

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini pendidikan dipandang sebagai suatu aktifitas yang bersifat penting. aktifitas yang ada diarahkan untuk menyongsong perkembangan-perkembangan yang diperhitungkan akan terjadi di masa depan. Dimana aktifitas yang kita kerjakan dituntut untuk memiliki kreativitas sendiri seperti melakukan bentuk-bentuk kegiatan yang memunculkan berbagai ide diantaranya menciptakan alat permainan edukatif sendiri. Semua masalah itu memerlukan kecerdasan dan kreativitas berfikir. Seiring berkembang zaman yang didukung oleh teknologi-teknologi canggih dapat membantu kita meningkatkan daya kreativitas kita.

Kreativitas dapat juga kita dapatkan dari pengalaman, karena menemukan kreatifitas diperlukan pembelajaran terlebih dahulu. Mungkin kita perlu menjadi seorang yang salah dulu untuk menjadi seseorang yang kreatif. Kreativitas juga kita dapatkan dari bertukar informasi mungkin jika banyak informasi yang kita dapatkan maka makin banyak jalan yang kita miliki. Dalam proses belajar dan mengajar, kreatifitas dalam pembelajaran merupakan bagian dari suatu sistem yang tak terpisahkan dengan terdidik dan pendidik. Peranan kreativitas guru tidak sekedar membantu proses belajar mengajar dengan mencakup satu aspek dalam diri manusia saja, akan tetapi mencakup aspek-aspek lainnya yaitu kognitif, psikomotorik dan afektif. Secara umum kreatifitas guru memiliki fungsi utama yaitu membantu menyelesaikan pekerjaannya

dengan cepat dan efisien. Kreativitas guru sebagai pendidik memberikan suatu pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dapat berkembang dengan baik melalui pembuatan media-media pembelajaran yang menarik bagi anak khususnya dan sekolah pada umumnya.

Hal tersebut setidaknya-tidaknya disebabkan oleh tiga hal. Pertama, perkembangan kebutuhan dan aktivitas berbagai bidang kehidupan selalu meninggalkan proses/hasil kerja lembaga pendidikan atau melaju lebih dahulu dari pada proses pembelajaran sehingga hasil-hasil pembelajaran tidak cocok/pas dengan kenyataan kehidupan yang diarungi oleh siswa/anak. Kedua, pandangan-pandangan dan temuan-temuan kajian yang baru dari berbagai bidang tentang pembelajaran yang ada sekarang tidak memadai atau tidak cocok lagi. Ketiga, berbagai permasalahan dan kenyataan negatif tentang hasil pembelajaran menuntut diupayakannya pembaharuan dalam pengajaran dan pembelajaran. Dengan demikian, diharapkan pendidik/guru dapat menciptakan media pembelajaran yang sesuai. Sedangkan pembelajaran itu dilakukan sesuai dengan perkembangan anak yaitu melalui bermain.

Dunia anak adalah dunia bermain, melalui bermain anak memperoleh pelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, sosial, emosi dan perkembangan fisik. Melalui kegiatan bermain dengan berbagai permainan anak dirangsang untuk berkembang secara umum baik perkembangan berpiikir, emosi maupun sosial. Oleh karena itu pembelajaran di PAUD haruslah dekat dengan bermain. Kegiatan bermain pada pergantian era zaman globalisasi seperti sekarang ini tidak lagi menggunakan permainan yang tradisional akan tetapi sudah

mengenal teknologi yang tidak kalah canggih. Kelemahan juga kelebihan akan perkembangan teknologi sangat mempengaruhi perkembangan pendidikan saat ini.

Dalam hal ini diharapkan guru/pendidik dapat membuat sebuah inovasi dan kreatifitas untuk menciptakan permainan edukatif. Permainan edukatif adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk Permainan tradisional dan “modern” yang diberi muatan pendidikan dan pengajaran. Permainan edukatif merupakan suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir serta bergaul dengan lingkungan atau untuk menguatkan dan menterampilkan anggota badan si anak, mengembangkan kepribadian, mendekatkan hubungan antara pendidik dengan peserta didik, kemudian menyalurkan kegiatan anak didik dan sebagainya. Melalui kegiatan bermain yang mengandung edukasi, daya pikir anak terangsang untuk merangsang perkembangan emosi, perkembangan sosial dan perkembangan fisik. Setiap anak memiliki kemampuan dan ketertarikan bermain yang berbeda tergantung dari perkembangan anak. Dari permainan juga biasanya akan menimbulkan fantasi-fantasi besar oleh anak, dan tentu akan semakin menambah rasa ketertarikan anak pada mainan tersebut.

Permainan edukatif yang dapat dirancang oleh guru berupa media permainan sederhana misalkan *puzzle* yang terbuat dari kardus-kardus bekas yang dibuat gambar panca indera, dapat juga *puzzle* geometri berwarna warni dari

bahan-bahan bekas lainnya. Permainan tersebut dibuat menarik untuk anak. Jenis permainan edukatif sebaiknya dibuat sendiri oleh guru sebagai bahan pertimbangan apakah anak dapat berhasil menerima pembelajaran dengan baik melalui alat permainan yang dibuat sendiri.

Fakta yang ditemui dilapangan atai kondisi di sekolah bahwa penggunaan media permainan kebanyakan media yang siap pakai atau dibeli di toko-toko saja, guru menggunakan media gambar saat mengajar dan menjelaskan tema. Anak-anak melaksanakan kegiatan fokus pada buku paket yang telah disiapkan. Anak-anak terlihat jenuh dan bosan kegiatan belajar tidak berfariasi. Oleh karena itu kreativitas guru dibutuhkan dalam membuat media edukatif yang memadai untuk anak gunakan setiap belajar. Sebagai solusi utama dibutuhkan kreativitas guru membuat media permainan edukatif.

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, penulis merumuskan penelitiannya yang berjudul “Kreativitas guru mendesain media permainan edukatif *puzzle* dalam pembelajaran di PAUD Damhil Kecamatan Kota Selatan Kota Gorontalo.”

1.2 Fokus Penelitian

1. Bagaimana Kreatifitas guru dalam menyeleksi atau memilih media permainan edukatif *puzzle* dalam pembelajaran.
2. Bagaimana Kreatifitas guru dalam mempraktekkan media permainan edukatif *puzzle* dalam pembelajaran.
3. Bagaimana Kreatifitas guru dalam mengevaluasi media permainan edukatif *puzzle* dalam pembelajaran.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui kreativitas guru mendesain media permainan edukatif *puzzle*, dalam pembelajaran di PAUD Damhil Kecamatan Kota Selatan Kota Gorontalo yaitu meliputi perencanaan pembuatan dan penggunaan media *puzzle*. Dengan begitu dapat diketahui perkembangan anak dalam menggunakan media permainan edukatif *puzzle*.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun yang menjadi manfaat dalam penelitian ini yaitu

1.4.1 Manfaat Teoritis

1. Sebagai bahan pertimbangan untuk mengukur kemampuan anak dalam berbagai aspek yakni pada aspek kognitif, fisik motorik, sosial emosional dan pembiasaan.
2. Untuk membiasakan guru menggunakan media pembelajaran apapun baik dari alam maupun yang modern, sehingga dapat dengan mudah diterima oleh anak.
3. Sebagai informasi dalam menggunakan media permainan *puzzle* terhadap kemampuan anak dengan berbagai bentuk permainan yang dapat mengkonstruksi kemampuan anak dalam melakukan aktivitas belajar.
4. Sebagai bahan pengetahuan dan kajian teoritis bagi peneliti selanjutnya dalam mengkaji permasalahan ini lebih lanjut. Serta sebagai pedoman dalam menyusun penelitian selanjutnya

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Sebagai salah satu acuan dalam menggunakan media permainan edukatif *puzzle* dalam pembelajaran
2. Mengembangkan wawasan dan pengetahuan guru dalam menggunakan media permainan edukatif *puzzle* dalam pembelajaran
3. Membantu memperbaiki dan meningkatkan kreativitas guru dalam menggunakan media permainan edukatif *puzzle* dalam pembelajaran