

**UPAYA SEKOLAH MENDORONG KREATIVITAS GURU DALAM MEMBUAT
DAN MEMANFAATKAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF
DI TK NEGERI PEMBINA KECAMATAN SLEMAN**

ARTIKEL JURNAL

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan



Oleh:
Dwi Erna Rahayu
NIM 13101241064

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2018**

LEMBAR PERSETUJUAN

Artikel jurnal yang berjudul "UPAYA SEKOLAH MENDORONG KREATIVITAS GURU DALAM MEMBUAT DAN MEMANFAATKAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF DI TK NEGERI PEMBINA KECAMATAN SLEMAN" yang disusun oleh Dwi Erna Rahayu, NIM 13101241064 ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diupload.

Yogyakarta, 02 Maret 2018

Disetujui,

Dosen Pembimbing


Tina Rahmawati, M.Pd
NIP. 19800720 200312 2 001



UPAYA SEKOLAH MENDORONG KREATIVITAS GURU MEMBUAT DAN MEMANFAATKAN APE DI TK NEGERI PEMBINA KECAMATAN SLEMAN

THE CREATIVITY OF TEACHERS IN CREATING AND USING EDUCATIONAL GAMES IN KINDERGARTEN NEGERI PEMBINA KECAMATAN SLEMAN

Oleh: Dwi Erna Rahayu, Manajemen Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta
13101241064@student.uny.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan : (1) Upaya sekolah untuk menjadikan guru kreatif (2) Hambatan mendorong guru menjadi kreatif. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Subyek penelitian ini adalah 5 guru dan 1 kepala sekolah. Lokasi penelitian ini adalah Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kecamatan Sleman. Metode pengumpulan data dengan wawancara, dokumentasi dan observasi. Uji keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Analisis data menggunakan model interaktif Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan sebagai berikut: (1) Upaya sekolah mendorong kreativitas guru yaitu menyusun kegiatan yang berhubungan dengan APE, menyediakan sumber daya dana dan sarana prasarana, serta memaksimalkan faktor pendukung yang dimiliki sekolah. (2) Hambatan yang dirasakan yaitu beban kerja administrasi guru serta peran lain dalam organisasi di luar sekolah. Cara mengatasi hambatan ini yaitu guru saling bekerjasama. Guru kekurangan waktu untuk membuat APE. Guru berusaha meluangkan waktu setelah kegiatan pembelajaran dan jika tidak selesai dilanjutkan di rumah.

Kata kunci: *kreativitas guru, pemanfaatan APE*

Abstract

This study aimed to describe: (1) school efforts to encourage the creativity of the teacher, (2) The obstacles to encourage teachers to be creative. The descriptive research was implemented with a qualitative approach. The subjects of this research consist of five teachers and one principal, which the location of this research is Kindergarten Negeri Pembina Kecamatan Sleman. Data were collected by interviews, documentation and observation. Triangulation resources and triangulation techniques were used to test the data validity, while Miles and Huberman Interactive Model was used to analyze the data. The results showed as follows: (1) The school efforts to create a creative teacher are to arrange the activities related to Educational Games (APE), provide resources in the form of funds and infrastructure and optimize the supporting factors that school have such as motivate teachers with inviting supervisor. (2) The inhibiting factors consist of the workload and the roles of the teachers in organization outside the school. The way to overcome this obstacle is working together to lighten the teacher's burden. Providing time after the learning activities are completed or creating APE at home are also suggested to be implemented due to the limited time of the teacher in the school, particularly since Kurikulum 2013 has been implemented.

Keywords: teachers' creativity, the Educational Games

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sebuah wadah yang bertujuan mengembangkan minat dan bakat seseorang. Pengembangan bakat dan minat anak diharapkan menjadi modal awal bagi kehidupan anak di masa dewasa mendatang. Pendidikan secara universal dapat dipahami sebagai upaya untuk pengembangan potensi kemanusiaan secara utuh dan penanaman nilai-nilai sosial

budaya serta aturan moral yang diyakini oleh masyarakat sekitar pelaksanaan pendidikan, agar dapat bertahan hidup secara layak.

Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan jenjang pendidikan setelah playgroup sebelum anak masuk pendidikan dasar. TK memberikan membimbingan kepada anak agar anak mempunyai kemampuan dan siap untuk menempuh pendidikan selanjutnya. Menurut

Mulyasa (2012: 55) program-program PAUD lainnya yang setara dengan TK antara lain Taman Kanak-Kanak Al-Qur'an (TKA), dan Pos Pelayanan Terpadu (Posyandu).

Desain pembelajaran yang dipergunakan pada TK adalah bermain sambil belajar. Desain pembelajaran bermain sambil belajar mempertimbangkan bahwa usia anak adalah usia bermain mengenal lingkungan sekitar. Anak mempunyai kegiatan dan kesenangan tersendiri dan masa kanak-kanak ini adalah masa anak untuk bermain. Kegiatan pokok yang dilakukan anak usia dini adalah bermain, berawal dari hal tersebut maka desain pembelajaran untuk TK menggunakan kegiatan bermain dan belajar sehingga menuntut peran guru untuk mampu menggunakan media pembelajaran yang tepat. Ketepatan pemakaian alat pembelajaran akan memberikan pengaruh pada pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Guru sebagai penyampai ilmu yang akan membimbing siswa untuk memenuhi kewajibannya sebagai pelajar yaitu belajar. Guru harus pintar-pintar mengelola kelas untuk memaksimalkan kemampuan mengajar terutama pada saat kegiatan belajar-mengajar berlangsung. Kelas yang dikelola dengan baik, akan menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif, untuk menciptakan kelas yang kondusif maka guru harus mampu mengembangkan kreativitasnya. Pengembangan kreativitas ini tidak hanya bertujuan untuk menciptakan kelas yang kondusif tapi juga menciptakan pembelajaran yang menarik dan merangsang keingintahuan siswa untuk belajar.

Kemampuan guru untuk menjadi kreatif ini adalah bentuk pembimbingan dan dorongan terhadap anak untuk mampu aktif dalam kegiatan belajar dalam kelas serta menjadikan anak untuk mampu kreatif.

Pada kegiatan pembelajaran, seorang guru tentu saja memerlukan sarana-prasarana. Sarana prasarana yang berperan dalam kegiatan pembelajaran salah satunya yaitu media yang bertujuan untuk memperlancar kegiatan belajar-mengajar agar berlangsung bermakna untuk siswa dan tercapai salah satu tujuan pembelajaran yaitu pahami siswa.

Keunggulan APE buatan guru antara lain bentuk APE lebih unik, jarang ditemukan di pasaran. Selain itu warna yang dikombinasikan lebih menarik, inovasi yang dihasilkan berada pada pengembangan bentuk warna dan kegunaan alat. Bahan untuk membuat APE tergolong sederhana dan tidak membebani pada aspek biaya. Bahan juga dapat mempergunakan barang bekas sehingga akan mengajarkan untuk anak memanfaatkan barang-barang yang sudah tidak terpakai. Pentingnya Alat Permainan Edukatif untuk pembelajaran Taman Kanak-Kanak adalah dipergunakan untuk menunjang bentuk pemahaman anak secara konteks agar benar-benar paham akan sebuah benda secara nyata. Guru akan merasakan kemantapan dalam menyampaikan materi pembelajaran dan lebih mudah menjelaskan dengan bantuan alat permainan edukatif. Penyampaian dengan alat akan menumbuhkan minat dan antusias anak sehingga kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan.

TK Pembina Kecamatan Sleman mempergunakan acuan materi kurikulum 2013 namun dalam pelaksanaannya menggunakan tema-tema sesuai dengan kemampuan dari lembaga. Kurikulum 2013 yang menjadi acuan, tetap diperhatikan guru untuk memperhatikan kesesuaian materi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Wadah untuk program penyusunan kegiatan pembelajaran harian atau bahkan mingguan diwadahi oleh sebuah perkumpulan di dalam sekolah bernama Kelompok Kerja Guru (KKG). KKG ini telaksana dalam bentuk rapat yang dilaksanakan antara dua minggu atau satu minggu, hal ini melihat kondisi yang ada di dalam sekolah yang bersangkutan. Program di dalam KKG adalah salah satu program yang mendorong guru untuk kreatif dan memiliki ide-ide yang baru untuk menciptakan kondisi yang tepat dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan, sesuai dengan rancangan awal yang telah dituliskan dalam perencanaan kegiatan pembelajaran. Kegiatan KKG ini juga menuntut guru untuk membuat alat peraga untuk melakukan pembelajaran di dalam kelas, selain itu KKG ini dalam pengawasan kepala sekolah TK untuk program DP3 bagi guru.

Kondisi di TK Negeri Pembina kecamatan Sleman yaitu guru yang lebih senang membeli peralatan untuk kegiatan pembelajaran. Jika merasa waktu untuk persiapan di kelas kurang guru akan membeli peralatan tersebut. Pembuatan alat permainan edukatif yang layak untuk digunakan dan memiliki nilai guna yang sudah terbukti adalah 3 orang guru dari 5 orang guru yang berada di TK Negeri Pembina Kecamatan Sleman. Alat permainan edukatif

yang dipergunakan guru di kelas belum ada inovasi-inovasi baru. Guru saat pemakaian di dalam kelas hanya berpusat pada satu pokok kegiatan dan belum mencakup beberapa aspek sehingga terdapat beberapa kegiatan di kelas dengan alat lain yang mendukung. Adanya kebijakan penggunaan kurikulum 2013 untuk semua tingkat pendidikan menimbulkan berbagai dampak, untuk Taman kanak-kanak Pembina Kecamatan Sleman berdampak pada administrasi yang ditanggung guru yang begitu banyak.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Peneliti berkeinginan mengungkapkan dan menarik kesimpulan bagaimana upaya yang dilakukan sekolah untuk menjadikan guru kreatif dan upaya guru untuk menjadi kreatif terkhusus dalam membuat dan memanfaatkan APE. Selain itu, menarik kesimpulan tentang hambatan dan upaya yang dilakukan untuk mengatasi hambatan dan pendukungnya.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Dinas Taman Kanak-kanak (TK) Negeri Pembina Kecamatan Sleman yang beralamatkan di Jl. Candisari, Beran, Tridadi, Kec. Sleman pada bulan Agustus s.d September 2017.

Subjek Penelitian

Subjek utama dari penelitian ini adalah Kepala Sekolah dan 5 orang guru di Taman

Kanak-Kanak Negeri Pembina Kecamatan Sleman.

Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi untuk mendapatkan informasi terkait pengelolaan arsip di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kecamatan Sleman.

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan saat pengumpulan data berlangsung maupun setelah pengumpulan data selesai dalam waktu yang telah ditentukan. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data *interactive model* dari Miles & Huberman. Miles & Huberman (Sugiyono, 2016: 369) mengemukakan bahwa “aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh”. Data dikatakan jenuh jika jawaban yang diperoleh dari narasumber sama. Model dari Miles, Huberman & Saldana (2014: 31-33) mengemukakan beberapa alur analisis data. Masing-masing alur dijelaskan sebagai berikut :

1. *Data condensation* (kondensasi data)

Miles, Huberman & Saldana (2014: 31) mengatakan bahwa “*Data condensation refers to the process of selecting, focusing, simplifying, abstracting, and/or transforming the data that appear in the full corpus (body) of the written-up, field notes, interview, transcripts, documents, and other empirical materials*”. Berdasarkan pernyataan tersebut, kondensasi data mengacu pada proses memilih,

memfokuskan, menyederhanakan, mengabstraksi, dan/ mengubah data yang muncul dari catatan lapangan, transkrip wawancara, dokumen, dan bahan empiris lainnya. Seperti yang diketahui bahwa pada penelitian kualitatif data yang *diperoleh* dari lapangan muncul secara terus menerus hingga data tersebut dirasa sudah jenuh. Dari banyak dan beragamnya data yang muncul tersebut, kemudian perlu dilakukan pengkondensasian data agar lebih mudah dalam penarikan kesimpulan.

2. *Data display* (penyajian data)

Miles, Huberman & Saldana (2014: 31) mengatakan “*the most frequent form of display data for qualitative research data in the past has been narrative text*”. Penyajian data pada penelitian kualitatif berupa teks naratif. Penyajian data ini merupakan sekumpulan informasi yang tersusun dan memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan. Penyajian data pada penelitian kualitatif ini dilakukan dengan bentuk singkat, bagan, hubungan singkat dan sebagainya.

3. *Conclusion drawing/verification* (penarikan kesimpulan)

Langkah terakhir pada proses analisis data kualitatif kali ini adalah verifikasi data. Miles, Huberman & Saldana (2014: 32) saat melakukan penelitian kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara. Kesimpulan tersebut akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi jika kesimpulan awal sudah di dukung bukti yang valid dan konsisten maka

kesimpulan awal tersebut adalah kesimpulan yang kredibel. Kesimpulan penelitian kualitatif merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada yang berupa deskripsi atau gambaran sebuah objek yang sebelumnya masih belum jelas. (Sugiyono 2014: 252)

Keabsahan Data

Teknik keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber dan teknik. Menurut Arikunto (2013: 25) teknik triangulasi dibedakan menjadi 2 yaitu triangulasi sumber dan triangulasi metode.

1. Triangulasi sumber

Triangulasi sumber adalah teknik yang dipergunakan untuk membandingkan antara sumber A dengan sumber B mengenai satu pokok permasalahan yang sama. Peneliti membandingkan hasil wawancara sebuah pokok bahasan dengan dua orang narasumber. Wawancara kepala sekolah sebagai narasumber utama yang kemudian dilakukan *cross check* kepala guru dan wawancara guru A di *cross check* dengan Guru B.

2. Triangulasi dengan cara atau metode.

Triangulasi Metode adalah teknik keabsahan data melihat teknik yang dipergunakan untuk mengolah data yang telah diperoleh, adakah perbedaan hasil dengan teknik yang berbeda. Peneliti membandingkan informasi dari hasil wawancara, studi dokumen dan hasil observasi di lapangann dan kemudian di tarik kesimpulan.

Peneliti dalam prakteknya mempergunakan kedua triangulasi di atas yaitu triangulasi sumber dan triangulasi metode agar memperoleh kesimpulan secara baik dan

menghindarkan subjektivitas. Setelah dilakukan kedua triangulasi tersebut dan peneliti melakukan *cross check* sumber data yang satu dengan yang lain maka ditarik kesimpulan mencari makna hasil penelitian yang diperoleh.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

TK Negeri Pembina Kec. Sleman beralamat di Jl. Candisari, Beran, Tridadi Sleman, Tridadi, Kec. Sleman.

1. Upaya Sekolah mendorong kreativitas Guru dalam membuat dan memanfaatkan APE

Upaya yang dilakukan sekolah berupa:

a. Menyediakan sumber daya penunjang

Sumber daya yang disediakan berupa sarana prasarana, biaya, dan narasumber. Sumber daya sarana prasarana berupa sarana umum seperti meja kursi, kamar mandi dan sarana sesuai standar. Selain itu sarana ini berupa bahan pustaka yang dijadikan sebagai acuan untuk kegiatan pembelajaran dalam kelas. Biaya dipergunakan untuk membeli bahan-bahan penunjang dan alat untuk proses pembuatan alat permainan edukatif. Sedangkan, narasumber di datangkan oleh sekolah sebagai pengarah untuk kegiatan pelatihan penyusunan.

b. Rapat Rutin, Kelompok Kerja Guru dan Pembimbingan Kepala Sekolah secara berkala.

Rapat rutin dilakukan setiap minggu untuk menyusun Rencana kerja selama seminggu. Kegiatan ini ajang guru bertukar pendapat dan ide penyusunan alat permainan edukatif. Kelompok kerja guru ini merupakan kegiatan yang dilakukan pada tingkat gugus agar untuk saling berbagai ilmu. Jika guru

menyusun alat permainan edukatif maka kepala sekolah berusaha sebisa mungkin memonitor dan memberikan semangat. Kegiatan pengarahan ini dilakukan ketika rapat rutin untuk semua guru. Pembimbingan untuk guru secara individu dilakukan secara informal sehingga tidak selalu saat kegiatan pembelajaran, justru ketika guru mempersiapkan alat peraga untuk hari mendatang.

c. Memaksimalkan faktor penunjang

Faktor penunjang yang dimiliki sekolah adalah adanya kegiatan magang dari luar. Sekolah memaksimalkan dengan saling berbagi ilmu dengan mahasiswa yang magang di sekolah.

2. Hambatan yang ada ada dalam upaya guru menjadi kreatif

Hambatan yang dialami oleh sekolah adalah administrasi yang banyak, kegiatan diluar kebijakan sekolah yang banyak. Hal ini menyebabkan guru memiliki tugas kerja yang banyak, agenda yang seharusnya dapat digunakan untuk membuat APE harus di tunda. Waktu untuk pembuatan APE yang terbatas dan menjadikan sekolah juga mengalami hambatan pada pembinaan guru yang tertunda-tunda. Selain itu cara mengatasi dengan menyeimbangkan kegiatan, mengarahkan guru secara non resmi, yaitu dilakukan pada setiap individu yang bersangkutan. Selain itu sekolah memperbolehkan guru untuk membawa pulang pekerjaan yang belum selesai tersebut.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dijabarkan diatas, maka simpulan :

1. Upaya yang dilakukan sekolah yaitu: a. Menyediakan sumber daya berupa dana, sarana prasarana, b. narasumber atau pematery, c. mengadakan rapat rutin, pembimbingan kepala sekolah secara berkala, d. memaksimalkan faktor pendukung.
2. Hambatan yang dirasakan yaitu: a. Beban guru sebagai wali kelas, dan harus mengurus komunikasi dengan orang tua wali, b. tanggung jawab administrasi guru yang banyak, tugas luar sekolah yang membebani guru.

Saran

1. Untuk Sekolah
 - a. Sekolah dapat memperbanyak adanya pelatihan-pelatihan untuk mendorong guru berkeaktivitas.
 - b. Pemberikan Penghargaan kepada guru yang telah mampu membuat APE misalnya dengan memberikan bingkisan secara pribadi kepada guru. Hal ini bertujuan untuk mendorong motivasi guru yang bersangkutan dan rekan sejawatnya.
 - c. Sekolah mendatangkan ahli media untuk membimbing guru membuat APE.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*, Revisi V. Jakarta: Rineka Cipta

- Miles, M.B., Huberman, A.M. & Saldana, J. (2014). *Qualitatif data analysis:A methods source book*. London: CA:SAGE.
- Mulyasa, E. (2012). *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2006). *Metodologi penelitian pendidikan (Pendekatan kuantitatif, kualitatif dan r&d)*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2016). *Memahami penelitian kualitatif*. Bandung: Alfabeta.