

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Konseptual/Teoritis

1. Pengertian Peran

Peran dalam penelitian pendidikan dipahami sebagai fungsi aktif yang dimiliki suatu kegiatan, metode, atau media dalam membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Pada konteks anak usia dini, peran tidak hanya dilihat dari keberadaan kegiatan di kelas, tetapi dari kemampuan kegiatan tersebut memberi pengalaman belajar yang mendorong perkembangan anak. Kegiatan yang memiliki peran berarti kegiatan itu mampu mengubah kondisi anak dari belum mampu menjadi lebih mampu melalui proses yang terarah. Pemahaman ini sejalan dengan kajian PAUD yang menempatkan kegiatan bermain dan berkarya sebagai sarana stimulasi perkembangan anak secara menyeluruh (Hasanah & Fajri, 2022).

Peran kegiatan 3M dalam penelitian ini diarahkan pada kontribusinya terhadap kreativitas anak usia 5–6 tahun. Kontribusi tersebut dapat diamati melalui perubahan kemampuan anak dalam menghasilkan ide, memilih cara, membuat karya yang berbeda, dan menambahkan detail pada karya. Anak usia dini

membutuhkan kegiatan konkret karena pemahaman mereka berkembang melalui pengalaman langsung dengan benda, warna, bentuk, dan gerak tangan. Aktivitas yang memberi ruang eksplorasi semacam ini dinilai relevan untuk meningkatkan kreativitas dan motorik halus anak (Yani et al., 2023).

Peran juga dapat dimaknai sebagai hubungan antara proses pembelajaran dan hasil perkembangan yang muncul pada anak. Apabila kegiatan yang diberikan mampu membuat anak lebih berani mencoba, tidak terpaku pada contoh, serta mampu menyelesaikan karya sesuai imajinasi, maka kegiatan tersebut memiliki peran positif dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini, peran 3M dilihat dari perbandingan hasil sebelum dan sesudah anak mengikuti kegiatan menggambar, merobek, dan menempel. Perubahan kategori perkembangan dari BB dan MB menuju BSH dan BSB menjadi bukti bahwa kegiatan pembelajaran memiliki fungsi nyata bagi perkembangan kreativitas anak.

2. Teori Peran

Teori peran digunakan untuk menjelaskan bahwa setiap unsur dalam proses pembelajaran memiliki fungsi tertentu yang saling berkaitan. Guru berperan sebagai fasilitator, anak berperan sebagai pelaku

utama kegiatan, sedangkan media dan metode berperan sebagai sarana yang membantu anak belajar melalui pengalaman. Dalam pendidikan anak usia dini, kegiatan yang dirancang dengan tepat akan membantu anak membangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan belajar. Pandangan ini sesuai dengan pembelajaran PAUD yang menekankan keterlibatan aktif anak dalam kegiatan bermain, bereksplorasi, dan berkarya (Ode Yahyu Herliany Yusuf et al., 2024).

Teori peran dalam penelitian ini tidak ditempatkan sebagai konsep sosial yang berdiri sendiri, tetapi sebagai dasar untuk melihat fungsi kegiatan 3M dalam pembelajaran. Kegiatan menggambar memberi ruang bagi anak untuk memunculkan gagasan awal, kegiatan merobek melatih keberanian memilih bentuk, dan kegiatan menempel membantu anak menyusun kembali gagasan menjadi karya utuh. Ketiga proses tersebut menunjukkan adanya hubungan antara kegiatan, pengalaman, dan perubahan kemampuan anak. Penelitian tentang kegiatan 3M juga menunjukkan bahwa aktivitas menggambar, merobek, dan menempel dapat membantu pengembangan kreativitas, seni, dan keterampilan motorik halus anak (Wulandari, 2025).

Teori peran menjadi penting karena penelitian ini menilai apakah kegiatan 3M benar-benar berfungsi dalam meningkatkan kreativitas anak. Fungsi tersebut tidak cukup dibuktikan melalui penjelasan guru, tetapi perlu dilihat melalui hasil pengamatan sebelum dan sesudah perlakuan. Jika setelah kegiatan anak lebih lancar menghasilkan ide, lebih fleksibel memilih bahan, lebih orisinal dalam karya, dan lebih mampu menambahkan detail, maka peran kegiatan 3M dapat dinyatakan terlihat. Oleh karena itu, teori peran digunakan sebagai dasar berpikir untuk menghubungkan kegiatan pembelajaran dengan perubahan perkembangan kreativitas anak.

3. Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan anak yang berada pada masa pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat, sehingga memerlukan stimulasi yang sesuai dengan karakteristik usianya. Pada masa ini anak belajar melalui pengalaman konkret, pengamatan, peniruan, permainan, dan interaksi dengan orang dewasa maupun teman sebaya. Pendidikan anak usia dini perlu memberikan kesempatan kepada anak untuk bergerak, bertanya, mencoba, dan menghasilkan karya sederhana. Stimulasi yang diberikan secara tepat akan membantu anak berkembang pada aspek kognitif,

bahasa, sosial-emosional, fisik-motorik, seni, dan kreativitas (Hasanah & Fajri, 2022).

Usia 5–6 tahun termasuk tahap penting karena anak mulai mampu mengungkapkan gagasan melalui bahasa, gerak, gambar, dan karya. Anak pada usia ini sudah mulai memahami instruksi sederhana, memilih alat dan bahan, serta menunjukkan minat terhadap kegiatan yang memberi kebebasan berekspresi. Kegiatan pembelajaran yang terlalu kaku dapat membuat anak hanya meniru, sedangkan kegiatan yang memberi ruang eksplorasi dapat mendorong munculnya ide baru. Penelitian PAUD menunjukkan bahwa kegiatan bermain dan berkarya dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam proses belajar (Halisah & Muthohar, 2024).

Karakteristik anak usia dini menuntut guru untuk menyiapkan pembelajaran yang menyenangkan, aman, dan sesuai kebutuhan perkembangan anak. Anak tidak hanya membutuhkan penjelasan verbal, tetapi juga perlu memegang, melihat, membentuk, memadukan, dan menceritakan sesuatu secara langsung. Kegiatan 3M sesuai dengan karakteristik tersebut karena anak terlibat dalam proses menggambar, merobek, dan menempel bahan menjadi karya. Melalui kegiatan itu, anak mendapat kesempatan mengembangkan

kreativitas sekaligus melatih koordinasi mata dan tangan.

4. Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Kreativitas adalah kemampuan anak untuk menghasilkan ide, karya, atau cara baru yang bermakna bagi dirinya sesuai dengan pengalaman dan imajinasinya. Pada anak usia dini, kreativitas tidak harus berupa karya yang benar-benar baru menurut ukuran orang dewasa, tetapi cukup terlihat dari keberanian anak membuat sesuatu yang berbeda dari contoh. Kreativitas muncul ketika anak diberi kesempatan memilih warna, bentuk, bahan, cara menyusun, dan cara menceritakan hasil karyanya. Penelitian tentang media kreatif pada anak usia dini menunjukkan bahwa kreativitas berkembang ketika anak diberi kebebasan bereksplorasi dengan bahan yang dapat diubah dan disusun ulang (Nurjanah & Muthmainah, 2023).

Kreativitas pada anak usia dini berkaitan dengan kemampuan berpikir lancar, luwes, orisinal, dan rinci. Anak yang kreatif dapat menghasilkan lebih dari satu ide, mencoba cara yang berbeda, membuat karya yang tidak

sepenuhnya meniru, serta menambahkan unsur pelengkap pada karyanya. Dalam kegiatan seni, kreativitas tampak melalui pilihan warna, bentuk, komposisi, cerita, dan cara anak menyelesaikan tugas. Penggunaan kegiatan berbasis seni dan bahan lepas terbukti dapat membantu anak menuangkan ide serta menciptakan karya sesuai imajinasi (Supriani & Rahardjo, 2024).

Kreativitas perlu dikembangkan sejak usia dini karena kemampuan ini membantu anak berpikir mandiri dan percaya diri dalam memecahkan masalah sederhana. Anak yang terbiasa berkarya akan lebih berani mencoba, tidak takut salah, dan mampu menemukan alternatif penyelesaian ketika menghadapi bahan atau tugas yang berbeda. Kreativitas juga berkaitan dengan kemampuan anak mengekspresikan perasaan melalui gambar, bentuk, warna, dan cerita. Oleh sebab itu, kegiatan 3M dipandang sesuai karena seluruh tahapannya memberi peluang kepada anak untuk melahirkan ide dan mengembangkan karya secara bertahap.

b. Indikator Kreativitas

Indikator kreativitas dalam penelitian ini diturunkan dari aspek kreativitas yang telah

dibahas pada kajian teori, yaitu kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi. Kelancaran menunjukkan kemampuan anak menghasilkan banyak ide atau gagasan dalam kegiatan berkarya. Keluwesan menunjukkan kemampuan anak menggunakan cara, bahan, atau bentuk yang beragam. Keaslian menunjukkan kemampuan anak membuat karya yang berbeda dari contoh, sedangkan elaborasi menunjukkan kemampuan anak menambahkan detail agar karya menjadi lebih lengkap (Nurjanah & Muthmainah, 2023).

Kelancaran dalam kegiatan 3M dapat diamati ketika anak mampu membuat lebih dari satu ide gambar, bentuk, atau pola. Anak juga menunjukkan kelancaran apabila dapat melanjutkan pekerjaan tanpa terlalu lama menunggu bantuan guru. Indikator ini penting karena anak yang lancar dalam berpikir biasanya lebih mudah memulai kegiatan dan tidak cepat berhenti saat menghadapi kesulitan. Dalam instrumen penelitian, kelancaran diturunkan menjadi pernyataan tentang banyaknya ide dan keberanian anak menyelesaikan gagasan awal.

Keluwesan dalam kegiatan 3M terlihat dari kemampuan anak mencoba berbagai teknik

menggambar, merobek, dan menempel. Anak yang luwes tidak hanya memakai satu cara, tetapi berani mengubah bentuk robekan, memadukan warna, atau menyusun bahan dengan komposisi berbeda. Indikator ini menunjukkan bahwa anak tidak terpaku pada contoh guru atau hasil teman. Dalam instrumen penelitian, keluwesan diturunkan menjadi pernyataan tentang variasi teknik dan keberagaman bahan yang digunakan anak.

Keaslian dalam kegiatan 3M tampak ketika anak menghasilkan karya yang unik dan tidak sama persis dengan contoh. Anak dapat menampilkan bentuk, warna, posisi tempelan, atau cerita karya yang berbeda dari teman sebaya. Keaslian tidak menuntut hasil yang sempurna, tetapi menilai keberanian anak menyampaikan gagasan pribadi. Dalam instrumen penelitian, keaslian diturunkan menjadi pernyataan tentang karya yang berbeda dari contoh dan komposisi yang dibuat sesuai imajinasi anak.

Elaborasi dalam kegiatan 3M terlihat dari kemampuan anak memperkaya karya melalui tambahan detail, hiasan, atau penjelasan sederhana tentang hasil karyanya. Anak yang mampu melakukan elaborasi biasanya tidak berhenti pada

bentuk dasar, tetapi menambahkan unsur pelengkap agar karya lebih bermakna. Indikator ini penting karena menunjukkan adanya pengembangan gagasan dari bentuk sederhana menjadi karya yang lebih lengkap. Dalam instrumen penelitian, elaborasi diturunkan menjadi pernyataan tentang detail karya dan kemampuan anak menceritakan hasil karyanya.

c. Indikator Berdasarkan Tahapan Usia

Indikator kreativitas anak usia 5–6 tahun harus disesuaikan dengan kemampuan perkembangan anak pada usia tersebut. Anak usia 5–6 tahun umumnya sudah mampu memilih bahan, mengikuti arahan sederhana, mengungkapkan alasan, dan menyelesaikan karya dengan bimbingan terbatas. Oleh karena itu, indikator penelitian tidak cukup hanya menyebut kreativitas secara umum, tetapi perlu diturunkan menjadi perilaku yang dapat diamati. Pengamatan terhadap kreativitas anak dapat dilakukan melalui hasil karya, proses anak berkarya, dan cara anak menjelaskan ide yang dibuat (Ramadani & Yaswinda, 2025).

Pada tahap usia 5–6 tahun, kreativitas tampak melalui eksplorasi, imajinasi, kombinasi, kemandirian, dan orisinalitas. Eksplorasi terlihat ketika anak mencoba alat dan bahan, imajinasi tampak ketika anak membuat gambar sesuai pikirannya, dan kombinasi terlihat ketika anak menggabungkan bentuk serta warna. Kemandirian terlihat ketika anak menyelesaikan tugas tanpa selalu menunggu arahan, sedangkan orisinalitas tampak pada karya yang berbeda dari contoh. Kelima ciri tersebut mendukung penurunan aspek kreativitas menjadi indikator yang lebih operasional dalam instrumen penelitian.

d. Karakteristik Kreativitas Anak Usia dini

Kreativitas anak usia dini memiliki karakteristik yang berbeda dengan kreativitas orang dewasa. Anak menampilkan kreativitas melalui kegiatan sederhana, seperti menggambar bebas, menyusun benda, memilih warna, membuat cerita, atau mengubah bahan menjadi bentuk tertentu. Karya anak sering kali belum rapi, tetapi di dalamnya terdapat proses berpikir, keberanian mencoba, dan ekspresi diri. Penelitian tentang permainan konstruktif menunjukkan bahwa kegiatan seperti menggambar dan melipat dapat

meningkatkan imajinasi, keterlibatan, dan kreativitas anak (Halisah & Muthohar, 2024).

Karakteristik kreativitas anak terlihat dari rasa ingin tahu, keberanian mencoba, kesenangan bereksperimen, dan kemampuan menggunakan bahan secara tidak biasa. Anak kreatif biasanya tidak hanya mengikuti satu pola, tetapi mencoba membuat bentuk baru dari bahan yang tersedia. Pada kegiatan 3M, karakteristik ini tampak ketika anak menggambar bentuk sesuai imajinasi, merobek kertas dengan ukuran berbeda, dan menempelkan hasil robekan menjadi gambar yang memiliki cerita. Kegiatan yang memberi kebebasan semacam ini dapat membuat anak lebih aktif dan tidak mudah bosan saat belajar (Supriani & Rahardjo, 2024).

Karakteristik lain yang tampak pada anak kreatif adalah kemampuan menambahkan makna pada hasil karyanya. Anak dapat menjelaskan gambar yang dibuat, alasan memilih warna, atau cerita di balik susunan tempelan. Walaupun penjelasan anak masih sederhana, kemampuan tersebut menunjukkan adanya hubungan antara ide, proses, dan produk. Dalam penelitian ini, karakteristik kreativitas anak menjadi dasar

penyusunan instrumen agar penilaian tidak hanya melihat hasil akhir, tetapi juga proses anak menghasilkan karya.

e. Pengembangan Kreativitas Anak

Pengembangan kreativitas anak perlu dilakukan melalui kegiatan yang memberi kesempatan kepada anak untuk memilih, mencoba, dan menghasilkan karya. Guru tidak cukup hanya memberi contoh, tetapi perlu menyediakan alat dan bahan yang memungkinkan anak mengembangkan ide secara mandiri. Kegiatan yang terlalu diarahkan dapat membuat anak hanya meniru, sedangkan kegiatan yang terbuka dapat mendorong anak berpikir lebih bebas. Hasil penelitian tentang media loose part menunjukkan bahwa anak yang memperoleh kesempatan mengeksplorasi bahan memiliki kreativitas lebih baik dibandingkan anak yang hanya menggunakan media konvensional (Nurjanah & Muthmainah, 2023).

Pengembangan kreativitas juga membutuhkan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak menekan anak. Anak akan lebih mudah menunjukkan gagasan ketika merasa aman, dihargai, dan diberi kesempatan

menyelesaikan karya dengan caranya sendiri. Guru dapat memberi arahan awal, tetapi hasil akhir tetap perlu memberi ruang bagi pilihan anak. Dalam kegiatan 3M, arahan guru diperlukan untuk menjelaskan langkah, sedangkan kebebasan anak diperlukan agar hasil karya tetap mencerminkan kreativitas pribadi.

Kegiatan menggambar, merobek, dan menempel dapat menjadi sarana pengembangan kreativitas karena melibatkan ide, gerak tangan, pengamatan bentuk, dan penyusunan komposisi. Anak belajar membuat rencana sederhana melalui gambar, melatih kontrol tangan melalui robekan, dan mengembangkan gagasan melalui tempelan. Proses tersebut membantu anak memahami bahwa satu karya dapat dibuat dengan banyak cara. Karena itu, pengembangan kreativitas dalam penelitian ini diarahkan pada proses anak menghasilkan karya secara lancar, luwes, orisinal, dan rinci.

f. Kreativitas Pada Anak Usia Dini

Kreativitas pada anak usia dini merupakan kemampuan untuk mengekspresikan ide melalui tindakan, bahasa, gambar, dan karya. Anak usia dini menunjukkan kreativitas ketika mampu

membuat sesuatu berdasarkan pengalaman dan imajinasinya sendiri. Kreativitas tidak selalu muncul dalam karya yang sempurna, tetapi terlihat dari proses anak mencoba, memilih, mengubah, dan menjelaskan hasil pekerjaannya. Penelitian tentang pembelajaran kreatif pada PAUD menegaskan bahwa media yang memberi ruang eksplorasi dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini (Hernawati et al., 2025).

Pada anak usia 5–6 tahun, kreativitas dapat diamati melalui cara anak memulai pekerjaan, memilih bahan, mengembangkan bentuk, dan menyampaikan cerita tentang karyanya. Anak yang kreatif cenderung lebih aktif dalam bertanya, mencoba alternatif, dan tidak hanya menunggu contoh dari guru. Kegiatan seni menjadi salah satu cara yang sesuai karena anak dapat menyalurkan pikiran melalui bentuk visual. Oleh karena itu, kegiatan 3M dipilih karena memadukan proses visual, motorik halus, dan ekspresi diri.

Kreativitas anak usia dini perlu dipahami sebagai proses yang bertahap. Anak dapat mulai dari coretan sederhana, kemudian berkembang menjadi bentuk, warna, komposisi, dan cerita yang lebih jelas. Perkembangan tersebut membutuhkan

latihan berulang melalui kegiatan yang menarik dan sesuai dengan dunia bermain anak. Dalam penelitian ini, kreativitas anak usia dini dinilai dari perubahan kemampuan anak sebelum dan sesudah mengikuti kegiatan 3M.

5. Kegiatan Menggambar, Merobek dan Menempel (3M)

a. Pengertian Menggambar

Menggambar adalah kegiatan membuat bentuk visual melalui garis, warna, dan pola sesuai dengan pengalaman atau imajinasi anak. Pada anak usia dini, menggambar tidak hanya bertujuan menghasilkan gambar yang rapi, tetapi juga menjadi sarana menyalurkan ide dan perasaan. Anak dapat menggambar benda yang pernah dilihat, sesuatu yang dibayangkan, atau bentuk sederhana yang muncul secara spontan. Kegiatan menggambar terbukti dapat meningkatkan keterlibatan dan kreativitas anak karena memberi ruang bagi anak untuk menuangkan gagasan secara bebas (Halisah & Muthohar, 2024).

Dalam kegiatan 3M, menggambar menjadi tahap awal karena anak diminta memunculkan ide sebelum merobek dan menempel bahan. Gambar yang dibuat anak menjadi dasar bagi proses

berikutnya, sehingga anak belajar menyusun rencana sederhana. Guru dapat memberi tema, tetapi anak tetap diberi kesempatan memilih bentuk, ukuran, dan warna sesuai gagasan sendiri. Dengan cara ini, menggambar berperan dalam melatih kelancaran ide dan keaslian karya anak.

b. Pengertian Merobek

Merobek adalah kegiatan memisahkan kertas atau bahan tertentu dengan menggunakan jari tangan untuk menghasilkan bentuk yang diinginkan. Kegiatan ini melatih koordinasi mata dan tangan, kekuatan jari, serta kontrol gerak halus anak. Pada anak usia dini, hasil robekan tidak harus rapi karena yang dinilai adalah proses anak mencoba mengendalikan bahan. Aktivitas 3M yang melibatkan memotong, merobek, atau menempel dinilai dapat membantu perkembangan motorik halus dan kreativitas anak (Putri et al., 2026).

Dalam kegiatan 3M, merobek memberi kesempatan kepada anak untuk mengubah bahan menjadi bentuk yang berbeda. Anak dapat membuat robekan kecil, besar, memanjang, melengkung, atau tidak beraturan sesuai kebutuhan karyanya. Proses ini mendorong keluwesan karena

anak tidak hanya memakai satu bentuk atau satu cara. Merobek juga mendukung keaslian karya karena setiap anak akan menghasilkan bentuk robekan yang berbeda.

c. Pengertian Menempel

Menempel adalah kegiatan merekatkan bahan pada bidang tertentu untuk membentuk susunan atau komposisi karya. Pada anak usia dini, menempel melibatkan kemampuan memilih posisi, mengatur jarak, memadukan warna, dan menyelesaikan karya secara bertahap. Kegiatan ini melatih ketelitian, konsentrasi, koordinasi mata dan tangan, serta rasa percaya diri anak ketika melihat hasil karyanya terbentuk. Penelitian tentang kegiatan 3M menunjukkan bahwa menempel dapat mendukung kreativitas melalui kombinasi bentuk, warna, dan penataan komposisi (Wulandari, 2025).

Dalam kegiatan 3M, menempel menjadi tahap akhir yang menggabungkan gagasan dari kegiatan menggambar dan merobek. Anak tidak hanya merekatkan kertas, tetapi juga menentukan bagaimana potongan bahan disusun agar menjadi gambar yang bermakna. Tahap ini mendorong elaborasi karena anak dapat menambahkan detail,

hiasan, atau variasi bahan. Menempel juga memberi kesempatan kepada anak untuk menceritakan hasil karya yang telah disusun.

6. Tahapan 3 M

Tahapan kegiatan 3M terdiri atas menggambar, merobek, dan menempel yang dilakukan secara berurutan. Tahap menggambar digunakan untuk memunculkan ide awal, tahap merobek digunakan untuk membentuk bahan, dan tahap menempel digunakan untuk menyusun hasil akhir. Urutan ini membantu anak memahami bahwa sebuah karya dapat dibuat melalui proses yang bertahap. Penelitian tentang kegiatan 3M menunjukkan bahwa pelaksanaan yang terstruktur dan berkelanjutan dapat meningkatkan kreativitas, keterampilan seni, motorik halus, dan rasa percaya diri anak (Wulandari, 2025).

Tahapan 3M juga memberi kesempatan kepada guru untuk mengamati perkembangan kreativitas anak pada setiap proses. Pada tahap menggambar, guru dapat melihat kelancaran ide dan keberanian anak memulai karya. Pada tahap merobek, guru dapat menilai keluwesan anak dalam membuat variasi bentuk. Pada tahap menempel, guru dapat menilai keaslian dan elaborasi melalui susunan, detail, serta cerita karya anak.

7. Peran 3M (Menggambar, Merobek, Menempel) Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Anak Usia 5–6 Tahun

Kegiatan 3M berperan dalam meningkatkan kreativitas anak karena setiap tahapnya menuntut anak untuk berpikir dan bertindak secara aktif. Menggambar membantu anak memunculkan gagasan awal, merobek membantu anak mencoba bentuk yang beragam, dan menempel membantu anak menyusun gagasan menjadi karya. Proses ini sesuai dengan kebutuhan anak usia 5–6 tahun yang belajar melalui kegiatan konkret dan menyenangkan. Penelitian Yani et al. (2023) menunjukkan bahwa kegiatan menggambar, merobek, dan menempel dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan anak melalui proses seni yang aktif.

Peran kegiatan 3M dalam penelitian ini difokuskan pada kemampuan kreativitas yang terdiri atas kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi. Kelancaran tampak ketika anak mampu menghasilkan banyak ide, keluwesan tampak ketika anak memakai cara dan bahan yang beragam, keaslian tampak ketika anak membuat karya yang berbeda, dan elaborasi tampak ketika anak menambahkan detail pada karya. Keempat aspek tersebut dapat diamati secara langsung

dalam proses 3M karena anak berhadapan dengan gambar, kertas, warna, lem, dan pilihan komposisi. Penelitian tentang kegiatan seni dan media terbuka juga menunjukkan bahwa anak lebih kreatif ketika diberi kesempatan membuat karya berdasarkan ide sendiri (Supriani & Rahardjo, 2024).

Kegiatan 3M juga berperan dalam membangun keberanian anak untuk mencoba dan menyelesaikan karya. Anak yang awalnya ragu dapat terdorong untuk memulai gambar, memilih warna, merobek bahan, dan menata tempelan setelah melihat bahwa hasil karya tidak harus sama dengan contoh guru. Perubahan ini penting karena kreativitas anak usia dini berkembang melalui pengalaman berulang yang memberi rasa berhasil. Oleh karena itu, kegiatan 3M dipandang relevan untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak usia 5–6 tahun di TK IT Babussalam Hibrida 10 Kota Bengkulu.

B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian mengemukakan dan menunjukkan dengan tegas masalah yang akan dibahas belum pernah diteliti atau berbeda dengan penelitian yang sebelumnya. Dalam penelitian ini peneliti memperkuat hasil penelitiannya dengan memperjelas dan memberikan perbedaan dengan penelitian yang telah ada sebelumnya

yang peneliti gunakan sebagai patokan dalam menyusun skripsi ini diantaranya:

- 1) Penelitian Salmina & Nurtiani (2020:40) menemukan bahwa kecerdasan *visual-spasial* anak di PAUD Mina Aceh Besar belum berkembang secara optimal. Anak kesulitan mengenali karakteristik objek dan menuangkannya ke dalam gambar, serta kurang peka terhadap unsur seni seperti bentuk, ukuran, dan warna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan menggambar mampu meningkatkan kecerdasan *visual-spasial* anak. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan kegiatan seni rupa sebagai stimulus perkembangan anak usia dini. Perbedaannya, penelitian Salmina & Nurtiani berfokus pada kecerdasan *visual-spasial* melalui kegiatan menggambar, sedangkan penelitian ini berfokus pada kemampuan kreativitas melalui kegiatan 3M (Menggambar, Merobek, dan Menempel).
- 2) Penelitian Nurhandayani et al. (2022:46) menunjukkan adanya peningkatan signifikan kecerdasan *visual-spasial* anak melalui dua siklus. Peningkatan terlihat dari kemampuan anak mengenal bentuk geometri, arah, warna, gambar, dan nama bangunan, serta kemampuan merancang bangunan

sederhana dan memahami persamaan serta perbedaan antara dua bentuk. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas aktivitas yang menstimulasi kemampuan anak usia dini melalui kegiatan konkret. Perbedaannya, penelitian Nurhandayani et al. menggunakan kegiatan bermain balok dan menekankan kecerdasan *visual-spasial*, sedangkan penelitian ini menggunakan kegiatan 3M untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5–6 tahun.

- 3) Penelitian Rydhanti (2021:127) menunjukkan bahwa kecerdasan *visual-spasial* anak sudah berkembang sesuai harapan, tetapi belum maksimal karena masih terdapat beberapa anak yang memerlukan bimbingan lebih lanjut dari guru. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama menempatkan peran guru dan aktivitas pembelajaran sebagai faktor penting dalam perkembangan anak usia dini. Perbedaannya, penelitian Rydhanti mengkaji upaya guru dalam mengembangkan kecerdasan *visual-spasial*, sedangkan penelitian ini mengkaji peran kegiatan 3M (Menggambar, Merobek, dan Menempel) dalam meningkatkan kemampuan kreativitas anak.

C. Kerangka Berpikir



Kegiatan pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran bertujuan untuk membantu peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Kegiatan 3M (Menggambar, Merobek, dan Menempel) adalah serangkaian aktivitas yang sering digunakan dalam pendidikan anak usia dini (PAUD) dan sekolah dasar untuk mengembangkan berbagai keterampilan anak (Sabillah et al., 2022:163). Kegiatan 3M seringkali dikombinasikan untuk menciptakan aktivitas yang lebih menarik dan bermanfaat. Misalnya, anak-anak dapat menggambar sebuah gambar, merobek kertas warna menjadi potongan-potongan kecil, dan

kemudian menempelkan potongan-potongan tersebut pada gambar mereka untuk menciptakan kolase.

Kreativitas merupakan cabang seni yang hasil karyanya dapat dinikmati melalui indra penglihatan dan perabaan. Ia adalah bentuk ekspresi manusia yang diwujudkan melalui pengolahan unsur-unsur visual seperti garis, bidang, bentuk, warna, tekstur, dan ruang. Dalam proses penciptaannya, Kreativitas tidak hanya melibatkan keterampilannya teknis, tetapi juga imajinasi, kreativitas, dan kepekaan estetika seorang seniman (Carissa & Hasibuan, 2024:38).

Kreativitas memiliki cakupan yang sangat luas, mencakup berbagai bentuk karya seperti lukisan, patung, grafis, keramik, tekstil, arsitektur, dan desain. Setiap bentuk karya Kreativitas memiliki karakteristik dan teknik sendiri, namun semuanya bertujuan untuk menciptakan pengalaman visual yang menarik dan bermakna bagi penikmatnya.

Lebih dari sekadar keindahan visual, Kreativitas juga berfungsi sebagai media komunikasi. Melalui karya seni, seorang seniman dapat menyampaikan ide, emosi, pandangan, atau kritik sosialnya kepada masyarakat. Kreativitas juga dapat menjadi representasi dari budaya, sejarah, dan nilai-nilai suatu masyarakat.

Dalam perkembangan sejarahnya, Kreativitas terus mengalami evolusi dan perubahan. Berbagai aliran dan gaya seni muncul dan berkembang, mencerminkan perubahan zaman dan pemikiran manusia. Kreativitas modern dan kontemporer seringkali mengeksplorasi konsep-konsep baru dan menantang konvensi-konvensi tradisional.

Kreativitas bukan hanya sekadar produk akhir, tetapi juga merupakan proses kreatif yang melibatkan interaksi antara seniman, bahan, dan teknik. Proses ini seringkali dipenuhi dengan eksperimen, eksplorasi, dan penemuan. Oleh karena itu, Kreativitas dapat menjadi sarana untuk mengembangkan kreativitas, imajinasi, dan kemampuan berpikir kritis.

Untuk meningkatkan suatu proses pembelajaran dibutuhkan cara atau teknik yang dapat digunakan agar suatu proses pembelajaran berjalan dengan apa yang diinginkan, salah satunya dengan kegiatan 3M (Menggambar, Merobek, dan Menempel) ini, dimana sudah kita ketahui bahwa pembelajaran 3M (Menggambar, Merobek, dan Menempel) ini sangat cocok untuk dikembangkan pada anak usia dini.

Sedangkan jika kegiatan 3M (Menggambar, Merobek, dan Menempel) monoton dan media pembelajaran yang digunakan tidak menarik bagi anak

maka anak tersebut akan mudah bosan dengan pembelajaran di kelas, itulah mengapa kegiatan 3M (Menggambar, Merobek, dan Menempel) dirancang dan sangat cocok untuk mempermudah anak dalam meningkatkan kemampuan Kreativitas anak.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta sesungguhnya yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang sesungguhnya.

Penelitian yang merumuskan hipotesis adalah penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif. Pada penelitian kualitatif, tidak dirumuskan hipotesis, tetapi justru diharapkan dapat ditemukan hipotesis. Selanjutnya hipotesis tersebut akan diuji oleh peneliti dengan menggunakan pendekatan kuantitatif (Sugiyono, 2016:73).

Dalam kaitannya dengan penelitian, peneliti berasumsi bahwa dengan kegiatan 3M (Menggambar,

Merobek, dan Menempel) bisa meningkatkan kemampuan kreativitas anak. Sehingga dapat diajukan hipotesis yaitu:

Ho: Tidak adanya peran 3M (Menggambar, Merobek, Menempel) untuk meningkatkan kemampuan Kreativitas anak usia 5–6 tahun di TK IT Babussalam Hibrida 10 Kota Bengkulu

Ha: Adanya peran 3M (Menggambar, Merobek, Menempel) untuk meningkatkan kemampuan Kreativitas anak usia 5–6 tahun di TK IT Babussalam Hibrida 10 Kota Bengkulu

