**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Pendidikan seni sebagai pembentukan sikap dan kepribadian anak yang mempunyai fungsi-fungsi jiwa yang meliputi fantasi, sensitivitas, kreativitas dan ekspresi. Seseorang anak dapat berfantasi terhadap hasil karyanya, melalui perasaan anak menuangkan ide gagasannya ke dalam hasil karya menjadikan anak sensitivitas, menjadikan anak memiliki kreativitas yang baik, dan mengekspresikan hasil karya seni.

Dijelaskan dalam Undang-Undang Negara Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Ketentuan Umum pasal 1 ayat (1), bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Taman Kanak-Kanak adalah salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia 4-6 tahun yang merupakan masa peka bagi anak untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, *kognitif*, bahasa, sosial emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral dan nilai-nilai agama (Depdiknas, 2005:2). Anak usia dini berada pada masa lima tahun pertama yang disebut *The Golden Age.* Masa ini merupakan masa emas perkembangan anak. Anak pada usia tersebut mempunyai potensi demikian besar untuk mengoptimalkan segala aspek perkembangannya termasuk perkembangan kemampuan motorik. Untuk meningkatkan kemampuan motorik halus menggunakan dua tingkat pencapaian perkembangan, yang pertama membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan dan lingkaran. Yang Kedua mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media. Dengan indikator sebagai berikut : Meniru membuat garis tegak, datar, miring kiri/kanan, Membuat berbagai bentuk dengan menggunakan melukis dengan jari *(finger painting).*

1

 Tahun 2016 merupakan tahun era digital di mana pada masa ini pola pikir, aktivitas serta kecenderungan anak sangat rentang pada produk-produk digital seperti *game online, Ipod, Playstation* dan lain sebagainya. Hal ini selalu mengacu kepada sebuah kegiatan yang tidak menghasilkan manfaat sama sekali bagi perkembangan kecerdasan dan keterampilan anak.

Tinjauan terkait dampak yang dilakukan oleh anak masa kini dengan perbandingan kebiasaan yang dilakukan oleh anak pada masa atau era 90 an (Sebelum maraknya produk digital), maka letak perbedaannya yang sangat mencolok adalah prilaku sosial, moral, jenis permainan, kedisiplinan serta kreativitas yang dihasilkan.

Seorang ilmuan psikologi Barat yang bernama Kholberg berpendapat bahwa ‘’faktor kebudayaan mempengaruhi perkembangan moral, terdapat berbagai rangsangan yang diterima oleh anak-anak, hal ini mempengaruhi tempo perkembangan moral‘’. Bukan saja mengenai cepat atau lambatnya tahap-tahap perkembangan yang dicapai, melainkan juga mengenai batas tahap-tahap yang dicapai. Perbedaan perseorangan juga dapat dilihat pada latar belakang budaya tertentu.

Berdasarkan teori di atas kita dapat menyesuaikan dengan fenomena yang terjadi sekarang, yakni kebudayaan era digital begitu sangat populer sehingga efeknya terhadap anak masa kini sudah tidak mengenal dan tidak tertarik lagi terhadap permainan-permainan tradisional yang begitu mendidik, sudah tidak mengenal lagi lagu-lagu daerah dan lagu-lagu anak yang pernah populer pada era 90 an, jika ditinjau dari lirik dan pesan yang disampaikannya begitu sangat mendidik. Bahkan sudah sangat melampaui batas etika dalam konteks pendidikan religius anak karena mereka sudah malas membaca, menghafal doa-doa keseharian dalam melakukan berbagai macam aktivitas sehari-hari.

 Beberapa teori atau pendapat-pendapat ahli dalam penelitian terkait perkembangan anak yang mengemukakan pentingnya pembelajaran seni bagi anak usia dini dalam pertumbuhannya sehingga penulis dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran motorik halus seni rupa merupakan suatu kegiatan belajar yang lebih bermanfaat untuk perkembangan kecerdasan, keterampilan, pertumbuhan (fisik) dan mental (psikis) anak, di mana pembelajaran tersebut sangat menekankan kepada pelatihan tangan atau jari-jari dengan mengkordinasikan penglihatan mata dalam menghasilkan sesuatu yang kreatif dan indah misalnya dalam seni rupa dapat membuat gambar, patung, bentuk dan lain sebagainya.

Menurut Victor Lowenfeld (Salam, tanpa tahun: 54) Pendidikan seni rupa merupakan suatu wahana untuk pertumbuhan mental dan pengembangan kreatif anak serta penyaluran perasaan, keprihatinan dan kecemasan sekaligus dapat menghilangkan prustasi dari mata pelajaran yang lain.

Pembelajaran motorik halus seni rupa dapat memberikan sumbangan bagi perkembangan kepribadian anak di TK Pertiwi DWP Sekretariat Daerah Provinsi Sulawesi Selatan. yang tidak mampu diberikan oleh mata pelajaran lain, di antaranya adalah:

* + - * 1. Pengalaman estetik atau rasa indah
				2. Ekspresif atau berekspresi
				3. Kreatif atau ide baru

Kegiatan motorik halus seni rupa dalam menggambar, anak secara tidak langsung menggunakan kecerdasan ganda (*multiple intelligence)* yang melibatkan minimal empat kekuatannya: yaitu cerdas gerak (menggunakan tubuhnya untuk mengekspresikan ide-ide dan perasaannya), cerdas gambar (kemampuan berpikir dalam gambar), cerdas diri (pengetahuan mengenai diri dan kemampuan bertindak berdasarkan pengetahuan tersebut), dan cerdas bahasa atau kemampuan menggunakan bahasa untuk menyampaikan apa yang dia maksudkan melalui gambar tersebut.

Sebaliknya, kegiatan anak yang dieksplorkan melalui media *game online, ipod dan playstation* justru lebih banyak dampak negatifnya dibandingkan efek positif yang dihasilkan, Menurut Mohammad Juffrie mengemukakan bahwa ‘’Kegiatan anak melalui media *game online* dalam waktu yang lama dapat beresiko terkena efek *Ultraviolet* tinggi sehingga dapat merusak retina pada mata anak serta memutuskan syaraf-syaraf otak kecil yang terhubung melalui mata‘’ Hal ini juga dapat menurunkan kadar gula dalam tubuh karena asupan cadangan energi dari lemak dan protein yang diakibatkan oleh banyaknya energi yang terkuras dari berfikir yang dipaksakan oleh anak dalam berkegiatan *game online*.

Bentuk media digital yang sering dioperasikan oleh anak masa kini yang sangat tidak mendukung perkembangan motorik halus anak, sebab model media digital yang dihasilkan oleh industri-industri atau pabrik hanya sebatas *touch screen* atau penggunaan melalui layar sentuh yang sangat tidak mendukung gerakan otot jari-jari anak dalam pengembangan motorik halus mewarnai bagi anak.

Jika dilihat dari latar belakang guru TK Pertiwi, sekiranya guru dapat memanfaatkan ilmu pengetahuan dan pembelajaran yang pernah mereka pelajari sewaktu masih kuliah sehingga sangatlah penting untuk mengalihkan perhatian anak agar lebih tertarik dalam melakukan hal-hal yang positif dalam menghadapi era digital, di mana hal ini merupakan sesuatu yang sangat baik untuk perkembangan kecerdasan, keterampilan, pertumbuhan dan mental anak dalam menjalani proses perkembangannya.

Dalam pemecahan masalah ini peranan guru TK Pertiwi yang merupakan sarjana atau lulusan dari Universitas Negeri Makassar sangatlah diharapkan agar dapat mengarahkan serta membimbing anak menjadi gemar dalam pembelajaran motorik halus seni rupa mewarnai gambar sehingga anak selalu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan maka peneliti bermaksud untuk mengangkat topik penelitian dengan judul “Peranan Guru dalam Pembelajaran Motorik Halus Seni Rupa (Mewarnai) Pada Peserta Didik TK Pertiwi DWP Sekretariat Daerah Provinsi Sulawesi Selatan”.

1. **Rumusan Masalah**

Berangkat dari pentingnya perhatian terhadap anak dalam hal pembelajaran motorik halus seni rupa (mewarnai) yang dilaksanakan oleh guru TK Pertiwi maka penulis merasa sangat perlu untuk meneliti tentang Bagaimana Pembelajaran Motorik Halus Seni Rupa yang diterapkan pada TK Pertiwi, maka dirumuskanlah masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah peranan guru dalam pembelajaran motorik halus seni rupa melalui kegiatan (mewarnai) di TK Pertiwi DWP Sekretariat Daerah Provinsi Sulawesi Selatan dalam hal: persiapan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan penilain hasil pembelajaran.
2. Hambatan-hambatan apa saja yang dialami oleh guru dalam hal pembelajaran motorik halus seni rupa (mewarnai) di TK Pertiwi DWP Sekretariat Daerah Provinsi Sulawesi Selatan?
3. **Tujuan Penelitian**

Penelitian ini secara umum bertujuan mendiskripsikan penanaman nilai-nilai sikap siswa oleh guru dalam pembelajaran motorik halus seni rupa di TK Pertiwi DWP Sekretariat Daerah Provinsi Sulawesi Selatan. Secara Khusus penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

* 1. Memperoleh gambaran tentang guru dalam hal pembelajaran motorik halus Seni Rupa mewarnai di TK Pertiwi Sekretariat Daerah Provinsi Sulawesi Selatan dalam hal: persiapan model metode pembelajaran, proses pembelajaran, dan evaluasi hasil pembelajaran.
	2. Mengidentifikasi hambatan-hambatan yang dialami oleh guru dalam hal pembelajaran motorik halus Seni Rupa di TK Pertiwi DWP Sekretariat Daerah Provinsi Sulawesi Selatan.
1. **Manfaat Penelitian**

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak,

di antaranya:

* 1. **Manfaat teoritisnya yakni:**

Sebagai media informasi dan ilmu pengetahuan terkait pentingnya pembelajaran motorik halus seni rupa (mewarnai) dalam lingkup TK Pertiwi DWP Sekretariat Daerah Provinsi Sulawesi Selatan, baik bagi kalangan pendidik maupun bagi kalangan lapisan masyarakat umum.

* 1. **Manfaat praktisnya yakni:**

Dapat dijadikan sebagai bahan masukan bagi TK Pertiwi DWP Sekretariat Daerah Provinsi Sulawesi Selatan dalam rangka peningkatan kwalifikasi guru-guru TK yang profesional sesuai kebutuhan di lapangan.