

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya. Ia dapat berupa imajinasi atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman. Ia harus mempunyai maksud atau tujuan yang ditentukan, bukan fantasi semata, walaupun merupakan hasil yang sempurna dan lengkap. Ia dapat berupa seni, kesusastraan, produk ilmiah, atau mungkin bersifat prosedural atau metodologis.

Melalui menggambar diharapkan dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini. Menggambar merupakan salah satu bentuk kegiatan berekspresi yang cukup populer bagi anak usia TK. Menggambar bagi anak adalah media berekspresi dan berkomunikasi yang dapat menciptakan suasana aktif, asyik, dan menyenangkan. Oleh karena itu bagi guru TK diperlukan pemahaman yang benar tentang menggambar dan dapat mengimplementasikannya kepada anak sesuai tingkat perkembangan anak.

Kreativitas adalah kemampuan mencipta atau daya cipta. Menurut Chaplin 1989 (dalam Rachmawati 2005) mengatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam seni. Atau dalam persenian atau dalam memecahkan masalah dengan metode – metode baru. Menurut Hurlock kreativitas menekankan pembuatan sesuatu yang baru dan berbeda. Kreativitas merupakan proses, bukan hasil.

Kreativitas merupakan proses mental yang unik, suatu proses yang semata-mata dilakukan untuk menghasilkan sesuatu yang baru, berbeda, dan orisinal. Kreativitas yang tampak pada anak-anak berbeda dengan orang dewasa. Kreativitas seorang anak bisa muncul jika terus diasah sejak dini. Pada anak-anak, kreativitas merupakan sifat yang komplitatif. Seorang anak mampu berkreasi dengan spontan karena ia telah memiliki unsur pencetus kreativitas. Pada dasarnya kreativitas anak-anak bersifat ekspresionis. Ini karena pengungkapan ekspresi itu merupakan sifat yang dilahirkan dan dapat berkembang melalui latihan-latihan.

Kreativitas juga diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya. Ia dapat berupa imajinasi atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman. Ia harus mempunyai maksud atau tujuan yang ditentukan, bukan fantasi semata, walaupun merupakan hasil yang sempurna dan lengkap. Ia dapat berupa seni, kesusastraan, produk ilmiah, atau mungkin bersifat prosedural atau metodologis.

Seperti yang diungkapkan oleh Indrati (2005) bahwa dengan menggambar anak bisa mengeluarkan ekspresi dan imajinasinya tanpa batas. Pada proses inilah anak dapat mengembangkan gagasan, menyalurkan emosinya, menumbuhkan minat seni dan kreativitasnya. Dengan menggambar anak mampu mewujudkan keterampilan, mengungkapkan ide-ide, gagasan, pengalaman, pengamatan kedalam goresan garis, bentuk, warna, sesuai alat gambar yang digunakannya yang membuat anak menjadi lebih kreatif. Dengan menggambar anak-anak bisa menuangkan apa yang mereka pikirkan ke dalam bentuk visual.

Teknik menggambar yang diajarkan pada anak TK misalnya menggambar dengan jari, menggambar dengan tiupan, menggambar dengan tarikan benang, menggambar dengan teknik inkblot, menggambar dengan krayon, dan lain sebagainya dapat meningkatkan kreativitas anak. Anak yang bisa dengan lancar menuangkan ide, pikiran bahkan terkadang emosinya sendiri dan menceritakannya dalam bentuk gambar itulah yang disebut sebagai anak yang kreatif.

Menggambar bagi anak adalah bentuk dari hasil pengalaman ekspresi dan imajinasinya yang kreatif. Dengan menggambar, anak akan berimajinasi. Imajinasi tersebut dapat memunculkan ide-ide kreatif dan imajinasi seseorang jelas akan mempengaruhi kreativitas yang ia miliki. Kreativitas anak dikoridori oleh keunikan gagasan dan tumbuhnya imajinasi serta fantasi. Sesuai dengan pendapat Rohidi (2000) bahwa dunia seni adalah dunia imajinasi, maka apabila anak menceritakan imajinasinya itu ke dalam bentuk suatu karya seni yaitu dengan menggambar itu merupakan bentuk kreativitas anak.

Menurut pengamatan penulis, dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas penggunaan model pembelajaran yang bervariasi masih sangat rendah dan guru cenderung menggunakan model konvensional pada setiap pembelajaran yang dilakukannya. Hal ini mungkin disebabkan kurangnya penguasaan guru terhadap model-model pembelajaran yang ada, padahal penguasaan terhadap model-model pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan kemampuan profesional guru, dan sangat sesuai dengan kurikulum 2013 .

Untuk itu guru perlu meningkatkan mutu pembelajarannya, dimulai dengan rancangan pembelajaran yang baik dengan memperhatikan tujuan,

karakteristik siswa, materi yang diajarkan, dan sumber belajar yang tersedia. Kenyataannya masih banyak ditemui proses pembelajaran yang kurang berkualitas, tidak efisien dan kurang mempunyai daya tarik, bahkan cenderung membosankan, sehingga hasil belajar yang dicapai tidak optimal. Hal ini dapat dilihat dari rendahnya perolehan hasil belajar mata pelajaran, yang menunjukkan adanya indikasi terhadap rendahnya kinerja belajar siswa dan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran yang berkualitas. Untuk mengetahui mengapa prestasi siswa tidak seperti yang diharapkan, tentu guru perlu merefleksi diri untuk dapat mengetahui faktor-faktor penyebab ketidakberhasilan siswa.

Tantangan guru dalam mengajar akan semakin kompleks. Siswa saat ini cenderung mengharapkan gurunya mengajar dengan lebih santai dan menyenangkan. Persoalannya adalah guru sering kali kurang memahami bentuk-bentuk metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses mengajar. Ketidapahaman itulah membuat banyak guru secara praktis hanya menggunakan metode konvensional, sehingga banyak siswa merasa jenuh, bosan atau malas mengikuti pelajaran.

Masih cukup banyak guru yang memakai metode konvensional dalam melaksanakan pembelajaran. Tentu metode konvensional tersebut bukan satu kesalahan, tetapi kalau terus-menerus dipakai maka dapat dipastikan suasana pembelajaran berjalan secara monoton tanpa ada variasi. Oleh karena itu, sudah sepantasnya guru mengembangkan metode pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran, terlebih lagi jika dikaitkan dengan upaya meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Hal tersebut ditegaskan Yasa (2008) menyatakan bahwa: Metode konvensional sudah tidak sesuai dengan tuntutan jaman, karena pembelajaran yang dilakukan dalam metode konvensional, siswa tidak diberi kesempatan seluas-luasnya untuk aktif mengkonstruksi pengetahuannya. Siswa dituntut untuk lebih aktif dibanding guru, sedangkan peran guru sebagai fasilitator dan evaluator maka guru dituntut untuk dapat mengubah pola pengajaran.

Guru sebagai sumber daya yang melakukan kegiatan pembelajaran di kelas memiliki peran besar dalam mengaplikasikan fungsi pendidikan nasional tersebut di atas. Berdasarkan Undang-undang Republik Indonesia No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Guru Pasal 10, dinyatakan bahwa kompetensi guru meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi.

Dalam penjelasannya yang dimaksud kompetensi pedagogik adalah kemampuan guru mengelola pembelajaran peserta didik. Kompetensi kepribadian adalah kemampuan kepribadian yang mantap, berakhlak mulia, arif, dan berwibawa serta menjadi teladan peserta lain. Kompetensi profesional adalah kemampuan guru dalam penguasaan materi pelajaran secara luas dan mendalam. Sedangkan yang dimaksud dengan kompetensi soaial adalah kemampuan guru untuk berkomunikasi dan berinteraksi secara efektif dan efisien dengan peserta didik, sesama guru, orang tua/wali peserta didik dan masyarakat sekitar.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 41 tahun 2007 tentang standar proses pembelajaran dinyatakan bahwa : Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif,

serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Didasarkan pada uraian di atas, guru dituntut untuk memiliki komitmen, kemauan keras dan kemampuan untuk melaksanakan pembelajaran sesuai dengan ketentuan tersebut di atas. Guru yang profesional akan menerapkan berbagai strategi dan metode pembelajaran yang sesuai dengan standar proses pembelajaran. Hal tersebut akan membuat siswa menjadi kreatif, mandiri dan memiliki kompetensi yang tinggi. Proses pendidikan yang dikelola dengan sempurna dan ditunjang guru yang profesional akan menghasilkan kualitas produk yang baik pula (Mulyasa, E., 2007).

Berdasarkan standar proses pembelajaran, diperlukan kegiatan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik melakukan kegiatan yang beragam untuk mengembangkan ketrampilan, sikap dan pemahaman dengan penekanan kepada belajar sambil bekerja, sementara guru menggunakan berbagai sumber dan alat bantu belajar termasuk pemanfaatan lingkungan supaya pembelajaran lebih menarik, menyenangkan dan efektif.

Guru memiliki peranan yang penting dalam pendidikan, khususnya dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Masalah proses belajar mengajar pada umumnya terjadi di kelas, kelas dalam hal ini dapat berarti segala kegiatan yang dilakukan guru dan anak didiknya di suatu ruangan dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Kelas dalam arti luas mencakup interaksi guru dan siswa, teknik dan strategi belajar mengajar, dan implementasi kurikulum serta evaluasinya. (Kasbolah 2001)

Proses pembelajaran melalui interaksi guru dan siswa, siswa dan siswa,

dan siswa dengan guru, secara tidak langsung menyangkut berbagai komponen lain yang saling terkait menjadi satu sistem yang utuh. Perolehan hasil belajar sangat ditentukan oleh baik tidaknya kegiatan dan pembelajaran selama program pendidikan dilaksanakan di kelas yang pada kenyataannya tidak pernah lepas dari masalah.

Berdasarkan hasil pengamatan di peroleh beberapa indikator yang menunjukkan keaktifan siswa dirasakan kurang dalam pembelajaran materi tersebut. Indikator tersebut antara lain, siswa kurang berani mengeluarkan pendapat terhadap permasalahan yang di kemukakan oleh guru, siswa cukup mampu dalam menjawab pertanyaan yang di berikan oleh guru.

Pembelajaran kooperatif seperti yang pernah di gunakan oleh guru yang bersangkutan mengalami kendala terutama karena jumlah siswa yang terlalu banyak sehingga Bapak/Ibu guru sulit mengendalikan siswa di dalam kelas dan siswa cenderung ramai. Siswa yang aktif dalam pembelajaran kurang merata, dan hanya didominasi oleh siswa tertentu saja.

Strategi pembelajaran yang baik adalah ketika tercipta suasana pembelajaran yang kondusif bagi tercapainya tujuan pendidikan. Selain itu, strategi pembelajaran juga harus memperhitungkan semua kondisi siswa, baik itu keadaan internal maupun eksternal siswa. Metode pembelajaran Investigasi Kelompok atau Talking stick mengambil model dari masyarakat, terutama mengenai mekanisme sosial yang ada pada masyarakat yang biasa dilakukan melalui kesepakatan bersama. Melalui kesepakatan inilah siswa mempelajari pengetahuan dan mereka melibatkan diri dalam pemecahan masalah sosial (Winataputra, 2001 34).

Salah satu metode pembelajaran yang melibatkan peran serta siswa adalah metode pembelajaran kooperatif. Dalam metode pembelajaran kooperatif lebih menitikberatkan pada proses belajar pada kelompok dan bukan mengerjakan sesuatu bersama kelompok. Proses belajar dalam kelompok akan membantu siswa menemukan dan membangun sendiri pemahaman mereka tentang materi pelajaran yang tidak dapat ditemui pada metode konvensional.

Pembelajaran kooperatif adalah suatu metode dimana siswa belajar melalui bekerja dalam kelompok yang kemampuannya dicampur antara 6-7 anggota dan bekerjasama antara yang satu dengan yang lainnya untuk belajar materi-materi akademik” Slavin (dalam rahayu, 2008). Selain definisi tersebut, Nurhadi dan Senduk (2003) mengemukakan bahwa “pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan sengaja mengembangkan interaksi yang silih asuh untuk menghindari ketersinggungan dan kesalahpahaman yang dapat menimbulkan permusuhan”. “Pembelajaran kooperatif meliputi belajar berkolaborasi. Belajar secara kooperatif juga menunjukkan arti sosiologis, yaitu penekanannya pada aspek tugas-tugas kolektif yang harus dikerjakan bersama kelompok dan pendelegasian wewenang dari guru kepada siswa” Cohen (dalam Rahayu, 2008).

Dalam penelitian ini peneliti mencoba mengkaji penerapan metode pembelajaran media *puzzle* Dalam pembelajaran menggunakan media *puzzle*, memberikan manfaat siswa untuk berfikir secara nyaman melalui permainan untuk menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan materi pelajaran yang masih dipelajari. Proses belajar memecahkan masalah diperlukan suatu pengamatan secara cermat dan lengkap.

Secara umum *media puzzle* akan memberikan manfaat baik bagi siswa, sebagaimana fungsi berbagai media diluar sekolah bagi para pelajar tentunya sebagai bahan tambahan pengetahuan yang tidak mereka dapat di sekolah. Oleh sebab itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman mengenai *media puzzle*. Media merupakan alat komunikasi untuk mendapatkan proses belajar yang lebih efektif Fungsi media untuk lebih mencapai tujuan dengan tepat, Pemilihan dan penggunaan media yang sesuai, Inovasi dalam media pendidikan (Rusman, 2009)

Puzzle secara bahasa indonesia diartikan sebagai tebakkan. Tebakkan adalah sebuah masalah atau "enigma" yang diberikan sebagai hiburan; yang biasanya ditulis, atau dilakukan. Banyak tebakkan berakar dari masalah matematika dan logistik serius (lihat masalah pengepakan dan tebakkan tur). Lainnya, seperti masalah catur, diambil dari permainan papan. Lainnya lagi dibuat hanya sebagai pengetesan atau godaan otak. Pelajaran resmi tebakkan disebut enigmatologi (<http://www.wikipedia.org>)

Menurut teori Perkembangan jiwa anak sangat ditentukan dari bakat dan potensi yang dimilikinya ataupun perkembangan jiwa anak dapat ditempa dari pengalaman-pengalaman saat anak menjalani proses kehidupannya. (Yusak Burhanudin, 2003).

Teori ini memberikan gambaran pembelajaran yang baik tidak sekedar transfer ilmu ke anak didik melalui ceramah yang akhirnya terjadi verbalisme dan pembelajaran monoton namun dapat dipadukan dengan pembelajaran yang memberikan pengalaman kepada siswa untuk melakukan sesuatu dalam

menemukan jawaban dari permasalahan tema pembelajaran dan memperoleh pengetahuan secara maksimal.

Dengan teori di atas bahwa pembelajaran bukan sekedar transfer ilmu, namun untuk peningkatan kemampuan peserta didik. Pembelajaran yang baik adalah untuk peningkatan kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Upaya ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain faktor internal, misalnya: kesehatan peserta didik, intelegensi, sikap, bakat, minat dan motivasi; faktor eksternal, misalnya: lingkungan keluarga, sekolah, dan keadaan cuaca, faktor pendekatan belajar (strategi, metode, dan media pembelajaran). Jadi tinggi rendahnya hasil belajar peserta didik, tidak hanya dipengaruhi oleh tingkat intelegensi peserta didik, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor lain diantaranya karena pendekatan, metode atau juga media pembelajaran yang digunakan. Karena pada dasarnya pembelajaran adalah suatu proses membelajarkan, dalam arti peserta didik adalah pembelajar, pelaku atau subjek pembelajaran. Dalam kegiatan ini akan mengakibatkan peserta didik mempelajari mata pelajaran atau sesuatu dengan cara yang lebih efektif dan efisien untuk menunjang keberhasilannya.

Media Puzzle merupakan bentuk permainan yang menantang daya kreatifitas dan ingatan siswa lebih mendalam dikarenakan munculnya motivasi untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah, namun tetap menyenangkan sebab bisa di ulang-ulang. Tantangan dalam permainan ini akan selalu memberikan efek ketagihan untuk selalu mencoba, mencoba dan terus mencoba hingga berhasil.

Salah satu kegiatan pengembangan profesi guru adalah berupa karya tulis

ilmiah (PTK). Guru perlu meningkatkan profesionalismenya melalui kegiatan PTK . Karya Tulis Ilmiah yang perlu dikembangkan untuk langsung memperbaiki mutu pembelajaran adalah penelitian yang menyangkut perbaikan pembelajaran, khususnya Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Melalui jenis PTK, masalah-masalah pembelajaran dapat dikaji, ditingkatkan dan dituntaskan, sehingga proses pembelajaran yang inovatif dapat diaktualisasikan secara sistematis dan efektif. Upaya penelitian tersebut diharapkan dapat menciptakan sebuah budaya belajar atau di kalangan guru. Penelitian yang berkait dengan upaya perbaikan pembelajaran menawarkan peluang sebagai strategi pengembangan kinerja, sebab pendekatan penelitian ini menempatkan guru sebagai peneliti, sebagai agen perubahan yang pola kerjanya bersifat kreatif dan inovatif.

Dengan kemampuan melaksanakan kegiatan penulisan karya tulis ilmiah berupa PTK akan diperoleh dampak ganda, yaitu memperbaiki proses pembelajaran dan sekaligus dapat meningkatkan kemampuan guru dalam kegiatan pengembangan profesinya.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dirumuskanlah judul penelitian tindakan kelas (PTK) sebagai berikut: “Pembelajaran dengan media *puzzle* untuk peningkatan kreativitas menggambar pada anak didik kelompok B Radhatul Athfal Harapan Bangsa Porong Sidoarjo Tahun Pelajaran 2018/2019 ”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan judul penelitian yang di ambil, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah :

- 1) Bagaimana aktivitas siswa dalam Pembelajaran dengan media *puzzle* untuk peningkatan kreativitas menggambar pada anak didik kelompok B di Radhatul Athfal Harapan Bangsa Porong Sidoarjo Tahun Pelajaran 2018/2019?
- 2) Apakah Pembelajaran dengan media *puzzle* dapat meningkatkan kreativitas menggambar pada anak didik kelompok B di Radhatul Athfal Harapan Bangsa Porong Sidoarjo Tahun Pelajaran 2018/2019?.

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan judul penelitian yang di ambil, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah :

- 1) Mendiskripsikan proses Pembelajaran Kreatifitas Menggambar dengan menggunakan media *puzzle* pada anak didik kelompok B di Radhatul Athfal Harapan Bangsa Porong Sidoarjo Tahun Pelajaran 2018/2019.
- 2) Menganalisis hasil Pembelajaran Kreatifitas Menggambar dengan menggunakan media *puzzle* pada anak didik kelompok B di Radhatul Athfal Harapan Bangsa Porong Sidoarjo Tahun Pelajaran 2018/2019..

1.4. Manfaat penelitian

1.4.1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan wawasan ilmu-ilmu pendidikan yang berhubungan dengan peningkatan kompetensi belajar

siswa dan peran serta siswa dalam proses Pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* untuk peningkatan kreativitas menggambar pada anak didik Radhatul Athfal Harapan Bangsa Sidoarjo Tahun Pelajaran 2018/2019 .

1.4.2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Dapat dijadikan referensi bagi guru untuk merancang Pembelajaran dengan media *puzzle* untuk peningkatan kreativitas menggambar yang efektif.
- 2) Memberikan informasi mengenai manfaat metode Pembelajaran dengan media *puzzle* dalam meningkatkan peran siswa dalam proses belajar mengajar.

b. Bagi Siswa

- 1) Merupakan variasi model atau strategi pembelajaran sehingga siswa tidak mengalami kejenuhan dalam proses belajar mengajar
- 2) Untuk lebih meningkatkan kompetensi hasil belajar siswa dengan perbaikan pembelajaran dan peningkatan mutu proses hasil belajar
- 3) Untuk lebih meningkatkan keaktifan siswa dalam Pembelajaran dengan media *puzzle* untuk peningkatan kreativitas menggambar.

c. Bagi Peneliti

- 1) Merupakan syarat yang harus ditempuh untuk Pengembangan Profesi.
- 2) Mengaplikasikan ilmu yang selama ini diperoleh di bangku kuliah maupun diklat (pendidikan dan pelatihan) serta seminar seminar.

- 3) Hasil penelitian ini dapat di jadikan sebagai pengalaman untuk menerapkan model pembelajaran inovatif yang tepat sebagai bekal menjadi guru yang profesional dan berkualitas.

1.5. Ruang Lingkup Dan Keterbatasan Penelitian

1) Ruang Lingkup

Penelitian ini dilakukan di Radhatul Athfal Harapan Bangsa Porong Sidoarjo Tahun Pelajaran 2018/2019.

2) Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini hanya mendisikripsikan penerapan media puzzle dengan metode pembelajaran kooperatif Radhatul Athfal Harapan Bangsa Porong Sidoarjo Tahun Pelajaran 2018/2019.

1.6. Definisi Operasional

Penegasan istilah diperlukan untuk memberikan pengertian agar ada kesamaan.

- 1) Pembelajaran dengan media puzzle , Guru harus dapat membimbing dan merefleksikan pengalaman kelompok melalui tiga tahap: (1) Tahap problem solving atau tugas; (2) Tahap pengelolaan kelompok; (3) Tahap pemahaman secara individual, dan pada saat yang sama guru sebagai instruktur harus dapat memberikan kemudahan bagi kerja kelompok, melakukan intervensi dalam kelompok dan mengelola kegiatan pengajaran.

- 2) Dalam penelitian ini variabel prestasi belajar yang dimaksud adalah kreativitas siswa dalam menggambar yang di berikan pada setiap akhir siklus.
- 3) Untuk variabel kreativitas menggambar yang dimaksud adalah kreativitas siswa dalam menggambar selama proses pembelajaran berlangsung, dalam hal ini kreativitas siswa diukur dari aspek afektif, aktivitas tersebut antara lain :
 - a. Keaktifan siswa saat menggambar
 - b. Kerjasama siswa dalam kelompok
 - c. Kemampuan siswa dalam mengkreasi gambar