

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Kreativitas merupakan sikap khas dan unik yang muncul dari dalam diri seseorang. Menurut Solso menyatakan bahwa kreativitas merupakan aktivitas kognitif yang memunculkan hasil ide-ide baru terhadap sebuah masalah yang dihadapi. Kreativitas dapat berupa imajinasi, cara berfikir dan sebuah analisa fikiran yang muncul akibat sebuah masalah, dan kreativitas terkadang muncul secara tiba-tiba menjadikan seseorang untuk melakukan sesuatu yang berbeda sesuai dengan tingkat kreativitas yang dimilikinya. Jadi dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan hasil pemikiran atau imajinasi seseorang dalam sebuah tindakan untuk menyelesaikan masalah yang dihadapinya secara cepat dan tepat. Kreativitas dapat distimulasi sejak dini agar anak usia dini memiliki kreativitas dalam menjalani kehidupan.<sup>1</sup>

Kreativitas sangat penting dalam pertumbuhan anak selanjutnya. Anak usia 5-6 tahun dapat melakukan aktivitas menggambar berbagai macam bentuk yang beragam, melukis dengan berbagai objek, membuat karya seperti bentuk yang sebenarnya dengan berbagai macam bahan (kertas, plastisin, balok, tanah liat, dan pasir), sehingga nantinya anak dapat menyusun berdasarkan warna, ukuran, dan bentuk. Anak usia 5-6 tahun merupakan anak yang sangat potensial untuk dikembangkan beragam skill dan kemampuan, terutama dalam hal kreativitas yang perlu dikembangkan sejak dini. Anak jika diberi stimulus dengan baik maka anak akan mudah dalam menuangkan kreativitas seperti dengan cara mencoret-coret atau menggambar sesuai kemampuan pada anak. Dari sisi pendidik juga tidak boleh melarang anak saat mereka menuangkan imajinasi. Sebab, apabila anak dilarang, maka anak akan malas dan yang seharusnya bisa berkembang juga akan berhenti tumbuh kembangnya. Anak memiliki kebebasan dan memerlukan bimbingan dari guru/pendidik, sehingga nantinya dapat terarah.

---

<sup>1</sup> Farida Mayar, Sri Hartuti Husin, dkk, "Peningkatan Kemampuan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Menggambar Bebas Setia Hari Di Taman Kanak-Kanak Darussalam Gadut," *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 3, No. 6, (2019): 2, diakses pada 20 November, 2021, <http://repository.unp.ac.id/35223/>.

Kreativitas seni merupakan sebuah keindahan, seni merupakan ekspresi ruh dari manusia yang menghasilkan tata laku manusia yang mengandung sebuah nilai keindahan. Seni dalam diperbolehkan seperti yang terdapat dalam firman Allah surah Ar Rum 30 yang berbunyi:<sup>2</sup>

فَأَقِمْ وَجْهَكَ لِلدِّينِ حَنِيفًا فِطْرَتَ اللَّهِ الَّتِي فَطَرَ النَّاسَ عَلَيْهَا لَا تَبْدِيلَ  
لِخَلْقِ اللَّهِ ذَلِكَ الدِّينُ الْقَيِّمُ وَلَكِنَّ أَكْثَرَ النَّاسِ لَا يَعْلَمُونَ

Artinya : “Maka hadapkanlah wajahmu dengan lurus kepada agama Allah; (tetaplah atas) fitrah Allah yang telah menciptakan manusia menurut fitrah itu. Tidak ada peubahan pada fitrah Allah. (Itulah) agama yang lurus; tetapi kebanyakan manusia tidak mengetahui” ( Ar Rum. 30 )

Dari ayat tersebut telah dijelaskan bahwa tentang “fitrah” dimana posisi seni adalah sebuah fitrah dari diri manusia, itulah yang menjadikan kedudukan manusia dan makhluk Allah yang lainnya berbeda. Fitrah dalam bahasa Arab diartikan membuka, asal kejadian manusia, keadaan suci. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kata fitrah merupakan sifat asli, bakat, pembawaan perasaan.<sup>3</sup> Jadi fitrah itu secara lughoh itu suci sedangkan dalam kompetensi merupakan suatu bakat yang timbul dari diri manusia seperti halnya pada kreativitas. Kreativitas seni inilah yang dapat muncul dari diri manusia sehingga menghasilkan suatu karya seni dari apa yang sudah dibuat manusia. Seperti pada menggambar itu merupakan kreativitas seni karena dengan menggambar akan menghasilkan suatu karya yaitu berbentuk seni visual yang mana dapat dilihat oleh orang banyak.

Mengembangkan kreativitas pada anak usia dini perlu dilakukan dengan cara melakukan aktivitas menggambar. Karena menggambar merupakan kegiatan yang dapat mengembangkan ide, pikiran, perasaan dalam kegiatan menggambar, serta menceritakan hasil gambar sesuai dengan imajinasi masing-masing anak. Menggambar adalah pengungkapan seseorang secara mental dan visual dari apa yang dialaminya dalam bentuk

<sup>2</sup> Akhmad Akromusyuhada, ” Seni Dalam Perpektif Al Quran Dan Hadist”, *Jurnal Tahdzibi: Manajemen Pendidikan* 3 No. 1 (2018): 03.

<sup>3</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia, volume 1.3.

garis dan warna. Menggambar merupakan wujud eksplorasi dan gaya anak dalam mengeluarkan imajinasi baru, penggalian gagasan dan kreativitas, bahkan bisa menjadi ekspresi pada diri anak. Pada intinya mnggambar itu suatu perpaduan antara keterampilan, kepekaan rasa, kreativitas, ide, pengetahuan, dan wawasan yang ada pada diri anak.<sup>4</sup>

Anak yang kreatif memiliki kedudukan yang sama, baik berada di rumah, sekolah maupun masyarakat.<sup>5</sup> Namun potensi kreativitas mereka perlu perhatian khusus dari pendidik agar dapat berkembang. Dalam era modern ini, tidak dapat dipungkiri bahwa kesejahteraan dan kejayaan bangsa Indonesia sangat bergantung pada kontribusi kreativitas anak bangsa, munculnya ide-ide baru, serta penemuan baru dari masyarakat. Untuk mencapai hal tersebut, sikap dan perilaku kreatif yang harus dipupuk sejak usia dini.

Menggambar merupakan salah satu cara untuk mengembangkan kreativitas anak, dimana anak akan mengeksplorasi pikiran dan ide-ide baru mereka serta berimajinasi yang nantinya dituangkan diatas kertas gambarnya. Disamping itu, harus ada rangsangan yang diberikan kepada anak agar kreativitasnya semakin pula berkembang. Menggambar itu bisa membuat anak menjadi senang dan tidak bosan apabila sering dilakukan karena anak memiliki kesempatan untuk berimajinasi. Dengan diperlihatkannya suatu objek dan situasi sekitar anak, maka anak akan dapat menuangkan hasil yang dilihat dengan cara menggambar di atas kertas. Setelah menggambar anak juga dapat menceritakan apa yang telah dibuat. Pada anak usia 5-6 tahun, seiring dengan berjalannya waktu perkembangan kemampuan motorik dan konsep-konsep yang dimiliki, gambar anak pun sudah menunjukkan kemiripan dengan objek yang diberikan pada anak, sehingga anak akan termotivasi untuk membuat gambar.<sup>6</sup>

---

<sup>4</sup> Veryawan, Juliati, dkk, “Kegiatan Menggambar Bebas Menggunakan Crayon Dalam Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini,” *as-sibyan Jural Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 4, No 1, (2020): 3, diakses pada 20 November, 2021, <http://www.jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/assibyan/article/view/3624>.

<sup>5</sup> Masganti Sit dkk, *Pengembangan Kreativitas Anak*, (Medan: Perdaa Publishing, 2016), 170.

<sup>6</sup> Masganti Sit dkk, *Pengembangan Kreativitas Anak*, (Medan: Perdaa Publishing, 2016), 170.

Media adalah alat yang sangat penting untuk membantu proses belajar mengajar terutama di Taman Kanak-Kanak. Media hendaknya dapat didengar, dilihat, dan dibaca. Dengan adanya media dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi ajar kepada anak didiknya. Pentingnya media dalam belajar mengajar adalah dapat membawa dan membangkitkan rasa senang dan gembira bagi anak-anak dan memperbarui semangat mereka untuk memantapkan pengetahuan pada anak-anak serta menghidupkan suasana kegiatan pembelajaran, sehingga pembelajaran tidak terjadi kebosanan dalam pembelajaran. Adapun fungsi media adalah perangsang dan alat yang disediakan guru untuk mendorong anak belajar lebih cepat dan sebagai alat bantu pendengaran dan penglihatan bagi peserta didik dalam rangka memperoleh pengalaman yang signifikan.<sup>7</sup>

Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada anak didik dengan tujuan untuk merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian anak didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Diantara media pembelajaran yang sederhana dan mudah didapat untuk aktivitas menggambar adalah media kertas, pensil, krayon, dan lain sebagainya. Penggunaan media kertas sebagai media pembelajaran yang dipilih karena dari satu kertas bisa digunakan untuk beragam model pembelajaran, misalnya sebagai sarana menulis, menggambar, hingga membuat kreasi dengan metode melipat kertas (origami). Dengan demikian, kreativitas anak bisa lebih dikembangkan melalui beragam media tersebut. Selain itu, media kertas juga bisa dengan mudah dijumpai di lingkungan pendidikan.

Berdasarkan data pengembangan kreativitas seni anak, TK Miftakhul Arifin Tengguli Bangsri Jepara adalah salah satu lembaga pendidikan dasar yang bergerak pada pemenuhan lembaga pengembangan kreativitas seni anak atau yang dapat mengembangkan kreativitas seni anak melalui pembelajaran.<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup> Alma Rara Anggia, Untung Nopriansyah, "Mengembangkan Kreativitas Anak melalui Permainan Warna Dengan Media Benang Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Raudhatul Athfal Perwanida I Bandar Lampung," *al-athfaal Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, (2019), 3, diakses pada 20 November, 2021, <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/al-athfaal/article/view/3789>.

<sup>8</sup> Data hasil observasi dan wawancara dengan Ibu Kotiyah selaku Kepala Sekolah TK Miftakhul Arifin Tengguli, pada tanggal 10 Oktober 2022.

Salah satu aktivitas yang digunakan untuk mengembangkan kreativitas seni anak di TK Miftakhul Arifin Tengguli Bangsri Jepara yaitu aktivitas menggambar dengan menggunakan media HVS, Media HVS adalah sebuah media pembelajaran yang efektif untuk kegiatan menggambar, yang diberikan pada anak untuk bereksplorasi dalam menuangkan ide baru dengan menyesuaikan tema pembelajaran yang sudah direncanakan lalu anak dibebaskan dalam menggambar. kegiatan ini disana sudah ada namun belum ada peningkatan disebabkan oleh gurunya yang kurang berinovasi dan guru tidak memberi kebebasan. Aktivitas menggambar ini mampu merangsang perhatian dan imajinasi anak dalam menggambar sesuai tema apa yang disampaikan guru. Aktivitas menggambar ini dapat mengembangkan kreativitas anak melalui kegiatan observasi yang dapat melihat secara langsung apa yang disampaikan guru sehingga anak lebih tertarik dan anak tidak merasa jenuh. Selain itu dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan mengesankan aktivitas menggambar yang direncanakan guru menggunakan alat dan bahan yang sederhana dan mudah ditemukan dilingkungan sekitar.

Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan dan problem yang ditemukan pada TK B Miftakhul Arifin Tengguli Bangsri Jepara, maka penulis ingin mengangkat masalah tersebut kedalam penelitian dengan judul **“MENGEMBANGKAN KREATIVITAS SENI ANAK MELALUI AKTIVITAS MENGGAMBAR DI TK B MIFTAKHUL ARIFIN TENGGULI BANGSRI JEPARA”**.

## **B. Fokus Penelitian**

Fokus penelitian ini merupakan batasan bagi peneliti mendesain sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditetapkan dan menjadikan penelitian tersebut pada titik fokus sampai selesainya pelaksanaan penelitian. Dengan peneliti menyelidiki dan membahas secara detail yang berhubungan dengan penelitian. Dengan adanya fokus penelitian tersebut dapat membawa keberuntungan, misalnya mempermudah penelitian, menentukan metode, dan sampai pada tahap pelaporan. Agar masalah dalam penelitian ini tidak menyimpang dari apa yang diteliti maka penulis memfokuskan pada masalah: Mengembangkan Kreativitas Seni Anak Melalui Aktivitas Menggambar Di TK B Miftakhul Arifin Tengguli Bangsri Jepara.

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas jadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan pengembangan kreativitas seni anak melalui aktivitas menggambar di TK B Miftakhul Arifin Tengguli Bangsri Jepara?
2. Bagaimana faktor pendukung dan penghambat dalam pengembangan kreativitas seni anak melalui aktivitas menggambar di TK B Miftakhul Arifin Tengguli Bangsri Jepara?

### D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penerapan pengembangan kreativitas seni anak melalui aktivitas menggambar di TK B Miftakhul Arifin Tengguli Bangsri Jepara.
2. Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat dalam pengembangan kreativitas seni anak melalui aktivitas menggambar di TK B Miftakhul Arifin Tengguli Bangsri Jepara.

### E. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik manfaat yang bersifat teoritis maupun praktis. Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan menambah wawasan serta keilmuan dalam bidang pendidikan anak usia dini terutama dalam mengembangkan kreativitas anak melalui menggambar dengan media kertas di lembaga Taman Kanak-Kanak.

#### 2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

##### a. Bagi Lembaga

Diharapkan dapat memberikan bahan masukan untuk guru mengenai cara mengembangkan kreativitas anak pada kegiatan menggambar.

b. Bagi Peneliti

Sebagai tambahan ilmu pengetahuan mengenai cara mengembangkan kreativitas anak melalui menggambar dengan media kertas.

c. Bagi Pembaca

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai rujukan dan memberikan inspirasi, untuk lebih mengetahui cara mengembangkan kreativitas anak melalui menggambar dengan media kertas.

## F. Sistematika Penulisan

Agar mempermudah dalam penyusunan penulisan ini, maka perlu disusun sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab I memuat Pendahuluan. Uraian terkait latar belakang, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

Bab II memaparkan tentang Kajian Pustaka yang mencakup pada kajian teori terkait judul, penelitian terdahulu, dan kerangka berfikir.

Bab III menguraikan tentang metode penelitian yang mencakup jenis dan pendekatan, lokasi, subjek dan objek penelitian serta sumber data, teknik pengumpulan data, pengujian keabsahan data, dan teknik analisis data.

Bab IV menunjukkan data-data dan hasil penelitian dan pembahasan analisis hasil penelitian.

Bab V berisi simpulan penelitian dan saran terkait hasil penelitian.