

Kegiatan Belajar 1

Konsep Pendidikan dan Kerajinan

Pelajaran KTK (inc. pendidikan seni) secara konseptual besar perannya bagi pendidikan anak (terutama di SD) hal ini didasarkan karena pendidikan seni sebagai sarana efektif:

1. Sebagai pendidikan kreativitas
2. Dapat mengakomodasi emosi dan ekspresi anak
3. Wahana pendidikan keterampilan

Arah atau pendekatan pendidikan seni dapat dipilah menjadi 2 pendekatan

1. Art in education (seni dalam pendidikan)
2. Education through art (pendidikan melalui seni)

Art in education

Ciri

1. **Lebih berorientasi kepada penguasaan keterampilan**
2. Ditempatkan sebagai upaya pengembangan dan pelestarian seni
3. Cocok diterapkan pada sekolah pendidikan kejuruan (sejenis SMKI, SMSR), di perguruan tinggi seni yang mencetak seniman bahkan disanggar-sanggar
4. Metode dikte (mengajarkan keterampilan setahap demi setahap) mencontoh, drill (latihan rutin)
5. Guru yang mengajar haruslah spesifik profesional di bidangnya
6. Sarana prasarana pendukung harus tersedia dengan memadai misalnya seperti alat dan bahan belajar, ruang studio, ruang pameran, pagelaran dan lain-lain.

Education through art

Education through art, adalah judul buku **Herbert Read** yang jadi populer dalam konsep pendidikan seni.

Konsep pendekatan pendidikan melalui seni seni seharusnya menjadi alat untuk mencapai tujuan pendidikan dan bukannya untuk kepentingan seni itu sendiri. Artinya **seni hanya sebagai media untuk mencapai tujuan pendidikan (John Dewey)**

Ciri

1. Pendidikan seni berkewajiban mengarahkan ketercapaian pendidikan secara umum
2. Penekanan pada **kegiatan proses**
3. Memberikan keseimbangan antara emosional, rasional, intelektual dan sensibilitas.
4. Cocok diterapkan di sekolah-sekolah umum (TK, SD, SLTP, SMU)
5. Pendidikan tidak mengharapkan anak didik menjadi pandai menggambar, bernyanyi ataupun menari anak tidak harus menjadi seniman jika terjadi hanya

sebagai pengecualian sebagai dampak samping dari kegiatan yang diminati sepenuhnya oleh siswa.

6. Sebagai wahana berekspresi dan berimajinasi, berkreasi sekaligus rekreasi.
7. implementasi pembelajaran menekankan pada eksplorasi dan eksperimentasi, merangsang keingintahuan (curiouscity) dan kegiatan yang menyenangkan bagi anak.