

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar belakang**

Pendidikan merupakan suatu proses yang mencakup tiga dimensi yakni individu, masyarakat atau komunitas nasional dari individu tersebut, dan seluruh kandungan realitas, baik material maupun spiritual yang memainkan peranan dalam menentukan sifat, nasib, bentuk manusia maupun masyarakat. Guru adalah seseorang yang memiliki tugas sebagai fasilitator sehingga siswa dapat belajar dan mengembangkan potensi dasar dan kemampuannya secara optimal, baik yang didirikan oleh pemerintah maupun oleh masyarakat atau swasta.

Dengan demikian, guru tidak hanya dikenal secara formal sebagai pendidik, pengajar, pelatih, pembimbing, tetapi juga sebagai *social agent hired by society to help facilitate members of society who attend schools*, atau agen sosial yang diminta masyarakat untuk memberikan bantuan kepada warga masyarakat yang akan dan sedang berada di bangku sekolah. Guru merupakan orang yang dunia kerjanya adalah mengajar. Dengan definisi ini, guru disamakan dengan pengajar.

Guru yang berhasil dalam kegiatan mengajar dapat menciptakan siswa yg cerdas juga kreatif. Pada dasarnya setiap individu memiliki potensi kreatif. Permasalahannya adalah apakah individu yang bersangkutan mendapatkan rangsangan mental dan suasana yang kondusif, baik dalam keluarga maupun di sekolah untuk mengembangkan potensi kreatifnya. Kreativitas dapat diartikan sebagai suatu proses mendirikan berbagai gagasan dalam menghadapi suatu persoalan atau

masalah sebagai proses bermain, maka dengan gagasan dan unsur-unsur dalam pikiran merupakan keaksian yang menyenangkan dan penuh tantangan bagi siswa yang aktif.

Keberhasilan pembelajaran di kelas sangat ditentukan oleh pendekatan yang dipakai guru kelas. Salah satu pendekatan yang populer adalah PAIKEM. PAIKEM merupakan singkatan dari pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Selanjutnya, PAIKEM dapat didefinisikan sebagai pendekatan mengajar (*approach to teaching*) yang digunakan bersama metode tertentu dan berbagai media pengajaran yang disertai penataan lingkungan sedemikian rupa agar proses pembelajaran menjadi aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Dengan demikian, para siswa merasa tertarik dan mudah menyerap pengetahuan dan keterampilan yang diajarkan. Selain itu, PAIKEM juga memungkinkan siswa melakukan kegiatan yang beragam untuk mengembangkan sikap, pemahaman, dan keterampilannya sendiri dalam arti tidak semata-mata “disuapi” guru. Berdasarkan hasil observasi di TK Azzahra kota Ternate beberapa siswa kurang semangat dan merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran, salah satu penyebabnya karena metode proses pembelajaran yang digunakan guru tidak inovatif maupun kreatif cenderung monoton. Sehingga penulis mencoba mengganti metode pembelajaran menggunakan pendekatan yang baru, yakni mencoba menggunakan metode PAIKEM dan sekaligus menanyakan bagaimana presepsi guru lain terhadap penerapan metode pembelajaran paikem. Maka dari itu peneliti tertarik untuk mengajukan judul proposal yaitu meningkatkan kreativitas anak melalui pendekatan PAIKEM pada siswa kelompok B TK Azzahra Kota Ternate.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah apakah melalui pendekatan PAIKEM dapat meningkatkan kreativitas pada siswa kelompok B TK Azzahra Kota Ternate?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kreativitas pada siswa kelompok B TK Azzahra Kota Ternate melalui pendekatan PAIKEM.

## **D. Batasan Masalah**

Pendekatan PAIKEM yang diterapkan untuk menilai kreativitas anak pada dimensi proses dan produk dimana anak dapat membuat hasil (produk) dari kegiatan bermain dengan lilin plastisin serta proses pembuatannya.

## **E. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam meningkatkan pengetahuan peneliti sendiri sehingga mampu menghasilkan penelitian yang lebih mendalam dan penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan khususnya dibidang pembelajaran bermain peran, kreativitas siswa, dan media pembelajaran anak usia dini yang lebih baik

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Peneliti

Melalui penelitian ini dapat memberikan pengetahuan secara *teoritis* tentang menyelesaikan masalah berdasarkan kajian ilmiah dan sebagai syarat meraih gelar strata 1 (S1).

b. Bagi Guru

Dapat menambah wawasan guru tentang pembelajaran PAIKEM yang mampu meningkatkan kreativitas anak.

c. Bagi Anak

Dapat mengembangkan kreativitas yang terdapat pada diri anak, mendorong anak untuk lebih bebas bereksplorasi dengan menciptakan produk-produk kreatif berdasarkan imajinasinya.

d. Bagi Sekolah

Dapat memberikan masukan pada lembaga pendidikan yang bersangkutan, khususnya TK Azzahra Kota Ternate sebagai pertimbangan atas apa yang telah ditempuh dalam meningkatkan kreativitas anak didiknya serta hasil penelitian ini juga dapat diaplikasikan dan dikembangkan oleh sekolah.