

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Peran guru dalam proses belajar mengajar sangat penting karena guru seringkali dianggap sebagai orang yang paling bertanggung jawab terhadap mutu pendidikan. Guru harus mampu mengembangkan perubahan perilaku pada anak didiknya, yang mana perubahan kepribadian anak merupakan tujuan pembelajaran. Untuk menghasilkan siswa yang berkualitas, bermutu dan berkarakter, maka diperlukan guru yang kreatif dan kompeten .

Kreativitas merupakan salah satu kompetensi yang dibutuhkan dalam kehidupan dan sangat penting dalam proses pembelajaran. Kreativitas guru sangat penting karena peran guru adalah sebagai komunikator, teman yang dapat memberi nasihat, motivator menjadi sumber inspirasi dan dorongan, pedoman untuk mengembangkan sikap dan perilaku.

Hal itu tidak terkecuali bagi guru, seorang guru atau pendidik juga pada dasarnya memiliki bakat kreatif. Bakat kreatif inilah yang seharusnya digunakan seorang guru dalam proses belajar dan mengajar. Salah satu bentuk kreativitas yang seharusnya dimiliki seorang guru adalah memanfaatkan alat bantu yang ada dalam menunjang kegiatan belajar mengajar, atau yang biasa disebut sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar, dan sekaligus alat untuk membantu guru menyampaikan bahan ajar, meningkatkan kreativitas dan perhatian siswa

dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media akan membantu siswa lebih termotivasi untuk belajar, merangsang imajinasi siswa, menimbulkan kesan mendalam di hati siswa.

Media pembelajaran mempunyai pengaruh yang besar terhadap pencapaian tujuan pembelajaran, karena media pembelajaran sangat penting dalam membantu guru dalam memberikan materi. Oleh karena itu, guru perlu memilih dan mengidentifikasi media pembelajaran yang efektif dalam proses belajar mengajar yang dilakukan.

Media *loose parts* merupakan media yang terbuat dari bahan-bahan lepas yang bisa direkayasa, dipindahkan, untuk cara memainkannya sesuai keinginan anak. Dengan efektifnya penggunaan media *loose parts* diharapkan dapat meningkatkan kreativitas anak dan memberikan jam belajar yang lebih menyenangkan bagi anak. Media ini juga mudah untuk didapatkan serta tidak ada habisnya karena media ini bisa digunakan sesuai dengan tema dan metode pembelajaran apapun. Selain itu, media ini juga dapat dimainkan anak sesuai ide, imajinasi, keinginan, dan kreativitasnya.

Pada dasarnya penggunaan *loose parts* adalah untuk memicu kreativitas dan inovasi anak-anak. *Loose parts* merupakan bahan alami atau sintetis yang ditemukan, dibeli, atau didaur ulang yang dapat dipindahkan oleh anak-anak, dimanipulasi, dikontrol, dan diubah dalam permainan mereka. Dengan *loose parts* yang memikat dan menawan, akan menjadikan anak-anak penasaran, ingin tahu, sangat sesuai dengan karakter anak usia dini yang sedang aktif. Bahan-bahan lepasan dalam *loose parts* tersebut sudah

tersedia dilingkungan kita, mudah didapat dan sering dijumpai, karena *loose parts* merupakan barang-barang terbuka dan mudah ditemukan, dapat berupa batu, krikil, tanah, pasir, buah, biji bijian, bunga, dan sebagainya.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan tahap pendidikan yang sangat penting dalam pengembangan anak. Untuk itu diperlukan pengembangan penggunaan media pembelajaran di Lembaga PAUD. Salah satu bentuk pengembangan yang dapat dilakukan oleh guru adalah dengan memanfaatkan media bahan *loose parts* dalam proses pembelajaran karena pada dasarnya penggunaan media ini dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran anak.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah peneliti lakukan, peneliti mendapati beberapa guru yang kurang memanfaatkan media bahan *loose parts* dalam proses pembelajaran. Hasil pengamatan juga dikuatkan dengan hasil wawancara yang dilakukan peneliti bersama Kepala PAUD dan beberapa guru yang berada di Lembaga PAUD Kec. Wasile Timur Kabupaten Halmahera Timur, dari proses pengamatan dan wawancara yang dilakukan peneliti. Maka diperoleh hasil bahwa mayoritas guru PAUD di Kecamatan Wasile Timur masih menggunakan media pembelajaran yang konservatif, seperti penggunaan poster yang dibeli di toko dan mainan buatan pabrik. Namun tidak jarang terdapat beberapa guru PAUD di Kecamatan Wasile Timur yang menggunakan bahan *loose parts*. Padahal seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa penggunaan bahan *loose parts* dapat merangsang inovasi dan kreativitas anak. Tentunya ini merupakan

permasalahan yang harus diselesaikan, yaitu dengan mendorong guru agar lebih kreatif terutama dalam menggunakan bahan *loose parts*. Untuk mencapai tahap itu tentunya diperlukan sebuah penelitian guna mengetahui sejauh mana kreativitas guru PAUD di Kecamatan Wasile Timur dan pengaruhnya terhadap penggunaan bahan *loose parts* agar permasalahan dapat diselesaikan dengan tepat sasaran dan komprehensif.

Dari latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lanjutan dengan judul “**Pengaruh Kreativitas Guru Terhadap Pemanfaatan Media Bahan Loose Parts Di Lembaga PAUD Kec. Wasile Timur Kabupaten Halmahera Timur**”.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah pada penelitian ini adalah kreativitas guru yang belum diketahui berpengaruh dan tidak berpengaruh terhadap pemanfaatan media bahan *loose parts*.

C. Pembatasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian hanya dilakukan pada Lembaga PAUD di Kecamatan Wasile Timur Kabupaten Halmahera Timur.
2. Penelitian hanya dilakukan pada guru yang bekerja di Lembaga PAUD di Kecamatan Wasile Timur Kabupaten Halmahera Timur.
3. Penelitian hanya difokuskan pada pengaruh tingkat kreativitas guru terhadap pemanfaatan media bahan *loose parts*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan gambaran latar belakang di atas maka dirumuskan sebagai berikut: Bagaimana pengaruh kreativitas guru di Lembaga PAUD Kecamatan Wasile Timur terhadap pemanfaatan media bahan *loose parts* sebagai media pembelajaran?

E. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui pengaruh kreativitas guru di Lembaga PAUD Kecamatan Wasile Timur dan terhadap pemanfaatan media bahan *loose parts* sebagai media pembelajara

F. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

1. Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber pengetahuan khususnya pada bidang pendidikan PAUD
2. Hasil penelitian bisa dijadikan bahan referensi penelitian lanjutan

b. Manfaat Praktis

1. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru setempat untuk mempelajari dan memanfaatkan bahan *loose parts* sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini.
2. Bagi peneliti, sebagai sarana untuk menambah pengetahuan dan wawasan tentang kretivitas guru terhadap pemanfaatan bahan *loose parts* sebagai media pembelajaran serta dapat membantu peneliti dalam menyelesaikan tugas akhir untuk mendapatkan gelar sarjana diperguruan tinggi.

3. Bagi peneliti lain, sebagai bahan referensi baik pihak berkepentingan dalam mengalami masalah yang sama, sehingga kekurangan dan kelemahan dalam penelitian ini dapat diperbaiki serta dapat berguna dimasa yang akan datang.