

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Permasalahan

Pendidik yang lebih sering disebut guru merupakan profesi penting dalam meningkatkan potensi awal Anak Usia Dini. Potensi awal yang terdapat pada masa balita (0-6 thn) yang merupakan usia emas (*golden age*) sangat memerlukan pendidik yang profesional. Tuntutan akan pendidik yang profesional pada masa ini merupakan suatu keharusan, sebab pendidik merupakan orang kedua setelah orang tua anak yang terlibat langsung atas perkembangan anak.

Dikeluarkannya beberapa kebijakan baru oleh pemerintah mengenai Pendidikan seperti Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Undang-undang Pendidik No. 15 Tahun 2005, Peraturan Pemerintah No. 19 tahun 2005, sangat berpengaruh terhadap pengembangan profesi pendidik/pendidik PAUD dan juga tuntutan yang harus dipenuhi dalam menjalankan pekerjaannya.

Pada hakikatnya kebijakan-kebijakan yang telah disebutkan di atas menuntut seorang pendidik untuk lebih kreatif dalam menjalankan tugas keprofesionalnya. Pendidik yang kreatif tentunya akan mengungkapkan ide-ide menarik hingga melakukan suatu terobosan-terobosan baru guna menjalankan proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan bagi anak.

Salah satu tuntutan pada seorang pendidik adalah kreatifitasnya dalam memanfaatkan Alat permainan edukatif (APE), baik APE dalam maupun APE luar.

APE adalah alat permainan yang sengaja dibuat secara khusus untuk kepentingan pendidikan (Mayke, 1995:6.3). Dari APE inilah anak usia dini akan membangun suatu pengetahuan dari permainan yang dimainkannya.

Bagi seorang pendidik yang kreatif alat permainan untuk anak Kelompok Bermain selalu dirancang dengan pemikiran yang mendalam di sesuaikan dengan rentang usia anak. APE juga harus dirancang untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak. Aspek-aspek yang dapat dikembangkan adalah aspek fisik motorik, emosi, sosial, bahasa, kognitif, dan moral. Dengan kata lain bahwa seorang pendidik kreatif adalah pendidik yang selalu menyediakan APE dan mengembangkan APE untuk kebutuhan perkembangan anak baik psikhis maupun secara fisik. Kreativitas pendidik perlu pula dikembangkan dan ditingkatkan terutama dalam merancang pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak PAUD agar kebutuhan bermain anak terpenuhi selama anak PAUD mengecap pendidikan di Kelompok Bermain.

Persoalannya, dalam pemanfaatan APE masih banyak pendidik yang larut dalam rutinitas yang monoton. Bahkan terlihat banyak pendidik yang tidak memberikan kesempatan sebanyak mungkin kepada anak untuk berekspresi menggunakan berbagai alat permainan edukatif yang sebenarnya sudah tersedia di sekolah. Terdapat pula pendidik yang tidak memberikan rangsangan dan bimbingan kepada anak untuk menemukan teknik dan cara-cara yang baik dalam melakukan kegiatan dengan bermacam-macam APE. Banyak pendidik tidak merencanakan waktu, mengatur tempat, dan menyajikan beraneka ragam alat permainan edukatif

sedemikian rupa dan menyajikan beraneka ragam alat permainan sehingga anak bosan akan permainan yang tidak memenuhi densitas dan intensitas tersebut. Bahkan banyak anak yang tidak mau lagi datang di sekolah hanya karena sekolah tidak menyediakan layanan pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan anak sehingga anak merasa tidak nyaman. Hal ini tentulah sangat berkaitan dengan kreativitas seorang pendidik PAUD. Seharusnya seorang pendidik PAUD memiliki kreativitas dalam pemanfaatan APE untuk anak PAUD. Sebagai contoh Alat permainan *kolase, mozaik, dan montase* perlu dimanfaatkan oleh seorang pendidik dengan memperhatikan bahwa APE tersebut manfaatnya untuk apa?, cara mempergunakannya bagaimana? Cara mengajarkannya bagaimana? Rencana pembelajarannya harus disusun terlebih dahulu, medianya harus disediakan lebih dahulu, dan berbagai persiapan lain yang menyangkut pembelajaran yang memanfaatkan APE tersebut, (Pamadhi, 2008:26). Dengan demikian dapat dipastikan bahwa keberadaan pendidik yang kreatif dalam memanfaatkan APE sangat memberikan pengaruh terhadap perkembangan anak. Hal ini tentulah erat kaitannya dengan penentuan kualitas lembaga PAUD yang dikelola oleh para pendidik. Pendidik harus mampu secara kreatif memanfaatkan APE yang telah tersedia bahkan menciptakan Alat Permainan Edukatif untuk dapat membangkitkan gairah anak untuk belajar melalui bermainnya.

Berdasarkan pemikiran tersebut kenyataan yang terjadi di lapangan menunjukkan bahwa pada kelompok Bermain An-Nur sudah terdapat berbagai macam Alat permainan Edukatif baik yang dibeli dalam bentuk jadi maupun yang dibuat sendiri oleh para pendidik. Meskipun demikian dalam pemanfaatan APE

pendidik haruslah lebih kreatif lagi sehingga pembelajaran yang bermakna di Kelompok Bermain An-Nur dapat dijalankan oleh para pendidik.

Untuk lebih obyektifnya pendeskripsian tentang kreativitas pendidik dalam pemanfaatan Alat Permainan Edukatif, maka dipandang perlu dilaksanakan penelitian dengan judul “Kreativitas pendidik dalam pemanfaatan APE di Kelompok Bermain An-Nur Desa Ombulo Tango Kecamatan Tolangohula Kabupaten Gorontalo.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar masalah, maka permasalahan pokok yang dibahas dalam penelitian ini adalah bagaimanakah kreativitas pendidik dalam memanfaatkan Alat permainan Edukatif di Kelompok Bermain An-Nur Desa Ombolo Tango kecamatan Tolangohula kabupaten Gorontalo?

C. Tujuan Penelitian

Yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk menggambarkan kreativitas pendidik dalam memanfaatkan Alat Permainan Edukatif di Kelompok Bermain An-Nur Desa Ombulo Tango Kecamatan Tolangohula Kabupaten Gorontalo.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis:

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah keilmuan pendidikan, khususnya tentang kreativitas pendidik dalam memanfaatkan alat Permainan edukatif.

2. Manfaat Praktis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi Dinas Pendidikan Kabupaten Gorontalo sebagai kajian dalam rangka meningkatkan kreativitas pendidik anak usia dini .
- b. Bagi Pendidik; hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan kepada pendidik sebagai suatu kajian dalam meningkatkan kompetensi pendidik anak usia dini.
- c. Bagi Anak; diharapkan hasil penelitian ini dapat meningkatkan motivasi belajar melalui bermain dengan memanfaatkan Alat Permainan Edukatif.
- d. Peneliti; sebagai pengetahuan empirik yang dapat dimanfaatkan oleh peneliti lainnya di waktu mendatang tentang masalah yang sama.