

## **Bab 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Peneliti merasa tertarik untuk meneliti masalah ini karena banyak sekolah di Indonesia yang tidak memberikan kesempatan bagi setiap murid untuk tumbuh dan berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya. Kebanyakan guru hanya masuk ke dalam kelas untuk memberikan tugas kepada muridnya untuk diselesaikan, namun tidak melihat dan memperhatikan dampak dari pengajaran yang telah disampaikan.

Setelah anak-anak menyelesaikan pendidikan di TK, pendidikan sering mulai jadi membosankan. Tidak ada waktu lagi untuk bermain dan berandai-andai, Semuanya menjadi sirna. Hal itu terjadi karena kebanyakan di jenjang sekolah dasar anak-anak diperintahkan untuk duduk dengan tenang dan tertib dalam barisan bangku yang lurus dan mendengarkan guru dengan baik serta tidak boleh berbicara dengan temannya. Mereka tidak dikondisikan untuk mengeksplorasi, berdiskusi, bertanya atau berpartisipasi. Hal ini dapat kita lihat dari berbagai sekolah dasar yang ada di pinggiran kota Jakarta terutama sekolah-sekolah yang terletak di kota Tangerang dan Bekasi,

Guru-guru yang baik tentu tahu bahwa sistem pendidikan semacam itu bukanlah cara terbaik dalam belajar. Oleh sebab itu mereka menyiapkan ruang kelas yang menyediakan fasilitas belajar yang menyenangkan.

Mereka menghiasi dinding kelas dengan berbagai poster berwarna, menyuguhkan seluruh poin penting yang harus dipelajari dalam bentuk kata-kata dan gambar karena mereka tahu bahwa proses belajar sangat banyak berlangsung di pikiran bawah sadar dan siswa menyerap bahan pelajaran tanpa memikirkannya secara sadar. Banyak juga guru yang memanfaatkan musik untuk menciptakan suasana yang kondusif di dalam kelas.

Stockwell seorang pelatih pendidikan terkemuka dari Eropa mengatakan bahwa poster berwarna yang didesain dengan baik sangatlah penting sebab poster merupakan perangsang periferal. Kehadirannya yang konstan di dalam kelas akan menyampaikan muatannya ke dalam memori anda walaupun yang bersangkutan tidak menyadarinya. Poster yang efektif dapat membuat kesan yang kuat di dalam memori jangka panjang. Mereka menciptakan gambaran memori yang dapat dipanggil kembali ketika dibutuhkan walaupun hal itu tidak pernah dipelajari secara sadar.

Anne Forester dan Margaret Reinhard dalam buku mereka yang mengagumkan *The Learners' Way* mengatakan ciptakanlah sebuah iklim yang menyenangkan dengan memberi berbagai variasi belajar, kejutan, imajinasi, tantangan, melakukan perjalanan misteri, mengundang *guest speaker*, pembuatan drama dan sandiwara boneka. Hal-hal tersebut akan membuat suasana di dalam kelas menjadi lebih semarak.

Tom Wujec ahli psikologi asal Kanada, dalam *Pumping Ions-Games and Exercises to Flex Your Mind* menjelaskan berbagai aktivitas yang dapat mencairkan suasana yang kaku dan mengendurkan ketegangan para siswa di dalam kelas.

Eric Jensen penulis *Super Teaching dan penemu Super Camp* berpendapat bahwa ada tiga unsur utama yang mempengaruhi proses belajar yaitu keadaan, strategi dan isi.

'Keadaan' menciptakan suasana yang tepat untuk belajar. 'Strategi' menunjukkan gaya atau metode presentasi, sedangkan 'Isi' adalah topik yang disampaikan.

Namun pada kenyataannya, banyak sistem pendidikan tradisional yang tidak mengacuhkan 'situasi' meskipun hal itu yang terpenting dari ketiganya. 'Pintu' harus terbuka untuk belajar sebelum pembelajaran itu dimulai dan 'pintu' itu bersifat emosional. 'Penjaga pintu proses belajar' merupakan bagian yang tak terpisahkan dari keadaan sarat-ide.

Richard L. Measelle dalam bukunya yang berjudul *Transforming Education : Breakthrough Quality at Lower Cost* menyatakan bahwa sistem pendidikan tradisional sudah kadaluwarsa. Kita perlu mengganti dengan sistem belajar mandiri berdasarkan prinsip-prinsip ilmu kognitif modern termasuk penemuan, pemaknaan, keterlibatan penuh dan pengujian. Dengan demikian kecintaan belajar secara alami akan tumbuh dalam diri setiap orang.

Pembelajaran yang menggunakan 'games' merupakan suatu aktivitas yang sangat menyenangkan untuk anak - anak. Sudah banyak negara yang menerapkan pembelajaran dengan 'games' dalam proses belajar. Melalui 'games' tersebut mereka dapat belajar dan berimajinasi serta mengembangkan kreativitas sesuai dengan keinginan diri sendiri. Mereka dapat mengeluarkan buah pikirannya untuk membangun dunia imajinasi yang spektakuler sehingga dapat menghasilkan suatu kreativitas yang baru.

Namun, banyak orang tua yang tidak mengetahui bahwa dengan pembelajaran dengan menggunakan 'games' dapat meningkatkan imajinasi dan kreativitas anak.

Mereka bahkan beranggapan bahwa pembelajaran dengan menggunakan 'games' hanya membuang waktu saja dan tidak memberikan pengetahuan yang memadai untuk putra-putrinya. Mereka lebih cenderung memilih sekolah yang memberikan pengetahuan yang banyak, lengkap dengan jadwal ulangan yang periodik dan pekerjaan rumah yang rutin.

Montessori, seorang ahli pendidikan memberikan beberapa prinsip yang luar biasa antara lain biarkan anak - anak berkembang menurut tahapnya sendiri, tugas orang tua adalah mendorong dan memberi rangsangan sensori yang sebanyak - banyaknya. Semakin banyak rangsangan sensori yang masuk ke dalam otak anak maka kecerdasannya akan semakin berkembang.

Bloom yang terkenal dengan taksonominya menyatakan bahwa pada usia 4 tahun anak telah mencapai 50% dari taraf kecerdasannya, pada usia 8 tahun anak telah mencapai 80% dari taraf kecerdasannya dan setelah usia 8 tahun kemampuan kecerdasannya hanya dapat diubah sebanyak 20%.

Selo Soemadjan (1981) menyatakan bahwa orang yang benar - benar kreatif memiliki sistem nilai dan sistem apresiasi hidup sendiri yang mungkin tidak sama dengan nilai - nilai yang dianut masyarakat luas. Timbul dan tumbuhnya kreativitas tidak luput dari pengaruh masyarakat walaupun bakat kreatif sesungguhnya dimiliki setiap anak, tetapi bakat kreativitas tersebut memiliki kesempatan untuk berkembang dalam lingkungan yang menunjang, memupuk dan menghargai.

Berpikir kreatif serta bersikap kreatif perlu dirangsang dan dipupuk oleh para pendidik, baik dalam pendidikan formal, non formal maupun informal.

Kreativitas membuat anak menjadi lebih mahir dan luwes dalam berbagai situasi di samping lebih kooperatif.

Memiliki anak yang cerdas merupakan dambaan setiap orang tua. Tetapi banyak orang tua yang tidak menyadari bahwa mereka adalah guru yang utama dan paling penting bagi anak. Suasana rumah yang hangat dan tentram merupakan langkah awal yang diperlukan untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi anak. Salah satu cara untuk merangsang perkembangan mental anak adalah dengan cara memberinya kesempatan untuk melakukan pengamatan melalui panca inderanya. Mengajak anak berbicara, menolongnya untuk berekspresi dengan bahasa, membacakan buku dan menyediakan permainan yang bersifat edukatif. Oleh sebab itu peran aktif orang tua sangat diperlukan untuk menunjang dan mengembangkan kreativitas anak semaksimal mungkin.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh pembelajaran yang menggunakan '*games*' terhadap pengembangan kreativitas dan imajinasi anak. Hal ini dilakukan karena banyak orang yang tidak mengetahui bahwa melalui pembelajaran yang menggunakan '*games*' anak dapat belajar dan meningkatkan kreativitas dan imajinasi anak serta menghilangkan stress karena pelajaran dilakukan dalam situasi yang menyenangkan.

## **1.2 Permasalahan**

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Pelita Harapan. Subyek penelitian adalah murid - murid kelas 1 SD. Karena kreativitas menekankan pada aspek kognitif, maka hasil penelitian anak - anak yang akan diamati adalah kemampuan mereka dalam mengaplikasikan materi yang telah dipelajari yakni kemampuan berkomunikasi, peningkatan intelektual, kemampuan bersosialisasi dan berimajinasi.

Permasalahan dalam tesis ini adalah apakah ada pengaruh pembelajaran yang menggunakan '*games*' terhadap perkembangan kemampuan berkomunikasi, tingkat intelektual, sosialisasi dan imajinasi anak ?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan :

1. Mengamati perkembangan kemampuan berkomunikasi, tingkat intelektual, percaya diri dan sosialisasi serta kemampuan berimajinasi dalam pembelajaran yang menggunakan '*games*'.
2. Melihat pengaruh dari pembelajaran yang menggunakan '*games*' terhadap keaktifan dan kreativitas siswa di dalam kelas.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

1. Bagi pengembangan ilmu pendidikan dimana hasil penelitian memberi sumbangan bagi teknologi pendidikan terutama dalam mengembangkan sistem pembelajaran yang menggunakan '*games*' dalam proses belajar mengajar.
2. Hasil penelitian dapat dimanfaatkan oleh sekolah dan guru terutama dalam mengembangkan keaktifan dan kreativitas siswa di dalam kelas.
3. Bagi peneliti dapat mengembangkan metode pembelajaran yang menggunakan '*games*' untuk memotivasi siswa dalam belajar.

## **1.5 Ruang Lingkup Penelitian**

### **1.5.1 Subyek Penelitian**

Subyek penelitian adalah murid-murid kelas 1c Sekolah Dasar Pelita Harapan, namun difokuskan pada lima orang siswa yang diamati.

Pemilihan murid-murid kelas 1c Sekolah Dasar Pelita Harapan dilandasi oleh pemikiran bahwa mereka memiliki latar belakang yang unik, dan tiap - tiap anak memiliki kualifikasi tertentu sesuai dengan harapan peneliti.

Pelaksanaan penelitian dilakukan pada bulan April dan Mei 2002 di Sekolah Dasar Pelita Harapan yang berlokasi di Jalan Boulevard Raya 2500, Lippo Karawaci, Tangerang.



Pemilihan Sekolah Dasar Pelita Harapan ini didasarkan atas pertimbangan :

1. Bahwa Sekolah Dasar Pelita Harapan menggunakan kurikulum PYP (Primary Years Program) dari Swiss yang menekankan pada '*student center*' dalam program pengajarannya.
2. Bahwa peneliti bekerja di Sekolah Pelita Harapan sehingga mempermudah peneliti untuk melakukan penelitian dan pengamatan.

## 1.6 Deflnisi Variabel

Ada 2 variabel dalam penelitian ini yaitu : pembelajaran yang menggunakan 'games' dan kreativitas.

Pengertian variabel -variabel yang akan diteliti adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran yang menggunakan 'games' adalah  
Suatu teknik pembelajaran yang memasukkan unsur-unsur permainan dalam proses belajar-mengajar sehingga pelajaran menjadi lebih berarti dan bermakna bagi siswa dan mereka merasa bahwa '*Learning isfun*'
2. Definisi kreativitas adalah kemampuan untuk membuat atau menciptakan sesuatu yang baru atau berbeda dari yang tidak ada menjadi ada, dari yang kurang menjadi menarik, yang membutuhkan imajinasi dan intelektual.



## **1.7 Indikator variabel**

### **1.7.1 Indikator pembelajaran yang menggunakan 'games'**

Indikator - indikator yang terjadi dalam pembelajaran yang menggunakan 'games' antara lain :

1. Situasi kelas menjadi lebih dinamis
2. Bersifat kompetitif positif
3. Semua siswa terlibat secara aktif
4. Melatih siswa dalam berkomunikasi dan berdiskusi
5. Melatih siswa untuk bekerjasama dalam kelompok
6. Melatih kecepatan dan ketepatan siswa dalam berpikir
7. Melatih kemampuan siswa untuk memecahkan masalah

### **1.7.2 Indikator Kreativitas**

1. Kemampuan berkomunikasi meningkat karena adanya peningkatan dalam kosa kata
2. Kemampuan intelektual yang lebih tinggi
3. Kemampuan bersosialisasi meningkat yang diiringi dengan rasa percaya diri
4. Memiliki kemampuan dalam berimajinasi dan membayangkan suatu peristiwa