

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Guru merupakan kunci elemen dalam system pendidikan karena guru selalu berinteraksi langsung dengan siswa, memberikan keteladanan, motivasi, dan inspirasi secara terus menerus. Oleh karena itu guru harus selalu bersemangat, berprestasi dan kreatif dalam berkarya, yaitu dalam memanfaatkan barang bekas yang dirancang menjadi sebuah media pembelajaran. Dengan menunjukkan hal-hal tersebut diharapkan para guru mampu berkarya dan kreatif dalam merancang media pembelajaran, agar menjadi guru yang kreatif dan berkualitas.

Untuk menggapai pendidikan yang bermutu dan berkualitas, kreativitas merupakan sebuah keharusan yang di miliki oleh seorang guru pendidikan anak usia dini, yaitu bagaimana seorang guru mampu memahami keadaan dan perkembangan dunia, menginterpretasikan pengalaman serta memecahkan masalah dengan cara yang baru dan mampu merancang atau menciptakan sesuatu hal baru yang bermanfaat dan di jadikan suatu media pembelajaran untuk anak usia dini.

Pendidikan anak usia dini merupakan wahana pendidikan yang sangat fundamental dalam memberikan kerangka dasar terbentuk dan berkembangnya dasar-dasar pengetahuan sikap, dan keterampilan atau kreativitas pada anak. Memahami dunia anak, yaitu mengajarkan mereka belajar, bermain, menyanyi dan mendidik adalah hal yang biasa dalam pendidikan anak usia dini, seorang guru yang kreatif akan terus mencari cara untuk membuat anak didiknya merasa senang selama dalam mengikuti proses belajar mengajar.

Selain itu bukan hanya sekedar potensi anak saja yang di tumbuh kembangkan oleh guru, melainkan guru itu sendiri yaitu bagaimana guru tersebut mampu menciptakan karyanya sendiri dengan menggunkan sampah atau barang bekas yang ada di lingkungan sekitarnya, menjadi suatu media pembelajaran yang dapat menarik perhatian anak tanpa menggunakan ide dari orang lain, guru juga di tuntutan agar dapat berinovasi baik dalam pengajaran maupun berkeaktivitas, karena peran dari seorang guru itu sangat besar dan berpengaruh dalam pembentukan

watak dan karakter anak-anak didiknya, proses perkembangan kreativitas dan kemampuan berpikir anak akan berhasil, ketika seorang guru memberikan motivasi bagi anak untuk mengembangkan diri sesuai dengan kecerdasan yang ada di dalam dirinya, hal ini dapat di capai, jika seorang guru dapat mentransfernya dalam bentuk penggunaan media sebagai alat peraga dalam proses pembelajaran. Namun pada hakekatnya, masih banyak guru yang belum mampu untuk meningkatkan kreativitasnya, dalam merancang suatu media sebagai alat peraga dalam proses pembelajaran padahal yang kita tahu sebagai guru khususnya guru paud itu harus kreatif dan inovatif.

Guru akan mengalami kesulitan menumbuhkan kreativitasnya jika guru tersebut tidak memahami betapa pentingnya media pembelajaran untuk anak-anak, apabila tidak di manfaatkan secara optimal, guru memiliki daya tarik tersendiri di mata anak-anak. Dan Media pembelajaran di maksudkan bisa perangkat keras maupun perangkat lunak, tetapi ini di utamakan buatan atau rakitan sendiri. Rancangan pengalaman belajar dapat diimprovisasi dengan memanfaatkan potensi daerah sebagai sarana atau media pembelajaran, misalnya memperkenalkan pada anak-anak, contoh lokal dalam belajar keaneka ragaman hayati seperti, hewan tumbuhan, dan biji-bijian, memodifikasi alat peraga atau media dari praktik buatan dengan menggunakan bahan di sekitar lingkungan, bahkan menggunakan bahan-bahan bekas seperti botol, gelas air, dan kardus. Ini menunjukkan suatu kreativitas guru dan inovasi.

Guru merupakan elemen kunci dalam system pendidikan karena guru selalu berinteraksi langsung dengan anak. memberikan keteladanan, motivasi dan inspirasi secara terus menerus. Oleh karena itu guru harus selalu bersemangat, berprestasi dan kreatif dalam berkarya.

Kreativitas guru diperlukan dalam upaya memotivasi anak agar mau belajar sehingga bakat dan minat anak teraktualisasi dalam kegiatan belajar. Kreativitas seorang guru dapat terlihat dari cara guru menerapkan berbagai pendekatan strategi, metode dan teknik pembelajaran dan memperkenalkan sesuatu hal yang baru atau ide-ide baru dalam bentuk yang baru.

Berdasarkan hasil observasi awal yang di lakukan di TK Negeri Pembina Sipatana Kota Gorontalo, di ketahui bahwa kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran dari barang bekas masih kurang dimana banyak guru yang belum memanfaatkan barang-barang bekas seperti kardus menjadi suatu media pembelajaran, padahal barang bekas tersebut bisa dirancang berbagai macam media pembelajaran, contohnya media rumah, tapi sebagian besar guru-gurunya belum maksimal memanfaatkan dan menciptakan suatu ide atau karyanya sendiri. karena guru tersebut lebih banyak menggunakan media yang tersedia dalam internet sesuai dengan tema yang di ajarkan pada proses pembelajaran, hal ini di sebabkan oleh kurangnya kreativitas guru dalam merancang media dari barang bekas, sehingga barang bekas yang ada di sekolah tersebut hanya di biarkan dan jadikan barang sampah tanpa ada yang memanfaatkanya.

Mengatasi permasalahan tersebut maka, guru harus mampu berkreaitif dalam merancang media dari barang bekas dengan baik dan menarik, artinya guru harus mampu memanfaatkan dan menciptakan suatu media pembelajaran yang menarik perhatian anak. Contohnya yaitu membuat media dari barang bekas atau kardus menjadi alat peraga dan permainan untuk ana-anak, misalnya kardus di buat sedemikian rupa menjadi sebuah rumah, mobil-mobilan dan lain sebagainya. Dengan cara ini anak-anak secara tidak langsung di ajarkan cara untuk memanfaatkan barang bekas yang ada di sekitar mereka seperti barang bekas atau kardus menjadi sesuatu yang bermanfaat.

Berdasarkan masalah dalam penelitian ini, maka peneliti tertarik untuk mengadakan suatu penelitian dengan judul “Kreativitas Guru Dalam Merancang Media Pembelajaran Dari Barang Bekas” di TK Negeri Pembina Sipatana Kota Gorontalo.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang di gambarkan di atas, maka pokok permasalahan adalah bagaimanakah kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran dari barang bekas di TK Negeri Pembina Sipatana Kota Gorontalo?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran dari barang bekas TK Negeri Pembina Sipatana Kota Gorontalo

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Sesuai dengan tujuan penelitian yang telah ditetapkan, maka penelitian ini diharapkan memperoleh manfaat baik secara teoritis, maupun secara praktis, yaitu sebagai berikut:

#### **1.4.1 Manfaat Secara Teoritis**

Secara teoritis manfaat penelitian ini dapat menambah wawasan, pengetahuan, serta untuk mengembangkan ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran barang bekas

#### **1.4.2 Manfaat Secara Praktis**

a. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan bermanfaat pada sekolah yang bersangkutan, terutama dalam memanfaatkan ataupun merancang media pembelajaran dari barang bekas.

b. Bagi pendidik

Diharapkan penelitian ini sebagai masukan dan informasi bagi semua pendidik agar lebih aktif dalam memanfaatkan ataupun merancang media pembelajaran dari barang bekas.

c. Bagi peneliti

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan dengan cara memanfaatkan ataupun merancang media pembelajaran dari barang bekas.