

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan peletak dasar pertama dan utama dalam pengembangan pribadi anak, baik berkaitan dengan karakter, kemampuan fisik, kognitif, bahasa, seni, sosial emosional, spiritual, disiplin diri, konsep diri, maupun kemandirian dan panca indra. PAUD memegang peranan yang sangat penting dan menentukan bagi sejarah perkembangan anak selanjutnya, karena merupakan fondasi bagi dasar kepribadian anak. PAUD sangat menentukan kesuksesan seseorang di masa depan, bagaimana seseorang merespon berbagai permasalahan yang dihadapi dalam setiap langkah kehidupan sangat ditentukan oleh pengalaman dan pendidikan yang diperolehnya pada saat usia dini. (Hasyim, 2018)

Sistem Pendidikan di Indonesia di atur di dalam Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa Bab II Pasal 3 UU Nomor 20 Tahun 2003 menegaskan tentang Dasar, Tujuan, dan Fungsi 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 (Pasal 3 UU No.20 tahun 2003). Maka dari pada tujuan dan fungsi pendidikan nasional perlunya sistem yang memiliki faktor pendukung yang baik agar tercapainya fungsi dan tujuan tersebut. (Pelawi J Tyson et al., 2021)

(Montessori, 2013), seorang tokoh pendidikan anak usia dini terkenal, menyatakan bahwa pada rentang usia lahir sampai 6 tahun anak mengalami masa keemasan yang merupakan masa dimana anak mulai peka atau sensitif menerima berbagai rangsangan. Selama masa periode sensitif inilah, anak begitu mudah menerima stimulus-stimulus dari lingkungannya. Usia emas perkembangan anak merupakan masa dimana anak mulai peka untuk menerima berbagai stimulasi dan berbagai upaya pendidikan dari

lingkungannya baik disengaja maupun tidak disengaja. Masa peka pada masing-masing anak berbeda, seiring dengan laju pertumbuhan dan perkembangan anak secara individual. Pada masa keemasan inilah terjadi pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis sehingga anak siap merespons dan mewujudkan semua tugas perkembangan yang diharapkan muncul pada pola perilakunya sehari-hari. (Mustakim et al., 2020)

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Anak usia dini juga adalah anak yang masih berada dalam masa-masa bermain. Masa ini anak baru belajar mengenal dunia yang masih luas selain lingkungan keluarganya. Karena anak usia dini memiliki rentang usia yang sangat berharga dibandingkan dengan usia-usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasannya sangat luar biasa. Usia ini sering disebut “usia emas” (*the golden age*) yang hanya datang sekali dan tidak dapat diulangi lagi, yang sangat menentukan untuk mengembangkan kualitas manusia. (Mustakim et al., 2020)

Aspek-aspek yang harus dikembangkan dalam pendidikan anak usia dini sebagaimana telah diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 137 Tahun 2014 Pasal 1 butir 2 (Kementerian Pendidikan Nasional RI, 2014 : 2) bahwa Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini selanjutnya disebut STPPA adalah kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan, mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta seni.

Semua aspek tersebut dapat dikembangkan dengan berbagai kegiatan yang dilaksanakan di Pendidikan Anak Usia Dini. Di dalam perkembangan anak itu sendiri akan mengalami perbedaan antara satu dengan yang lainnya sebab anak adalah insan yang unik yang berbeda antara satu dengan lainnya baik dalam kecerdasan, kemampuan, fisik, potensi diri serta aspek lainnya karena dikatakan bahwa setiap anak memiliki potensi yang telah ia bawa sejak lahir. Potensi tersebut harus dapat dioptimalkan guru agar anak menjadi pribadi yang kreatif yang mampu menghasilkan sesuatu yang baru atau

berbeda dari apa yang telah ada, menjadi manusia yang berinovasi.(Tiara Prima Ramdini, 2019)

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut di atas maka peneliti beranggapan bahwa memang betapa pentingnya suatu pendidikan bagi anak usia dini dalam rangka memberikan stimulus positif agar pada usia emas anak-anak dapat berkembang dengan maksimal. Perkembangan di usia keemasan yang maksimal diharapkan dapat menciptakan generasi yang emas pula di masa depan.

Selanjutnya berkaitan dengan seni. Seni adalah sebuah proses penyaluran diri melalui ekspresi dan kreativitas. Seni bagi anak usia dini merupakan media untuk mengetahui dan memahami dunia sekelilingnya.(Nugraheni & Pamungkas, 2022)

Seni merupakan wujud yang terindra, dimana seni adalah sebuah benda atau artefak yang dapat dirasa, dilihat dan didengar, seperti seni tari, seni musik dan seni yang lain. Seni yang didengar adalah bidang seni yang menggunakan suara (vokal maupun instrumental) sebagai medium pengutaraan, baik dengan alat-alat tunggal (biola, piano dan lain-lain) maupun dengan alat majemuk seperti orkes simponi, band, juga lirik puisi berirama atau prosa yang tidak berirama. Seni yang dilihat seperti seni lukis adalah bidang seni yang menggunakan alat seperti kanvas, beragam warna-warni dan memiliki objek tertentu untuk di lukis.(Safliana, 2018)

Berdasarkan beberapa pengertian seni menurut pendapat di atas, peneliti mengambil kesimpulan bahwa seni adalah suatu keindahan yang bisa dilihat, di dengar ataupun dirasakan baik itu berupa benda ataupun suara ataupun lainnya. Dalam penelitian ini, seni yang dimaksudkan adalah seni rupa yaitu menggambar.

Saat ini, para ilmuan dan pendidik sepakat bahwa seni harus dimasukkan sebagai bagian dari kurikulum sejak tahap awal perkembangan anak. Pendidikan seni itu sendiri penting karena seni merupakan bagian integral dari warisan budaya masyarakat, karenanya penting bagi pengembangan manusia. (Nugraheni & Pamungkas, 2022)

Berkaitan dengan penelitian ini tentang menggambar. Menggambar adalah membuat gambar. Kegiatan ini dilakukan dengan cara mencoret,

menggores, menorehkan benda tajam ke benda lain dan memberi warna, sehingga menimbulkan gambar.” Gambar (*drawing*) menurut Pangarso merupakan sebuah karya seni yang mempresentasikan suatu objek secara detail, dengan media pensil, pena dan sebagainya. Dalam arti menggambar adalah kegiatan mempresentasikan suatu objek secara detail, dengan media pensil, pena dan sebagainya. Untuk itu dapat dipahami begitu pentingnya proses pembelajaran menggambar pada anak usia dini apa lagi usia Taman-Kanak-kanak, karena usia tersebut adalah usia untuk mempersiapkan diri memasuki jenjang Sekolah Dasar. (Watini, 2020).

Menurut Tarja Sudjana, pada buku berjudul Interpersonal dan Menggambar Kolaborasi (Pahrul, 2022) Kegiatan menggambar dapat dibedakan berdasarkan pada kebutuhan, fungsi dan cara pembuatannya. Berbagai macam jenis menggambar sesuai dengan fungsinya, yang antara lain:

- 1) Menggambar bentuk;
- 2) Menggambar dekoratif;
- 3) Menggambar ekspresif;
- 4) Menggambar ilustratif;
- 5) Menggambar disain reklame;
- 6) Menggambar perspektif.

(Lisa Aditya Dwiwansyah Musa, 2020) Karya seni rupa terdiri dari unsur-unsur titik, garis, bidang, bentuk, warna, tekstur dan gelap terang.

- 1) Titik, unsur yang paling sederhana, paling mendasar dan selanjutnya akan membentuk garis, bidang dan bentuk
- 2) Garis, unsur rupa yang terbuat dari titik-titik yang digabungkan atau dirangkai menjadi sebuah garis, yaitu garis lurus (mendatar, miring, tegak), garis lengkung, garis spiral, garis zigzag atau patah-patah.
- 3) Bidang, unsur rupa yang terbentuk dari beberapa garis.
- 4) Bentuk, unsur rupa yang terbentuk karena ruang atau volume.
- 5) Warna, unsur rupa yang terbuat dari pigmen (zat warna), warna dikelompokkan menjadi tiga, yaitu warna primer (merah, kuning, biru), sekunder (hijau, ungu, jingga) dan tertier.

- 6) Tekstur, nilai permukaan suatu benda, kasar atau halus.
- 7) Gelap terang, unsur rupa yang digunakan untuk membedakan keadaan sesuatu dengan memadukan warna yang tua untuk gelap dan warna muda untuk terang.

Berkaitan dengan jenis menggambar di atas, peneliti condong pada menggambar bentuk. Dalam hal ini, menggambar bentuk diistilahkan dengan menggambar figuratif agar terdengar lebih menarik dan halus. Figuratif adalah berasal dari kata “figur” yang artinya bentuk atau wujud. Figuratif menggambarkan sesuatu yang dibuat dengan menirukan bentuk-bentuk yang ada dalam kehidupan nyata.

Sehingga, menurut peneliti menggambar figuratif yang dimaksudkan disini adalah kegiatan ini dilakukan dengan cara mencoret, menggores, atau menorehkan benda tajam ke benda lain dan memberi warna, sehingga menimbulkan gambar dengan menirukan bentuk-bentuk yang ada pada kehidupan nyata, yakni gambar makhluk hidup .

Selanjutnya, pembelajaran inkuiri merupakan model pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir kritis dan analitis terhadap media pembelajaran untuk menyelidiki dan menyimpulkan sendiri solusi atau jawaban dari suatu permasalahan. Jenis inkuiri yang paling tepat diterapkan untuk anak usia dini adalah jenis inkuiri terbimbing (*guide inquiry*.) pada tipe inkuiri terbimbing, guru menjadi fasilitator, narasumber dan pembimbing (*guide*) selama proses pembelajaran berlangsung, dalam hal ini guru memberi arahan tentang bagaimana prosedur yang harus dilakukan dari awal hingga akhir kegiatan.(Naisa et al., 2023a)

Fithriyana, 2014 dalam (Suryaningsih et al., 2016) Pembelajaran inkuiri merupakan kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki sesuatu (benda, manusia atau peristiwa) secara sistematis dalam mengamati gambar, kritis dalam memberikan pertanyaan, analitis sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri. Pembelajaran inkuiri menekankan kepada proses mencari

dan menemukan. Materi pelajaran tidak diberikan secara langsung. Peran siswa dalam pembelajaran ini adalah mencari dan menemukan sendiri materi pelajaran, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator dan pembimbingsiswa untuk belajar. Pembelajaran inkuiri merupakan rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan. Permainan simulasi ini dibuat untuk tujuan-tujuan tertentu misalnya untuk membantu siswa mempelajari pengalaman-pengalaman yang berkaitan dengan aturan-aturan social.

Model Pembelajaran inkuiri (MPI) adalah suatu model pembelajaran yang dikembangkan agar siswa menemukan dan menggunakan berbagai sumber informasi dan ide-ide untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang masalah, topik, atau isu tertentu. Penggunaan model ini menuntut siswa untuk mampu untuk tidak hanya sekedar menjawab pertanyaan atau mendapatkan jawaban yang benar. Model ini menuntut siswa untuk melakukan serangkaian investigasi, eksplorasi, pencarian, eksperimen, penelusuran, dan penelitian. (Tuti Ulansari & Ansori, 2018)

Menurut Dimiyanti dan Mudjiono, belajar berbasis inkuiri merupakan strategi pembelajaran yang mengharuskan anak mengolah pesan untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai. Di dalam strategi pembelajaran inkuiri, anak dirancang untuk terlibat dalam melakukan penggalian informasi. Strategi pembelajaran inkuiri merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang berpusat pada anak. Pembelajaran inkuiri ini mengajak anak untuk aktif dalam mencari pengetahuan mereka sendiri tetapi dengan menggunakan proses pembelajaran pantau dan bimbingan guru. Strategi inkuiri merupakan strategi mengajar dalam penyajian atau pembahasan materinya untuk menolong anak agar dapat mengembangkan kemampuan intelektual dan keterampilan berfikir melalui pertanyaan-pertanyaan yang diajukan guru atau siswa lain dan mendapatkan jawaban terhadap pertanyaan-pertanyaan tersebut berdasarkan rasa ingin tahu anak. (Fadhila & Selian, 2023)

Berdasarkan pengertian tentang inkuiri di atas, peneliti menyimpulkan bahwa inkuiri adalah suatu model pembelajaran yang menekankan pada

proses berpikir kritis dan analitis terhadap media pembelajaran untuk menyelidiki dan menyimpulkan sendiri solusi atau jawaban dari suatu permasalahan, mulai dari mengamati, bertanya, mencari tahu, diskusi hingga mengevaluasi.

Selanjutnya mengenai kreativitas. Konsep dan bentuk kreativitas setiap manusia berbeda dengan individu yang lain, begitu juga kreativitas orang dewasa dan anak usia dini. Kreativitas pada anak usia dini mempunyai ciri khasnya sendiri, kreativitas anak dikoridori oleh keunikan gagasan dan tumbuhnya imajinasi serta fantasi anak, oleh karena itu orang yang berada disekitar anaklah yang dapat menstimulasinya.(Padilah, 2018)

Lebih lanjut lagi bahwa anak usia dini sangat menyukai segala sesuatu yang indah, berwarna-warni, menantang dan eksploratif. Mereka ingin menggali dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap semua yang ada disekitarnya. Sebab di dalam diri anak terdapat juga jiwa seni. Selama ini anak sering menggambar/ melukis dengan media pensil, karyon atau dengan pensil warna saja. Anak sering takut dengan sesuatu yang terlihat kotor. Padahal tidak semua yang terlihat kotor itu tidak baik.(Tiara Prima Ramdini, 2019)

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan pada Hari Senin 6 Mei 2024 di RA Matholiul Ulum dan RA Thoriqotun Najah yang berada di Kelurahan Hadipolo Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus, bahwa RA tersebut pada dasarnya sudah menggunakan pembelajaran berbasis inkuiri sebagai upaya meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif peserta didik dalam materi pembelajaran. Jumlah peserta didik kelompok B di RA Matholiul Ulum adalah 31, yang merupakan objek pengambilan data untuk uji validitas dan reliabilitas instrumen, sedangkan RA Thoriqotun Najah memiliki jumlah peserta didik kelompok B sebanyak 28, yang merupakan salah satu dari empat RA di Jekulo yang digunakan untuk sampel penelitian.

Adapun kegiatan menggambar figuratif pun sudah biasanya dilakukan. Namun, terkadang belum disadari bahwa pembelajaran yang dilaksanakan tersebut adalah suatu pembelajaran yang berbasis inkuiri. Adapun materi kegiatan yang diberikan agar anak berpikir kritis dan kreatif adalah melalui pemberian pertanyaan-pertanyaan pemantik, memperlihatkan suatu

media pembelajaran yang nyata atau mendekati nyata. Penggunaan pembelajaran menggambar figuratif berbasis inkuiri ini pada dasarnya sudah berjalan, akan tetapi belum maksimal dalam proses pembelajaran seperti terbatasnya waktu dan media pembelajaran yang digunakan.

Adapun berkaitan dengan penelitian terdahulu yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Anak 5-6 Tahun, disebutkan bahwa Positive rank atau selisih (positif) antara kemampuan berpikir kritis anak usia 5-6 tahun dari nilai pre-test ke nilai post-test sebesar 15 data positif. Artinya ke-15 anak mengalami peningkatan berpikir kritis setelah menggunakan model pembelajaran inkuiri terbimbing rutin selama 4 hari berturut-turut. Sedangkan mean rank atau rata-rata peningkatannya adalah sebesar 8,00. Berdasarkan tabel test statistic diketahui bahwa  $asympt.sig$  sebesar 0,001. Karena  $0,001 < 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima, yang artinya ada pengaruh model pembelajaran inkuiri terhadap kemampuan berpikir kritis anak usia 5-6 tahun. (Naisa et al., 2023b)

Selanjutnya, penelitian yang berjudul Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Teknik Menggambar Bentuk Bangun Ruang Di PAUD Mawar VII Perumahan Peruri Telukjambe Timur karya Asep Supriatna, Kumiko Azizah, Dewi Astuti, menyatakan Penelitian ini memberikan kontribusi pada pemahaman tentang bagaimana penerapan teknik menggambar bentuk bangun ruang dapat menjadi sarana efektif dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini di lingkungan PAUD. Implikasi penelitian ini memberikan dasar bagi para pendidik untuk memperkaya pendekatan pembelajaran kreatif dalam konteks pendidikan anak usia dini. Dari hasil penelitian Rata-rata kreativitas anak PAUD Mawar Kabupaten Karawang, dapat dilihat dari Kondisi awal yang sebesar 31,57 % kemudian meningkat menjadi 57,87 % pada siklus I, dan akhirnya meningkat lagi menjadi 84,26 % pada siklus II. Kondisi tersebut juga didukung oleh ketuntasan belajar anak usia dini secara klasikal. (Supriatna, 2021)

Lanjut lagi terkait dengan penelitian terdahulu, kaitannya dengan menggambar, yakni penelitiannya yang berjudul Peningkatan Kemampuan Kognitif Melalui Kegiatan Menggambar Bentuk-Bentuk Geometri Bagi

AUD. Hasil dari penelitian bahwa (1) Kemampuan kognitif bagi anak usia dini di KB Muria Cabak Tlogowungu Pati Tahun Pelajaran 2016/2017 sebelum dilaksanakan tindakan (pra siklus) masih rendah. Hal ini ditunjukkan dari 17 siswa, baru 6 siswa atau 35,29% yang termasuk dalam prestasi baik (Berkembang Sangat Baik dan Berkembang Sesuai Harapan). (2) penggunaan kegiatan menggambar bentuk-bentuk geometri dapat meningkatkan kemampuan kognitif bagi anak usia dini di KB Muria Cabak Tlogowungu Pati Tahun Pelajaran 2016/2017. Hal ini ditunjukkan dari: (a) Peningkatan kemampuan kognitif anak yang termasuk kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dari pra siklus, siklus I dan siklus II, yaitu: pada pra siklus baru sebesar 35,29%, siklus I menjadi 70,59% dan siklus II menjadi 94,12%. (b) Peningkatan nilai rata-rata kemampuan kognitif anak dari pra siklus, siklus I dan siklus II, yaitu: pra siklus sebesar 8,76 yang termasuk kategori Mulai Muncul (MM), siklus I meningkat menjadi 10,53 yang termasuk kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan siklus II rata-rata skornya meningkat lagi menjadi 12,35 dan termasuk kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). (Sri Natacik, 2018)

Media pembelajaran dan permainan digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, konteks pembelajaran yang beranekaragam dan menghubungkan materi dengan kehidupan sehari – hari membantu anak memahami relevansi pembelajaran itu sendiri. Proses pembelajaran yang efektif dalam mengaktifkan peserta didik dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Kombinasi media pembelajaran, konteks pembelajaran dan permainan menciptakan pengalaman belajar, termasuk pengalaman langsung, baik melalui benda tiruan, drama, demonstrasi, karyawisata, media visual, media lambang, maupun media verbal. Kombinasi dari tingkatan ini dapat memperkaya pemahaman dan pengalaman belajar anak (Suprihatiningrum, 2017)

Masih tentang menggambar pada penelitian terdahulu. Bahwa pada penelitian yang berjudul “Analisis Kreativitas Menggambar Anak Melalui Kegiatan Menggambar”, diketahui bahwa kajian literatur dapat disimpulkan bahwa kegiatan menggambar pada anak usia dini dapat meningkatkan kreativitas menggambar anak semenjak dini dan bermanfaat dalam menyerap

pelajaran dan menciptakan suasana belajar mengajar yang menyenangkan. (Sartika Ukur et al., 2021)

Hal tersebut sejalan juga dengan penelitian yang berjudul “Peningkatan Kreativitas Melalui Pendekatan Inquiry Dalam Pembelajaran Sains”. Bahwa penelitian tersebut hasil menunjukkan bahwa: (1) kreativitas gambar antara siklus telah meningkat, yang merupakan nilai rata-rata pra tindakan ( $x_1 = 48,10$ ), siklus pertama ( $x_2 = 50,00$ ) dan siklus kedua atau pasca-tindakan ( $x_3 = 53,60$ ), dan (2) kreativitas bermain dengan tanah liat antar siklus meningkat, yang merupakan skor average pada pra-tindakan ( $x_4 = 45,00$ ) siklus pertama ( $x_5 = 48,05$ ) dan siklus kedua atau pasca-tindakan ( $x_6 = 54,00$ ). (Dwirahmah, 2013)

Pada jurnal internasional dengan Judul “*Inquiry-based learning and students’ self-efficacy in Chemistry among secondary schools in Kenya*” menerangkan bahwa *Inquiry-Based Learning (IBL) influences educational outcomes such as test scores, students’ attitudes, and self-efficacy. Self-efficacy is a significant predictor of the academic performance of students and therefore it is an important construct for measuring attainment of learning objectives. Results revealed that teachers used inquiry-based learning once a week (overall mean = 3.89). Also, students’ rating of their self-efficacy in Chemistry was high (Mean = 3.929). Finally, the results from correlation and regression analysis revealed a strong positive correlation between inquiry-based learning and students’ self-efficacy in Chemistry ( $r = 0.903$ ,  $p < 0.05$ ,  $R^2 = 0.8155$ ).* (Nzomo et al., 2023)

Yang berarti pembelajaran Berbasis Inkuiri (IBL) memengaruhi hasil pendidikan seperti skor ujian, sikap siswa, dan efikasi diri. Efikasi diri merupakan prediktor signifikan dari kinerja akademik siswa dan oleh karena itu merupakan konstruk penting untuk mengukur pencapaian tujuan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru menggunakan pembelajaran berbasis penyelidikan seminggu sekali (rata-rata keseluruhan = 3,89). Selain itu, penilaian siswa terhadap efikasi diri mereka dalam Kimia tinggi (Rata-rata = 3,929). Terakhir, hasil analisis korelasi dan regresi menunjukkan korelasi positif yang kuat antara pembelajaran berbasis penyelidikan dan efikasi diri siswa dalam Kimia ( $r = 0,903$ ,  $p < 0,05$ ,  $R^2 = 0,8155$ ).

Selain itu, pada jurnal internasional lain yang berjudul “*Design, implementation, and evaluation of peer feedback to develop students’*

*critical thinking: A systematic review from 2010 to 2023” menyebutkan bahwa *The cooperative nature of peer feedback with the provision and reception of feedback between learners brings significant improvement in thinking. The review thus proposed an operational framework of critical thinking, as well as an instructional design of peer feedback to promote the development of critical thinking in global teaching.**

Yang berarti Sifat kooperatif umpan balik dari rekan sejawat dengan penyediaan dan penerimaan umpan balik antar peserta didik membawa peningkatan yang signifikan dalam berpikir. Dengan demikian, tinjauan ini mengusulkan kerangka kerja operasional pemikiran kritis, serta desain instruksional umpan balik dari rekan sejawat untuk mendorong pengembangan pemikiran kritis dalam pengajaran global. (Zeng & Ravindran, 2025)

Pembelajaran abad 21 perlu membiasakan keterampilan abad 21 yaitu 4C yang meliputi *Communication, Collaboration, Critical Thinking and Problem Solving*, dan *Creative and Innovative*. Pencapaian keterampilan abad ke 21 bisa dilakukan dengan meningkatkan kualitas pembelajaran, dan peran pendidik dalam melaksanakan pembelajaran abad 21 sangat penting untuk mewujudkan masa depan peserta didik yang lebih baik. (Dwirahmah, 2013)

Betapa pentingnya keterampilan tersebut, maka pembelajaran menggambar figuratif berbasis inkuiri inilah sebagai salah satu langkah meningkatkan kualitas pembelajaran. Pembelajaran menggambar figuratif berbasis inkuiri memainkan peran penting dalam mengembangkan keterampilan dan karakteristik positif pada diri peserta didik seperti kreatifitas, kepercayaan diri dan kemandirian. Menggambar figuratif melibatkan media pembelajaran yang dapat dimanipulasi secara bebas, digabungkan dan dibuat ulang dengan berbagai cara. Melalui pembelajaran menggambar figuratif memberikan pengalaman belajar yang menarik sambil membangun pemahaman peserta didik tentang konsep – konsep dalam berbagai disiplin ilmu.

Pembelajaran menggambar figuratif berbasis inkuiri memiliki dampak positif terhadap perkembangan anak usia dini dikarenakan anak-anak pada era sekarang ini tumbuh dewasa dalam dunia yang bersifat sangat visual, dikelilingi oleh gambar-gambar, televisi, media social, video, papan iklan,

dan media lainnya. Tidaklah mengherankan jika seorang anak akan merespons begitu positif ketika mereka mendapat kesempatan untuk belajar melalui menggambar karena satu gambar bernilai seribu kata.

Dampak positif menggambar figuratif pada anak usia dini meliputi peningkatan pemahaman anak terhadap kemampuan memecahkan masalah di dunia nyata, rasa ingin tahu, keterbukaan untuk mengalami dan pembangunan pengetahuan melalui gambar karena satu gambar bernilai seribu kata. Dengan pembelajaran ini peserta didik memperoleh pengalaman yang relevan dan bermakna serta membangun fondasi yang kuat dalam kemampuan berpikir kritis dan kreatif.

Permasalahan di atas menggambarkan bahwa salah satu kemampuan yang harus dikembangkan pada anak usia dini ialah kemampuan anak dalam berpikir kritis dan kreatif. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut adalah melalui pembelajaran menggambar figuratif berbasis inkuiri, karena seorang anak seharusnya mampu melakukan penelitian atau percobaan sendiri, guru atau pendidik hanya memfasilitasi dan menuntun serta mengarahkan anak – anak untuk melakukan sebuah penelitian atau percobaannya.

Selain itu, peneliti tertarik untuk mendeskripsikan tentang suatu kegiatan yang dapat mengembangkan aspek seni dalam diri anak sekaligus dan dapat menantang serta menciptakan sesuatu yang baru/kreatif dan berpikir kritis. Salah satu kegiatan yang dapat menstimulasi aspek perkembangan seni dan kreativitas pada anak yaitu melalui pembelajaran berbasis inkuiri. Adapun dalam aktifitas ini dapat digunakan berbagai media dan teknik, diantaranya menggambar, melukis, ataupun membuat bentuk dari bahan alam.

Melihat akan pentingnya pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kreatif pada anak usia dini peneliti berkeinginan untuk mengangkat permasalahan tersebut dalam suatu penelitian yang berjudul **“Pengaruh Pembelajaran Menggambar Figuratif Berbasis Inkuiri Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif Pada Peserta Didik Kelompok B di Raudhatul Athfal Kecamatan Jekulo”**.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan sesuai judul yang ada, jelaslah bahwa rumusan masalah dari penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Seberapa besar pengaruh pembelajaran menggambar figuratif berbasis inkuiri terhadap kemampuan berpikir kritis pada peserta didik Kelompok B di Raudhatul Athfal Kecamatan Jekulo?
2. Seberapa besar pengaruh pembelajaran menggambar figuratif berbasis inkuiri terhadap kreativitas peserta didik Kelompok B di Raudhatul Athfal Kecamatan Jekulo?
3. Seberapa besar pengaruh pembelajaran menggambar figuratif berbasis inkuiri terhadap kemampuan berpikir kritis dan kreativitas pada peserta didik Kelompok B tahun di Raudhatul Athfal Kecamatan Jekulo?

## 1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah rumusan kalimat yang menunjukkan adanya seluruh hal yang diperoleh setelah penelitian selesai. Adapun tujuan dari penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Menganalisis besar pengaruh pembelajaran menggambar figuratif berbasis inkuiri terhadap kemampuan berpikir kritis pada peserta didik Kelompok B di Raudhatul Athfal Kecamatan Jekulo.
2. Menganalisis besar pengaruh pembelajaran menggambar figuratif berbasis inkuiri terhadap kreativitas peserta didik Kelompok B di Raudhatul Athfal Kecamatan Jekulo.
3. Menganalisis besar pengaruh pembelajaran menggambar figuratif berbasis inkuiri terhadap kemampuan berpikir kritis dan kreativitas pada peserta didik Kelompok B tahun di Raudhatul Athfal Kecamatan Jekulo.

#### **1.4. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

##### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis penelitian ini dapat menambah khazanah keilmuan di bidang pendidikan anak usia dini dan meningkatkan ketajaman analisis terutama dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif anak usia dini khususnya pada peserta didik Kelompok B tahun di Raudhatul Athfal Kecamatan Jekulo.

##### **2. Manfaat Praktis**

Adapun manfaat praktis yang kiranya dapat diperoleh adalah sebagai berikut :

- a. Untuk memperoleh informasi tentang pembelajaran menggambar figuratif berbasis inkuiri pada peserta didik Kelompok B .
- b. Sebagai bahan informasi bagi guru PAUD terkhusus RA dalam pengimplementasian pembelajaran menggambar figuratif berbasis inkuiri.
- c. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi pemikiran, khususnya dalam pendidikan anak usia dini yakni di Raudhatul Athfal demi tercapainya kemajuan dan peningkatan sumber daya manusia.
- d. Sebagai bahan informasi evaluasi dan pengembangan dalam pengimplementasian pembelajaran menggambar figuratif berbasis inkuiri.
- e. Bagi peneliti, akan memperoleh pengetahuan tentang pengimplementasian pembelajaran menggambar figuratif berbasis inkuiri yang baik dan dapat dipraktikkan dalam kegiatan belajar mengajar pada peserta didik sehingga diharapkan dapat tercipta generasi yang mampu berpikir kritis dan kreatif.
- f. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi para pembacanya.

#### **1.5. Ruang Lingkup Penelitian**

Secara kewilayahan, penelitian ini dilaksanakan di wilayah RA Kecamatan Jekulo.

Penelitian yang digunakan yaitu pendekatan penelitian kuantitatif. Sedangkan jenis penelitian yang digunakan peneliti yaitu korelasional. Penelitian kuantitatif merupakan metode untuk menguji teori – teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antar variabel. Variabel – variabel ini diukur (biasanya dengan instrumen penelitian) sehingga data yang terdiri dari angka – angka dapat dianalisis berdasarkan proses statistik.

Berdasarkan pendekatan yang digunakan, penelitian dapat digolongkan atau dikelompokkan menjadi penelitian kuantitatif dan penelitian kualitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang bersifat inferensial dalam arti mengambil kesimpulan berdasarkan hasil pengujian hipotesis secara statistika, dengan menggunakan data empirik hasil pengumpulan data melalui pengukuran. (Djaali, 2020)

Pada penelitian ini, peneliti mencoba untuk meneliti besar hubungan antar variabel, yaitu variabel menggambar figuratif berbasis inkuiri (X) terhadap kemampuan berpikir kritis ( $Y_1$ ) dan kreatif ( $Y_2$ ).

## **1.6. Definisi Operasional Variabel**

Dalam penelitian ini terdiri dari tiga variabel yaitu : menggambar figuratif berbasis inkuiri, berpikir kritis dan kreatif. Adapun penjabarannya menurut peneliti adalah sebagai berikut :

### **1. Menggambar figuratif berbasis inkuiri**

Menggambar figuratif berbasis inkuiri adalah kegiatan ini dilakukan dengan cara mencoret, menggores, atau menorehkan benda tajam ke benda lain dan memberi warna, sehingga menimbulkan gambar dengan menirukan bentuk-bentuk yang ada pada kehidupan nyata, yakni gambar makhluk hidup, yang saat melakukan kegiatan tersebut menggunakan model pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir kritis dan analitis terhadap media pembelajaran untuk menyelidiki dan menyimpulkan sendiri solusi atau jawaban dari suatu permasalahan, mulai dari mengamati, bertanya, mencari tahu, diskusi hingga mengevaluasi.

### **2. Berpikir Kritis**

Berpikir kritis adalah berpikir kritis merupakan keseluruhan kemampuan individu dalam interpretasi, inferensi, eksplanasi, analisis, dan

evaluasi, dengan mengidentifikasi kesimpulan, merumuskan kredibilitas sumber, dapat berasumsi, dapat memberikan alasan, dengan mampu mempertahankan dan mengembangkan argumen, menanya, merencanakan, memutuskan menentukan, berpikir terbuka, berwawasan luas dan mampu menarik kesimpulan

Berpikir kritis adalah proses disiplin intelektual secara aktif dan terampil mengkonseptualisasikan, menerapkan, menganalisis, mensintesis, dan atau mengevaluasi informasi yang dikumpulkan dari, atau dihasilkan oleh, pengamatan, pengalaman, refleksi, penalaran, atau komunikasi, sebagai panduan untuk keyakinan dan tindakan.

### **3. Kreatif**

Kreatif adalah kemampuan untuk menghasilkan ide baru, solusi kreatif untuk masalah, dan membuat sesuatu yang bernilai dengan cara yang berbeda dan baru. Kemampuan ini melibatkan kemampuan untuk melihat masalah dari perspektif yang berbeda, mengembangkan gagasan baru, dan mengeksplorasi opsi alternatif untuk mencapai hasil yang lebih baik. Pada intinya berpikir kreatif berarti terkait dengan proses di mana seseorang menemukan dan menciptakan sesuatu yang baru dengan memanfaatkan hal – hal yang sudah ada sebelumnya. Selanjutnya mengenai kreativitas. Konsep dan bentuk kreativitas setiap manusia berbeda dengan individu yang lain, begitu juga kreativitas orang dewasa dan anak usia dini. Kreativitas pada anak usia dini mempunyai ciri khasnya sendiri, kreativitas anak dikoridori oleh keunikan gagasan dan tumbuhnya imajinasi serta fantasi anak, oleh karena itu orang yang berada disekitar anaklah yang dapat menstimulasinya