

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan Pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan enam perkembangan, yaitu: perkembangan moral dan agama, perkembangan fisik motorik (kasar dan halus), kognitif, Bahasa, dan sosial emosional. Sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan sesuai kelompok usia yang dilalui oleh anak usia dini. Pendidikan menurut UU No. 20 Tahun 2003 tersebut menyatakan bahwa pendidikan adalah suatu usaha yang terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa dapat aktif mengembangkan potensi yang dimiliki secara optimal. (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas). Salah satu pertanda seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya keterampilann, atau sikapnya. Pembelajaran yang dimaksud adalah kegiatan belajar yang menuntut peran aktif siswa sekaligus menghapus peran dominasi dari guru (Anwar, 2022:27).

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban

bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Bab II Pasal 3).

Masa anak usia dini adalah masa eksplorasi, masa identifikasi atau imitasi, masa peka serta masa bermain. Membangun Pendidikan anak usia dini tidaklah sama seperti membangun Pendidikan anak-anak pada usia sekolah dasar. Pendidikan anak usia dini yang dikenal dengan Pendidikan prasekolah adalah Pendidikan melalui pemberian kesempatan bagi anak untuk dapat menikmati dunianya, yaitu dunia bermain. Bermain menjadi sarana untuk anak belajar sehingga dapat dikatakan bahwa belajar anak usia dini adalah bermain (Yani et al., 2023:71).

Masa usia dini dapat juga diartikan golden age atau dalam bahasa adalah usia keemasan yang berarti sebuah tahapan penting pada setiap anak di masa perkembangannya. Anak ketika memasuki rentang usia ini berarti anak mengalami masa pertumbuhan serta

perkembangan yang dapat dikatakan sangat pesat diberbagai aspek dalam diri anak tersebut. Salah satu aspek penting dalam mencapai optimalisasi bagaimana perkembangan anak dalam aspek seni yaitu aspek stimulasi.

Masa kanak-kanak merupakan masa yang tepat untuk memberikan berbagai stimulus agar anak dapat berkembang secara optimal. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Anak usia dini merupakan sekelompok manusia yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Pada usia tersebut para ahli menyebutnya sebagai masa emas (*Golden Age*) yang hanya terjadi satu kali dalam perkembangan kehidupan manusia. Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini perlu diarahkan pada fisik, kognitif, sosio emosional, bahasa dan kreativitas (Fitria, 2024:57).

Beragam media seni diperlukan untuk menunjang kebebasan dalam mengeksplorasi kemampuan yang ada pada diri anak. Media belajar yang sering digunakan adalah dengan kegiatan menggambar. Menurut Sari (2020:81), menjelaskan bahwa kegiatan menggambar adalah sebuah sarana yang dinilai tepat dan telah sesuai untuk anak-anak pada masa usia taman kanak-kanak

sebagai upaya untuk mampu mengaktualisasi, membantu untuk pengembangan dan peningkatan dari kreativitas dan imajinasi seorang anak dengan adanya kegiatan melakukan eksplorasi warna, kemudian bentuk, maupun tekstur dengan adanya media untuk menggambar anak mampu menuangkan dengan sesuka hatinya, bebas, spontan, memiliki keunikan, unik dan memiliki sifat individual, serta dengan adanya menggambar tentunya mampu mengekspresikan diri. Kemudian kegiatan menggambar ini sering digunakan pada aktivitas belajar mengajar alat serta bahan yang biasanya diperlukan mudah untuk didapatkan maupun diperoleh.

Kreativitas pada intinya adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya berbeda yang telah ada sebelumnya. Perlunya kreativitas dikembangkan sejak dini karena kreativitas berpengaruh sekali dalam pengembangan aspek aspek perkembangan anak usia dini seperti mengembangkan aspek kognitif anak aspek fisik, motorik anak dan juga aspek lainnya. Dalam mengembangkan kreativitas anak ada banyak hal yang bisa dilakukan seperti menggambar, mewarnai, melipat, menempel kertas, membuat dan menyusun sesuatu, serta bercerita atau bermain dengan media yang sudah ada. Kegiatan tersebut merupakan sarana yang tepat dan sesuai

untuk anak usia Taman Kanak-kanak dalam rangka mengaktualisasikan, mengekspresikan diri, dan membantu anak untuk mengembangkan serta meningkatkan imajinasi dan kreativitasnya (Heryani & Sumitra, 2021).

3M (Menggambar, Merobek, Menempel) merupakan salah satu kegiatan yang dapat dijadikan pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan kreativitas anak dalam berolah tangan dengan memadukan kegiatan menggambar, menempel, dan merobek. Setiap aktivitas dalam kegiatan pembelajaran, guru berperan sebagai fasilitator yang harus mengarahkan anak dalam kegiatan bermainnya, yaitu memberikan motivasi serta kesempatan yang berharga untuk mengekspresikan gagasan menjadi suatu karya (Sabillah et al., 2022:39).

Secara pedagogis, kegiatan 3M memiliki nilai yang sangat besar dalam menyiapkan anak untuk berbagai tugas perkembangan berikutnya, termasuk menulis, menggambar, dan menyusun objek. Menurut Piaget, anak usia 2–7 tahun berada dalam tahap praoperasional, di mana mereka belajar melalui aktivitas konkret dan permainan simbolik. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis aktivitas seperti 3M menjadi sangat tepat untuk menstimulasi perkembangan motorik sekaligus kognitif anak. Aktivitas ini juga sejalan dengan prinsip pendidikan

anak usia dini yang menekankan pembelajaran menyenangkan dan bermakna.

Pendidikan adalah kebutuhan yang harus terpenuhi guna membekali diri agar berkembang secara optimal. Dalam Islam terdapat ayat Al Qur'an yang menjelaskan pentingnya Pendidikan anak usia dini, yaitu dalam surat An Nahl ayat 78:

لَكُمْ وَجَعَلْ شَيْئًا تَعْلَمُونَ لَا أُمِّتِكُمْ بَطُونٍ مِّنْ أَخْرَجَكُمْ وَاللَّهُ
تَشْكُرُونَ لَعَلَّكُمْ ۖ وَالْأَفْئِدَةَ وَالْأَبْصَارَ السَّمْعَ

Artinya: “ Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu apapun, dan dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur”.

Ayat tersebut menjelaskan bahwa secara hakikat dan fitrah setiap anak dilahirkan dengan memiliki potensi-potensi yang Allah SWT berikan. Di antara potensi-potensi tersebut antara lain: potensi pendengaran, potensi penglihatan dan potensi hati nurani. Dengan potensi itulah ia dapat belajar dari lingkungan tempat ia tinggal, keluarga, masyarakat dengan harapan menjadi manusia dewasa yang sempurna. Dari ketiga potensi yang telah dianugerahkan tersebut perlu ditumbuh kembangkan secara optimal.

Di samping meningkatkan kemampuan kreativitas anak, kegiatan 3 M juga dapat menumbuhkan semangat belajar anak. Semangat belajar anak ditunjukkan pada awal kegiatan yaitu ketika guru memperlihatkan alat dan bahan yang akan digunakan anak-anak langsung mengajukan berbagai pertanyaan dan juga tampak rasa ingin tahu mereka itu sangat tinggi, dan keaktifan anak dalam kegiatan pembelajaran anak juga menunjukkan rasa senang mereka ketika kegiatan belajar mengajar.

Hasil observasi awal di TK IT Babussalam Hibrida 10 Kota Bengkulu peneliti menemukan kegiatan Menggambar, Menempel, Merobek pada anak usia 5–6 tahun beberapa masih dalam proses berkembang. Beberapa aspek belum berkembang, di antaranya aspek kelancaran, dimana anak belum mampu menuangkan gagasannya dan masih ragu serta hanya terpaku dengan guru. Beberapa anak ada yang tidak bisa mengerjakan tugas arahan dari guru, dan beberapa anak ada yang mengikuti arahan tugas dari *gurunya* tersebut.

Peneliti tertarik dengan model pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran mengembangkan kemampuan kreativitas anak sehingga peneliti ingin melakukan penelitian lebih mendalam guna mendapatkan informasi yang terkait dengan upaya maupun usaha guru dalam membantu anak

mengembangkan kemampuan kreativitas, sehingga anak dengan mudah mengekspresikan kemampuannya dalam proses pembelajaran 3 M (Menggambar, Merobek, Menempel) sehingga indikator pencapaian kemampuan kreativitas dalam pembelajaran dapat berhasil secara efektif dan efisien. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti dan mengkaji lebih mendalam mengenai “Peran 3 M (Menggambar, Merobek, Menempel) Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Anak Usia 5–6 Tahun Di TK IT Babussalam Hibrida 10 Kota Bengkulu.”

B. Rumusan Masalah

Bagaimana Peran 3M (Menggambar, Merobek, Menempel) Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Anak Usia 5–6 Tahun Di TK IT Babussalam Hibrida 10 Kota Bengkulu?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk menjawab beberapa masalah yang telah dirumuskan, yakni sebagai berikut:

Untuk mengetahui Peran 3M (Menggambar, Merobek, Menempel) Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Anak Usia 5–6 Tahun Di TK IT Babussalam Hibrida 10 Kota Bengkulu.

D. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian ini yakni diharapkan memberi manfaat sebagai berikut:

1. Secara teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah terhadap penggalian dan pengembangan kemampuan Kreativitas anak.
 - b. Sebagai sumber informasi, bahan bacaan, maupun referensi untuk mengembangkan penelitian yang sejenis di masa yang akan datang.
2. Secara praktis
 - a. Bagi Guru
 - 1) Meningkatkan kemampuan pendidik dalam mengenali, dan mengembangkan kemampuan Kreativitas pada masing- masing diri anak yang diajarnya
 - 2) Membantu untuk melakukan variasi strategi/teknik/metode pembelajaran yang dapat menggali pengembangan kemampuan Kreativitas pada setiap diri anak.
 - 3) Memotivasi untuk senantiasa meningkatkan dan memperbaiki strategi/teknik/metode pembelajaran sehingga dapat mengoptimalkan pencapaian kompetensi anak yang meliputi kognitif, afektif, dan psikomotorik.

b. Bagi siswa

- 1) Mendapat layanan dan perlakuan pembelajaran sesuai dengan kecenderungan kemampuan Kreativitas yang dimilikinya
- 2) Merasakan kegiatan pembelajaran yang partisipatif, aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

c. Bagi sekolah

- 1) Memberikan masukan untuk semakin meningkatkan kualitas pembelajaran, mulai dari kompetensi tenaga pengajarnya, fasilitas pembelajaran.
- 2) Memberikan motivasi agar dalam program sekolah mendukung kemampuan Kreativitas

d. Bagi peneliti

- 1) Memberikan pemahaman dan pengetahuan tentang cara mengembangkan kemampuan Kreativitas anak.
- 2) Memperkaya wawasan dan pengalaman mengenai praktik pembelajaran, khususnya pembelajaran menggunakan kegiatan 3 M (Menggambar, Merobek, Menempel).