

SENI RUPA ANAK YANG MENG-HUMANIS

Putra Afriadi¹

Email: putraafriadi@unimed.ac.id

Sri Mustika Aulia²

Email: auliaie91@gmail.com

ABSTRAK

Pendidikan seni yang humanis adalah pendidikan seni yang menuntut anak agar berkembang menurut apa yang dimilikinya. Pendidikan Seni memberikan pelatihan penalaran secara konkrit namun diimplementasikan dan disimulasikan dalam bentuk karya visual dua maupun tiga dimensi. Kondisi ini tidak disadari oleh orang tua maupun guru, ketidaktahuan terhadap proses edukasi dalam pendidikan seni membuat hasil pembelajaran mempunyai *nurturant effect* yang tidak diinginkan. Dilihat dari segi perkembangan pikiran dan perasaan, anak usia 12 sampai dengan 14 tahun adalah masa pertumbuhan intelektual; kondisi ini memberi inspirasi bagi pengembangan cara pandang dan visi anak ke depan. Oleh karenanya keterampilan dan kemampuan tangan (*skill orderlines*) harus semakin diperhatikan karena kebutuhan praktis yang segera akan digunakan dalam berkehidupannya pasca lulus. Maka dari itu diperlukan metode yang tepat sejak anak berumur 4-6 tahun agar penerapan seni sebagai media dapat berjalan dengan baik, dengan begitu anakpun menjadi lebih terlihat perkembangannya. Salah satunya adalah dengan AMT (*Approach – Method and Technique*) dalam Pembelajaran Seni.

Kata kunci: Pendidikan, Seni, Humanis

A. PENDAHULUAN

Sampai saat ini kalau orang mendiskusikan seni dalam konteks pembangunan ekonomi dianggap tidak relevan. Seni dianggap tidak mampu memberikan dampak langsung kepada pendidikan dunia kerja, bahkan di kalangan tertentu seni dipinggirkan tanpa mendapat tanggapan yang serius. Hal ini dapat dipahami sebagai suatu fenomena bisnis dalam segala faset kehidupan manusia. Orientasi pembicaraan terfokus kepada pendidikan dunia kerja, karena itu segala perancangan pendidikan sumber daya manusia diarahkan kepada *economic based* dengan kebutuhan dasarnya

melalui pengembangan penalaran anak didik. Jika kondisi ini merembet kepada dunia pendidikan seolah perancangan lepas dari permasalahan filosofi pendidikan itu sendiri.

Dari kenyataan ini, jika dibangun diskusi tentang keberadaan seni dalam kerangka pembangunan pendidikan maupun pelaksanaan pembelajaran di sekolah, sebenarnya menarik. Pendidikan seni dapat dikaitkan dengan berbagai hal, karena seni sendiri multi disipliner. Sehingga, jangkauan gerak pendidikan seni bukan saja merujuk kepada pendidikan calon seniman. Pendidikan seni lebih dari sekedar berkarya, dan mengerti tentang seni dan estetika melainkan memanfaatkannya pendidikan estetika dan seni dalam konteks pembangunan *humanism*. Oleh karena itu, sangat mungkin pendidikan seni mampu memberi wacana spiritual, moral serta keterampilan pragmatis yang sebenarnya merupakan basis dari manusia hidup dan berkehidupan.

Permasalahan ketidaksepahaman tentang pendidikan seni dan estetika dalam kerangka utuh pendidikan, berangkat dari kekeliruan orang menerjemahkan perkembangan masa yang diangkat penuh oleh teknologi serta ilmu pengetahuan yang lain. Teknologi pada era 2000 diakui menjadi tonggak peraduan bisnis dan mampu mengemas sistem informasi komunikasi yang akurat. Komunikasi sebagai kunci perkembangan budaya manusia hampir semuanya memanfaatkan jasa teknologi, sehingga dijadikan basis pengembangan instrumen maupun substansi. Akhirnya, teknologi ini dapat digunakan untuk membahas dan mempakarsai *intake* tenaga kerja di setiap lini kerja. Dunia kerja memberi rekomendasi penuh atas kebutuhan ini.

Konteks perkembangan dunia kerja ini memberi wacana baru kepada penyiapan sumber daya manusia; masyarakat teknostruktur yang telah dibangun berdasarkan sistem ke-teknologi-an ini dijadikan kerangka dasarnya. Sebagai salah satu ciri masyarakat teknostruktur adalah saling bergantung atau ketergantungan antar kebutuhan masyarakat. Pola dan model ketergantungan ini dibutuhkan sistem yang mempunyai presisi kerja yang tinggi. Selanjutnya sistem berpresisi tinggi harus dibangun dengan pendidikan teknologi yang tepat, sedangkan pembangunan sistem berpikir teknologis dibutuhkan penalaran yang tinggi pula. Oleh karenanya, sangat rasional jika pendidikan itu dibangun dengan asas teknologi.

Dari alur berpikir seperti ini, muncul konspirasi pikiran dan asumsi terhadap pendidikan penalaran sangat penting; pendidikan penalaran dibangun dengan pendidikan eksak serta kebahasaan yang mampu berkomunikasi kepada yang lain.

Pandangan terhadap pendidikan seni adalah ketidakmampuannya memberi dampak langsung kepada pembelajaran penalaran anak didik.

Pandangan ini menjadi barometer sekolah, khususnya di Indonesia; beberapa keping permasalahan kekurangan penalaran ditutup dan dipecahkan dengan pendidikan penalaran melalui mata pelajaran eksak. Mata pelajaran yang kurang mampu memberi dampak langsung dianggap pemborosan. Diantara yang terpinggirkan dalam pembicaraan pembangunan wacana pendidikan adalah pendidikan seni. Dampak yang sangat terasa terhadap pendidikan seni adalah diberikan tugas kepadanya pendidikan budaya. Dalam satuan kurikulum tingkat satuan pendidikan yang berbasis kompetensi, berdasarkan UU 20 TAHUN 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dikemas dalam mata pelajaran Budaya. Pendidikan Budaya yang pertama kali muncul sebagai isu itu diperjuangkan menjadi Seni Budaya.

Secara tidak sadar perubahan nama yang diberikan kepada Pendidikan Seni mengubah substansi pendidikan seni. Pendidikan Seni masuk dalam konstelasi kurikulum pendidikan umum digolongkan ke dalam kurikulum Humanistik. Kurikulum humanistik merupakan serangkaian rumusan pembelajaran yang mengarah pembentukan rasa kemanusiaan. Dalam hal ini, rasa kemanusiaan disamaartikan dengan budaya. Malcom Ross (1986) menjelaskan bahwa berkaitan dengan sumber daya manusia dalam konteks pembangunan bangsa hendaknya memperhatikan suatu kurikulum pendidikan dirancang dengan aspek: *academic curriculum, social and practical curriculum, humanstic curriculum*. Kurikulum akademis yang dimaksudkan oleh Ross adalah membangun penalaran yang bersifat akademis sehingga tumbuh cara berpikir yang kritis dan sistematis. Kurikulum sosial dan praktis diharapkan membekali keterampilan manusia di lapangan secara realistik, dan keterampilan ini dapat digunakan sebagai *life skill*. Kurikulm *humanistic* diartikan kurikulum yang mampu membangun rasa kemanusiaan dengan kata lain terbangunnya rasa, jiwa kebersamaan dan mampu mendorong dirinya dalam berinteraksi sosial, berbudaya serta bergenara.

Beberapa tahun menjelang kemerdekaan Republik Indonesia; Pendidikan Seni telah dibahas oleh para ahli sekaligus praktisi pendidikan seperti: Ki Hajar Dewantara, Mochamad Syafei serta yang lain. Pada saat kemunculannnya sebagai pendidikan seni dikemas dalam istilah mata pelajaran: Menggambar, Menyanyi dan Menari. Pada saat itu Ki Hajar Dewantara memberanikan diri memakai istilah

tersebut wacana pendidikan kemanusiaan (*Humanism*) serta sebagai alat perjuangan menuju pendidikan yang merdeka. Pendidikan merdeka yang dimaksudkan adalah pendidikan yang terbebas dari tekanan misi kolonialisme serta misi kepartaian, namun diisi dengan misi kebangsaan. Semula pendidikan seni masa pemerintahan Belanda di Indonesia ditujukan untukl kebutuhan praktis sebagai juru gambar, dan penyanyi. Bahkan pada sisi lain, keterampilan menggambar dan menyanyi dapat dilakukan oleh siapa saja yang dapat menggambar dan menyanyi. Dari sisi inilah perkembangan pendidikan berubah nama dari keberadaannya dalam kurikulum pendidikan di Indonesia. Kurikulum ini telah disahkan sebagai kerangka pembelajaran berbasis kurikulum tingkat satuan pendidikan.

Perkembangan di masyarakat, seni dimanfaatkan sebagai media sekaligus modus promosi; keadaan ini juga merembet kepada dunia seni untuk anak. Akhir-akhir ini. Sejenis perlombaan atau pun jambore seni masuk di kalangan bisnis; sebagai contohnya: lomba lukis anak, lomba mewarnai. Lomba cipta gerak dan lagu, lomba menyanyi dilatarbelakangi dengan bisnis yaitu dapat mengumpulkan masa anak dan orang tua. Sebagai akibat fatal, keberadaan lomba ini akhirnya menjadikan anak demam berlomba dan sasarannya adalah kemenangan lomba atau kejuaraan. Apalagi, pada saat itu dikemukakan hadiah dengan motivasi uang pembinaan, menyebabkan anak belajar menggambar secara mekanistik. Tema, teknik serta gaya mengacu kepada patron juara sebelumnya tanpa memperhitungkan dampak kegiatan mekanistik menggambar terhadap *transfer of knowledge*. Akhirnya, Pendidikan Seni menjadi tidak populer dengan sasaran kreativitas dan ekspresi anak. Beberapa lomba yang diselenggarakan oleh instansi resmi, maupun kelompok masyarakat yang awam terhadap filisofi Pendidikan Seni menganggap keberadaan Pendidikan Seni di sekolah tidak bermanfaat, selanjutnya diserahkan kepada pendidikan nonformal atau sanggar. Guru dan kepala sekolah berani meninggalkan pelajaran Pendidikan Seni dan menggantikan pelajaran lain yang dianggap mendukung keberhasilan anak. Dalam kesempatan ini ukuran keberhasilan adalah ujian nasional, maka segera menciptakan pembelajaran yang mengarah suksesnya ujian nasional. Sebenarnya, kesadaran penuh para pemegang kebijakan bahwa pembangunan pendidikan dibutuhkan pendidikan estetika dan budaya. Pendidikan ini diterjemahkan langsung dalam konteks pendidikan Budaya, oleh karenanya dalam Undang – undang tersebut dicantumkan (pendidikan) Budaya. Dengan demikian muncul beberapa pertanyaan, apakah menjadi pendidikan budaya dalam arti kesenian atau pendidikan humanisme? dan bagaimana

penerapannya sebagai media pembelajaran seni?, berdasarkan masalah tersebut penulis akan mencoba mendiskripsikannya secara ringkas.

D. PEMBAHASAN

Perubahan nama Pendidikan Seni berkali-kali yang terjadi di sekolah umum di Indonesia dengan pasang surut kepentingan dapat dipahami sebagai suatu usaha mencari format yang tepat. Karena, suatu kurikulum pendidikan hadir di dunia pembangunan sangat dipengaruhi oleh kepentingan bangsa. Negara ikut ambil bagian yang dominan agar sumber daya manusia yang dihasilkan pendidikan dapat mendukung dan sekaligus menjadi tulang punggung kesuksesannya. Jika dilihat secara mendalam, perubahan itu senantiasa selalu ada pada setiap kurikulum pendidikan diberbagai negara karena terjadi perubahan budaya masyarakat, sistem perpolitikan maupun yang terkuat adalah perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Seperti dikatakan oleh Elaine (1978: 93): "(pertama) negara harus ikut bertanggungjawab baik dengan menetapkan tujuan pendidikan maupun dengan memberikan sarana pendidikan. (kedua) tugas pendidikan bergeser dari kewajiban membentuk seorang individu manusia kepada kewajiban membentuk seorang warga Negara".

Diakui oleh Negara Amerika, bahwa kehadiran Pendidikan Seni dalam kurikulum utuh pendidikan dasar sampai dengan menengah sudah lama. Tujuan dan implementasinya mengalami berbagai kendala baik kendala instrumen maupun substansia, namun demikian dikatakan dengan tegas bahwa pendidikan seni yang dikategorikan sebagai pendidikan estetika keberadaannya mendapat pengaruh besar dari teori pendidikan dan filsafat, terutama teori tentang *emotional integrity* dari Jacques Rousseau (1712 -1778) dan teori estetika dari Emile . Secara lengkap dikemukakan oleh Elaine Flory Foster (1978): "*the kind of art teaching seen to day in American school is influenced by philosophical and educational theories of the past.*" Lebih lanjut dikatakan; teori Rousseau yang dilansing dalam Pendidikan Seni di sekolah terutama tentang:

".... the emotional integrity of the child's world of vision ought to be respected. In his treatise on education in the form of a novel.

..... rousseau emphasized the child's need for self expression and recomanded that mother spend time with their children, giving affection and encouraging them to play out of doors instead of in he parlor."

Sedangkan untuk Emile disadap masalah:

should draw not so much for art's sake, as to given him exactnes of eye and flexibility oh hand. Nature nad not a drawing master should be his teacher and only model. The copying of objects and drawing from memory should be avoid so that the student does not lose his sense of proportion and his taste for he beauties nature. (1978: 15).

Dengan kata lain pendidikan seni melatih pengamatan inderawi dan mampu mencermati lingkungan sekitar dengan mata secara langsung. Guru ketika mengajar menggambar kepada anak usia di atas diharapkan mengajak melihat langsung secara detail agar kemampuan peneliti lewat pengamatan dan mendiskusikan bentuk, proporsi serta karakter obyek nyata (realistik) dapat memberi manfaat bagi perkembangan daya nalarnya. Pendidikan Seni memberikan pelatihan penalaran secara konkrit namun diimplementasikan dan disimulasikan dalam bentuk karya visual dua maupun tiga dimensi. Pengalihan bentuk ini memerlukan koordinasi otak dan rasa yang dipadukan *visual intellegence*. *Perceptual awares* ini selanjutnya menjadi arah dalam pelatihan pengamatan sekaligus memahami permasalahan secara komprehensif.

Kondisi ini tidak disadari oleh orang tua maupun guru, ketidaktahuan terhadap proses edukasi dalam pendidikan seni membuat hasil pembelajaran mempunyai *nurturant effect* yang tidak diinginkan. Dilihat dari segi perkembangan pikiran dan perasaan, anak usia 12 sampai dengan 14 tahun adalah masa pertumbuhan intelektual; kondisi ini memberi inspirasi bagi pengembangan cara pandang dan visi anak ke depan. Oleh karenanya keterampilan dan kemampuan tangan (*skill orderlines*) harus semakin diperhatikan karena kebutuhan praktis yang segera akan digunakan dalam kehidupannya pasca lulus. Beberapa gambar di bawah ini menunjukkan bahwa penciptaan karya seni yang dilakukan oleh anak usia 10 sampai dengan 12 tahun (usia sekolah dasar kelas 4 – 6) telah mampu mengkoordinasikan tangan dan otak dalam seni rupa praktis.

Permasalahan keterampilan yang harus dirancang pada suatu sekolah John Ruskin (1819-1900) dalam bukunya *Elements of Drawing* menjelaskan:

.. that it was not advisable foe child under age 12 or 14 to engange in any but the most voluntary practices of art. All tha parents needed to do in teaching drawing was to demonstrate how child should hold the pencil and ruler and insist that he or she have economical and neats habits with colors. For teaching older children he presented a system for understanding the element in a

drawing, and he suggested that they should learn to draw what eye they see, not what they know.

Uraian ini menjelaskan posisi kemampuan anak pada usia 12 sampai dengan 14 tahun. Dimana kemampuan otak dan keterampilan sebenarnya telah terjadi sinkronisasi, artinya, tangan sebenarnya telah mampu menguasai dan mewujudkan gagasan yang ada dalam pikiran anak. Iohika kerja telah ada pada seorang anak, sehingga tugas dalam dilakukan dengan sempurna. Pikiran anak telah mampu juga menangkap bentuk dan dikaitkan dengan rasa. Namun pada hal-hal tertentu halusinasi terhadap benda atau obyek tertentu telah menembus batas imajinasinya sehingga diperlukan ungkapan seni sebagai medium ekspresi (Pamadhi, 1994: 23).

Masalah perubahan perubahan nama yang juga diikuti dengan latar belakang keberadaannya, maka sebenarnya juga terjadi di manca negara. Seperti di Mesir 2000 tahun sebelum masehi, pendidikan Seni dilaksanakan sebagai pendidikan yang berlatar belakang kebutuhan praktis dalam kepentingan masyarakat dan kepercayaan. Kerajaan Negade I sudah mulai mempersilahkan penduduk yang terbagi dalam kampung (desa) menjadi kelompok profesional di bidang tertentu, terutama kerajinan. Penduduk desa tersebut sepakat menyatu dalam satu urusan pengerjaan benda-benda kebutuhan masyarakat dan agama, seperti membuat gerabah untuk kebutuhan rumah tangga, bata merah atau pun beberapa peralatan upacara yang dibuat dari gerabah, batu hijau (*limestone*) yang dibubut. Tujuan mereka memenuhi kebutuhan peralatan rumah tangga, dan ini semua atas perintah Raja.

Dari uraian di atas memberikan keterangan bahwa pendidikan seni saat itu dilaksanakan dalam tradisi masyarakat sebagai pendidikan nonformal. Pendidikan nonformal seni diarahkan mendidik masyarakat mempunyai keterampilan sesuai dengan kesepakatan masyarakatnya. Tradisi ini berkembang sangat lama dan ternyata membuktikan keberhasilan dengan mengeksport kerajinan gerabah ke Roma dan sekitarnya. Hasil gerabah Mesir yang dikenal dengan pilet penah terjual habis di Romawi. Ternyata hal tersebut juga berlangsung di negara-negara lain dalam waktu sesudahnya, namun latar belakang keberadaannya dikaitkan dengan industri. Sebagai contoh di Indonesia, ketika nama pendidikan seni dilaksanakan sebagai mata pelajaran Pendidikan Kesenian dan Keterampilan di SMP maupun di SD diarahkan untuk kepentingan perkembangan industri kerajinan. Kurikulum mengarah kepada keterampilan teknis yang berkaitan dengan penyiapan tenaga kerja terampil menghadapi era pasar global.

Anak pada usia SD dalam kehidupannya sangat dekat dengan berkarya seni. Hampir bisa dikatakan bahwa perilaku anak dekat dengan kegiatan berkesinian; tiada hari tanpa gambar atau berseni. Berseni merupakan, kebutuhan anak dalam: mengutarakan pendapat, berkhayal-berimajinasi, bermain, belajar, memahami bentuk yang ada di sekitar anak, dan merasakan: kegembiraan, kesedihan, dan rasa keagamaan (Pamadhi, 1994: 67).

Dalam proses berkarya seni, pikiran dan perasaan anak aktif bahkan pikiran anak bercampur perasaan anak. Anak pada usia dini belum dapat membedakan makna berpikir dengan merasakan; semuanya masih menyatu dalam kegiatan yang bersifat refleksi. Alam pikiran dan perasaan anak ini terungkap dalam karya rupa anak. Ketika anak menciptakan boneka yang dia buat dari kayu yang digambari mata, hidung dan diberi pakaian serta asesoris yang lain, sebenarnya mempunyai arti yang cukup konotatif. Boneka merupakan media komunikasi kepada ibu, teman ataupun kakaknya tentang keinginannya mempunyai adik, karena anak yang bersangkutan berstatus bungsu. Jika, boneka tersebut diperagakan oleh anak dengan menggendong, maka menjadi ungkapan perasaan keibuan dengan berperilaku seperti ibu yang sedang menggendong adiknya. Jika dilihat dari sudut pandang perkembangan kejiwaan, kegiatan-kegiatan ini merupakan perilaku belajar: mengasahi. Hal ini merupakan pelajaran kasih-sayang yang dikembangkan sebagai pembelajaran toleransi dan cinta damai.

Contoh lain, anak menampilkan bentuk yang tidak proporsional (tidak sesuai dengan kodrat ukuran) dalam gambarnya. Bentuk atau figur yang dianggap penting oleh anak akan digambarkan lebih besar atau dominan warna dari pada yang lain. Misal; beberapa bentuk atau figur manusia yang menjadikan perhatian dibesarkan atau mendapat tekanan bentuk, warna atau tanda khusus.

Seni Membantu Pertumbuhan Mental

Usia anak sekitar 7 sd 8 tahun (antara kelas 1 – dan 2) merupakan usia perkembangan penalaran anak, pikiran dan perasaan anak pun mulai berkembang memisah. Pada suatu ketika, pertumbuhan badan (*biological age*) anak lebih cepat daripada perkembangan pikiran (*mental age*). Ketidaksejajaran perkembangan anak tersebut berpengaruh terhadap perkembangan gambar, misal: fungsi nalar berkembang lebih cepat dari pada ekspresi. Hal yang terjadi, penalaran anak lebih

kuat daripada perasaannya. Tipe anak yang kuat penalarannya cenderung lebih dominan nuansa garis serta figur atau obyek lukisan ditampilkan lebih realistik daripada anak bertipe perasaan (emosional). Anak yang kuat perasaannya menunjukkan kuat blok – blok warna dan memberi tekanan kepada satu figur; misalnya: pemberian warna menyolok pada salah satu figur.

Dalam pandangan psikologi humanistic, perkembangan anak dipengaruhi oleh faktor lingkungan (teori behavioral) seperti teman-teman disekelilingnya, guru kelas, atau pun orang tua saja dan faktor internal (*internal factor*). Teori psikoanalisis menjelaskan bahwa internal faktor sebagai modal awal seperti: dasar pikiran, perasaan. Biasanya, kedua faktor tersebut berjalan saling mempengaruhi secara berimbang. Misalnya: fisik, intelektual, emosional, dan interpersonal, serta interaksi antara semua faktor, yang mempengaruhi belajar dan motivasi belajar. Psikoanalisis sendiri menyatakan bahwa dalam jiwa manusia berkembang kognisi, afeksi dan psikomotorik. Barangkali perkembangan ketiga ranah kejiwaan pun juga mempengaruhi perkembangan mental dan selanjutnya berpengaruh terhadap cara cipta seni rupa.

Seni Sebagai Media Bermain.

Manusia adalah makhluk bermain (*homo luden*), hampir setiap saat orang memperlakukan kondisi untuk bermain. Dalam bermain ini peristiwa imajinasi, pikiran dan perasaan bergerak menciptakan permainan. Dalam dunia anak, bermain merupakan modal yang kuat untuk melatih pikiran, perasaan dan imajinasi. Hal ini terdapat dalam mencipta karya seni. Ketika anak berkarya seni, sebenarnya pikiran tertuju kepada hal-hal yang dicita-citakan atau ingin mengungkap peristiwa masa lalu serta merupakan ungkapan perasaan terhadap kejengkelan, kegembiraan dan kesdihan. Oleh karenanya, bermainpun juga dapat dikategorikan sebagai belajar, karena dalam bermain terjadi pelatihan pemahaman dan pengamatan terhadap lingkungan sekitar. Maka, kondisi ini dapat dijadikan sebagai titik tolak pendidikan anak.

Kegiatan bermain yang diberikan oleh seorang guru kepada anakusia 4 – 12 tahun sebenarnya merupakan tugas pelatihan pencermatan terhadap bentuk berkaitan dengan hubugannya dengan alam, misalnya: keindahan, konstruksi dan teknologi ataupun proses. Untuk mengetahui seberapa jauh kemampuan cerapan keindahan bentuk (esestetik), dapat dilakukan pelatihan menggambar, membentuk dan melukis.

Proses ini sering dikatakan sebagai proses mencipta karya seni. Dalam proses ini ini anak sering mengutarakan isi hatinya, gagasannya, serta mengungkapkan kembali peristiwa yang pernah dialami dan dilihat oleh anak. Dengan demikian, seni rupa anak bukan seni rupa orang dewasa, karena cara cipta anak melalui prosedur yang khusus. Demikian pula pendidikan seni rupa untuk anak mempunyai karakteristik pembinaannya.

Berkarya seni rupa bagi anak merupakan perilaku biasa seperti berbicara, bermain dan berkhayal. Karya seni rupa difungsikan sebagai ungkapan perasaan, keinginan maupun pandangannya terhadap dunia sekelilingnya. Beberapa ahli mengatakan bahwa anak bukan orang dewasa berukuran kecil; demikian pula dunia seni rupa anak berbeda dengan kesenian orang dewasa. Kegiatan seorang anak merupakan media belajar sekaligus bermain, jika diterapkan dalam struktur tingkatan belajar di sekolah dasar dapat dirangkum dalam skema perkembangan strategi belajar. rangkuman ini didasarkan atas perkembangan pikiran, perasaan dan keterampilan serta berdasarkan perkembangan usia mental dan biologi. Siswa kelas 1 cenderung bermain lebih dominan dari pada belajar; atau belajar lebih banyak dikemas dalam bentuk permainan.

Pengaplikasian Seni Untuk Anak

Pada hakikatnya, peristiwa belajar adalah perilaku mencari tahu terhadap permasalahan, dimana permasalahan merupakan jarak antara tahu dengan belum tahu. Pada saat seseorang sedang belajar maka yang pertama dilihat adalah tujuan; apakah tujuan seseorang belajar. dari tujuan belajar ini terungkap materi belajar, langkah belajar, proses belajar (pembelajaran) yang diikuti dengan aktifitas mencari tahu (berpikir, merasakan dan bertindak), dan prosedur belajar; berdasarkan tujuan yang telah ditetapkan, materi belajar dapat direncanakan agar diperoleh efektivitas. Demikian pula untuk mencapai tujuan tersebut perlu direncanakan strategi dan metoda belajar yang tepat memanfaatkan segala fasilitas yang dipunyai baik fasilitas manual maupun digital.

Pembelajaran dapat terjadi dengan sengaja, artinya seseorang akan mencari tahu dengan mempersiapkan pengetahuan untuk memecahkan permasalahan sehingga menjadi tahu. Peristiwa belajar dapat pula terjadi karena pengalaman yang tidak disengaja; pengalaman tersebut kemudian diasadarai sebagai kerangka gerak menuju

pengetahuan. Pembelajaran yang dilakukan dengan sengaja dapat dikatakan sebagai belajar formal, seseorang mencari tahu dengan sengaja sehingga bertambah ilmu dan pengetahuannya. Sedangkan peristiwa yang ke dua adalah peristiwa menyusun pengalaman menjadi pengetahuan.

Menurut Lozanoy (1978; dalam DePorter dkk., 1999:3) dikatakan, proses belajar/mengajar adalah fenomena yang kompleks. Segala sesuatunya berarti, misalnya setiap kata, pikiran, tindakan, dan asosiasi akan ditampilkan seorang guru secara simultan; sampai sejauh mana guru menggubah lingkungan, presentasi, dan rancangan pengajaran, sejauh itu pula proses belajar berlangsung. Untuk itu akan dikembangkan strategi *Quantum Teaching* yaitu usaha penggubahan belajar menjadi meriah dan menciptakan segala nuansanya, serta menyertakan segala kaitan, interaksi, dan perbedaan yang memaksimalkan momen belajar yang dinamis penuh interaksi dan menciptakan kerangka untuk belajar.

Persepsi siswa Sekolah Dasar terhadap guru yang ideal adalah guru yang mampu mengajarkan seni kepada anak. Kemampuan tersebut ditunjukkan oleh kelancaran menerangkan, menugasi dan membimbing berkarya seni. Untuk membimbing berkarya, guru dituntut oleh anak mampu menunjukkan dan mendemonstrasikan keahliannya berkarya. Siswa-siswa akan lebih menyukai pelajaran Pendidikan Kesenian terutama seni rupa jika seorang guru mampu berkarya dan mendemonstrasikan keahloianya di depan siswanya.

Pandangan siswa seperti terurai di atas menunjukkan bahwa guru harus berlatih berkarya agar meyakinkan penampilannya di depan kelas. Artinya, guru harus memberi pengaruh fungsional terhadap penampilannya di depan siswa. Tuntutan belajar berkarya seni rupa kepada para guru dengan memperdalam pengetahuan dan kemampuan berkarya menjadi lebih dominan daripada teori mencipta. Di bawah ini disajikan beberapa bentuk karya seni rupa dua dimensi, dan tiga dimensi dengan berbagai teknik percobaan (*experimentation*) sehingga guru percaya diri ketika tampil di depan kelas. Sebagai contoh, siswa SD mempunyai karakteristik cara cipta dan teknik berkarya. Mereka berkarya atas dorongan batinnya karena ketidak puasan, sedih, gembira, khayalan, cerita masa lalu, maupun mengungkapkan cita-citanya. Dalam hal ini tugas seorang guru adalah membimbing mereka agar ide dan gagasannya dapat lancar, sehingga tidak menjadikan hambatan perkembangan jiwa anak. dengan variasi sifat anak, guru harus mampu mendeteksi kebutuhan anak; sebab sifat anak satu persatunya berbeda. Seribu anak yang dihadapi seribu sifat dan

karakternya dalam menciptakan karya seni rupa. Oleh karenanya dengan berlatih berkarya seni rupa guru akan mampu menghadapi seribu karakter yang disimbolkan tersebut.

Namun sebelumnya perlu disadari bahwa iklim atau suasana kelas merupakan hasil perkembangan (*outgrowth*) dari hubungan guru-siswa kolektif yang membentuk mampu mengangkat potensi siswa. Guru dapat menciptakan kelas dengan pendekatan humanistik agar lingkungan menjadi aman. Siswa percaya terhadap penampilan guru dan akhirnya kepercayaan ini menimpulkan semangat berkarya yang besar, untuk itu diajukkan pendekatan humanistik.

Pendekatan humanistik menekankan pada ketiga domain: kognitif, afektif, dan konatif Peranan pendidik lebih sebagai fasilitator, yaitu melaksanakan segala sesuatu untuk membantu individu membangun jati diri dan konsep dirinya. Siswa dilibatkan dalam proses belajar dengan diberi pengalaman-pengalaman sukses, diakui, diterima, dan dihargai. Di sini pendidik memperlakukan siswa sebagai manusia dengan segala kebutuhannya dengan melalui empat pendekatan, yaitu 1) *Self Esteem Approach*, 2) *Creativity Approach*, 3) *Values Clarification and Moral Development Approach*, dan 4) *Multi Talent Approach*.

AMT (Approach – Method and Technique) dalam Pembelajaran Seni

Perkembangan pendidikan seni semakin bertambah kaya perbendaharaan nuansa kejiwaannya semenjak Johann Frederich Herbart (1776-1814) dari Jerman mengumadangkan Psikologi Herbart. Dalam pandangannya, teori Herbart didasari oleh psikologi metafisis; bahwa suatu alam pikir dapat tersusun suatu proses memory, will and reason. Oleh karenanya, belajar dapat menggunakan teori asosiasi. Herbart percaya bahwa terhadap apersepsi mendasari pikiran manusia sejak awal, dimana jiwa seseorang menerima persepsi baru melalui asimilasi dan kombinasi terhadap peristiwa yang pernah berlangsung. Teori sangat bermanfaat bagi guru terutama dalam usahanya mengembangkan pembelajaran kesenian.

Approach (Pendekatan Belajar - Mengajar)

a. Pendekatan Definitif

Guru memulai memberikan tugas dengan menjelaskan materi, bagi AUD biasanya dengan memberikan keterangan yang mudah ditangkap oleh anak.

Misal: gambarlah keramaian kota; dimulai dengan menjelaskan peristiwa perjalanan di sebuah kota yang ramai.

b. Pendekatan Partisipatif

Guru ikut serta menggambar untuk memotivasi siswa agar bergairah menggambar

c. Pendekatan Eksploratif

Guru bercerita tentang apa saja, kemudian siswa diminta merespon dan dilanjutkan menggambar respon siswa, atau guru mengajak jalan-jalan dan kemudian meminta siswa menggambar sesuatu yang pernah dilihat.

Method (Metoda Mengajar)

a. Pengaruh Penentuan Metoda Mengajar

Menurut Lozanoy (1978; dalam DePorter dkk, 1999:3) dikatakan, proses belajar/mengajar adalah fenomena yang kompleks. Segala sesuatunya berarti, misalnya setiap kata, pikiran, tindakan, dan asosiasi akan ditampilkan seorang guru secara simultan; sampai sejauh mana guru menggubah lingkungan, presentasi, dan rancangan pengajaran, sejauh itu pula proses belajar berlangsung. Untuk itu akan dikembangkan strategi *Quantum Teaching* yaitu usaha penggubahan belajar menjadi meriah dan menciptakan segala nuansanya, serta menyertakan segala kaitan, interaksi, dan perbedaan yang memaksimalkan momen belajar yang dinamis penuh interaksi dan menciptakan kerangka untuk belajar.

Secara keseluruhan sebenarnya pembelajaran seni dapat melihat teori terjadinya seni; Abdul Kadir (1976) menyitir teori kehadiran seni adalah:

- Theory of Play, teori bermain ini dimaksudkan adalah teori kehadiran seni berasal dari pengalaman bermain; dengan bermain-main bentuk, warnamaupun garis seseorang menemukan hakikat seni dan akhirnya diangkat sebagai karya seni. Kesenian merupakan substansi opengalaman yang disatukan ke dalam rasa seni dan kemudian dirancang dan dimanfaatkan rasa seni (indah) yang ditemui dari eksperimentasi bermain menjadi berkarya seni.
- Theory of Utilization; teori kebermanfaatan dari kebiasaan membuat benda
 - benda praktis dan diinginkannya lebih menarik lalu dikembangkan

menjadi suatu karya seni. Sebagai contoh: ketika peristiwa membuat alat perang (belati), seseorang memperindah belati dengan berbagai hiasan yang maknanya untuk kemenangan. Akhirnya hiasan pada belati ini memberikan nilai tersendiri pada karya tersebut dan akhirnya keindahan yang ada pada belati disengaja untuk diciptakan dan diimplementasikan kepada benda lain dan diperoleh karya seni. Demikian pula, beberapa tarian hadir karena kebutuhan praktis, misalnya tari Gambyong, kehadirannya diangkat dari kebutuhan tarian penyambutan selamat datang (*social dance*). Sehubungan penyambutan tamu tersebut ditujukan kepada pejabat (kerajaan) pada saat itu akhirnya tarian dikemas dengan: etika, kesopnan, keindahan disesuaikan dengan situasi maka hadirilah tarian penyambutan selamat datang.

- Theory of Magic and Relleg, gagasan kehadiran seni dikarenakan kebutuhan penyembahan kepada yang maha Pencipta. Atas dasar nilai spiritual diciptakan karya nusik, tari maupun bentuk rupayang indah dengan pengharapan semoga pencipta menerima segala sesuatu yang diminta. Konsepsi magis inilah akhirnya benda untuk peralatan upacara, gerakan tubuh serta musik untuk kebutuhan upacara keagamaan dikemas dengan rasa spiritual namun etis dan estetis. disinilah karya seni menjadi dihadirkan dengan kesungguhan dan berangkat dari teori rasa yang dalam (spiritual, magis).

Fenomena kehadiran seni seperti terurai diatas dapat digunakan untuk menyusun pola pembelajaran: (1) perilaku bermain menghadirkan metoda berekspresi bebas, (2) perilaku menghias benda menghadirkan metoda inovasi, gubahan, kreasi serta penciptaan kembali, (3) perilaku kontemplasi spiritual menghadirkan metoda eksplorasi melalui pengutatan imajinasi. Ke tiga metoda dasar ini nantinya berkembang menjadi beberapa metoda dengan langkah yang khas, dimana belajar seni adalah belajar peningkatan rasa indah melalui berkarya seni.

b. Metoda Pembinaan

Karakteristik pembelajaran seni rupa dan kerajinan sebenarnya terletak pada metoda pembinaan karya. Metoda ini dikembangkan berdasarkan penjenjangan kemampuan belajar seni dan kerajinan. Metoda yang dimaksud

adalah meliputi : (1) metoda mengkopi atau mereproduksi, (2) metoda mencontoh, (3) metoda menggubah, (4) metoda mencipta terpimpin, dan (5) metoda mencipta bebas bertanggungjawab. (Pamadhi, 1994: 16). Lebih lanjut secara rinci kelima metoda tersebut dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Metoda mengkopi atau mereproduksi, dilaksanakan pada tingkat paling mudah, karena hanya diperlukan ketrampilan teknis melulu. Jenis ini dikenakan jika samasekali tidak diperoleh ide dan gagasan siswa untuk menciptakan karya.
- 2) Metoda Mencontoh: berbeda dengan metoda mengkopi karena dalam metoda ini siswa dituntut untuk melakukan kegiatan yang meliputi: pengayaan, percobaan, dengan contoh yang ada. Untuk itu siswa dapat mencontoh bentuk untuk dibuat lebih kecil, besar atau beda mediumnya.
- 3) Metoda Menggubah; mirip dengan metoda mencontoh, namun siswa diminta menambah atau mengurangi bentuk /monster yang diberikan. Penggubahan tersebut dimuali dari: defor masi bentuk, yaitu berubah bentuk dengan ciri khas dan makna bentuk masih tampak. Destorsi, mengubah bentuk dengan cari ciri khas aslinya, sedangkan stilisasi, adalah pengayaan, yaitu menuntut ke-amungan (unik) sebuah bentuk menjadi lebih fungsional dan bermakna.
- 4) Metoda mencipta terpimpin, yaitu strategi yang dilakukan guru agar siswa kreatif. Sifat ini masih didominasi oleh instruksi guru, misalnya: menentukan bentuk, warna, tek nik, atau penyelesaiannya. Dengan demikian keterikatan siswa dengan guru dan order sangat tinggi.
- 5) Metoda mencipta bebas; siswa diminta mencipta bentuk sesuai dengan order dan dituntut mencipta.

c. Metoda Pemberian Motivasi

Thomas Sowel dari Stanford University menyatakan bahwa hambatan bahasa visual dapat diatasi dengan menggambarkan ide dan gagasannya dalam lukisan. Kepentingan memberi motovasi ini sesuai dengan teori motivasi; kata motivasi sendiri terdapat 3 bentuk dasar, yaitu *artistic motivation*, *intellectual motivation*, *imaginative motivation* (Earl W. Linderman dan Donald W. Herbertholz, 1981: 96). Motivasi artistik adalah dorongan menggambar karena melihat sesuatu obyek yang indah. Motivasi penalaran, merupakan dorongan

berkarya seni dari pandangan obyek yang mempunyai struktur menarik. Sedangkan motivasi imajinasi adalah dorongan menggambar yang berasal dari imajinasi anak.

Technique (Teknik Mengajar)

a. Pemberian Tema dan Topik

Bertolak dari pengertian motivasi seperti diuraikan di atas, maka suatu pembelajaran dapat menggunakan:

- 1) Teori behavioristik atau menggunakan pendekatan kemanusiaan yaitu suatu cara memberikan instruksi kepada siswa dengan basis penghargaan. Langkah ini berasumsi bahwa setiap orang itu mempunyai motif bertindak, sehingga apa yang menyentuh perasaan atau mempunyai kesamaan ide, gagasan akan lebih cepat diterima. Implementasinya dalam pembelajaran seni adalah: setiap anak (siswa) sebenarnya secara naluriah telah mempunyai gambaran atau imajinasi ketika akan diminta menggambar atau memproduksi. Karena setiap anak mempunyai persepsi awal yang telah mendasari bertindak, oleh karenanya pembelajaran yang memberi tema kadang tidak sesuai dengan imajinasi anak menyebabkan perbedaan ide. Ketika suatu lomba lukis (menggambar) diberi tema maka kejadiannya: tidak setiap anak dalam lomba dapat mengetahui dan memahami ide dan tema. Apalagi ketika tema lomba ini diberikan kepada siswa sekolah dasar; siswa telah mempunyai gambaran lebih dahulu. Oleh karenanya memberi tema bukan memberi instruksi kepada anak, melainkan memfungsikan tema dan topik sebagai stimulasi (rangsangan), ingat gambar sebagai simbol keinginan.
- 2) Teori Tabularasa, menghendaki setiap pembelajaran ditemukan dan dinyatakan secara eksplisit arah dan tujuannya. Teori ini berlandaskan pengertian bahwa anak ketika masuk di kelas adalah anak yang putih pengetahuannya. Kedatangannya perlu diberikan tema dan topik agar arahan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Selanjutnya, pemberian tema dan topik dalam pembelajaran merupakan dapat dijadikan *goal direction* suatu tujuan pembelajaran; sehingga gambaran awal (*perceptual awareness*) yang telah dipunyai anak seolah disingkirkan.

Langkah pembelajaran seni dapat mengacu kedua teori tersebut berdasarkan situasi dan kondisi; ketika siswa mengalami kemacetan berkarya motivasi dengan tema sangat penting. Tidak menutup kemungkinan faktor eksternal lingkungan keluarga memungkinkan terjadi pola mendidik instruksional sehingga kehadiran anak dalam kelas menjadi kertas putih yang harus ditulis oleh gurunya. Hal ini berbeda, jika lingkungan keluarga telah memulai dengan memberikan kebebasan berpikir (humanistik) maka kehidupan berpikir anak bebas maka belajar di sekolah merupakan sentuhan atau rangsangan kecil saja. Anak dapat berkembang menjadi utuh antara pikiran dan perasaan serta imajinasi yang harus dinyatakan dalam bentuk visual.

b. Penguatan Ide

Ide merupakan kerangka dasar dalam berkarya seni. Ide menjadikan sesuatu baik produksi maupun penciptaan seni menjadi lebih hidup. Oleh karenanya, ketika pemberian materi ide harus muncul terlebih dahulu. Jika penguatan nide ini menggunakan teori tabularasa maka beberapa siswa akan terjadi konflik batin sehingga seringkali terjadi kemacetan. Sebaliknya, ketika digunakan teori behavioristik, kegiatan anak akan berlebihan, akhirnya arah dan tujuan belajar menjadi kurang terfokus. Gilbert Highet (1989) memberi gambaran bahwa mengajar adalah seni, artinya mengajar buka suatu ilmu pasti yang hasilnya akan sama ketika seorang guru memberik instruksi; oleh karenanya mengajar harus mengikuti irama belajar anak dan bersifat kondisional.

c. Pembinaan Ketrampilan Teknis Berkarya.

Seperti dalam tujuan pendidikan seni, memberi fasilitas agar siswa mampu bereksresi seni. Tujuan ini mengisyaratkan bahwa pendidikan seni memberi fasilitas dapat diartikan sebagai memberi kemudahan dalam mengutarakan pendapat. Memfasilitasi berarti memberi jalan, langkah guru dapat memulai dengan memberi sarana menggambar, melatih ketrampilan, memberi motivasi serta memberi kebebasan mengutarakan pendapat sesuai dengan karakter anak. Namun dalam berbagai hal kadang orang tua keliru menafsirkan, bahwa yang dimaksudkan dengan memberi fasilitas dengan melatih ketrampilan adalah memberi contoh agar anak menuruti gagasan pengajarannya.

Beberapa sanggar melatih gaya ini agar siswa terampil menggambar. Namun kejadiannya lain, siswa menjadi tkang gambar atau mesin fotokopi guru ketika menggambar. Ide dan gagasan serta ketrampilan diajarkan selayaknya pelatihan kecakapan teknis mesin yang mengikutipola tertentu. Seperti telah diungkapkan di muka, bahwa anak pada dasarnya adalah manusia yang telah mempunyai ide dan gagasan serta keterampilan menggambar diberikan dalam rang memperlancar gagasan mencipta. Oleh karenanya ketrampilan teknis berkarya dapat dilakukan dengan cara melatih, merangsang dan memberi. Melatih jika anak belum mempunyai ketrampilan, merangsang jika anak sudah lancar dan memberi ketrampilan jika anak macet di jalan. Dengan demikian pelatihan ketrampilan teknis berkarya kepada anak dilaksanakan dalam situasi yang berbeda. Hal ini untuk memberikan kemungkinan kreatifitas selalu muncul dan inovasi akan selalu ada dengan pembelajaran pendidikan seni. Selanjutnya, pendidikan seni dapat dirangka pola pembelajaran, antara teknis berkarya, penguatan ide dan pembeian motivasi. Langkah selanjutnya untuk memperlancar penampilan seorang guru adalah kepandaian mengelola kelas.

d. Pengelolaan Kelas

Istilah kelas dalam konstelasi belajar seni dapat diartikan ganda; kelas adalah ruangan, ketika seorang anak harus masuk sekolah dan belajar secara formal dalam ruangan yang telah tersedia. Namun dalam seni dapat pula diartikan kelas adalah sekelompok anak yang mempunyai interes belajar yang sama, misalnya kelas musik adalah sekelompok anak yang belajar musik, demikian pula tari dan rupa. Kelas dapat diartikan level dalam kemampuan belajar seni, sebagai contohnya tingkat mula, madya, dan mahir. Tingkat mula untuk menegakkan kemampuan dasar yang baru saja memulai belajar, misalnya tingkat mula piano (musik) akan memberi gambaran bahwa anak yang masuk kelas piano tersebut adalah pemula.

Jika digradasaikan maka kelas yang ada dalam pembelajaran seni adalah:

- 1) Kelas individual, adalah pembinaan seni secara individu berdasarkan minat, kemampuan dan tujuan.

- 2) Kelas kelompok adalah kelas yang dikelompokkan berdasarkan minat dan kemampuan, pembinaan kelas kelompok ini dianggap mempunyai kesamaan arah, sehingga pembinaan kelompok pun juga mempunyai pola: (a) sejenis atau paralel dimana satu kelompok mempunyai tugas dan tanggungjawab sama, (b) proyek, yaitu sekelompok harus mengerjakan satu proyek, sehubungan waktu terbatas serta kemampuan berbeda diantara satu kelompok maka tugas dibagi sesuai dengan tingkat kemampuan dan minatnya. Jika tugas selesai maka akan disatukan menjadi suatu kesatuan bentuk tugas. (c) kelompok minat, memberi kemungkinan kelompok ini mampu berpola pada satu satuan kerja berdasarkan minat.

Kelas bersama, beberapa model pembelajaran adalah kelas bersama namun mempunyai satu tujuan, misalnya: Tari Kelompok, Paduan suara, Menggambar kelompok. Pengelolaan kelas jenis ini memberi kemungkinan pembelajaran sosiabilitas siswa. Dalam menggambar mural (lukisan dinding) pada ruang sekolah dapat memberi kemungkinan belajar bersosial, artinya masing - masing kelompok belajar mengenal teman, gagasan karya teman dan menghargai teman melalui kerja kelompok.

KESIMPULAN

Pendidikan Seni memberikan pelatihan penalaran secara konkrit namun diimplementasikan dan disimulasikan dalam bentuk karya visual dua maupun tiga dimensi. Kondisi ini tidak disadari oleh orang tua maupun guru, ketidaktahuan terhadap proses edukasi dalam pendidikan seni membuat hasil pembelajaran mempunyai *nurturant effect* yang tidak diinginkan. Dilihat dari segi perkembangan pikiran dan perasaan, anak usia 12 sampai dengan 14 tahun adalah masa pertumbuhan intelektual; kondisi ini memberi inspirasi bagi pengembangan cara pandang dan visi anak ke depan. Oleh karenanya keterampilan dan kemampuan tangan (*skill orderlines*) harus semakin diperhatikan karena kebutuhan praktis yang segera akan digunakan dalam berkehidupannya pasca lulus. Maka dari itu diperlukan metode yang tepat sejak anak berumur 4-6 tahun agar penerapan seni sebagai media dapat berjalan dengan baik, dengan begitu anakpun menjadi lebih terlihat perkembangannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Art Maps: art Explorations for children*, (1993)., Directorate of School Education – Victoria.
- Baldinger, Wallac S, 1960, *The Visual Art*, New York: Holt Rinerhart and Winston.
- d' Francisco., Italo, dan Sawyer, John R., 1971. *Art Education – Its Means and Ends*, Harper & Row, New York.
- Earl W. Linderman dan Donald W. Herbertholz, 1981, *Developing Artistic Perceptual Awareness*, Wm C. Brown Co. Publisher, Dubuque, Iowa – USA.
- Eisner, Eliot W., (1972), *Educating Artistic Vision*, Macmillan Publishing, New York.
- Feldman, Edmund Burke. 1996. *Art As Image An Idea*. New Jersey Englewood Clife. Hall The University Of Georgia.
- Lansing, Kenneth M., (tt), *Art, Artist, andf Art Education*, McGraw-Hill, New York.
- Lowenfeld dan Lambert Brittain, 1975 *Cretative and Mental Growth*, Macmilan Publishing, New York.
- McKechnie, Jean,L. (edt) (tt)., *Webster's Twentieth Centur4y Dictionary*, Prentice Hall, New York.
- Ministry of Education (School Devison)-Victoria (1988), *The Arts Framework P-10*, Australia.
- Ministry of Education, Victoria, (1986) *Learning Through Integrated Curriculum (approaches and Guidelines)* Victoria, Australia.
- Garha, O. 1979. *Pendidikan Kesenian Seni Rupa II*. Jakarta: Depdikbud.
- _____. *Pendidikan Kesenian Seni Rupa III*. Jakarta: Depdikbud.
- Pamadhi, Hajar., 1994, *Art Teaching*, Center for Studies in the Curriculum, Victoria - Australia.
- Read, Herbert., (1961), *Education Through Art*, Faber and Faber, London.
- Robert W. Ott and Al Hurwitz (1984), *Art in Edducation: An International Perspective*, The Pennsylvania State University Press- University Park and London.
- Ross, Malcolm (1984), *The Aesthetic Impulse*, Pergamon Press-New York.
- Smolcha, Larry. 1996, *The Visual Art Companion*, Prentice Hall, Engelwood Cliffs, New Jersey.
- Vernon. P.E., (1970). *Creativity, Penguin Education-Great Britain*.