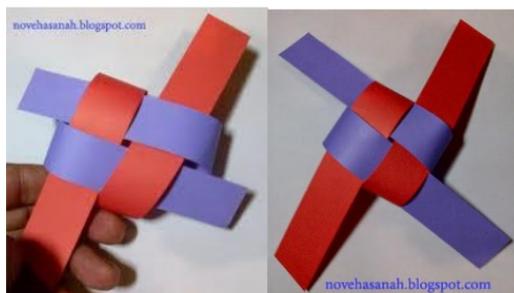
Menganyam kombinasi adalah cara pembuatan bentttuk anyaman dua sumbu silang dengan menerapkan langkah anyaman secara bervariasi sesuai motif anyaman yang dibuat. Ciri anyaman kombinasi adalah dengan menampilkan jalinan bagian-bagian bahan anyaman berselangseling satu, dua, tiga atau lebih secara bergantian sampai dihasilkan bentuk anyaman sesuai motif yang diinginkan. Anyaman kombinasi contohnya adalah anyaman kipas hias, anyaman model ikan, anyaman model burung, anyaman untuk hiasan pigura dll.

Menganyam yang dapat dipraktekkan dalam pembelajaran senirupa pada anak usia dini antara lain anyaman model baling-baling, anyaman model ikan, anyaman pita, anyaman dalam bentuk lembaran atau motif anyaman dasar tunggal dan ganda.

Berikut ini contoh dari cara berkreasi menganyam membuat anyaman model baling-baling yang sekiranya dapat diterapkan

dalam pembelajaran senirupa untuk anak usia dini. Cara membuat anyaman model baling-baling tersebut sebagai berikut:

Bahan dan peralatan: 4 potong kertas manila atau buffalo dengan ukuran 40cm dan lebar 1,5cm (bisa dua warna), dan gunting. Langkah kerja menganyam model baling-baling: masing-masing potongan kertas dilipat itengah kemudian diakitkan satu dengan lainnya. Urutannya: potongan kertas pertama dilipat diikuti lipatan kertas kedua, potongan kertas ketiga dilipatkan pada lipatan kertas kedua, diteruskan lipatan kertas keempat dan ujung lipatan kertas diselipkan pada lipatan kertas pertama. Kemudian hasil anyaman dirapikan/dirapatkan dan kemudia pada ujung potongan kertas digunting antara lain seperti gambar dibawah ini.



Gambar 2.59: Anyaman baling-baling
(sumber : <http://www.google.co.id/anyaman//>)

Membentuk Model Patung dan Relief

Membentuk adalah proses kerja senirupa dengan maksud untuk menghasilkan karya tiga dimensi yang memiliki volume dan ruang dalam tatanan unsur rupa yang indah dan artistik. Membentuk merupakan kegiatan seni sebagai perwujudan suatu ide gagasan dari bentuk yang sudah ada atau kreasi ciptaan yang baru (murni). Sedangkan secara khusus membentuk berkaitan dengan kegiatan dengan kegiatan membuat karya seni tiga dimensi yaitu membentuk seni patung, seni pahat termasuk juga relief.

Membentuk atau mematumng dapat dilakukan melalui beberapa cara misalnya dengan membutsir, memahat, mengukir, mencetak atau menuang dan sebagainya. Cara mematumng tersebut berkaitan dengan jenis dan karakteristik bahan yang digunakan baik itu bahan alam atau bahan buatan. Melalui perwujudannya karya seni patung juga dapat dibedakan sebagai aliran /gaya, diantaranya adalah gaya naturalisme, realisme, ekspresionisme, scularisme, kubisme, konstruktivisme, abstrak dan lainnya.

Kehadiran bentuk-bentuk patung tidak hanya sebagai media perwujudan ide, perasaan, kenagan indah semata, melainkan mempunyai manfaat tertentu sesuai tujuan pembuatannya. Adapun tujuannya membentuk adalah sebagai berikut:

Sebagai benda hias

Keberadannya dimaksudkan untuk memenuhi kebutuhan perasaan berkaitan dengan upaya mendapatkan rasa keindahan, kesenangan, kenikmatan dan untuk menghias tampilan karya seni patung. Dalam hal ini diciptakannya aneka bentuk seni patung tersebut dimaksudkan unuk mengungkapkan nilai-nilai esthetis artistik yang diharapkan dapat memberikan pesona, sentuhan rasa indah, sentuhan rasa seni bagi pngamatnya.

Sebagai media ritual

Kegiatan ritual keagamaan yang menghadirkan bentuk patung lain dimaksudkan sebagai perwujudan nilai kepercayaan, kesusilaan, kebenaran dari ajaran yang dianutnya.

Sebagai media ekspresi

Diciptakannya bentuk patung dan relief semata-mata dimaksudkan sebagai perwujudan ungkapan perasaan penciptanya yang bersifat bebas. Spontanitas dan individual.

Ekspresi karya membentuk dapat berupa visualisasi dari ungkapan perasaan, pengalan, perwujudan, hasil pengamatan baik indah maupun tidak indah. Sehingga dimungkinkan karya seni tersebut bentuk dan gayanya sangat beragam dengan kunikan dan spontanitas.

Sebagai tanda peringatan/monumen

Tujuan ini dimaksudkan sebagai perwujudan untuk melestarikan, mengabadikan, mengenag peristiwa sejarah yang bernilai strategis dan simbolis bagi suatu bangsa dan daerah. Selain itu monumen juga dimaksudkan sebagai wujud melestarikan nilai-nilai perjuangan, kepahlawanan, dan peradapan budaya bangsa.

Secara umum bahan yang digunakan untuk membentuk adalah semua jenis bahan alami dan buatan yang keadaanya utuh, pasta, lembaran, batangan dan sebagainya. Sesuai karakteristik setiap jenis bahan membentuk tersebut dikelompokan: bahan yang memiliki sifat lentuar atau lunak, contohnya adonan bubur kertas, adonan semen; bahan yang memiliki sifat keras, contohnya batu, balok es; bahan yang memiliki sifat encer, contohny logam, cairan lilin.

Bahan membentuk menurut asalnya dibedakan yaitu bahan alam, bahan buatan, bahan sisa atau limbah. Selain itu kita mengenal adanya bahan baku, bahan jadi, bahan setengah jadi, bahan pembantu atau pelengkap dan sebagainya. Selanjutnya terdapat macam-macam teknik membentuk, yaitu:

Membutsir

Membutsir atau modelling adalah teknik membentuk/mematung dengan menggunakan bahan yang sifatnya masih lentur atau lunak. Proses membutsir dilakukan dengan cara membentuk secara langsung bahan yang dipilih/digunakan dengan tangan atau memakai bantuan alat-alat

butsir. Dalam proses membutsir kedua tangan dapat dengan mudah menekan, memijit, menambahkan dan mengurangi bahan tersebut sampai dihasilkan model/ bentuk patung yang diinginkan.

Berkarya seni membutsir cukup mudah dikerjakan, sehingga bisa dilakukan oleh anak-anak TK. Membutsir untuk anak TK dapat menggunakan bahan yaitu plastisin, tanah liat, dan adonan bubur kertas.

Memahat

Memahat adalah teknik membentuk dengan menggunakan bahan yang sifatnya keras, dalam proses penggarapannya digunakanlah bantuan alat-alat pahat/ tatah ukir dan perlengkapan memahat lainnya sesuai jenis bahan yang dipilih. Memahat sederhana bisa menggunakan bahan balok plastisin dengan alat pahat tumpul dari plastic. Misalnya untuk membuat model-model patung, relief atau ukiran seperti pada benda kerajinan tangan, cinderamata, asesoris, dll. Adapun bahan yang digunakan oleh para pematung yaitu kayu, lilin, balok es dan sejenisnya. Namun untuk anak usia dini memahat menggunakan bahan lebih mudah seperti sabun batangan.

Mengacot/Menuang

Menuang/mengacot adalah teknik membentuk dengan menggunakan bahan sifatnya encer atau cair sehingga dalam proses pembuatannya harus menggunakan alat bantu cetakan sesuai model paung yang diinginkan. Sebelum dilakukan pengecoran terlebih dahulu harus dibuat model yang biasanya dibuat dari tanah liat kemudian baru dilanjutkan dengan pembuatan cetakannya pada model tersebut dari bahan Gips. Bahan dan perlengkapan mengecor yaitu: tanah liat, gips, bahan adonan cair misalnya lilin, minyak pelumas, tempat/wadah untuk menyiapkan cairan bahan mengecor dan bahan/peralatan perlengkapan lainnya.

Menyusun/Konstruksi

Menyusun atau konstruksi adalah teknik membentuk dengan menggunakan berupa aneka bahan alam, bahan buatan, bahan ilmiah, dan sebagai contohnya bahan yang berbentuk balok, lembaran, bahan jadi, potongan-potongan bahan limbah. Dari aneka jenis bahan tersebut dalam proses pembuatannya di pilih dan dibuat lah karya yang unik misalnya robot-robotan dan abstrak lainnya. Patung konstruksi yang dibuat dari penggabungan bagian-bagian dalam proses pembuatannya bisa di lem, diikat, dipaku, dilas, disesuaikan pada bahan yang digunakan.

Adapun kreativitas membentuk di TK yang dimaksud adalah kegiatan berlatih berkarya senirupa tiga dimesi dengan menerapkan berbagai cara membentuk sederhana sesuai tingkat kemampuan anak. Kreatif membentuk tersebut antara lain membutsir model mainan dari plastisin, membuat relief sederhana dengan bahan plastisin, membutsir model mainan dari bahan tanah liat, menyusun/ mengkonstruksi dari bahan kertas.

Berikut ini salah satu contoh dari cara berkreasi membentuk yang sekiranya dapat diterapkan dalam pembelajaran senirupa di TK yaitu membentuk model mainan dengan bahan dari plastisin. Bahan yang perlu disiapkan adalah plastisin (satu balok/bungkus satu warna). Peralatannya sudip kalau tidak ada bisa menggunakan lidi atau alat bantu lainnya. Kelengkapan lainnya karton untuk alas meletakkan hasil membentuk.

Langkah kerja: Plastisin dibentuk model mainan secara langsung dengan tangan, misalnya bentuk buah apel, jeruk belimbing, jambu, dll. Lalu hasil yang telah dibentuk selanjutnya dirapikan, dihaluskan, dan dihias menggunakan alat bantu yang telah disediakan tadi (lidi). Terakhir letakkan hasilnya diatas karton



Gambar 2.60. Membentuk dengan plastisin
(sumber : <http://www.google.co.id/hasil karya plastisin//>)

Merangkai/Meronce

Dalam kegiatan seni rupa dan kerajinan tangan juga melihat berbagai bentuk karya rangkaian atau roncean. Dilihat dalam pembuatannya, merupakan suatu teknik atau cara membuat bentuk kerajinan tangan atau karya seni yang dilakukan dengan menata atau menyusun bagiab-bagian bahan tertentu memakai bantuak alat rangkai. Contohnya rangkaian bunga segar, rangkaian janur dan rangkaiannya.

Sedangkan meronce adalah cara pembuatan benda hias atau benda pakai yang dilakukan dengan menyusun bagian-bagian bahan berlubang atau yang sengaja dilubangi memakai bantuan benang, tali dan sejenisnya. Contohnya meronce bunga melati, meronce monte dan lainnya.

Dalam kehidupan masyarakat indonesia dengan beragam budayanya, bentuk-bentuk roncean yang selalu ditampilkan pada upacara adat dan budaya seperti upacara pembangunan, pembukuan tamu pejabat pemerintah, peresmian suatu proyek rangkaian atau roncean yang dibuat dari bahan alam atau bahan buatan. Selain itu bentuk-bentuk roncean dari bahan emas, perak, imitasi, monte dan manik-manik yang berbentuk kalung, gelang, aksesoris difungikan dalam tata rias busana dan kecantikan merupakan contoh hasil rangkaian/ roncean.

Merangkai dan meronce merupakan suatu kegiatan keterampilan yang menuntut adanya sentuhan rasa seni dari sipembuat sesuai dengan bahasa yang digunakan dan alat bantu rangkainya. Dalam kegiatan pembelajaran senirupa di TK yang dimaksudkan dengan kreativitas merangkai/ meronce adalah berlatih karyanya senipura yang dilakukan dengan cara menyusun bagian-bagian bahan yang dapat dibuat benda hias atau benda pakai dengan memakai bantuan alat rangkai sesuai tingkat kemampuan anak.

Fungsi rangkaian dan roncean jika dilihat dari fungsinya rangkaian dan roncean dapat dibedakan yaitu:

1. Rangkaian / roncean sebagai benda pakai/ fungsional.

Yang dimaksudkan adalah sebagai benda atau barang seni untuk memenuhi kebutuhan secara praktis dalam kehidupan manusia. Namun demikian rangkain/ roncean tersebut juga masih tetap memperhatikan adanya nilai esthenis pada perwajahnya. Misalnya rangkaian/ roncean aneka benda kalung, gelang, asesoris tata rias, dan lainnya.

2. Rangkaian/ roncean sebagai benda bias atau benda seni
Adalah suatu bentuk benda seni dengan fungsi utama untuk memenuhi kepuasan sehingga lebih mengutamakan adanya nilai-nilai keindahan/ esthetis dan artistiknya. Rangkain ini lebih mengarah pada dekorasi. Misalnya rangkaian janur, bunga, buah, kertas hias, yang dirancang untuk dekorasi suatu ruangan, kue pada pesta perkawinan dan sebagainya.

Adapun bahan dan peralatan merangkai-meronce sebagai berikut:

Bahan

Secara umum bahan dasar yang digunakan untuk merangkai dalam meronce meliputi bahan alam bahan buatan. Bahan alam adalah semua jenis bahan yang dapat diperoleh dari lingkungan alam sekitar secara langsung bahan alam

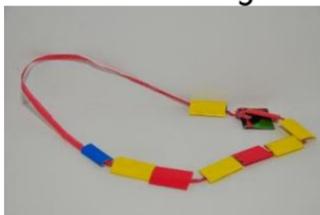
contohnya adalah janur, bunga segar, buah-buahan, bunga kering, daun, kayu, ranting dan biji-bijian. Sedangkan bahan buatan jenis bahan yang merupakan hasil produk atau buatan manusia, baik berbentuk bahan setengah jadi bahan jadi atau bahan bekas. Contohnya adalah bahan monte, manik- manik, pita sintesis, kertas berwarna, sedota, sedotan minuman, plastik dan lainnya.

Peralatan

Peralatan yang digunakan dalam kegiatan merangkai/ meronce berkaitan dengan jelas bahan yang digunakan dan bentuk rangkaian roncean yang dibuat. Untuk merangkai janur misalnya guru TK menggunakan peralatan pisau cutter, staples, biting, benang, penjepit kertas untuk memudahkan mengiris janur dan lainnya. Untuk merangkai bunga segar digunakan alat vas jambangan, prikers dan lainnya. Sedangkan jarum dan benang digunakan untuk merangkai/ meronce bunga melati, monte dan bentuk-bentuk yang akan dibuat roncean/ rangkaian seperti kalung, gelang, hiasan tirai dan sebagainya. Selain itu peralatan lain yang dibutuhkan adalah gunting, alat pelubang dan lainnya yang disesuaikan dengan jenis bahan yang digunakan.

Berikut merupakan contoh-contoh kegiatan meronce yang dapat diterapkan untuk anak usia dini:

1. Rangkaian-Roncean Model Kalung dan Gelang dari Kertas



Gambar 2.61: Roncean kertas

(sumber : <http://www.google.co.id/roncean kertas//>)

Bahan-bahan yang dapat digunakan diantaranya adalah kertas kelender, kertas majalah atau kertas berwarna, lem kertas, benang, peralatan gunting. Langkah kerja untuk merangkai/ meronce yaitu kertas dipotong berbentuk persegi panjang atau segitiga dengan ukuran panjang 20 cm dan 1 cm atau 2 cm; potongan kertas digulung sampai kecil kemudian ujungnya di lem; untuk potongan kertas yang berbentuk segitiga digulung dari bidang yang lebar menuju ujung yang rancang; hasil gulungan kertas selanjutnya dirangkai dengan bantuan benang sampai dihasilkan kalung atau gelang.

Petunjuk mengajarkan merangkai/ meronce dari bahan kertas ini adalah sekolah/ guru supaya menyediakan potongan kertas sesuai ukuran yang diinginkan, lem kertas dan benang sejumlah banyaknya siswa; jumlah dan warna potongan kertas diperkirakan cukup untuk membuat rangkaian model gelang atau kalung; guru hendaknya memberikan bimbingan secara bertahap sewaktu siswa mulai menggulung sampai pengeleman kertas diakhir gulungan; guru juga memberikan bimbingan pada waktu siswa mulai meronce hasil gulungan kertas dengan memakai bantuan tali untuk mengikat benang agar rangkaian tidak lepas; guru juga memberikan penjelasan pada siswa agar dalam dalam belajar meronce dilakukan dengan cermat, tertip dan selesai dibersihkan.

2. Rangkaian Kalung dan Gelang dari Monte



Gambar 6.62. Manik/monte
(sumber : <http://www.google.co.id/manik-manik/>)

Bahan dan peralatan yang digunakan adalah bahan monte ukuran cukup besar, bisa satu warna atau beberapa warna pilih monte yang bisa dironce dengan tali/ benang tanpa bantuan jari; benang yang sudah dipotong 30 cm untuk gelang dan 60 cm untuk roncean kalung; peralatan gunting. Petunjuk mengajarkan merangkai/meronce dari bahan monte yang dapat dilakukan sebagai berikut: sekolah/guru supaya menyediakan benang dan monte sesuai ukuran yang diinginkan dan monte bisa juga disiapkan anak; monte yang disiapkan warnanya bebas dan diperkirakan cukup untuk membuat roncean model gelang dan kalung; guru hendaknya memberikan bimbingan secara bertahap sewaktu siswa mulai meronce sampai menghasilkan bentuk gelang atau kalung; guru juga memberikan bimbingan pada akhir meronce yaitu dengan memberi contoh mengikat benang agar roncean tidak lepas; guru juga memberikan penjelasan pada siswa agar dalam belajar meronce dilakukan dengan cermat, tertip dan setelah selesai kelasnya dibersihkan.

3. Roncean Tirai (Hiasi Gantung) dari Kertas Berwarna



Gambar 6.63. Roncean tirai dari kertas
(sumber : [http://www.google.co.id/roncean tirai kertas//](http://www.google.co.id/roncean_tirai_kertas//))

Bahan dan peralatan yang dapat digunakan yaitu: kertas kelender, kertas majalah, kertas berwarna, lem kertas, benang, peralatan gunting. Petunjuk mengajarkan merangkai/ meronce tirai dari bahan kertas sebagai berikut: sekolah/ guru menyediakan potongan kertas sesuai ukuran yang diinginkan, lem kertas dan benang sejumlah banyaknya siswa; Potongkan kertas juga

disiapkan anak; jumlah dan warna potongan kertas diperkirakan cukup untuk membuat rangkaian model tirai; jumlah warna potongan kertas diperkirakan cukup membuat rangkaian model tirai; guru hendaknya memberikan bimbingan secara bertahap sewaktu siswa mulai menyusun potongan kertas pada benang sampai pengeliman kertas diakhir pembuatan tirai; guru juga memberikan penjelasan pada siswa agar dalam belajar meronce diberikan dengan cermat, tertib dan setelah selesai kelasnya dibersihkan.

Menciptakan Bentuk Bangunan

Menciptakan bentuk bangunan merupakan sebagai salah satu kegiatan senirupa yang sudah bisa dikenalkan bagi anak TK. Bangunan yang dimaksudkan tidak berupa kegiatan mengokstruksi suatu gedung atau fisik bangunan, tetapi lebih diarahkan pada pengenalan teknik-teknik dasar bereaksi senirupa tiga dimensi yang hasilnya secara sederhana menampakkan ciri suatu bangunan. Misalnya model rumah-rumahan yang dibuat dari kertas manila atau kertas buffalo dan sebagainya. Dalam bidang senirupa bangunan dan penataan dalam wujud desai dapat dibuat dari aneka jenis kertas yang dalam pembuatannya dilakukan dengan pendekatan multi teknik, yaitu mengunting, menggulung, menyusun, melukis, menghias dan lainnya.

Melalui kegiatan menciptakan bentuk bangunan sederhana dapat difungsikan untuk mengembangkan kompetensi anak TK. Hal ini, sebagai wujud aktivitas permainan membentuk, yaitu aktivitas kerja kreatif yang berguna untuk melatih keterampilan dan kemampuan berkarya bangunan sederhana.

Terdapat macam-macam model bangunan dan penataannya, sebagai berikut:

Diorama



Gambar 6.64. Diorama
(sumber : <http://www.google.co.id/diorama/>)

Diorama dapat diartikan suatu kotak yang melukiskan suatu pemandangan dengan latar belakang yang dilukiskan didinding atau ditata disekitar obyek sehingga menggambarkan suatu suasana yang sederhana. Contohnya diorama air terjun, diorama bendungan, diorama pantai, diorama bangunan/ ruangan gedung/ rumah dan sebagainya.

Diorama dapat dibagi menjadi beberapa macam yaitu:

Diorama tertutup, model diorama ini dibatasi oleh alas/ dasaran dengan dinding samping kanan, dinding samping kiri. Sehingga diorama yang digambarkan terbatas pada bidang dasaran dan ketiga dinding tersebut. Contohnya diorama yang menggambarkan peristiwa sejarah seperti yang ada pada monumen Nasional (Monas) Jakarta dan monumen Yogya kembali.

Diorama lipat, model diorama ini dibuat pada lembaran kertas yang dapat membentuk tiga dinding yang menyatu atau suatu sudut ruangan, dimana anantara dinding/ruangan samping kanan dengan samping kiri bisa dilipat (dibuka atau ditutup) sesuai dengan penggunaannya.

Diorama terbuka, model diorama terbuka ini tidak dilengkapi oleh dinding batas pandangan seperti halnya suatu penggambaran obyek/ bangunan secara terbuka diatas bidang dasaran. Sehingga diorama ini karakteristiknya serupa dengan disain bangunan dan penataan yang disebut maket.

Maket



Gambar 6.65. Maket dari karton
(sumber: [http://www.google.co.id/maket dari karton//](http://www.google.co.id/maket+dari+karton/))

Maket adalah suatu tiruan bentuk suatu bangunan dalam ukuran kecil yang dimaksudkan untuk memberikan gambaran secara visual dari bentuk bangunan yang sesungguhnya. Dengan mengamati suatu maket akan dapat dipahami bagian-bagian dari bentuk bangunan dan letak penataannya. Misalnya maket bangunan rumah, gedung yang dibuat oleh para pengembang bangunan perumahan.

BAB VII

PENILAIAN/ ASESMEN KREATIVITAS SENI ANAK USIA DINI

Penilaian anak adalah proses mengumpulkan informasi tentang anak, meninjau informasi, dan kemudian menggunakan informasi tersebut untuk merencanakan kegiatan pendidikan

yang berada pada tingkat yang dapat dipahami dan dapat dipelajari oleh anak. Penilaian adalah bagian penting dari program anak usia dini yang berkualitas tinggi.

Cara menilai kemajuan anak menuju standar pencapaian atau tujuan pembelajaran adalah melalui proses yang otentik, mengumpulkan informasi melalui observasi dan pengambilan sampel hasil karya anak, serta mengevaluasi hasil dengan menggunakan standar sebagai referensi pengukuran prestasi anak (Gronlund & City, n.d.)

Rekomendasi standar penilaian hasil karya atau penampilan anak harus mendukung pengamatan yang mengacu pada kriteria. Guru dapat melakukan dengan mengamati anak-anak dan menghubungkan pengamatan itu dengan standar atau tujuan kurikulum. Juga dengan menggunakan pengamatan untuk memandu instruksi.

Berikut contoh-contoh rubrik penilaian dalam kreativitas seni anak usia dini:

Asesmen Kreativitas Musik Anak Usia Dini

Tabel 7.1. Tabel Rubrik Penilaian Kreativitas Seni Musik

Penilaian	BM	SM	BSH	BSB
Nilai	1	2	3	4
Partisipasi	siswa jarang mendengarkan instruktur dan tidak terlibat dalam kegiatan kelas. siswa menunjukkan	siswa terkadang mendengarkan instruktur dan perlu diingatkan untuk tetap mengerjakan	siswa biasanya mendengarkan instruktur dan jarang membutuhkan pengingat untuk tetap mengerjakan	siswa selalu mendengarkan instruksi dan tetap pada tugas siswa sangat hormat dan selalu menunjukkan

	sikap yang buruk terhadap kegiatan/guru dan menunjukkan kurangnya upaya	tugas. Siswa terkadang menunjukkan sikap yang buruk di kelas dan jarang mencoba yang terbaik	tugas. siswa menghormati guru dan mengungkapkan sikap positif dan upaya yang baik selama kelas	upaya yang luar biasa. Siswa kadang melakukan pekerjaan ekstra pada subjek / kegiatan
Keterampilan music dan keterlibatan	siswa tidak pernah bernyanyi, aktif bergerak atau memainkan instrumen di kelas. siswa tidak pernah menjawab pertanyaan atau secara aktif terlibat dalam materi pelajaran selama pengajaran	siswa sering tidak menyanyi, pindah atau berpartisipasi dalam permainan instrumen. siswa jarang menjawab pertanyaan atau terlibat aktif selama pembelajaran	siswa bernyanyi, secara aktif bergerak, dan memainkan instrumen di kelas. siswa terlibat aktif dalam seluruh periode waktu pengajaran	siswa selalu bernyanyi, bergerak, dan memainkan instrumen dengan penuh semangat dan dengan fokus. siswa selalu terlibat aktif dan sering menjawab pertanyaan selama pengajaran / kegiatan
Kehadiran dalam pembelajaran	siswa tidak pernah masuk kelas dengan tertib, dan sering keluar dari tempat duduk mengganggu siswa lain. siswa tidak berusaha untuk tetap fokus pada pelajaran dan sering tidak sopan terhadap teman sekelas dan guru selama waktu pengajaran	siswa jarang masuk kelas dengan tertib, dan sering keluar dari kursi tanpa izin. siswa mengajukan pertanyaan pernyataan yang tidak relevan dengan pelajaran. siswa sering tidak sopan kepada guru selama kelas	siswa biasanya masuk kelas dengan tertib dan jarang keluar dari kursi tanpa izin. siswa biasanya menghormati teman sekelas dan guru dan jarang membuat komentar yang tidak relevan di kelas	siswa selalu masuk secara tertib dengan cepat siap untuk memulai kelas. siswa hanya mengajukan pertanyaan yang relevan dan selalu menghormati guru dan teman sekelasnya. siswa sebagai mentor musik atau panutan

Asesmen Kreativitas Seni Tari Anak Usia Dini

Standar untuk Tari pada Anak Usia Dini menyediakan pedoman bagi orang tua, pengasuh, guru, dan administrator tentang apa yang harus diketahui dan dapat dilakukan anak setiap tahun sejak lahir hingga usia lima tahun dalam proses pembuatan seni Performing, Creating, Menanggapi untuk, dan Interkoneksi tarian dengan kehidupan dan disiplin ilmu lainnya. Perkembangan perkembangan standar didasarkan pada perkembangan neurologis, perkembangan motorik, perkembangan sosial, dan perkembangan kognitif serta pembelajaran artistik.

Standar-standar ini diuraikan berdasarkan usia, disusun dalam bagan progresif, dan dicantumkan dalam rubrik untuk tujuan penilaian. Untuk informasi lebih lanjut, lihat Bagaimana Standar Diatur.

Standar untuk Anak Usia Dini didirikan atas dasar kepercayaan mendasar tentang peran yang dapat dan harus dimainkan oleh tarian dalam pengembangan dan pembelajaran anak-anak. Standar-standar ini menjunjung tinggi visi bahwa semua anak memiliki hak untuk menikmati tarian dan bahwa mereka akan menerima banyak manfaat dari partisipasi dalam pendidikan tari. Untuk mempelajari lebih lanjut tentang kepercayaan yang membentuk standar-standar ini, lihat Filsafat.

Cara menggunakan standar untuk Tari pada Anak Usia Dini dirancang untuk digunakan oleh orang yang berbeda untuk tujuan yang berbeda. Beberapa tujuan yang beragam diuraikan di bawah ini. Standar memberikan tujuan umum untuk pembelajaran tari dari mana pendidik dan administrator dapat mengembangkan tujuan untuk kurikulum yang lebih spesifik. Mereka menguraikan berbagai pengalaman tari yang seimbang dan daftar konten dan keterampilan yang sesuai pada setiap tingkat pencapaian. Belajar menari melibatkan serangkaian pengalaman gerakan yang berurutan. Standar memberikan

perkembangan perkembangan tujuan dan sasaran yang sangat umum.

Standar-standar tersebut memberikan landasan dari mana kreativitas di ruang kelas atau studio dapat muncul. Mereka sengaja digeneralisasi, sehingga masing-masing guru atau daerah bebas untuk merancang kurikulum kreatif berdasarkan nilai-nilai dan kepercayaan masyarakat. Penggunaan standar telah dikritik sebagai penghambat kreativitas. Sebaliknya, penerapan standar hanya dibatasi oleh cakupan tujuan, tujuan kurikulum yang dirancang, dan kreativitas dari masing-masing guru.

Standar ini juga memberikan pedoman untuk penilaian dengan menetapkan tingkat harapan umum. Struktur untuk menilai prestasi siswa tersirat dalam penciptaan standar. Untuk tujuan ini, rubrik dikembangkan untuk masing-masing Konten dan Standar Pencapaian. Rubrik ini dapat digunakan untuk menilai perkembangan siswa dengan menunjukkan potret dalam satu waktu, atau melalui serangkaian laporan progresif.

Standar ini membantu guru dan siswa memahami pembelajaran yang tertanam dalam pengalaman menari dan bergerak. Penelitian telah menunjukkan bahwa, sementara gerakan untuk anak-anak dapat menyediakan banyak koneksi ke konten dalam tari dan disiplin lain, referensi yang sadar dan eksplisit untuk koneksi ini harus disediakan agar pembelajaran dapat dipahami dan dipertahankan (Caterall, 2002). Pemahaman tentang standar dapat membantu guru mengenali pengetahuan bahwa anak-anak menginternalisasi. Ini akan membantu memfokuskan pendekatan pada pembelajaran tari dan tari pembelajaran. (Organization, 2019)

Tabel 7.2. Tabel Rubrik Penilaian Kreativitas Seni Tari

Penilaian	BM	SM	BSH	BSB
Nilai	1	2	3	4
Formasi	siswa tidak memahami	siswa memerlukan	siswa masuk ke posisi	siswa menunjukkan

	dengan jelas tentang formasi tarian	beberapa bantuan dari guru sambil masuk ke posisi dalam formasi tarian	formasi untuk menari dengan sedikit bantuan dari guru	dengan jelas formasi tarian yang benar dan membantu orang lain hanya dengan petunjuk sesekali dari guru
Urutan langkah	siswa tampaknya hilang arah atau menunjukkan langkah-langkah tarian yang salah	siswa dapat mengikuti bagian tarian dengan isyarat yang sering diberikan oleh guru	siswa dapat mengikuti sebagian besar rangkaian tarian dengan beberapa bantuan panduan dari yang lain	siswa dapat memimpin urutan langkah dalam tarian dan dengan jelas menunjukkan urutan tarian yang benar
Beat/irama	Siswa melakukan gerakan dan irama musik tidak sesuai dengan langkah atau tidak sinkron dengan irama musik	Beat/irama langkah/gerakan siswa tidak konsisten dan kadang-kadang berfluktuasi	menunjukkan kemampuan sinkronisasi gerak dan irama dan mampu mempertahankannya dalam tarian	siswa dengan jelas mempertahankan sinkronisasi gerak dan irama dalam tarian mereka dan secara konsisten mempertahankan irama itu sepanjang tarian
Gaya	siswa menunjukkan campuran gaya yang tidak menunjukkan perkembangan atau tema khusus untuk tarian	siswa mulai mampu mengikuti arah demonstrasi gerakan 'gaya' yang merupakan ciri khas dari tarian tersebut	Siswa pada waktu yang tepat mampu menunjukkan gerakan 'gaya' sesuai dengan tarian	siswa secara konsisten menunjukkan gerakan 'gaya' sesuai dengan tarian
Etika kerja	menunjukkan sedikit atau	siswa akan berpartisipasi	Melakukan kegiatan	siswa benar-benar

	tidak ada antusiasme untuk menari tidak fokus dan mengikuti instruksi.	dalam tarian. Namun masih sering diingatkan untuk mempertahankan fokus mereka pada tarian	menari dengan sikap positif. Hanya sesekali perlu diingatkan akan tugasnya. siswa dapat tetap fokus dan mengikuti instruksi dengan cukup baik.	termotivasi untuk berpartisipasi dalam tarian. selalu fokus dan pada tugas. bahkan, mendorong orang lain untuk tetap melakukan kegiatan menari
--	--	---	--	--

Asesmen Kreativitas Seni Teater Anak Usia Dini

Kriteria penilaian dalam kegiatan teater teater dapat dibuat seperti contoh standar penilaian berikut ini:

Kategori keterampilan dalam berbicara, yang semuanya dapat diidentifikasi dan dikembangkan dalam teater ini. Alat penilaian yang digunakan oleh guru untuk mencatat dan mengevaluasi kemajuan masing-masing anak dalam kategori-kategori.

Keterampilan fungsional

1. Menginformasikan, memberi dan menerima informasi, fakta, pendapat
2. Bernegosiasi, merencanakan, berdiskusi, berdebat, tawar-menawar
3. Membayangkan, berhipotesis, bertanya-tanya, berspekulasi
4. Mengontrol, mengerahkan, mengakui atau menolak kekuasaan dan status, mengorganisir, membujuk
5. Perasaan, mengekspresikan emosi seperti kegembiraan, kemarahan, ketakutan, kegembiraan

Keterampilan fungsional ini biasanya diekspresikan baik melalui teks eksplisit (atau kata-kata yang digunakan) dan sub-teks yang lebih penting. Ini terdiri dari menggunakan satu fungsi yang disamarkan di bawah yang lain - untuk mengekspresikan perasaan (seperti kegembiraan) ketika mencoba untuk bernegosiasi (dengan membahas masalah dengan dingin), atau mengakui kontrol (dengan bahasa yang berbeda karena atasan) saat memberi informasi (memberikan fakta kepada orang itu).

Keterampilan dialogis

1. Mendengarkan, kemampuan mendengarkan dengan jelas, akurat, dan tanggap dengan naskah
2. Menanggapi, kemampuan untuk menawarkan dan merespons; yaitu, dengarkan, tanyakan dan usulkan untuk mempertahankan pertukaran atau percakapan
3. *Turn-taking* (bergiliran), kemampuan untuk mendengarkan dan merespons percakapan dengan sensitif; untuk berkontribusi secara tepat dan tidak memblokir, menyela, mencegah, atau memotong orang lain sebelum waktunya
4. Memimpin, kemampuan untuk memulai ide atau berbicara; membantu mempertahankan dan memajukan percakapan tanpa menghalangi; dorong respons
5. Narasi, kemampuan untuk bercerita secara koheren, logis, dan dengan elaborasi.

Keterampilan linguistik

1. Keterampilan dan kontrol vocal, kejelasan diksi; kemampuan untuk mengontrol volume suara; kemampuan untuk mengontrol kecepatan dan jeda, proyeksi dan modulasi (variasi nada dan nada)
2. Kosakata, luasnya; kekayaan; pemahaman rinci tentang kata-kata

3. Tata bahasa dan sintaksis, kebenaran; kompleksitas (elaborasi kalimat dan aliran); artikulasi (kemampuan untuk mengekspresikan ide-ide kompleks dengan jelas)
4. Daftar, kontrol dan variasi bahasa yang cocok untuk situasi tertentu
5. Warna, kemampuan untuk memilih tingkat bahasa yang jelas atau ekspresif; yaitu, metafora atau perumpamaan yang hidup (bukan mati atau klise), dll
6. Public address, kemampuan untuk mengekspresikan ide secara publik dengan percaya diri dan mengadakan audiensi.

Keterampilan paralinguistic

1. Non-verbal dan gestural, apa yang kita lakukan dengan tubuh, lengan, dan tangan kita; bagaimana kita berdiri atau duduk; wajah kita dan yang paling penting, mata kita
2. Proxemik, secara fisik bagaimana kita menempatkan diri kita atau ditempatkan dalam kaitannya dengan orang lain
3. Diam, cara menggunakan dan menafsirkannya

Tabel 7.3. Tabel Rubrik Penilaian Kreativitas Seni Tari

Kemampuan	Observasi dan komentar	Tingkat penilaian
Kemampuan keseluruhan untuk mengelola peran		
Informatif, dapat memberi tahu dengan jelas informasi dalam naskah pada audience		
Mampu bernegosiasi		
Mampu membayangkan peran sesungguhnya		
Mampu mengontrol sikap		
Melibatkan perasaan dalam peran dan kegiatan		

Kemampuan	Observasi dan komentar	Tingkat penilaian
Kemampuan dialog		
Kemampuan mendengarkan lawan main dan instruksi		
Kemampuan merespon dalam permainan teater		
Kemampuan bergiliran bermain peran		
Kemampuan memimpin		
Kemampuan menyampaikan narasi		
Kemampuan mengontrol Bahasa dan suara		
Keterampilan vocal dan control vokal		
Perbendaharaan kata		
Tatabahasa		
Kemampuan menunjukkan peran		
Warna suara		
Kemampuan Menyampaikan pada audience		
Kemampuan non-verbal		
Paralinguistics- apa yang kita lakukan dengan tubuh, lengan, dan tangan kita; bagaimana kita berdiri atau duduk; wajah		

Kemampuan	Observasi dan komentar	Tingkat penilaian
kita dan yang paling penting, mata kita		
Proxemics- secara fisik bagaimana kita menempatkan diri kita atau ditempatkan dalam kaitannya dengan orang lain		
Silence- diam- cara menafsirkan dan menggunakan Teknik diam		

Asesmen Kreativitas Seni Rupa Anak Usia Dini

Berbagai pengalaman seni visual (rupa) yang biasanya disampaikan dalam pengaturan pendidikan anak usia dini bervariasi secara signifikan dalam metode dan tujuan, namun ada sedikit panduan untuk mendukung pendidik anak usia dini untuk mengevaluasi pengalaman seni visual yang mereka masukkan dalam kurikulum atau untuk mempertimbangkan peran mereka sebagai pendidik seni. Berikut contoh tabel penilaian salah satu bentuk seni rupa seperti mewarnai.

Tabel 7.4. Tabel Rubrik Penilaian Kreativitas Seni Tari

Penilaian	1	2	3	4
Warna dasar	siswa tidak tahu apa warna primer dan tidak secara akurat melukisnya pada gambar warna	siswa dapat mengidentifikasi kasi warna primer tetapi mengalami kesulitan untuk secara akurat mencampur warna dan melukiskan pada gambar warna	siswa tahu apa warna primer, mencampur dan melukisnya pada gambar warna	siswa tahu betul kelompok warna primer dan secara akurat melukiskannya pada gambar, tanpa bantuan guru

Warna sekunder	siswa tidak tahu apa warna sekunder dan tidak secara akurat mencampur atau mengecatnya pada gambar warna	siswa dapat mengidentifikasi warna sekunder tetapi mengalami kesulitan untuk secara akurat mencampur warna dan melukiskan pada gambar warna	siswa tahu apa warna sekunder dan mencampur dan melukiskannya pada gambar warna	siswa tahu persis seperti apa warna sekunder dan dapat mencampur warna dengan akurat dan mewarnai pada gambar dengan tepat
Warna tertier	siswa tidak tahu apa warna tertier dan tidak secara akurat mencampur atau mengecatnya pada gambar warna	siswa dapat mengidentifikasi warna tertier tetapi mengalami kesulitan untuk secara akurat mencampur warna dan melukiskan pada gambar warna	Siswa tahu sebagian besar warna tertier dan sebagian besar dicampur dan dicat secara akurat pada gambar warna	siswa tahu persis seperti apa warna tertier dan dapat mencampur warna dengan akurat dan mewarnai pada gambar
Kelengkapan warna	siswa tidak mengetahui warna pelengkap dan tidak menempatkannya dengan benar pada gambar warna	siswa tidak mengetahui semua kombinasi warna komplementer dan hanya menempatkan 2-4 di antaranya dengan benar pada gambar berwarna	siswa tahu bahwa warna pelengkap tetapi mungkin telah menempatkannya secara keliru karena gambar warnanya tidak sesuai pesanan	Siswa tahu dan menempatkan warna pelengkap dengan benar pada gambar
Penempatan warna pada gambar	siswa belum dapat menempatkan warna dengan	siswa dengan benar menempatkan setengah dari warna primer,	Siswa menempatkan dengan benar sebagian besar warna primer,	Siswa dengan benar menempatkan semua warna primer, sekunder, tertier, dan

	benar pada gambar	sekunder, dan tersier	sekunder, dan tersier	komplementer pada gambar
Kreativitas	siswa menyalin bentuk / desain untuk gambar berwarna mereka dari sumber lain	siswa membuat bentuk / desain untuk gambar berwarna mereka yang sangat mirip dengan desain siswa lain	siswa membuat bentuk / desain untuk gambar berwarna mereka yang agak individual dan tidak disalin dari tempat lain	Siswa membuat bentuk / desain yang menarik untuk gambar berwarna mereka yang bersifat individual dan bukan salinan dari tempat lain
Keterampilan	siswa tidak berusaha melakukan pekerjaan melukis yang baik, memotong, atau menempelkan gambar berwarna mereka. ada robekan, tetesan, noda dan lem berlebih yang mengambil dari gambar warna itu sendiri	Siswa melakukan pekerjaan yang kurang teliti memotong dan menempelkan gambar berwarna mereka. desain dicat dengan kurang baik. bisa berupa robekan, tetesan noda	Siswa melukis, memotong, dan menempelkan gambar berwarna mereka secara relatif rapi. tidak ada sobekan, tetesan noda, tetapi mungkin ada lem yang berlebihan di atas kertas	Siswa melukis dengan rapi, memotong dan menempelkan gambar berwarna mereka bersama. tidak ada robekan, tetesan noda, atau bekas lem yang menyimpang

DAFTAR PUSTAKA

- ABC Music & Me. (n.d.). The impact of music on language & early literacy: A research summary in support of kindermusik's ABC music & me, 1–13.
- Abdurrachman, R., & Rusliana. (1979). *Pendidikan Kesenian Seni Tari*. Jakarta: Rais Utama.
- Akayuure, P., & Alebna, V. (2016). Investigating the Effect of Origami Instruction on Preservice Teachers' Spatial Ability and Geometric Knowledge for Teaching, *4*(3). <https://doi.org/10.18404/ijemst.78424>
- B. Joan E. Haines, L. L. G. (2000). *Leading young children to music*. Australia: Upper Saddle River.
- Barrett, T., Webster, P., Chapman, K., & Kelley, M. F. (2016). Teachers' Reconceptualization of Young Children's Identities and Abilities Through Research-Based Drama Professional Development. *International Journal of Education & the Arts*, *17*(22), 1–22.
- Brown, V. (2017). Drama as a valuable learning medium in early childhood. *Arts Education Policy Review*, *118*(3), 164–171. <https://doi.org/10.1080/10632913.2016.1244780>
- Buchoff, R., & Buchoff, R. (2012). *Childhood Education*, (January 2015). <https://doi.org/10.1080/00094056.1995.10521830>
- Burnad, P., & Murphy, R. (2017). *Teaching music creatively*. London and New York: Routledge. Retrieved from <http://ezproxy.deakin.edu.au/login?url=http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=cat00097a&AN>

=deakin.b3935519&authtype=sso&custid=deakin&site
=eds-
live&scope=site%0Ahttp://ezproxy.deakin.edu.au/login?
url=https://ebookcentral.proquest.com/lib/de

- Commons, C. L., Commons, E., Commons, S., Commons, S. S., Arts, O., Film, O., ... Index, H. C. (2013). Towards a Framework of a Semiotics of Dance, *15*(1), 1–10. <https://doi.org/https://doi.org/10.7771/1481-4374.2183>
- Einon, D. (2006). *Brain Games for Preschoolers: More Than 200 Brain-Boosting Activities for 2-5s*. London, United Kingdom: Octopus Publishing Group.
- Fazylova, S. (2016). Development of Creativity in Schoolchildren through Art, 112–123.
- Gay Morris. (2004). Modernism's Role in The Theory of John Martin and Ediwyn Denby. *The Journal f the Society for Dance Research*, *22*(2), 168–184.
- Goolsby, T. W. (1984). Music Education as Aesthetic Education: Concepts and Skills for the Appreciation of. *Music. Journal of Aesthetic Education*, *18*(4), 15–33.
- Gromko, J. E. (2005). The Effect of Music Instruction on Phonemic Awareness in Beginning Readers. *Journal of Research in Music Education*, *53*(3), 199–209. <https://doi.org/10.2307/3598679>
- Gronlund, G., & City, T. (n.d.). Assessment in Preschool and Kindergarten: Strategies that Provide the Most Informative.
- Henniger, M. L. (2013). *Teaching Young Children: An*

Introduction. New Jersey: Pearson Education, Inc.

Hickey, M., & Webster, P. (2002). Creative Thinking In Music, (January), 19–23.

Homan, E. (2017). *The Benefits of Performing Arts in School*.

Hoorn, J. van. (2003). *Play At The Center Of The Curriculum Australia*. Australia: Merrill prentice hall.

Hurlock, E. B. (2010). *Perkembangan Anak* (6th ed.). Jakarta: Erlangga.

id.m.wikipedia.org. (n.d.). Seni rupa.

Isbell, Rebecca T. Isbell & Raines, S. C. (2007). *Creativity and the Arts with Young Children*. USA: Delmar Cengage Learning.

Isbell, R. T., & Raines, S. C. (2007). *Creativity and the Arts with Young Children Second Edition* (Second). USA: Delmar Cengage Learning.

Ismail, A. (2006). *Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.

Jaques-dalcroze, T. (n.d.). SKILLS.

Koster, J. B. (2009). *Teaching the Arts to Young Children*. USA: Wadsworth Cengage Learning.

krisztián, á., bernáth, I., gombos, h., & vereczkei, I. (2015). developing numerical ability in children WITH, (January 2018). <https://doi.org/10.2466/24.10.PMS.121c16x1>

Leighton, G., & Lamont, A. (2006). Exploring children's singing development: do experiences in early schooling help or

hinder? *Music Education Research*, 8(3), 311–330.
<https://doi.org/10.1080/14613800600957461>

Liao, Mei-Ying; Campbell, P. S. (2014). An Analysis of Song-Leading by Kindergarten Teachers in Taiwan and the USA. *Music Education Research*, 16(n2), 144–161. Retrieved from <https://eric.ed.gov/?id=EJ1033120>

Marie, B., & Ms, E. C. (2007). How Dramatic Play Can Enhance Learning.

Mclaughlin, E. M. (2011). *he influences of creative movement activities in the preschool classroom and children's ability to move on children's social competence*. The University of Alabama.

Moss, L. K. (2000). *Insights into drama in the early childhood setting: A rationale for the use of drama*. Edith Cowan University.

Murtining, H. (2018). *Jurnal care*, 6(1), 28–40.

Mutiah, D. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.

Novi Nurhayanti, Dwi Prasetyawati D.H., E. S. S. (2017). membentuk karakter siswa melalui pendidikan seni musik di sekolah dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan 2017*, 1(1), 143–146.

Organization, N. D. E. (2019). Standards for Dance in Early Childhood. Retrieved February 10, 2019, from https://www.ndeo.org/content.aspx?page_id=22&club_id=893257&module_id=55411

Osgood, N. J. (1990). The Impact of Creative Dance and Movement Training on the Life Satisfaction of Older

Adults: An Exploratory Study. *The Journal of Applied Gerontology*, 9(3), 255–265.

Papandreou, M. (2016). r P Fo r R w On ly, (December 2013).
<https://doi.org/10.1080/02568543.2013.851131>

Pisa, C. (2019). Dramatic Play and Its Importance on Development.

Punkoney, S. (2013). The incredible benefits of dramatic play.

Rachmawati, Y., & Kurniati, E. (2011). *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kencana Pranada.

Ronél de Villiers. (2017). A teacher training framework for music education in the Foundation Phase. *PHILOSOPHIAE DOCTOR*, 91, 399–404. Retrieved from https://repository.up.ac.za/bitstream/handle/2263/65434/DeVilliers_Teacher_2018.pdf?sequence=1

Ros, R., & Demiris, Y. (2013). Creative Dance : an Approach for Social Interaction between Robots and Children, 13, 40–51. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-02714-2>

Rusman. (2010). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajawali Press.

Ryan, T. G., & Brown, K. (2012). Musical Creativity : Measures and Learning. *Journal of Elementary Education*, 22(2), 105–120. Retrieved from [http://pu.edu.pk/images/journal/JEE/PDF-Files/Article No. 8_V22_2_12.pdf](http://pu.edu.pk/images/journal/JEE/PDF-Files/Article%20No.%208_V22_2_12.pdf)

Saracho, & N., O. (2010). Children's play in the visual arts and Literature. *Early Child Development and Care*.

- Saunders, T. C., & Baker, D. S. (1991). In-service classroom teachers' perceptions of useful music skills and understandings. *Journal of Research in Music Education*, 39(3), 248–261. <https://doi.org/10.2307/3345549>
- Sööt, A., & Viskus, E. (2014). Contemporary Approaches to Dance Pedagogy – the Challenges of the 21st Century. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 112(1), 290–299. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.01.1167>
- State Government of Victoria, A. (2018). Performing arts (interacting with others).
- Sumanto. (2005). *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*. Jakarta: : Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Teacher, K. J., & Kindergarten, I. (2018). Early childhood : Learning through visual art, 5(3), 75–82.
- Terreni, L. (2016). Visual Arts Education for Young Children In Aotearoa New Zealand, 41(4), 50–59.
- Tombak, A. (2014). Importance Of Drama In Pre-School Education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 143, 372–378. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.07.497>
- Trevarthen, C., & Malloch, S. (2018). Musicality and musical culture: Sharing narratives of sound from early childhood. Music Learning and Teaching in Infancy, Childhood, and Adolescence. In *An Oxford Handbook of Music Education*.

Ula, S. (2013). *Revolusi Belajar. Optimalisasi Kecerdasan Melalui Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk*. Yogyakarta: Arruz Media.

Wall, J. (1958). Creative Dance, 59–63.

Yetti, E.-. (2012). Pengaruh Model Pembelajaran dan Kemampuan Gerak Tari Terhadap Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini. *Panggung*, 22(2), 213–224. <https://doi.org/10.26742/panggung.v22i2.63>



Kegiatan kreativitas seni dapat membantu anak-anak pada seluruh aspek perkembangan mereka. Kreativitas seni senantiasa menekankan pembelajaran pada prosesnya, penting saat ini untuk mengajari anak-anak usia dini di dunia yang lebih mengutamakan produk atau hasil karya. Anak-anak harus didorong untuk lebih kreatif menghasilkan karya-karya orsinil.

Buku ini hadir melalui berbagai penelitian serta kajian teori mengenai kreativitas seni untuk anak usia dini. Diharapkan buku ini mampu memenuhi kebutuhan pendidik usia dini di Indonesia agar dapat mengembangkan kreativitas seni Anak Usia Dini yang menjadi cikal bakal pemelihara dan pembangun bangsa.