

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masa kanak-kanak merupakan masa paling awal dalam rentang kehidupan yang akan menentukan perkembangan pada tahap-tahap selanjutnya. Bagi suatu bangsa, anak sebagai generasi penerus adalah masa depan bangsa itu sendiri, sehingga kualitas pendidikan bagi anak-anak sangat menentukan tinggi rendahnya kualitas sumber daya manusia di masa mendatang.¹

Anak yang berusia antara 2-6 tahun biasanya sudah dapat dimasukkan dalam program pendidikan pra sekolah. Untuk usia 2-3 tahun para orangtua biasanya diikutsertakan dalam program pendidikan yang disebut kelompok bermain (*play group*). Sedangkan pada anak usia 4-6 tahun ditempatkan di taman kanak-kanak, karena anak pada usia 4-6 tahun sudah mampu merangkai kata untuk berbicara dengan lawan bicaranya. Dan juga mampu menyerap informasi yang di dapatnya dari kehidupan sosialnya. Meskipun belum begitu sempurna dalam memahami dan merespon informasi tersebut. Maka dari itu anak usia seperti itu sudah dapat diberikan landasan pendidikan, guna melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi.

Dalam Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pasal 28 ayat (2) menyebutkan “Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, non formal, dan/atau informal.” Kemudian pada ayat (3) menyebutkan “pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK), *Raudhatul Athfal* (RA), atau bentuk lain yang sederajat.”² Taman Kanak-kanak (TK)

¹Slamet Rahardjo, *Strategi Pembelajaran Musik Anak Usia Dini*, CeHa Graphics, Salatiga, 2006, hlm. 1.

²UU RI No. 20 Th. 2003, *Undang-undang Sisdiknas (Sistem Pendidikan Nasional) 2003*, Sinar Grafika, Jakarta, 2005, hlm. 16.

menyelenggarakan pendidikan untuk mengembangkan kepribadian dan potensi diri sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik.³

Agar menjadi pribadi yang utuh, anak pada usia pra sekolah selain memiliki berbagai ketrampilan juga harus memiliki kreativitas. Apabila proses pendidikan dapat dilaksanakan dengan memperhatikan adanya keseimbangan aspek tersebut, maka *output* pendidikan akan mampu mengantisipasi perubahan dan kemajuan masyarakat. Oleh sebab itu pendidikan kita harus mampu mengemas proses pendidikan dengan baik, dengan kata lain proses belajar mengajar kita harus memperhatikan aspek kreativitas. Pengembangan kreativitas pada peserta didik yang dimulai sejak awal, akan mampu membentuk kebiasaan cara berfikir peserta didik yang sangat bermanfaat bagi peserta didik itu sendiri dikemudian hari.

Menghadapi anak berbakat dan kreatif, orang tua atau guru harus mencari cara perlakuan khusus. Meskipun tidak berlaku umum, konsep kreatifitas berhubungan dengan sifat bawaan yang disertai dengan kecerdasan dan keunggulan. Sesuatu dapat dikatakan hasil kreatifitas jika merupakan pembaharuan dan memiliki fungsi yang memasyarakat. Biasanya kreativitas lahir dari tuntutan untuk memenuhi kebutuhan utama manusia.⁴

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik merupakan gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.⁵ Sementara anak didik sama halnya dengan peserta didik berstatus sebagai subjek didik (tanpa pandangan usia) adalah subjek atau pribadi yang otonom, yang ingin diakui keberadaannya. Selaku pribadi yang memiliki ciri khas dan otonomi, ingin mengembangkan diri (mendidik diri) secara terus menerus guna memecahkan masalah-masalah hidup yang dijumpai sepanjang hidupnya.

³*Ibid*, hlm. 52.

⁴Jauhad Muhammad Awwad, *Mendidik Anak Secara Islami*, Gema Insani Press Jakarta, 1999, hlm. 29.

⁵Dedy Supriyadi, *Kreativitas Kebudayaan dan Perkembangan IPTEK*, Alfabeta, Bandung, 1997, hlm. 7.

Untuk mengembangkan kreativitas, anak tidak hanya perlu mendapatkan latihan saja, tetapi juga harus diisi dengan bahan-bahan yang dapat menjadi bahan untuk mancetuskan sebuah ide. Bahan yang terbaik untuk pencetus ide adalah pengalaman-pengalaman yang dialami sendiri merupakan bahan bakar yang terkaya, karena pengalaman ini cenderung selalu kita ingat dan akan muncul setiap diperlukan. Maka perlu adanya model yang tepat dalam mengembangkan kreativitas anak, salah satunya adalah model bermain paralel.

Huizinga mengatakan bahwa bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara bebas dan sukarela, kegiatannya dibatasi oleh waktu dan tempat, menggunakan peraturan yang bebas dan tidak mengikat, memiliki tujuan tersendiri dan mengandung unsur ketegangan, kesenangan serta kesadaran yang berbeda dari kehidupan biasa.⁶ Melihat beberapa ciri di atas, bermain dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar, suka rela tanpa paksaan, dan tak sungguh dalam batas waktu, tempat dan ikatan peraturan. Namun bersamaan dengan ciri itu, bermain menuntut ikhtiar yang sungguh-sungguh dari pemainnya. Ciri lain yang juga harus dimanfaatkan dari bermain adalah sifat dan kemampuannya untuk melibatkan banyak peserta, meskipun bukan berarti harus diikuti banyak orang. Dari ciri itu, bermain dapat dimanfaatkan untuk mendorong pertumbuhan kelompok sosial karena dilakukan bukan hanya sendirian tetapi dalam suasana berkelompok.

Kaitannya dengan model bermain paralel, bahwa permainan model ini dilakukan secara bersama-sama oleh dua atau lebih anak, namun belum tampak adanya interaksi diantara mereka. Mereka melakukan kegiatan yang sama secara sendiri-sendiri. Bentuk kegiatan ini akan tampak pada anak-anak yang sedang bermain mobil-mobilan, membuat bangunan dari alat permainan lego atau balok-balok menurut kreasi masing-masing. Bentuk lainnya dapat berupa bermain sepeda atau sepatu roda tanpa berinteraksi.⁷ Mereka melakukan kegiatan paralel;

⁶Tim Penyusun, *Modul Permainan Anak dan Aktivitas Ritmik*, UT, Jakarta, 2010, hlm. 3.

⁷*Ibid*, hlm. 4.

kegiatan yang sama, tapi tidak ada kerja sama diantara mereka. Hal ini dapat terjadi karena mereka masih amat egosentris dan belum mampu memahami atau berbagi rasa atau bekerja sama dengan anak lain.

Berdasarkan *pre-survey* yang dilakukan di RA Tarbiyatul Athfal Jelak Kesambi Mejobo Kudus bahwa telah dilaksanakan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan berbagai macam model pembelajaran, salah satu diantaranya adalah model bermain paralel, karena dalam memberikan pemahaman anak didik di RA Tarbiyatul Athfal Jelak Kesambi Mejobo Kudus perlu adanya permainan yang memotivasi anak agar memiliki kreativitas dalam belajar, seperti bermain mobil-mobilan, dimana anak-anak melakukan secara paralel namun tidak ada interaksi didalamnya hanya mendengarkan dan melihat arahan atau bimbingan dari guru. Selain itu, juga terdapat permainan balok yang bertuliskan huruf-huruf hijaiyah, permainan *puzzle*, semuanya ini anak merasa senang ketika belajar sambil bermain. Melihat paparan di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti dengan judul Penelitian “**Analisis Pembelajaran Agama Islam Melalui Model Bermain Paralel dalam Pengembangan Kreativitas Anak di RA Tarbiyatul Athfal Jelak Kesambi Mejobo Kudus Tahun Pelajaran 2014/2015**”

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian merupakan batasan dalam penelitian, maka penelitian ini memfokuskan pada pembelajaran pendidikan Islam melalui model bermain paralel dalam mengembangkan kreatifitas anak, karena adanya keterbatasan waktu, dana, tenaga, teori-teori dan supaya penelitian dapat dilakukan secara mendalam, maka tidak semua masalah yang berkaitan dengan penelitian ini dapat diteliti.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan model bermain paralel pada pembelajaran agama Islam dalam pengembangan kreativitas anak di RA Tarbiyatul Athfal Jelak Kesambi Mejobo Kudus tahun pelajaran 2014/2015 ?
2. Faktor apa saja yang mendukung dan menghambat pengembangan kreativitas anak melalui model bermain paralel pada pembelajaran agama Islam di RA Tarbiyatul Athfal Jelak Kesambi Mejobo Kudus tahun pelajaran 2014/2015 ?
3. Bagaimana hasil yang diperoleh penerapan model bermain paralel pada pembelajaran agama Islam dalam pengembangan kreativitas anak di RA Tarbiyatul Athfal Jelak Kesambi Mejobo Kudus tahun pelajaran 2014/2015 ?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian perlu ditetapkan, hal ini dimaksudkan agar ada petunjuk serta penentu arah penelitian itu sendiri. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui penerapan model bermain paralel pada pembelajaran agama Islam dalam pengembangan kreativitas anak di RA Tarbiyatul Athfal Jelak Kesambi Mejobo Kudus tahun pelajaran 2014/2015.
2. Untuk mengetahui faktor apa yang mendukung dan menghambat pengembangan kreativitas anak melalui model bermain paralel pada pembelajaran agama Islam di RA Tarbiyatul Athfal Jelak Kesambi Mejobo Kudus tahun pelajaran 2014/2015
3. Untuk mengetahui hasil yang diperoleh penerapan model bermain paralel pada pembelajaran agama Islam dalam pengembangan kreativitas anak di RA Tarbiyatul Athfal Jelak Kesambi Mejobo Kudus tahun pelajaran 2014/2015.

E. Manfaat Penelitian

Adapun kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat melengkapi referensi yang telah ada, sehingga dapat memberikan wacana bagi semua pihak. Di samping itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi pendidikan terutama pada pembelajaran agama Islam melalui model bermain paralel dalam mengembangkan kreativitas anak.

2. Manfaat Praktis

Penelitian yang penulis lakukan diharapkan dapat bermanfaat bagi penulis dan pihak-pihak yang berkaitan. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi penulis untuk menambah wawasan penulis tentang pembelajaran agama Islam melalui model bermain paralel dalam pengembangan kreativitas anak.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi guru dan calon guru untuk membekali diri dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar khususnya pembelajaran agama Islam melalui model bermain paralel dalam pengembangan kreatifitas anak.
- c. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan positif kepada lembaga-lembaga pendidikan dalam upaya memperbaiki kualitas pendidikan dengan cara meningkatkan kualitas edukatifnya