

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memiliki peran strategis dalam pembentukan dasar kemampuan kognitif, sosial, emosional, dan fisik anak. Dalam era pendidikan yang terus berubah dan berkembang, urgensi kreativitas guru PAUD menjadi semakin penting dalam proses pembelajaran (Mellyta Uliyandari et al., 2022). Kreativitas tidak hanya esensial dalam mengembangkan kapasitas kognitif, sosial, emosional, dan fisik anak, tetapi juga kunci dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik, dinamis, dan menyenangkan.

Kreativitas tidak hanya menjadi sebuah kemampuan yang diharapkan pada anak, tetapi juga menjadi kualitas penting yang harus dimiliki oleh guru. Menurut Robinson (2011), kreativitas dalam pendidikan dapat memfasilitasi perkembangan pemikiran kritis dan kemampuan memecahkan masalah pada anak. Hal ini menunjukkan urgensi kreativitas guru PAUD dalam merancang dan mengimplementasikan proses pembelajaran yang dapat merangsang potensi maksimal pada setiap anak. Kreativitas dalam konteks PAUD merujuk pada kemampuan guru untuk merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang menarik, merangsang imajinasi, dan mendorong anak untuk berpikir secara kritis dan kreatif (Mariati, 2020). Kreativitas tidak hanya berkaitan dengan seni dan ekspresi artistik, tetapi juga kemampuan untuk memecahkan masalah, berpikir divergen, dan mengembangkan ide-ide baru. Dalam lingkungan PAUD, guru yang kreatif mampu menciptakan pengalaman belajar yang memfasilitasi semua aspek

tersebut, sehingga membantu anak-anak mengembangkan potensi mereka secara penuh (Andhika, 2020).

Dalam konteks pembelajaran PAUD, kreativitas guru menjadi kunci utama dalam menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, interaktif, dan menyenangkan. Studi oleh Runco (2020) menunjukkan bahwa lingkungan belajar yang kreatif dapat meningkatkan motivasi belajar anak dan memperkaya pengalaman belajar mereka. Guru PAUD yang kreatif mampu mengadaptasi kurikulum dan materi pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan dan minat individu anak, sehingga setiap anak dapat belajar sesuai dengan potensinya. Meskipun penting, mengembangkan kreativitas guru PAUD menghadapi berbagai tantangan. Salah satunya adalah kurangnya sumber daya dan pelatihan profesional yang memadai (Nurhayati & Rakhman, 2017). Banyak guru PAUD berjuang dengan keterbatasan materi dan dukungan institusional untuk mengimplementasikan ide-ide kreatif dalam pengajaran mereka (Agung, 2010). Selain itu, kurikulum yang kaku dan berorientasi pada hasil seringkali membatasi ruang gerak guru untuk bereksperimen dengan metode pengajaran baru.

Media ajar memegang peranan penting dalam mendukung kreativitas guru dalam proses pembelajaran. Penggunaan media ajar yang inovatif dan variatif dapat membantu guru menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan memudahkan anak untuk memahami konsep yang diajarkan (Nuraeni & Nurhayati, 2023). Sebuah studi oleh Lin, Chen, dan Yang (2019) menemukan bahwa integrasi media ajar digital dalam pembelajaran PAUD dapat meningkatkan engagement anak dan memperkaya pengalaman belajar mereka. Hal ini menunjukkan bahwa media ajar tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu

mengajar, tetapi juga sebagai stimulus untuk meningkatkan kreativitas baik guru maupun anak (St. Maria ulfah, 2023).

Pentingnya media ajar dalam pendidikan PAUD juga ditekankan dalam kerangka Kurikulum 2013, yang mengadvokasi penggunaan berbagai metode dan media pembelajaran untuk mendukung pengembangan karakter dan kompetensi anak. Dengan demikian, pengembangan dan penggunaan media ajar yang kreatif menjadi aspek penting yang harus diperhatikan dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan PAUD (Ghofur & Nurhayati, 2023b).

Berdasarkan laporan beberapa kepala sekolah PAUD di Kecamatan Ujungberung pada saat melaksanakan supervisi kelas, pada kenyataannya masih banyak guru yang kurang kreatif dalam menggunakan media ajar, terutama dalam aktivitas pembelajaran perkembangan aspek kognitif literasi dan numerasi. Guru PAUD dalam memberikan pembelajaran membaca dan menulis awal masih menggunakan buku tulis dan papan tulis sehingga pembelajaran kurang menarik bagi anak sehingga anak kurang berminat dalam kegiatan pembelajaran huruf dan lambang bilangan atau angka.

Selain hasil laporan dari kepala sekolah, peneliti juga mengobservasi kegiatan pembelajaran di kelas, dan sesuai dengan laporan para kepala sekolah ternyata benar adanya bahwa masih banyak guru yang mengajar belum mengimplementasikan pembelajaran berpusat kepada anak dan kurangnya media ajar yang menarik. Guru masih sebagai instruktur dalam pembelajaran, yang seharusnya guru sebagai fasilitator dengan menggunakan berbagai media ajar agar dapat menggali kompetensi anak.

Dalam rangka meningkatkan kreativitas guru PAUD, Program Pelatihan Media Ajar *Magic Box* dirancang sebagai sebuah inisiatif untuk memberikan guru PAUD akses pada pelatihan penggunaan media ajar inovatif. Program ini mengintegrasikan teori pembelajaran modern dengan praktik pengajaran yang kreatif, menggunakan "*Magic Box*" - sebuah kit media ajar yang berisi alat dan materi pembelajaran variatif yang dapat disesuaikan untuk mendukung berbagai aktivitas pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Magic Box dirancang untuk memfasilitasi guru dalam menciptakan pengalaman belajar yang unik dan menarik bagi anak, dengan memberikan mereka alat yang mudah digunakan untuk eksplorasi konsep pembelajaran melalui permainan dan aktivitas kreatif (Veryawan et al., 2021). Dengan demikian, Program Pelatihan Media Ajar *Magic Box* tidak hanya meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan media ajar, tetapi juga membantu mereka dalam merancang dan menerapkan strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas dan partisipasi anak dalam proses belajar.

Dengan mempertimbangkan urgensi kreativitas dalam pendidikan PAUD, peran media ajar dalam mendukung kreativitas guru, dan potensi Program Pelatihan Media Ajar *Magic Box*, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan mengevaluasi efektivitas program pelatihan tersebut dalam meningkatkan kreativitas guru PAUD. Melalui analisis yang mendalam dan berbasis bukti, penelitian ini diharapkan dapat memberikan insight yang berharga untuk pengembangan pendidikan PAUD yang lebih kreatif dan inovatif.

Dengan fokus pada pengembangan kreativitas guru, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap literatur yang ada

dan praktik pendidikan PAUD, peneliti memfokuskan untuk melakukan penelitian dengan judul “**MENINGKATKAN KREATIVITAS GURU PAUD MELALUI PROGRAM PELATIHAN MEDIA AJAR *MAGIC BOX* ”**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang penelitian diatas terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi, dan dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kebanyakan guru PAUD seringkali mengandalkan metode pengajaran tradisional yang kurang merangsang kreativitas dan partisipasi aktif anak-anak.
2. Guru PAUD di Kecamatan Ujung Berung memiliki akses terbatas pada media ajar yang variatif dan inovatif, yang berdampak pada kualitas proses belajar mengajar.
3. Tuntutan yang meningkat untuk mengintegrasikan pembelajaran yang kreatif dan inovatif, yang belum sepenuhnya dipenuhi oleh guru PAUD saat ini
4. Kreativitas dalam pengajaran sangat penting untuk merangsang pemikiran kritis dan pemecahan masalah pada anak. Kurangnya kreativitas guru dapat membatasi pengembangan kemampuan kognitif anak.
5. Guru yang kurang kreatif cenderung mengandalkan buku teks dan papan tulis sebagai satu-satunya media ajar, mengabaikan penggunaan alat peraga atau media ajar inovatif yang dapat meningkatkan pengalaman belajar anak.

C. Rumusan Masalah dan Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut “Bagaimana efektivitas program pelatihan media ajar magic box untuk meningkatkan kreativitas guru paud di kecamatan ujung berung

Kota Bandung?” Adapun pertanyaan penelitian yang bisa diturunkan dari rumusan masalah penelitian tersebut mencakup:

1. Bagaimana proses implementasi program pelatihan media ajar *magic box* untuk meningkatkan kreativitas guru paud di kecamatan ujung berung Kota Bandung?
2. Apakah program pelatihan media ajar *magic box* efektif untuk meningkatkan kreativitas guru paud di kecamatan ujung berung Kota Bandung?
3. Apa saja factor pendukung dan factor penghambat program pelatihan media ajar *magic box* untuk meningkatkan kreativitas guru paud di kecamatan ujung berung Kota Bandung?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menelaah data tentang:

1. Proses implementasi program pelatihan media ajar *magic box* untuk meningkatkan kreativitas guru paud di kecamatan ujung berung Kota Bandung.
2. Efektivitas program pelatihan media ajar *magic box* untuk meningkatkan kreativitas guru paud di kecamatan ujung berung Kota Bandung.
3. Faktor-Faktor Pendukung dan penghambat program pelatihan media ajar *magic box* untuk meningkatkan kreativitas guru paud di kecamatan ujung berung Kota Bandung.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis. Manfaat penelitian ini sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini berkontribusi pada literatur akademik dengan menyediakan data empiris tentang efektivitas program pelatihan guru dalam meningkatkan kreativitas. Ini membantu memperkaya pemahaman teoritis mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas guru di tingkat PAUD. Dengan menerapkan teori-teori kreativitas pada praktik pendidikan PAUD, penelitian ini memberikan wawasan tentang aplikasi dan batasan teori tersebut dalam konteks nyata. Hal ini dapat memicu pengembangan teori kreativitas lebih lanjut atau penyesuaian teori yang ada. Hasil penelitian juga dapat berkontribusi pada pengembangan teori pembelajaran konstruktivistik yang menekankan pentingnya lingkungan pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Ini menunjukkan bagaimana pendekatan pedagogis dan media ajar dapat berkontribusi terhadap lingkungan semacam itu.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Lembaga PAUD.

Hasil penelitian ini ditujukan untuk meningkatkan kreativitas guru, penelitian ini menunjukkan cara praktis untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran di PAUD, yang pada akhirnya berdampak positif pada pengalaman belajar anak-anak.

b. Bagi Penyelenggara Pelatihan Guru

Hasil dan rekomendasi dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai panduan bagi lembaga pendidikan atau pemerintah dalam merancang dan menyelenggarakan program pelatihan guru yang lebih efektif, terutama dalam aspek kreativitas pengajaran.

c. Bagi Pembuat Kebijakan.

Temuan penelitian dapat memberikan bukti empiris yang mendukung kebijakan atau inisiatif pendidikan yang bertujuan meningkatkan kreativitas dalam pendidikan anak usia dini, menunjukkan manfaat investasi dalam pelatihan dan pengembangan profesional guru.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berkontribusi pada korpus pengetahuan teoretis, tetapi juga memiliki implikasi aplikatif yang luas untuk berbagai stakeholder, termasuk Lembaga PAUD, pendidik, pembuat kebijakan, dan praktisi di bidang pendidikan anak.

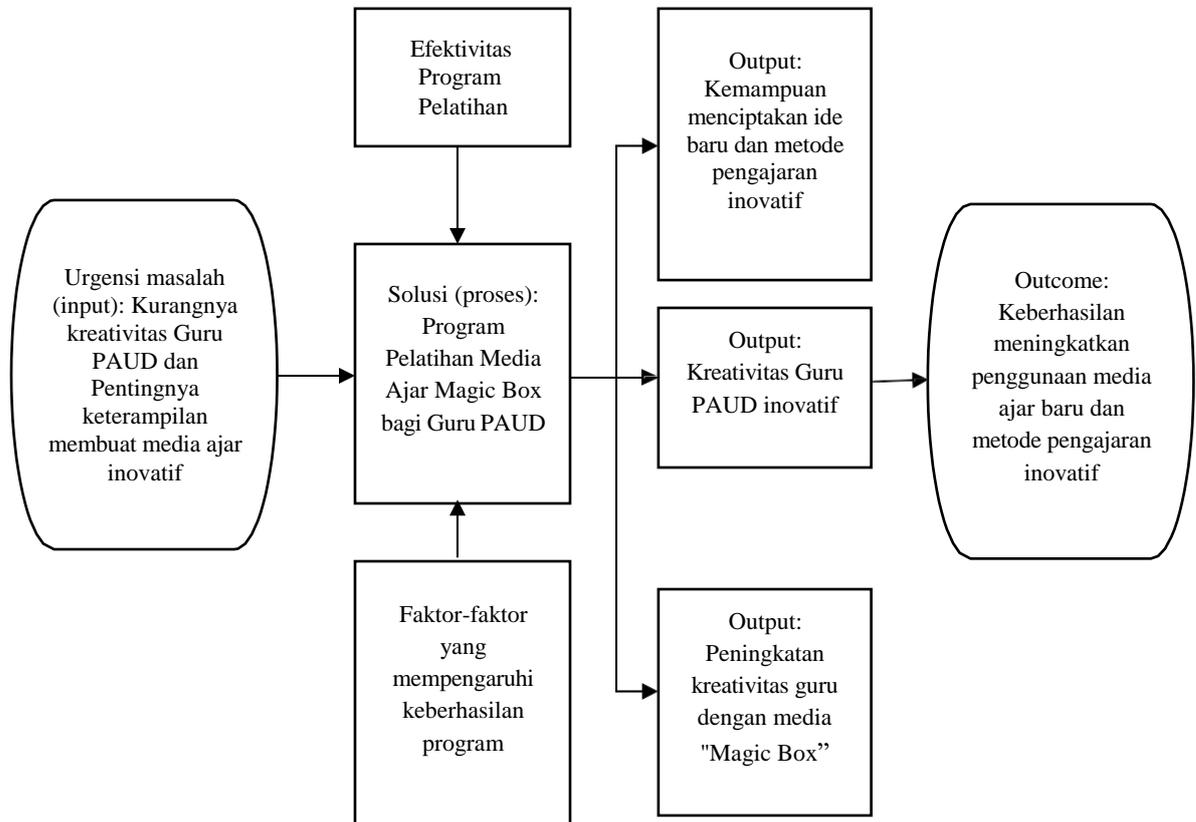
F. Definisi Operasional

1. Kreativitas Guru PAUD didefinisikan sebagai kemampuan guru dalam menciptakan ide-ide baru, metode pengajaran yang inovatif, dan penggunaan media ajar yang efektif untuk meningkatkan proses pembelajaran yang menarik dan memotivasi anak-anak PAUD.
2. Program Pelatihan Media Ajar *Magic Box* adalah program pelatihan yang dirancang untuk meningkatkan kreativitas guru PAUD melalui pengenalan dan penggunaan media ajar inovatif yang disebut "*Magic Box*", yang berisi berbagai alat dan materi pembelajaran.
3. Efektivitas Program Pelatihan yaitu Tingkat keberhasilan program pelatihan dalam meningkatkan kreativitas guru PAUD, yang tercermin dari penggunaan media ajar baru dan metode pengajaran inovatif dalam kelas.
4. Indikator Peningkatan Kreativitas Guru PAUD mencakup:
 - a. Kemampuan Menghasilkan Ide Baru terdiri dari: 1) Meningkatnya variasi ide pengajaran yang diimplementasikan dalam kelas; 2)

Penerapan metode pengajaran baru yang belum pernah digunakan sebelumnya; 3) Kemampuan untuk mengadaptasi ide atau konsep pengajaran dari sumber lain ke dalam konteks pembelajaran PAUD yang spesifik.

- b. Penggunaan Media Ajar Inovatif terdiri dari: 1) Frekuensi penggunaan media ajar "*Magic Box*" dalam aktivitas belajar mengajar; 2) Variasi dan kreativitas dalam penggunaan materi dan alat yang tersedia di *Magic Box*; 3) Pengembangan media ajar sendiri yang terinspirasi dari konsep *Magic Box*.
- c. Interaksi dan Engagement Anak terdiri dari: 1) Peningkatan partisipasi dan antusiasme anak-anak dalam kegiatan belajar; 2) Kemampuan guru untuk merancang kegiatan yang merangsang pemikiran kreatif dan keterlibatan anak; 3) Penerapan pendekatan yang berpusat pada anak, memungkinkan anak untuk mengeksplorasi dan bereksperimen.
- d. Refleksi dan Evaluasi Pembelajaran mencakup: 1) Kemampuan guru untuk merefleksikan praktik pengajaran mereka secara kritis dan membuat penyesuaian untuk meningkatkan; 2) Penerapan feedback dari rekan kerja, pengawas, atau orang tua sebagai dasar untuk inovasi pembelajaran; 3) Dokumentasi dan sharing praktik pengajaran yang inovatif sebagai sumber belajar bagi guru lain.

Paradigma alur pikir penelitian yang dapat kita lihat pada diagram berikut ini:



Bagan 1.1 Paradigma Penelitian