

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah satu dari sekian jenjang pendidikan yang patut diterapkan untuk peningkatan tumbuh kembang anak. Berbeda dengan pendidikan dasar semisal Sekolah Dasar (SD), pendidikan yang diterapkan di PAUD merupakan pendidikan yang menekankan pada nilai-nilai kemandirian, keterampilan, dan kemampuan dasar anak.

Sujiono dalam bukunya menerangkan bahwa konsep keilmuan PAUD cenderung bersifat Isomorfis.¹ Dengan kata lain, keilmuan yang digunakan dalam pola pendidikan PAUD merupakan interdisiplin ilmu atau gabungan dari beberapa disiplin ilmu, seperti; psikologi, fisiologi, sosiologi, ilmu pendidikan anak, antropologi, humaniora, kesehatan, gizi, serta ilmu lain yang menyangkut perkembangan otak dan fisik anak. Tidak berbeda jauh dengan Sujiono, Hasan juga menerangkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pola pendidikan yang menitik beratkan pada pelatakan dasar pada pertumbuhan dan perkembangan fisik anak, yang dimana dalam masa pelaksanaannya pola ini meliputi beberapa hal seperti kecerdasan, pola pikir, daya cipta, emosi, spiritual, bahasa/komunikasi, serta hal-hal lain yang masuk dalam lingkup yang sama.²

Dalam proses pelaksanaannya PAUD melibatkan bahwa hal, tidak terkecuali dengan kreativitas. Kreativitas merupakan salah satu unsur penting dalam membangun kemampuan anak. Tidak hanya kemampuan berpikir, kreativitas juga merancang kemampuan anak dalam karya cipta. Kreativitas sendiri adalah

¹ Sujiono, Yalianti Nuraeni. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.

² Hasan, Maimunah. 2009. PAUD (PENDIDIKAN ANAK USIA DINI). Jogjakarta: DIVAPress.

kemampuan karya cipta seseorang untuk dapat menciptakan sesuatu yang baru. Dalam pandangan yang lebih luas, kreativitas adalah komponen yang dimiliki oleh setiap orang untuk melakukan dan/atau menciptakan suatu hal yang baru.

Dalam lingkup Pendidikan Anak Usia Dini kreativitas kerap dilibatkan dalam beberapa kegiatan, salah satunya adalah kegiatan menggambar. Menggambar sendiri adalah salah satu kegiatan yang umum dilakukan pada Pendidikan Anak Usia Dini. Kegiatan menggambar dimaksudkan untuk meningkatkan kreativitas anak. Di luar daripada itu menggambar merupakan kegiatan yang cukup disukai anak. Pelaksanaannya pun kerap diwarnai dengan antusiasme yang cukup tinggi. Namun demikian, tidak seterusnya kegiatan menggambar mencapai tujuan awal, yakni meningkatkan kreativitas anak. Ada banyak hal yang menyebabkan tujuan tersebut tidak tercapai, salah satunya adalah karena metode pendekatan dan pengajaran yang diberikan pendidik tidak sampai pada siswa.

Contextual Learning adalah salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan peserta didik untuk meningkatkan kreativitas anak. *Contextual Learning* adalah metode yang menekankan pada keterlibatan anak secara penuh pada proses pembelajaran. Mulyasa menerangkan bahwa *Contextual Learning* merupakan konsep pembelajaran yang mengaitkan materi pembelajaran dengan keseharian anak secara nyata.³ Lebih lanjut, model pembelajaran ini memungkinkan peserta didik menghubungkan dan menerapkan materi hasil belajarnya pada kehidupan nyata.

Tidak berbeda dengan uraian Mulyasa, Sanjaya juga menekankan hal yang serupa, bahwa model pembelajaran *Contextual Learning* memungkinkan peserta didik

³ E. Mulyasa. 2009. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Rosda Karya.

terlibat secara penuh untuk mencari materi belajar dan menghubungkannya dengan dunia nyata.⁴

Kaitannya dengan proses kegiatan menggambar adalah, *Contextual Learning* mampu mengarahkan siswa untuk dapat melihat objek sekitar, memperhatikannya, dan menggambarannya pada kertas atau kanvas. Di sisi lain, dengan menggunakan metode *Contextual Learning*, siswa juga menjadi lebih aktif untuk bertanya dan mencari petunjuk, baik melalui bertanya pada pendidik maupun ke teman sebaya. Lebih lanjut, model pembelajaran ini memungkinkan peserta didik untuk dapat lebih aktif, kreatif, dan cerdas dalam menentukan objek gambar untuk tugas gambarnya.

Siswa Kelompok B Taman Kanak-Kanak Darussalam adalah kelompok siswa dengan kemampuan menggambar yang baik. Namun, menurut pengamatan penulis, siswa-siswa tersebut cenderung bingung dan tidak tahu apa yang akan mereka gambar. Hal tersebut terjadi akibat tidak adanya model pembelajaran yang tepat yang digunakan pendidik untuk meningkatkan kreativitas anak. Melalui penelitian dengan bertajuk “Peningkatan Kreativitas Menggambar Anak Usia 5 – 6 Tahun Melalui Pendekatan *Contextual Learning* Kelas B Taman Kanak-Kanak Darussalam Kabupaten Cirebon.” Penulis berharap siswa-siswi kelompok B Taman Kanak-Kanak Darussalam dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan menggambarannya dengan baik.

B. Perumusan Masalah

1. Pembahasan Masalah

Untuk lebih fokus dalam penelitian ini dilakukan pembatasan masalah sebagai berikut:

⁴ Sanjaya, Wina. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prenada Media.

- a. Aspek yang dikaji adalah penggunaan metode *Contextual Learning* terhadap peningkatan kreativitas siswa dalam kegiatan menggambar di Kelompok B Taman Kanak-Kanak Darussalam Kabupaten Cirebon.
- b. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa Kelompok B di Taman Kanak-Kanak Darussalam Kabupaten Cirebon.
- c. Lokus/tempat penelitian adalah Taman Kanak-Kanak Darussalam Kabupaten Cirebon.

2. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian serta latar belakang di atas maka disusunlah pertanyaan sebagai suatu rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana proses penerapan model pembelajaran *Contextual Learning* di Kelompok B Taman Kanak-Kanak Darussalam Kabupaten Cirebon?
- b. Bagaimana tingkat kreativitas menggambar anak di Kelompok B Taman Kanak-Kanak Darussalam Kabupaten Cirebon?
- c. Bagaimana pengaruh yang ditimbulkan dari penerapan model pembelajaran *Contextual Learning* terhadap kreativitas menggambar anak di Kelompok B Taman Kanak-Kanak Darussalam Kabupaten Cirebon?

C. Kegunaan Penelitian

Dalam Pelaksanaan kegiatan penelitian terdapat beberapa kegunaan sebagaimana yang diuraikan berikut:

1. Untuk pengembangan ilmu agar selalu memperhatikan tingkat kreativitas anak di bidang menggambar pada Pendidikan Anak Usia Dini;

2. Untuk orang tua agar dapat bekerjasama dengan guru dalam mengembangkan tingkat kreativitas anak dalam menggambar melalui pola *Contextual Learning* yang diterapkan pada proses pembelajaran;
3. Untuk masyarakat agar lebih mengetahui bawah terdapat pengaruh yang ditimbulkan atas penerapan model pembelajaran *Contextual Learning* terhadap kreativitas anak dalam hal menggambar;

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis
 - a. Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sarana untuk mendukung teori penguatan dalam belajar, yaitu perlunya penerapan model pembelajaran *Contextual Learning* untuk meningkatkan kreativitas anak dalam hal menggambar;
 - b. Memberikan sumbangan, pemikiran, ide, atau gagasan mengenai penerapan model pembelajaran *Contextual Learning*;
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Taman Kanak-Kanak Darussalam Kabupaten Cirebon:
 - 1) Memberikan sumbangan data atau pemikiran mengenai pengaruh yang ditimbulkan dari menggunakan model pembelajaran *Contextual Learning* terhadap peningkatan kreativitas dalam hal menggambar pada siswa kelompok B Taman Kanak-Kanak Darussalam Kabupaten Cirebon;
 - 2) Memberikan masukan data serta rujukan dalam mengambil keputusan dalam proses pembelajaran untuk di masa yang akan datang;

b. Bagi IAI Bunga Bangsa Cirebon

- 1) Menambah koleksi perpustakaan dan penelitian mengenai pengaruh penerapan model pembelajaran *Contextual Learning* terhadap peningkatan kreativitas anak dalam hal menggambar;
- 2) Meningkatkan kualitas pelayanan kampus di IAI Bunga Bangsa Cirebon;
- 3) Meningkatkan kualitas Mahasiswa IAI Bunga Bangsa Cirebon dalam melakukan penelitian;

c. Bagi Penulis/Peneliti

- 1) Dapat menambah pengalaman penulis dalam membina anak didik;
- 2) Dapat mengaplikasikan dan mensosialisasikan teori yang telah di dapat/diperoleh selama perkuliahan;
- 3) Menambah pengenalan dan pengamatan pada siswa mengenai dampak dan/atau pengaruh yang ditimbulkan atas penggunaan model pembelajaran *Contextual Learning* terhadap kreativitas siswa dalam hal menggambar;
- 4) Memahami fakta yang terjadi dan memecahkan masalah;
- 5) Menambah keyakinan dalam pemecahan suatu masalah;

E. Kerangka Berpikir

Pada masa-masa emas—yakni usia 5 – 6 tahun—kreativitas anak sejatinya berada di masa puncak. Pada masa tersebut anak akan dengan mudah meniru, membuat, dan melakukan apapun yang bersifat kreatif. Menggambar, bernyanyi, menari, dan hal-hal yang berkaitan dengan hal tersebut dapat dimulai pada usia tersebut.

Menggambar sendiri adalah kegiatan yang relatif menyenangkan. Pada masa emas anak akan dengan mudah menggambar berbagai objek, mulai dari pemandangan

alam, rumah, kursi, pohon, dan lainnya. Namun demikian, prosesi menggambar tidak selama terkait dengan kreativitas. Tidak sedikit peserta didik merasa bingung dengan apa yang akan mereka gambar. Sehingga, untuk mengatasi hal tersebut, pendidik seyogyanya memberikan pandangan dan model pendekatan pembelajaran baru yang memungkinkan peserta didik untuk dapat lebih terbuka dalam mencari objek gambar maupun materi pembelajaran.

Contextual Learning mengakomodir hal yang diutarakan di atas. Melalui model pendekatan ini peserta didik dimungkinkan untuk dapat mencari objek gambar sebagaimana yang mereka inginkan. Lebih lanjut, model pembelajaran ini juga memudahkan peserta untuk dapat mengeksplor kemampuannya. Sebab, pada prosesnya, model pembelajaran ini memungkinkan peserta didik untuk menghubungkan objek pembelajaran dengan kehidupan nyata. Begitu pun sebaliknya. Dengan kata lain, untuk kegiatan menggambar, sejatinya peserta didik dapat mencari objek mana pun dengan mudah. Oleh karena alasan di atas, model pendekatan pembelajaran ini dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak dalam hal menggambar.

F. Metodologi Penelitian

1. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Sugiyono menuturkan bahwa metode kuantitatif adalah pendekatan ilmiah yang memandang sesuatu secara realitas, konkrit, terukur, serta berorientasi pada angka dan analisis statistik.⁵

⁵ Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Dalam penelitian ini metode kuantitatif digunakan untuk mengukur dan/atau mengetahui seberapa tinggi pengaruh yang ditimbulkan model pembelajaran *Contextual Learning* terhadap peningkatan kreativitas menggambar siswa kelompok B Taman Kanak-Kanak Darussalam Kabupaten Cirebon.

2. Tempat dan Waktu Penelitian

a. Tempat Penelitian

Tempat yang peneliti pilih dalam penelitian ini adalah Taman Kanak-Kanak Darussalam Astanajapura Desa Mertapada Wetan Kecamatan Astanajapura Kabupaten Cirebon. Alasan peneliti memilih Taman Kanak-Kanak tersebut adalah karena kondisi peserta didiknya yang cenderung kurang kreatif dan sedikit kesulitan dalam mengembangkan kreativitas, khususnya di bidang menggambar.

Di samping alasan di atas, kondisi Taman Kanak-Kanak Darussalam yang cenderung ideal juga memungkinkan peneliti untuk terjun langsung meneliti tempat penelitian. Pasalnya, jika ditinjau dari faktor lokasi, tempat penelitian dan lokasi tempat tinggal peneliti cenderung dekat, sehingga memungkinkan peneliti untuk fokus dan aktif dalam melakukan penelitian di tempat tersebut.

b. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada semester I tahun pelajaran 2016/2017, tepatnya di rentang bulan September hingga Oktober 2016. Adapun untuk lebih jelas mengenai waktu penelitian, berikut penulis cantumkan tabel pelaksanaan penelitian:

Tabel 3. 1
Tabel Jadwal Penelitian

No	Uraian Kegiatan	Waktu Pelaksanaan
1	Penyusunan Proposal Penelitian	2 Mei 2017
2	Uji Coba Instrumen	10 Mei 2017
3	Pengambilan Data	17 Mei 2017
4	Pengolahan Data	22 Mei 2017
5	Penyusunan Laporan	5 Juni 2017

c. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi. Penelitian ini melibatkan dua variabel umum, yakni variabel independen (bebas) dan variabel dependen (terikat). Dalam pelaksanaannya yang dimaksud variabel independen disini adalah variabel X atau penerapan model pembelajaran *Contextual Learning* terhadap siswa, sedangkan variabel dependen disini adalah variabel Y atau kreativitas menggambar pada anak kelompok B Taman Kanak-Kanak Darussalam Kabupaten Cirebon.

d. Populasi dan Sampel

1) Populasi

Suharsimi Arikunto menuturkan bahwa populasi merupakan keseluruhan dari objek penelitian.⁶ Dalam kaitannya dengan penelitian ini, populasi yang digunakan adalah seluruh siswa kelompok B Taman Kanak-Kanak Darussalam Kabupaten Cirebon tahun pelajaran 2016/2017. Adapun jumlah siswa yang terlibat disini berjumlah 10 siswa,

2) Sampel

Sugiyono menuturkan bahwa sampel merupakan sebagian kecil dari populasi yang digunakan. Dalam kaitannya dengan penelitian ini, sampel

⁶ Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

yang digunakan adalah keseluruhan siswa kelompok B Taman Kanak-Kanak Darussalam yang berjumlah 10 siswa.

e. Teknik Analisis Data

Data dalam penelitian ini diolah dengan teknik analisis yang berorientasi pada statistik analisis komparatif. Lebih jauh, statistik analisis komparatif adalah analisis yang digunakan untuk mengukur, menguji, dan/atau mengetahui perbedaan dari dua variabel yang berbeda.

Pada tahap yang lebih jauh, analisis data yang dilakukan disini dilakukan dengan menerapkan rumus independen sampel *t – test* dengan sparated varians melalui rumus seperti berikut:

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{N_1} + \frac{S_2^2}{N_2}}}$$

Keterangan:

- t = Nilai t – test
- x = Rata-rata nilai
- s = Standar Deviasi
- n = Jumlah sampel penelitian

Tabel 1.2 X₁
Prestasi Belajar Anak Dalam Menggambar Dengan Pendekatan CTL

No	Aktivitas	Nilai	Terlaksana	Ket
1	Menggambar Bunga	3	V	
2	Menggambar Matahari	4	V	
3	Menggambar Bola	3	V	
4	Menggambar Donat	4	V	
5	Menggambar Buah Jeruk	4	V	

Tabel 1.2 X₂
Prestasi Belajar Anak Dalam Menggambar Dengan Pendekatan CTL

No	Aktivitas	Nilai	Terlaksana	Ket
1	Menggambar Ikan	4	V	
2	Menggambar Ubur-ubur	4	V	
3	Menggambar Anak Ayak	3	V	
4	Menggambar Burung	4	V	
5	Menggambar Kepik	4	v	