

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan mengemban tugas untuk dapat mengembangkan potensi kreatif yang dimiliki setiap anak. Anak perlu mendapat bimbingan yang tepat, sehingga memungkinkan mereka untuk dapat mengembangkan potensi dan kemampuan secara optimal. Pada akhirnya kemampuan tersebut diharapkan dapat berguna baik bagi dirinya, keluarga maupun masyarakat luas pada umumnya. Sebagaimana yang diamanatkan dalam Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 ayat 1 yang menyatakan bahwa “Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam pendidikan lebih lanjut”. Dalam hal ini kreativitas merupakan bakat yang secara potensial dimiliki setiap orang, dapat diidentifikasi dan dipupuk melalui pendidikan yang tepat, diantaranya pada Taman Kanak-kanak sebagai salah satu tempat diselenggarakannya Pendidikan Anak Usia Dini.

Kreativitas penting untuk dikembangkan sejak usia dini, seperti yang dikemukakan oleh Munandar (1992), bahwa: Kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Dalam era pembangunan ini tidak dapat dipungkiri bahwa kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan negara bergantung pada sumbangan kreatif, berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan baru, dan teknologi baru dari anggota masyarakat untuk mencapai hal itu, perlulah sikap dan perilaku kreatif dipupuk sejak dini, agar anak didik kelak tidak

hanya menjadi konsumen pengetahuan baru dan pencari kerja, tetapi mampu menciptakan pekerjaan baru (wiraswasta).

Hal senada diungkapkan Moeslichatoen (1999), bahwa karakteristik tujuan kegiatan di taman kanak-kanak biasanya diarahkan pada pengembangan kreativitas, pengembangan bahasa atau emosi, motorik dan pengembangan nilai serta pengembangan sikap. Hal tersebut dilandasi latar belakang anak usia dini yang memiliki kecenderungan selalu bergerak, memiliki rasa ingin tahu yang kuat, senang bereksperimen dan menguji, mampu mengekspresikan diri secara kreatif, mempunyai imajinasi dan senang berbicara.

Namun sampai saat ini pendidikan di taman kanak-kanak masih menjadi kontroversi, apakah anak usia dini diberikan materi pelajaran seperti membaca, menulis dan berhitung? Jawabnya jelas dapat. Menurut Brunner (1994), setiap materi pelajaran dapat diajarkan kepada setiap kelompok umur dengan cara-cara yang sesuai dengan perkembangannya. Dalam konteks anak usia dini kuncinya adalah pada permainan atau bermain.

Proses pembelajaran pada anak usia dini sudah seharusnya memainkan fungsi-fungsi permainan, karena tujuan pembelajaran anak didik akan tercapai manakala berada pada kondisi yang menyenangkan. Dan hal yang menyenangkan bagi anak usia dini adalah bermain. Beberapa fenomena menunjukkan kepada kita, yakni munculnya sinyal negatif dalam dunia pendidikan. Dalam istilah Paulo Freire adalah pendidikan yang menindas. Hal ini berangkat dari realitas penyelenggaraan pendidikan yang terjadi di lapangan, orang tua bangga bila anaknya disebut sebagai juara di kelas, anak dipicu untuk belajar, belajar dan belajar, supaya menjadi pintar dan menjadi juara. Selain itu, guru hendak menghabiskan kurikulum cepat. Tetapi dampak yang diperolehnya dari cara belajar seperti tidak menguntungkan dan lebih lanjut tidak memanusiakan. Dampak yang paling ringan adalah

bahwa anak pintar di TK, mungkin pintar di kelas 1, 2 ataupun di kelas 3, tetapi ternyata menurut penelitian oleh universitas Indonesia (1981), makin lama menjadi makin tidak pintar. Sedangkan mereka yang kebutuhan bermainnya terpenuhi, makin tumbuh dengan memiliki keterampilan mental yang lebih tinggi untuk menjelajahi dunianya dan menjadi manusia yang memiliki kebebasan mental untuk tumbuh kembang sesuai potensi yang dimilikinya.

Hal tersebut juga diungkapkan oleh supriyadi (1994), berkenaan dengan sistem pendidikan di Indonesia berpendapat bahwa salah satu kemungkinan penyebab rendahnya kreativitas anak Indonesia adalah lingkungan yang kurang menunjang anak-anak kita untuk mengekspresikan kreativitasnya, khususnya lingkungan keluarga dan sekolah. Saat ini orientasi sistem pendidikan kita lebih mengarah pada pendidikan “akademik dan industri tenaga kerja”. Artinya sistem pendidikan kita lebih mengarah pada upaya membentuk manusia untuk menjadi pintar di sekolah saja dan menjadi pekerja bukan menjadi manusia Indonesia yang seutuhnya.

Pendidikan seperti model di atas seperti memenjara siswa. Oleh karenanya anak perlu dibebaskan. Menurut Ivan Illich dan Nail Postman bahwa pembelajaran merupakan aktivitas subversif. Tentunya hal ini bisa dihindari manakala anak diajak ke permainan di injeksikan sebagai metode pembelajaran. Disinilah urgensi guru sangat diperlukan. Guru diharapkan mampu menjadi fasilitator dalam arti guru dalam mengajar bisa membawa pembelajar (anak) ke dalam dunia pengajar dan menghantarkan dunia pengajar ke dalam dunia pembelajar. Salah satunya adalah dengan mengkondisikan suatu ruangan atau lingkungan yang bisa menumbuhkan potensi, minat, bakat dan kreativitas anak.

Dalam proses pembelajaran di sekolah, para pendidik adalah orang tua di sekolah. Maka seharusnya para guru memperhatikan jiwa dan karakter peserta didik yang berbeda. Demikian pula dalam penyajian materi pada peserta didik menggunakan strategi pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi dan keadaan peserta didik. Pada usia prasekolah tingkat kecerdasan menangkap dan memahami kata dan bahasa masih sangatlah terbatas, perkembangannya dan pertumbuhannya pun berbeda dengan orang dewasa.

Dari keadaan tersebut maka penggunaan metode yang bervariasi dapat menjadikan pendidikan lebih menyenangkan sehingga anak merasa betah dan nyaman selama proses pendidikan berlangsung (Mulyadi, 2009). Beranjak dari pentingnya metode pembelajaran, seorang pendidik harus selalu mengingat dan mengetahui kondisi perkembangan anak, lingkungan serta kesukaannya. Sebagaimana diketahui dalam perkembangan manusia ketika masih anak-anak tidak akan merasa enak bila tidak diberi kesempatan untuk bermain-main (Sujanto, 1988). Begitu pula menurut Nur'aini (2009) bermain bagi anak adalah kebutuhan primer yang wajib dipenuhi dalam rangka pembentukan karakter anak. Salah satu tanda pembentukan karakter anak adalah sikap kreatif yang dapat diperoleh anak melalui berbagai pengalaman yang mengasyikkan dan ini lebih dikenal dengan permainan atau bermain.

Taman Kanak-kanak adalah sebuah lembaga pendidikan yang mengolah, membimbing, mengajar anak-anak untuk menjadi anak yang cerdas kreatif, dan berakhlak mulia. PAUD Quantum merupakan salah satu pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan umum dan pendidikan agama Islam bagi anak berusia empat tahun sampai enam tahun. (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 2005).

Lembaga pendidikan Taman Kanak-kanak pada hakekatnya adalah tempat bermain, sehingga kegiatan belajar mengajar di TK menganut prinsip “Bermain Sambil Belajar atau Belajar Sambil Bermain”. Dengan bermain anak memiliki kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan. Selain itu bermain dapat membantu anak untuk mengenal dirinya sendiri, orang lain dan lingkungan. (Deprtemen Pendidikan dan Kebudayaan, 2005).

PAUD Quantum Buduran Sidodarjo merupakan lembaga pendidikan islam yang mengutamakan perkembangan anak didiknya, yang menarik peneliti untuk mengadakan penelitian di sana adalah kesibukan anak ketika melakukan setiap pembelajaran, para guru di sana menerapkan berbagai metode pembelajaran dan mengoneksikan metode dengan berbagai ragam permainan yang menyenangkan sehingga dapat dilihat bahwa pendidikan yang dilakukan sangat menarik. Dari pengamatan peneliti, setiap kelas selalu terlihat ramai dan anak sangat sibuk dengan kegiatan yang telah dipersiapkan oleh gurunya. Oleh karena itu peneliti memilih PAUD Quantum Buduran Sidoarjo sebagai lokasi penelitian. (penelitian melalui observasi pada hari jumat, tanggal 02 maret 2015).

Adapun yang dilakukan guru PAUD Quantum Buduran Sidorjo dalam pembelajarannya adalah menerapkan berbagai metode, strategi, serta mengoneksikan dengan berbagai permainan edukatif yang menyenangkan. Selain itu berdsarkan hasil observasi pra-penelitian yang ditemukan peneliti, PAUD Quantum, mengambil langkah-langkah konkret yaitu dengan membuat sanggar kreativitas, area atau sentra, wahana bermain yang bermacam-macam seperti ayunan, prosotan, balok keseimbangan, terowongan, dan masih banyak yang lainnya yang bisa mengasah kognitif, psikomotorik kasar dn kreativitas anak. Dalam setiap pembelajaran menggunakan berbagai metode, strategi pembelajaran,

pengkombinasikan permainan edukatif, serta melihat kondisi anak didik. Seperti pepatah “*No single method is the best*”, yang artinya tidak ada metode yang terbaik, yang ada adalah metode yang sesuai. Demikian halnya pembelajaran bagi anak PAUD Quantum Buduran Sidoarjo dibutuhkan pertimbangan dalam memilih metode yang sesuai.

Selebihnya PAUD Quantum selalu berusaha mengembangkan potensi anak didiknya berdasarkan nilai-nilai islam sebagaimana yang tercantum dalam visi dan misi yang diharapkan oleh lembaga pendidikan PAUD Quantum Buduran Sidoarjo. (Hasil penelitian melalui wawancara dengan ibu kepala sekolah pada hari jumat, tanggal 03 maret 2015).

Untuk mendukung penyusunan skripsi ini, peneliti berusaha melakukan penelitian terhadap pustaka yang ada, yang berupa karya-karya terdahulu yang mempunyai relevansi terhadap topik- topik yang akan diteliti. Beberapa karya itu antara lain sebagai berikut:

Jurnal pendidikan Anak Usia Dini, berjudul “Lengkapi Anak dengan Tiga Kecerdasan: IQ, EQ, dan SQ” disusun oleh DR.dr. Taufiq Pasiak, M.Pd.I.M.Kes. Dalam penelitian ini penulis membahas secara teoritis tentang pendidik yang profesional dan bermakna, karena tugas kemanusiaan pendidik adalah berusaha membelajarkan peserta didik untuk dapat mengembangkan segenap potensi (fitrah) kemanusiaan yang dimilikinya, melalui pendekatan dan proses pembelajaran yang bermakna (Meaningful Learning) (SQ), menyenangkan (Joyful Learning) (EQ), dan menantang atau problematis (Problematical Learning) (IQ), sehingga pada gilirannya dapat dihasilkan kualitas sumber daya manusia indonesia yang cageur, bageur, bener, tur pinter.

Jurnal Zainal Arifin, tentang “PAI pada anak usia dini prasekolah (studi tentang metode pengajaran di TK Hj. Isriati Semarang)” yang membahas, meneliti tentang penerapan dan relevansi metode-metode pengajaran PAI di TK yang berkaitan dengan

tujuan, materi, perkembangan anak didik dan situasi proses belajar mengajar khususnya di TK Hj. Isriti Baiturrahman Semarang.

Jurnal Devi Arisanti Peran Guru Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajarsiswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Di Kelas X Sma Pgri 1 Pontianak, The Teacher's Role in Improving Student Learning Activity In Subjects Sociology 1 class X SMA PGRI Pontianak. The problem in this study is how the role of teachers in improving student learning activities in class X SMA PGRI 1 Pontianak. This study aims to analyze matters relating to: the learning activities of students in sociology, the role of the teacher in the learning activities of students when learning sociology takes place, the teacher in the learning activities have met the criteria for the role of learning sociology. Forms of research used in this study is descriptive qualitative research method. Data collection techniques used are direct observation techniques, direct communication techniques, and documentary study technique. Data collection tool is a guide to observation, interview, member checks and documentation. The analysis in this study are presented in descriptive narrative.

These results indicate that: The role of teachers in improving student learning activities in the subjects of sociology in class X SMA PGRI 1 Pontianak already pretty well established in terms of the role of teacher and student activities in the learning process sociology.

Jurnal Hepy Hapsari Hubungan Antara Self Efficacy dengan Kreativitas Pada Siswa SMK. The purpose of this research was to know whether there was a relation between self efficacy and creativity on Vocational High School students. This type of research, including explanatory research, because it aimed to explain the relation between the variables through hypothesis. This research was conducted on students of Sekolah Menengah

Kejuruan Negeri 8 Surabaya by the number of the study subjects were 62 students who are XI grader Fashion Boutique Competency Skills. The analysis of the research data obtained by the coefficient correlation between self efficacy with creativity of 0,479 with the p value of 0,000. It has shown that there was a significant relation between self efficacy with creativity on Vocational High School students, the increase of self efficacy, followed by an increase in creativity. self efficacy, creativity.

Jurnal M. Walid Kompetensi Dan Peranan Guru Dalam Pembelajaran Sebagai seorang guru, ia dituntut untuk memiliki empat kompetensi dasar sebagaimana profesinya. Dalam PP R.I, nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, BAB VI, pasal 28 ayat 3, disebutkan bahwa ada empat kompetensi yang harus dimiliki seorang guru. Yaitu, kompetensi kepribadian, kompetensi profesional, kompetensi sosial, dan keempat, kompetensi pedagogik. Kompetensi merupakan perilaku rasional guna mencapai tujuan yang dipersyaratkan sesuai dengan kondisi yang diharapkan. Dengan demikian suatu kompetensi ditunjukkan oleh penampilan atau unjuk kerja yang dapat dipertanggung jawabkan (rasional) dalam upaya mencapai suatu tujuan. Keempat kompetensi tersebut mutlak harus dimiliki oleh seorang guru.

Jurnal Fitriana Peran Guru Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Vokasional Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Pair Jigsaw Di Smp Negeri 18 Banda Aceh Penelitian yang berjudul Peran Guru dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Vokasional Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Pair Jigsaw di SMP Negeri 18 Banda Aceh bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe Pair Jigsaw serta pengelolaan pembelajaran yang dilakukan guru dalam menerapkan model pembelajaran Kooperatif Tipe

Pair Jigsaw di SMP Negeri 18 Banda Aceh. Jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII/1 SMP Negeri 18 Banda Aceh tahun ajaran 2011/2012 yang berjumlah 28 siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan tes di akhir kegiatan belajar. Indikator keberhasilan penelitian ini adalah ketuntasan secara individu dengan nilai minimum 65 dan ketuntasan terhadap kemampuan guru mengelola pembelajaran dengan kriteria waktu ideal. Hasil penelitian pada siklus I diketahui sebanyak 85,71% siswa tuntas belajar, sementara 14,29% siswa tidak tuntas belajar. Pada siklus II terjadi peningkatan dalam pembelajaran, dimana sebanyak 92,86% siswa tuntas belajar, hanya 7,14% siswa yang tidak tuntas belajar. Tingkat Kemampuan Guru dalam kegiatan inti pada siklus I termasuk pada kategori cukup baik, dengan skor rata-rata setiap aspek yang dinilai adalah 3,30. Sedangkan Pada siklus II, kemampuan guru dalam pelajaran termasuk kategori baik dengan rata-rata skor adalah 4,28.

Jurnal Ade, Meningkatkan Kreativitas Anak pada Usia Dini dengan Media Pembelajaran Bermain. Di era modern saat ini perkembangan media sangatlah pesat, hal ini berbanding lurus dengan perkembangan teknologi. Media adalah komponen komunikasi yang berfungsi sebagai perantara dari pengirim ke penerima. Media pembelajaran mempunyai peranan penting dalam kegiatan pembelajaran, agar kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif. Ditinjau dari pengertian komunikasi maka proses pembelajaran sebenarnya juga proses komunikasi. Berdasarkan wawasan bahwa proses pembelajaran adalah proses komunikasi demikian pula bahwa proses pembelajaran adalah suatu sistem, maka posisi media pembelajaran adalah sebagai komponen sistem pembelajaran. Belakangan ini banyak sekali kegagalan-kegagalan penyampaian pesan pembelajaran dari guru/ pembelajar (komunikator) kepada siswa (komunikan) yang banyak didasari dengan

tuduhan-tuduhan salahnya media pembelajaran yang disampaikan oleh komunikator yang tidak tepat. Selama ini, sistem dan budaya pendidikan di Indonesia sangat mengagungkan pembedaan sisi kognitif. Para siswa banyak dijejali mata pelajaran yang memaksa mereka terampil berhitung dan menghafal. Mereka diperlakukan layaknya sebuah robot, harus menuruti aturan main yang sudah dibuat. Padahal, pendidikan bagi anak juga perlu dilakukan untuk mengembangkan dunia kreatifitas mereka.

Jurnal Devi Arisanti Peran Guru Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajarsiswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Di Kelas X Sma Pgrl 1 Pontianak, The Teacher's Role in Improving Student Learning Activity In Subjects Sociology 1 class X SMA PGRI Pontianak. The problem in this study is how the role of teachers in improving student learning activities in class X SMA PGRI 1 Pontianak. This study aims to analyze matters relating to: the learning activities of students in sociology, the role of the teacher in the learning activities of students when learning sociology takes place, the teacher in the learning activities have met the criteria for the role of learning sociology. Forms of research used in this study is descriptive qualitative research method. Data collection techniques used are direct observation techniques, direct communication techniques, and documentary study technique. Data collection tool is a guide to observation, interview, member checks and documentation. The analysis in this study are presented in descriptive narrative.

These results indicate that: The role of teachers in improving student learning activities in the subjects of sociology in class X SMA PGRI 1 Pontianak already pretty well established in terms of the role of teacher and student activities in the learning process sociology.

Jurnal Hepy Hapsari Hubungan Antara Self Efficacy dengan Kreativitas Pada Siswa SMK. The purpose of this research was to know whether there was a relation between self efficacy and creativity on Vocational High School students. This type of research, including explanotary research, because it aimed to explain the relation between the variables through hypothesis. This research was conducted on students of Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 8 Surabaya by the number of the study subjects were 62 students who are XI grader Fashion Boutique Competency Skills. The analysis of the research data obtained by the coefficient correlation between self efficacy with creativity of 0,479 with the p value of 0,000. It has shown that there was a significant relation between self efficacy with creativity on Vocational High School students, the increase of self efficacy, followed by an increase in creativity. self efficacy, creativity.

Jurnal M. Walid Kompetensi Dan Peranan Guru Dalam Pembelajaran Sebagai seorang guru, ia dituntut untuk memiliki empat kompetensi dasar sebagaimana profesinya. Dalam PP R.I, nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, BAB VI, pasal 28 ayat 3, disebutkan bahwa ada empat kompetensi yang harus dimiliki seorang guru. Yaitu, kompetensi kepribadian, kompetensi professional, kompetensi sosial, dan keempat, kompetensi pedagogik. Kompetensi merupakan perilaku rasional guna mencapai tujuan yang dipersyaratkan sesuai dengan kondisi yang diharapkan. Dengan demikian suatu kompetensi ditunjukkan oleh penampilan atau unjuk kerja yang dapat dipertanggung jawab-kan (rasional) dalam upaya mencapai suatu tujuan. Keempat kompetensi tersebut mutlak harus dimiliki oleh seorang guru.

Jurnal Fitriana Peran Guru Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Vokasional Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Pair Jigsaw Di Smp Negeri 18

Banda Aceh Penelitian yang berjudul Peran Guru dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Vokasional Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Pair Jigsaw di SMP Negeri 18 Banda Aceh bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe Pair Jigsaw serta pengelolaan pembelajaran yang dilakukan guru dalam menerapkan model pembelajaran Kooperatif Tipe Pair Jigsaw di SMP Negeri 18 Banda Aceh. Jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII/1 SMP Negeri 18 Banda Aceh tahun ajaran 2011/2012 yang berjumlah 28 siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan tes di akhir kegiatan belajar. Indikator keberhasilan penelitian ini adalah ketuntasan secara individu dengan nilai minimum 65 dan ketuntasan terhadap kemampuan guru mengelola pembelajaran dengan kriteria waktu ideal. Hasil penelitian pada siklus I diketahui sebanyak 85,71% siswa tuntas belajar, sementara 14,29% siswa tidak tuntas belajar. Pada siklus II terjadi peningkatan dalam pembelajaran, dimana sebanyak 92,86% siswa tuntas belajar, hanya 7,14% siswa yang tidak tuntas belajar. Tingkat Kemampuan Guru dalam kegiatan inti pada siklus I termasuk pada kategori cukup baik, dengan skor rata-rata setiap aspek yang dinilai adalah 3,30. Sedangkan Pada siklus II, kemampuan guru dalam pelajaran termasuk kategori baik dengan rata-rata skor adalah 4,28.

Jurnal Ade, Meningkatkan Kreativitas Anak pada Usia Dini dengan Media Pembelajaran Bermain. Di era modern saat ini perkembangan media sangatlah pesat, hal ini berbanding lurus dengan perkembangan teknologi. Media adalah komponen komunikasi yang berfungsi sebagai perantara dari pengirim ke penerima. Media pembelajaran mempunyai peranan penting dalam kegiatan pembelajaran, agar kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif. Ditinjau dari pengertian komunikasi maka proses pembelajaran

sebenarnya juga proses komunikasi. Berdasarkan wawasan bahwa proses pembelajaran adalah proses komunikasi demikian pula bahwa proses pembelajaran adalah suatu sistem, maka posisi media pembelajaran adalah sebagai komponen sistem pembelajaran. Belakangan ini banyak sekali kegagalan-kegagalan penyampaian pesan pembelajaran dari guru/ pembelajar (komunikator) kepada siswa (komunikan) yang banyak didasari dengan tuduhan-tuduhan salahnya media pembelajaran yang disampaikan oleh komunikator yang tidak tepat. Selama ini, sistem dan budaya pendidikan di Indonesia sangat mengagungkan pembedaan sisi kognitif. Para siswa banyak dijejali mata pelajaran yang memaksa mereka terampil berhitung dan menghafal. Mereka diperlakukan layaknya sebuah robot, harus menuruti aturan main yang sudah dibuat. Padahal, pendidikan bagi anak juga perlu dilakukan untuk mengembangkan dunia kreatifitas mereka.

Skripsi penulis sendiri, yang berjudul Peran Guru Dalam Pengembangan Kreativitas Anak Pada Proses Pembelajaran di PAUD Quantum, meskipun memiliki kesamaan dengan karya-karya penulis atau peneliti sebelumnya yakni masing-masing dalam lembaga pendidikan. Namun secara prinsipil memiliki perbedaan yakni pada fokus pelaksanaannya. Penulis sengaja fokuskan pada pelaksanaan peran guru pada pembelajaran di PAUD Quantum Buduran Sidoarjo. Meskipun berbeda, diharapkan skripsi penulis dapat menambah kontribusi dalam hal peningkatan kualitas pendidikan terutama dalam pemilihan metode yang tepat pada anak usia dini.

B. Fokus Penelitian

Bagaimana Peran guru dalam Pengembangan Kreativitas Anak pada Proses Pembelajaran di PAUD Quantum Buduran Sidoarjo?

C. Tujuan Penelitian

Menggambarkan peran guru dalam Pengembangan Kreativitas Anak Pada pada Proses Pembelajaran diPAUD Quantum Buduran Sidoarjo.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis, diharapkan dapat mengembangkan dan menambah ilmu pengetahuan serta wacana khususnya bagi yang berrkaitan dengan pendidikan anak usia dini
2. Manfaat Praktis, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan yang luas dalam pelaksanaan peran tutor dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini, sehingga peran tutor dapat berkembang baik di perkotaan maupun di pedesaan.

E. Keaslian Penelitian

Untuk mendukung penyusunan skripsi ini, peneliti berusaha melakukan penelitian terhadap pustaka yang ada, yang berupa karya-karya terdahulu yang mempunyai relevansi terhadap topik- topik yang akan diteliti. Beberapa karya itu antara lain sebagai berikut:

Jurnal pendidikan Anak Usia Dini, berjudul “Lengkapi Anak dengan Tiga Kecerrdasan: IQ, EQ, dan SQ” disusun oleh DR.dr. Taufiq Pasiak, M.Pd.I,M.Kes. Dalam penelitian ini penulis membahas secara teoritis tentang pendidik yang profesional dan bermakna, karena tugas kemanusiaan pendidik adalah berusaha membelajarkan peserta didik untuk dapat mengembangkan segenap potensi (fitrah) kemanusiaan yang dimilikinya, melalui pendekatan dan proses pembelajaran yang bermakna (Meaningful Learning) (SQ), menyenangkan (Joyful Learning) (EQ), dan menantang atau problematis (Problematical Learning) (IQ), sehingga pada gilirannya dapat dihasilkan kualitas sumber daya manusia

indonesia yang cageur, bageur, bener, tur pinter. Jurnal Susilowati Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Cerita Bergambar Pada Anak Didik Kelompok B TK Bhayangkari 68 Mondokan. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Subyek dalam penelitian ini adalah anak didik kelompok B TK Bhayangkari 68 Mondokan, semester II tahun pelajaran 2009/2010. Adapun jumlah anak didik kelompok B TK Bhayangkari 68 Mondokan adalah 30 anak. Penelitian ini bersifat kolaboratif antara peneliti, kepala sekolah, dan guru kelas pendamping. Data dikumpulkan melalui observasi, catatan lapangan, wawancara, dan dokumentasi. Keabsahan data diperiksa dengan triangulasi. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif model alur.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada peningkatan kreativitas anak melalui cerita bergambar, yakni kreativitas pra siklus sebesar 13.33 %, peningkatan kreativitas siklus I sebesar 46.67 % dan peningkatan kreativitas siklus II mencapai 80.00 %. Untuk meningkatkan kreativitas anak melalui cerita bergambar juga didukung oleh beberapa indikator yaitu reaksi kreatif, rantang perhatian yang penjang, pengorganisasian diri / kepercayaan diri, mengaitkan ide atau gagasan / bercerita, pengembangan imajinasi dan penambahan kosakata baru. Selain itu keberhasilan dalam peningkatan kreativitas ini juga didukung metode pendukung diantaranya adalah pemberian waktu untuk beresplorasi dan pemberian motivasi berupa very good. Kesimpulan dari penelitian ini adalah cerita bergambar dapat meningkatkan kreativitas anak

Jurnal Kristianah, Upaya Guru Dalam Pengembangan Kreativitas Siswa Pada Proses Pembelajaran di MINU Jatirejoyoso Kepanjen Malang. Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah, Universitas Islam Negeri (UIN) Malang, Drs. H. Sudiyono. Pembahasan penelitian ini penulis awali dengan studi kepustakaan. Pembahasan ini dimaksudkan sebagai

bahan acuan atas dasar pijakan serta umpan balik dari keadaan yang sebenarnya dalam hasil penelitian di lapangan.

Adapun kajian teoritis yang penulis paparkan disini adalah tinjauan tentang kreativitas siswa dengan segala aspeknya, tinjauan tentang proses belajar mengajar dan tinjauan tentang pengembangan kreativitas siswa dalam proses belajar mengajar.

Hasil yang penulis peroleh dari penelitian ini adalah kondisi obyektif madrasah dan peranannya dalam pengembangan kreativitas siswa. Kondisi obyektif Madrasah Ibtidaiyah Nahdhatul Ulama Jatirejoyoso Kepanjen, meliputi : Sejarah singkat berdirinya MINU Jatirejoyoso, visi misi, motto dan indikator MINU Jatirejoyoso, program kerja, struktur organisasi, keadaan tenaga pengajar, keadaan siswa dan keadaan fasilitas, sarana dan prasarana MINU Jatirejoyoso. Adapun sistem pelaksanaan pendidikan agama yang dilaksanakan di MINU Jatirejoyoso Kepanjen dengan menggunakan empat strategi yaitu : pengembangan kurikulum, pengaturan ruang kelas, strategi mengajar, dan pengelolaan waktu belajar. Dalam upaya merealisasikan pengembangan kreativitas siswa, madrasah mengadakan kegiatan yang disebut Unit Pengembangan Minat dan Bakat siswa (UPMB).

Dengan upaya tersebut diatas, dapat disimpulkan bahwa Madrasah Ibtidaiyah Nahdhatul Ulama Jatirejoyoso Kepanjen ikut berperan serta dalam pengembangan kreativitas siswa. Namun faktor-faktor penunjang dan penghambat sangat menentukan keberhasilan upaya madrasah tersebut. Untuk itu penulis memberikan beberapa saran pada akhirnya pembahasan penelitian ini.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada peningkatan kreativitas anak melalui cerita bergambar, yakni kreativitas pra siklus sebesar 13.33 %, peningkatan kreativitas siklus I sebesar 46.67 % dan peningkatan kreativitas siklus II mencapai 80.00 %. Untuk

meningkatkan kreativitas anak melalui cerita bergambar juga didukung oleh beberapa indikator yaitu reaksi kreatif, rentang perhatian yang panjang, pengorganisasian diri / kepercayaan diri, mengaitkan ide atau gagasan / bercerita, pengembangan imajinasi dan penambahan kosakata baru. Selain itu keberhasilan dalam peningkatan kreativitas ini juga didukung metode pendukung diantaranya adalah pemberian waktu untuk beresplorasi dan pemberian motivasi berupa very good. Kesimpulan dari penelitian ini adalah cerita bergambar dapat meningkatkan kreativitas anak.

Jurnal Kartini peran Tutor Dalam Mengembangkan kreativitas Anak Usia Dini (Penelitian Di Paud Al-Hidayah Desa Panyindangan kecamatan Sukatani Kabupaten Purwakarta) Kartini Program Studi Pendidikan Luar Sekolah. Penelitian ini berawal dari adanya fenomena rendahnya kreativitas anak di PAUD al-Hidayah Desa Panyindangan. Hal ini mengindikasikan belum optimalnya pembelajaran yang dilakukan tutor. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan materi, pelaksanaan, dan keberhasilan pembelajaran di PAUD al-Hidayah. Metode yang digunakan adalah deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Sampel sebagai sumber datanya berjumlah dua orang. Teknik pengumpulan datanya menggunakan observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi.

Adapun pengolahan datanya menempuh reduksi data, tabulasi, penafsiran, dan penarikan kesimpulan. Dari keseluruhan hasil penelitian diperoleh materi yang diberikan untuk mengembangkan kreativitas keagamaan anak (100%), untuk kemandirian anak setengahnya tutor selalu dan sering (50%), dan untuk mengembangkan kreativitas sosial anak terutama berkaitan dengan keluarga dan masyarakat terdekat sekitar (50%). Dalam pelaksanaan pembelajaran, setengahnya tutor sering dan kadang-kadang menentukan tujuan pembelajaran (50%) dan sering dan kadang-kadang menentukan materi sebelum PBM (50%).

Jurnal Zainal Arifin, tentang “PAI pada anak usia dini prasekolah (studi tentang metode pengajaran di TK Hj. Isriati Semarang)” yang membahas, meneliti tentang penerapan dan relevansi metode-metode pengajaran PAI di TK yang berkaitan dengan tujuan, materi, perkembangan anak didik dan situasi proses belajar mengajar khususnya di TK Hj. Isriati Baiturrahman Semarang.

Development Creativity Student Through Implementation Of Inquiry Model In Physical Education By: Tite Juliantine (Fpok-Upi) July, 2000: Phenomena in physical education in elementary school, there are still tendency to restraint freedom of student, process in physical education still teacher predominated, so that student only personating executor to teacher comand, student do not get freedom to expression theyself, to be felt concerned about will negating the student creativity development. Though important creativity to be fertilized and developed, because creativity is true very required especially relate to Indonesia development requiring human resource with quality owning high creativity.

One step to develop student creativity is through implementation of inquiry model in physical education because creativity can expand otherwise there is restraint, its meaning in process in physical education the student given free rein to expression theyself and in this case teacher do not predominate in the processs, and many expert having a notion that inquiry model can be used to develop creativity.

Jurnal Devi Arisanti Peran Guru Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajarsiswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Di Kelas X Sma Pgri 1 Pontianak, The Teacher's Role in Improving Student Learning Activity In Subjects Sociology 1 class X SMA PGRI Pontianak. The problem in this study is how the role of teachers in improving student learning activities

in class X SMA PGRI 1 Pontianak. This study aims to analyze matters relating to: the learning activities of students in sociology, the role of the teacher in the learning activities of students when learning sociology takes place, the teacher in the learning activities have met the criteria for the role of learning sociology. Forms of research used in this study is descriptive qualitative research method. Data collection techniques used are direct observation techniques, direct communication techniques, and documentary study technique. Data collection tool is a guide to observation, interview, member checks and documentation. The analysis in this study are presented in descriptive narrative.

These results indicate that: The role of teachers in improving student learning activities in the subjects of sociology in class X SMA PGRI 1 Pontianak already pretty well established in terms of the role of teacher and student activities in the learning process sociology.

Jurnal Hepy Hapsari Hubungan Antara Self Efficacy dengan Kreativitas Pada Siswa SMK. The purpose of this research was to know whether there was a relation between self efficacy and creativity on Vocational High School students. This type of research, including explanatory research, because it aimed to explain the relation between the variables through hypothesis. This research was conducted on students of Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 8 Surabaya by the number of the study subjects were 62 students who are XI grader Fashion Boutique Competency Skills. The analysis of the research data obtained by the coefficient correlation between self efficacy with creativity of 0,479 with the p value of 0,000. It has shown that there was a significant relation between self efficacy with creativity on Vocational High School students, the increase of self efficacy, followed by an increase in creativity. self efficacy, creativity.

Jurnal M. Walid Kompetensi Dan Peranan Guru Dalam Pembelajaran Sebagai seorang guru, ia dituntut untuk memiliki empat kompetensi dasar sebagaimana profesinya. Dalam PP R.I, nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, BAB VI, pasal 28 ayat 3, disebutkan bahwa ada empat kompetensi yang harus dimiliki seorang guru. Yaitu, kompetensi kepribadian, kompetensi professional, kompetensi sosial, dan keempat, kompetensi pedagogik. Kompetensi merupakan perilaku rasional guna mencapai tujuan yang dipersyaratkan sesuai dengan kondisi yang diharapkan. Dengan demikian suatu kompetensi ditunjukkan oleh penampilan atau unjuk kerja yang dapat dipertanggung jawabkan (rasional) dalam upaya mencapai suatu tujuan. Keempat kompetensi tersebut mutlak harus dimiliki oleh seorang guru.

Jurnal Fitriana Peran Guru Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Vokasional Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Pair Jigsaw Di Smp Negeri 18 Banda Aceh Penelitian yang berjudul Peran Guru dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Vokasional Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Pair Jigsaw di SMP Negeri 18 Banda Aceh bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe Pair Jigsaw serta pengelolaan pembelajaran yang dilakukan guru dalam menerapkan model pembelajaran Kooperatif Tipe Pair Jigsaw di SMP Negeri 18 Banda Aceh. Jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII/1 SMP Negeri 18 Banda Aceh tahun ajaran 2011/2012 yang berjumlah 28 siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan tes di akhir kegiatan belajar. Indikator keberhasilan penelitian ini adalah ketuntasan secara individu dengan nilai minimum 65 dan ketuntasan terhadap kemampuan guru mengelola pembelajaran dengan kriteria waktu ideal. Hasil penelitian pada siklus I diketahui

sebanyak 85,71% siswa tuntas belajar, sementara 14,29% siswa tidak tuntas belajar. Pada siklus II terjadi peningkatan dalam pembelajaran, dimana sebanyak 92,86% siswa tuntas belajar, hanya 7,14% siswa yang tidak tuntas belajar. Tingkat Kemampuan Guru dalam kegiatan inti pada siklus I termasuk pada kategori cukup baik, dengan skor rata-rata setiap aspek yang dinilai adalah 3,30. Sedangkan Pada siklus II, kemampuan guru dalam pelajaran termasuk kategori baik dengan rata-rata skor adalah 4,28.

Jurnal Ade, Meningkatkan Kreativitas Anak pada Usia Dini dengan Media Pembelajaran Bermain. Di era modern saat ini perkembangan media sangatlah pesat, hal ini berbanding lurus dengan perkembangan teknologi. Media adalah komponen komunikasi yang berfungsi sebagai perantara dari pengirim ke penerima. Media pembelajaran mempunyai peranan penting dalam kegiatan pembelajaran, agar kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif. Ditinjau dari pengertian komunikasi maka proses pembelajaran sebenarnya juga proses komunikasi. Berdasarkan wawasan bahwa proses pembelajaran adalah proses komunikasi demikian pula bahwa proses pembelajaran adalah suatu sistem, maka posisi media pembelajaran adalah sebagai komponen sistem pembelajaran. Belakangan ini banyak sekali kegagalan-kegagalan penyampaian pesan pembelajaran dari guru/ pembelajar (komunikator) kepada siswa (komunikan) yang banyak didasari dengan tuduhan-tuduhan salahnya media pembelajaran yang disampaikan oleh komunikator yang tidak tepat. Selama ini, sistem dan budaya pendidikan di Indonesia sangat mengagungkan pembedahan sisi kognitif. Para siswa banyak dijejali mata pelajaran yang memaksa mereka terampil berhitung dan menghafal. Mereka diperlakukan layaknya sebuah robot, harus menuruti aturan main yang sudah dibuat. Padahal, pendidikan bagi anak juga perlu dilakukan untuk mengembangkan dunia kreatifitas mereka.

Skripsi penulis sendiri, yang berjudul Peran Guru Dalam Pengembangan Kreativitas Anak Pada Proses Pembelajaran di PAUD Quantum, meskipun memiliki kesamaan dengan karya-karya penulis atau peneliti sebelumnya yakni masing-masing dalam lembaga pendidikan. Namun secara prinsipil memiliki perbedaan yakni pada fokus pelaksanaannya. Penulis sengaja fokuskan pada pelaksanaan peran guru pada pembelajaran di PAUD Quantum Buduran Sidoarjo. Meskipun berbeda, diharapkan skripsi penulis dapat menambah kontribusi dalam hal peningkatan kualitas pendidikan terutama dalam pemilihan metode yang tepat pada anak usia dini.

Skripsi penulis sendiri, yang berjudul Peran Guru Dalam Pengembangan Kreativitas Anak Pada Proses Pembelajaran di PAUD Quantum, meskipun memiliki kesamaan dengan karya-karya penulis atau peneliti sebelumnya yakni masing-masing dalam lembaga pendidikan. Namun secara prinsipil memiliki perbedaan yakni pada fokus pelaksanaannya. Penulis sengaja fokuskan pada pelaksanaan peran guru pada pembelajaran di PAUD Quantum Buduran Sidoarjo. Meskipun berbeda, diharapkan skripsi penulis dapat menambah kontribusi dalam hal peningkatan kualitas pendidikan terutama dalam pemilihan metode yang tepat pada anak usia dini.