

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Deskripsi Teori

##### 1. Pembelajaran Agama Islam

###### a. Pengertian Pembelajaran PAI

###### 1) Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran berasal dari kata dasar belajar yang mendapat awalan pe- dan akhiran -an. Menurut Wittig sebagaimana yang dikutip oleh Muhibbin Syah, belajar adalah perubahan yang relatif menetap yang terjadi dalam segala macam atau keseluruhan tingkah laku suatu organisme sebagai hasil pengalaman.<sup>1</sup> Menurut Morgan sebagaimana yang dikutip oleh M. Dalyono, mengartikan belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman.<sup>2</sup> belajar merupakan perubahan dalam tingkah laku yang terjadi dalam diri seseorang melalui latihan.

Menurut Skinner yang juga dikutip oleh Muhibbin Syah berpendapat bahwa teori belajar berdasarkan proses *conditioning* yang pada prinsipnya memperkuat dugaan bahwa timbulnya tingkah laku lantaran adanya hubungan antara stimulus (rangsangan) dengan respon.<sup>3</sup> Artinya memperkuat tingkah laku lantaran adanya hubungan antara rangsangan dengan respon.

Sedangkan menurut Hilgard dan Bower sebagaimana dikutip oleh Oemar Hamalik, mendefinisikan belajar sebagai perubahan

---

<sup>1</sup>Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 2000, hlm. 90.

<sup>2</sup>M. Dalyono, *Psikologi Pendidikan*, Rineka Cipta, Jakarta, 1997, hlm. 211.

<sup>3</sup>Muhibbin Syah, *Op. Cit*, hlm. 89.

dalam perbuatan melalui aktivitas, praktek dan pengalaman.<sup>4</sup> Sementara itu, tentang pengertian pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran.<sup>5</sup> Pembelajaran merupakan kombinasi dari unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang ada dalam kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran merupakan bagian atau elemen yang memiliki peran sangat dominan untuk mewujudkan kualitas baik proses maupun lulusan (*output*) pendidikan.<sup>6</sup> Pembelajaran juga memiliki pengaruh yang menyebabkan kualitas pendidikan menjadi rendah. Artinya pembelajaran sangat tergantung dari kemampuan guru dalam melaksanakan atau mengemas proses pembelajaran. Pembelajaran yang di laksanakan secara baik dan tepat akan memberikan kontribusi sangat dominan bagi siswa, sebaliknya pembelajaran yang dilaksanakan dengan cara yang tidak baik akan menyebabkan potensi peserta didik sulit dikembangkan atau diberdayakan.<sup>7</sup>

Pengertian pembelajaran sangat luas, definisi dari beberapa ahli antara lain:

- a) Mazur sebagaimana dikutip oleh Nini Subini, dkk, mendefinisikan pembelajaran merupakan perubahan individu yang disebabkan karena pengalaman.<sup>8</sup> Artinya pembelajaran adalah perubahan individu yang berasal dari pengalaman yang didapatkan dan dilakukannya.

---

<sup>4</sup>Oemar Hamalik, *Psikologi Belajar dan Mengajar*, Sinar Baru Algensindo, Bandung, 2009, hlm. 45.

<sup>5</sup>Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, Bumi Aksara, Jakarta, 2005, hlm. 57.

<sup>6</sup>M. Saekhan Muchith, *Pembelajaran Kontekstual*, Rasail Media Group, Semarang, 2008, hlm. 1.

<sup>7</sup>*Ibid*, hlm. 1.

<sup>8</sup>Nini Subini, dkk, *Psikologi Pembelajaran*, Mentari Pustaka, Yogyakarta, 2011, hlm. 6.

- b) Abdul Majid, pembelajaran merupakan proses yang berfungsi membimbing para peserta didik di dalam kehidupannya.<sup>9</sup> Artinya pembelajaran merupakan pemberian bimbingan dalam kehidupan seseorang untuk mendapatkan perubahan menjadi baik.
- c) Rahil Mahyuddin sebagaimana dikutip oleh Nini Subini, dkk, mengartikan pembelajaran adalah perubahan tingkah laku yang melibatkan keterampilan kognitif yang meliputi penguasaan ilmu dan perkembangan kemahiran intelektual.<sup>10</sup> Artinya pembelajaran merupakan perubahan perilaku dalam pengembangan pengetahuan melahirkan kemahiran intelektual.

Berbagai definisi di atas, dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Dalam hal ini pembelajaran dilakukan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar dan memperoleh hasil optimal seperti dalam perubahan perilaku.

## 2) Pengertian PAI

Menurut Zakiyah Darajat, dkk, bahwa pendidikan agama Islam adalah usaha berupa bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar kelak setelah selesai pendidikannya dapat memahami dan mengamalkan ajaran Islam serta dapat menjadikannya sebagai pandangan hidup.<sup>11</sup> Sementara Muhaimin, mengemukakan bahwa pendidikan agama Islam adalah sebagai usaha sadar, yakni suatu

---

<sup>9</sup>Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 2013, hlm. 5.

<sup>10</sup>Nini Subini, *Op. Cit*, hlm. 6.

<sup>11</sup>Zakiyah Darajat, dkk, *Ilmu Pendidikan Islam*, Bumi Aksara, Jakarta, 2009, hlm. 86.

kegiatan bimbingan, pengajaran dan atau latihan yang dilakukan secara berencana dan sadar atas tujuan yang hendak dicapai.<sup>12</sup>

Dari bermacam-macam definisi di atas, dapat dipahami, bahwa pembelajaran PAI merupakan upaya pendidik untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar sesuai dengan ajaran agama Islam agar mereka hidup layak, bahagia dan sejahtera.

#### **b. Prinsip Pembelajaran PAI**

Unsur-unsur minimal yang harus ada dalam sistem pembelajaran adalah seorang siswa, suatu tujuan dan suatu prosedur kerja untuk mencapai tujuan. Adapun unsur-unsur pembelajaran adalah sebagai berikut:<sup>13</sup>

1) Dinamis pembelajaran pada diri guru

a) Motivasi membelajarkan siswa

Guru harus memiliki motivasi untuk membelajarkan siswa. motivasi itu sebaiknya timbul dari kesadaran yang tinggi untuk mendidik siswa menjadi warga negara yang baik. Jadi, guru memiliki hasrat untuk menyiapkan siswa menjadi pribadi yang memiliki pengetahuan dan kemampuan tertentu.

b) Kondisi guru siap membelajarkan siswa

Guru perlu memiliki kemampuan dalam proses pembelajaran, di samping kemampuan kepribadian dan kemampuan kemasyarakatan. Kemampuan dalam proses pembelajaran sering disebut kemampuan profesional. Guru perlu berupaya meningkatkan kemampuan-kemampuan tersebut agar senantiasa berada dalam kondisi siap untuk membelajarkan siswa.

---

<sup>12</sup>Muhaimin, dkk, *Paradigma Pendidikan Agama Islam*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 2002, hlm. 76.

<sup>13</sup>Oemar Hamaik, *Op. Cit*, hlm. 67-70.

- 2) Pembelajaran konkrue dengan unsur belajar
- a) Motivasi belajar menuntut sikap tanggap dari pihak guru serta kemampuan untuk mendorong motivasi dengan berbagai upaya pembelajaran.
  - b) Sumber-sumber yang digunakan sebagai bahan belajar
  - c) Pengadaan alat-alat bantu belajar dilakukan oleh guru, siswa sendiri dan bantuan orang tua. Namun, harus dipertimbangkan kesesuaian alat bantu belajar itu dengan tujuan belajar, kemampuan siswa sendiri, bahan yang dipelajari, dan ketersediannya di sekolah.
  - d) Untuk menjamin dan membina suasana belajar yang efektif, guru dan siswa dapat melakukan beberapa upaya, seperti sikap guru sendiri terhadap pembelajaran di kelas, perlu adanya kesadaran yang tinggi di kalangan siswa untuk membina disiplin dan tata tertib yang baik dalam kelas, guru dan siswa berupaya menciptakan hubungan dan kerja sama yang serasi, selaras dan seimbang dalam kelas, yang dijiwai oleh rasa kekeluargaan dan kebersamaan.
  - e) Subjek belajar yang berada dalam kondisi kurang mantap perlu diberikan binaan.

Segala sesuatu yang akan dikerjakan oleh setiap orang pasti ada tujuannya, termasuk dalam proses pembelajaran. Dan tujuan pembelajaran sebagaimana tersebut telah dijelaskan pada bab sebelumnya. Namun dalam melaksanakan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diinginkan, tidak hanya sekedar melaksanakan sesuai kehendak hati tanpa melihat aspek-aspek yang lain.

Jadi, seorang guru perlu mengetahui dan memiliki prinsip-prinsip pembelajaran sehingga guru dapat menyusun perencanaan proses pembelajaran dengan baik, bahkan mampu mengimplementasikannya ketika proses pembelajaran berlangsung. Adapun prinsip-prinsip yang

harus diperhatikan oleh guru sebelum melakukan proses pembelajaran, yaitu:<sup>14</sup>

1) Berpusat pada peserta didik

Peserta didik dipandang sebagai makhluk Tuhan dengan fitrah yang dimiliki, sebagai makhluk individu dan makhluk sosial. Setiap peserta didik memiliki perbedaan minat, kemampuan, kesenangan, pengalaman, dan cara belajar. Peserta didik tertentu mungkin lebih mudah belajar dengan cara mendengar dan membaca, peserta didik lain dengan cara melihat dan peserta didik yang lain lagi dengan cara melakukan langsung.

2) Belajar dengan melakukan

Melakukan aktifitas adalah bentuk pernyataan diri peserta didik. Pada hakikatnya peserta didik belajar sambil melakukan aktifitas. Karena itu, peserta didik perlu diberi kesempatan untuk melakukan kegiatan nyata yang melibatkan dirinya, terutama untuk mencari dan menemukan sendiri. Peserta didik akan memperoleh harga diri dan kegembiraan kalau diberi kesempatan menyalurkan kemampuan dan melihat hasil karyanya.

3) Mengembangkan kecakapan sosial

Kegiatan pembelajaran tidak hanya mengoptimalkan kemampuan individual peserta didik secara internal, melainkan juga mengasah kecakapan peserta didik untuk membangun hubungan dengan pihak lain. Karena itu, kegiatan pembelajaran harus dikondisikan yang memungkinkan peserta didik melakukan interaksi dengan peserta didik lain seperti peserta didik dengan guru, dan peserta didik dengan masyarakat.

4) Mengembangkan fitrah ber-Tuhan

Kegiatan pembelajaran hendaknya diarahkan pada pengasahan rasa dan penghayatan agama sesuai dengan tingkatan

---

<sup>14</sup>Mgs. Nazarudin, *Manajemen Pembelajaran; Implementasi Konsep, Karakteristik dan Metodologi Pendidikan Agama Islam di Sekolah Umum*, Teras, Yogyakarta, 2007, hlm. 20-27.

usia peserta didik. Pengembangan aspek ini akan lebih efektif jika langsung dipraktikkan, tidak sekedar secara kognitif saja.

5) Mengembangkan keterampilan pemecahan masalah

Tolok ukur kepiandian peserta didik banyak ditentukan oleh kemampuannya untuk memecahkan masalah. Karena itu, dalam proses pembelajaran perlu diciptakan situasi menantang kepada pemecahan masalah agar peserta didik peka terhadap masalah. Kepakaan terhadap masalah dapat ditumbuhkan jika peserta didik dihadapkan pada situasi yang memerlukan pemecahannya. Guru hendaknya mendorong peserta didik untuk melihat masalah, merumuskannya, dan berupaya memecahkannya sesuai dengan kemampuan peserta didik.

6) Mengembangkan kreativitas peserta didik

Sebagaimana diuraikan sebelumnya bahwa setiap peserta didik lahir dalam keadaan berbeda dan masing-masing mempunyai potensi yang dapat dikembangkan. Karena itu, pembelajaran dilaksanakan sedemikian rupa sehingga membuat setiap peserta didik optimal potensinya. Karena itu, dalam kegiatan pembelajaran harus dikondisikan agar peserta didik mempunyai kesempatan dan kebebasan dalam mengembangkan diri sesuai dengan kecenderungan masing-masing. Guru hendaknya berupaya memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengemukakan pendapatnya sebanyak mungkin.<sup>15</sup>

7) Mengembangkan pemanfaatan ilmu dan teknologi

Agar peserta didik tidak gagap terhadap perkembangan ilmu dan teknologi, guru hendaknya mengaitkan materi yang disampaikan dengan kemajuan ilmu dan teknologi. Hal ini dapat diciptakan dengan pemberian tugas yang mengharuskan peserta didik berhubungan langsung dengan teknologi, misalnya membuat laporan tentang materi tertentu dari televisi, radio, atau internet.

---

<sup>15</sup>*Ibid*, hlm. 25.

8) Menumbuhkan kesadaran sebagai warga negara yang baik

Sebagai warga negara Indonesia, dalam pembelajaran perlu diciptakan kegiatan yang dapat mengasah jiwa nasionalisme, tanpa harus menuju semangat chauvinisme. Untuk itu, guru harus membuat banyak contoh yang terkait dengan budaya atau konteks Indonesia.

9) Belajar sepanjang hayat

Dalam Islam, menuntut ilmu diwajibkan bagi setiap orang mulai dari tiang ayunan hingga liang lahad. Manusia pembelajar dalam Islam tidak dibatasi oleh usia kronologis tertentu atau sebatas pada jenjang pendidikan formal, namun juga secara informal.

10) Perpaduan kompetisi, kerjasama dan solidaritas

Peserta didik perlu berkompetensi, bekerjasama, dan mengembangkan solidaritasnya. Kegiatan pembelajaran perlu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan semangat berkompetensi sehat, bekerjasama dan solidaritas. Untuk menciptakan suasana kompetisi, kerjasama, dan solidaritas, kegiatan pembelajaran dapat dirancang dengan strategi diskusi, kunjungan ke tempat-tempat panti asuhan anak yatim piatu atau pembuatan laporan secara berkelompok.<sup>16</sup>

Melihat prinsip-prinsip yang diperhatikan oleh guru sebelum melakukan proses pembelajaran di atas, dapat dipahami, bahwa prinsip pembelajaran sangatlah penting untuk diperhatikan oleh guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, karena prinsip ini akan memberikan kekuatan pada guru untuk menciptakan suasana dalam belajar secara berlangsung.

---

<sup>16</sup>*Ibid*, hlm. 27.



### c. Strategi Pembelajaran PAI

Proses pembelajaran efektif adalah proses pembelajaran yang dapat memberikan hasil belajar maksimal berupa penguasaan, kemampuan, sikap dan keterampilan kepada peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Proses pembelajaran seperti itu perlu dirancang dengan memanfaatkan teori-teori belajar dan pembelajaran sedemikian rupa sehingga seluruh potensi yang terkait dengan proses pembelajaran dapat didayagunakan secara optimal.

Ada beberapa strategi pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru Pendidikan Agama Islam dalam rangka mewujudkan proses pembelajaran yang aktual, yaitu:<sup>17</sup>

#### 1) Terpusat pada guru/*teacher center*

Strategi pembelajaran yang terpusat pada guru adalah pembelajaran yang menempatkan guru sebagai pemberi informasi, pembina dan pengarah satu-satunya dalam proses belajar mengajar. Model ini didasarkan pada konsep mengajar yang bersifat rasionalitas akademis yang menekankan segi pemberian pengetahuan semata-mata, dengan tidak melihat bahwa pengajaran juga harus mengandung maksud pembinaan dan pengembangan terhadap berbagai potensi yang dimiliki para siswa.

#### 2) Terpusat pada siswa/*student center*

Seiring dengan kemajuan yang terjadi dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi, konsep pembelajaran pun mengalami perubahan, yaitu dari yang semula berpusat pada guru, menjadi lebih berpusat pada siswa. Sehingga kegiatan belajar mengajar seperti ini mengisyaratkan pentingnya peserta didik sebagai faktor dominan dalam merencanakan kegiatan belajar mengajar.

---

<sup>17</sup>*Ibid*, hlm. 33-38.

### 3) Terpusat pada guru dan siswa

Jika pada strategi pertama kegiatan belajar mengajar didominasi oleh guru, dan strategi yang kedua kegiatan belajar mengajar didominasi oleh siswa, maka pada strategi yang ketiga kegiatan belajar tidak terpusat pada salah satu dari kedua, tetapi terjadi interaksi antara guru dan peserta didik secara bersama-sama. Interaksi dalam peristiwa belajar mengajar mempunyai arti yang lebih luas, yaitu tidak hanya sekedar hubungan antara guru dengan siswa, tetapi berupa interaksi edukatif. Dalam hubungan ini tugas seorang guru bukan hanya menyampaikan pesan berupa materi pelajaran, melainkan pemahaman sikap dan nilai pada diri peserta didik yang sedang belajar.

Kegiatan guru untuk membantu siswa dalam menumbuhkan dan mengembangkan situasi kegiatan pembelajaran dapat dilakukan melalui langkah-langkah dengan urutan sebagai berikut:<sup>18</sup>

#### 1) Membantu siswa dalam menciptakan iklim belajar

Upaya menciptakan iklim belajar, guru bersama-sama siswa menyiapkan bahan belajar, menentukan fasilitas dan alat-alat, serta membina keakraban diantara siswa. Bahan-bahan belajar perlu diperoleh siswa sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Bahan-bahan tersebut terdiri atas informasi.<sup>19</sup>

#### 2) Membantu siswa untuk menyusun kelompok belajar

Situasi yang baik untuk melibatkan siswa dalam perencanaan kegiatan pembelajaran adalah apabila kegiatan pembelajaran itu dilakukan oleh kelompok terbatas, tidak terlalu besar atau terlalu kecil jumlah anggotanya. Jumlah anggota satu kelompok yaitu sekitar 20 orang. Dalam kelompok tersebut guru berperan dan bertanggung jawab untuk membantu siswa seperti dengan memberikan saran tentang langkah-langkah yang akan ditempuh

---

<sup>18</sup>Sudjana, *Op. Cit*, hlm. 189-215.

<sup>19</sup>*Ibid*, hlm. 190-191.

dalam belajar, dan mengkoordinasikan kegiatan belajar siswa. Apabila jumlah anggota kelompok dianggap besar maka kelompok itu perlu dipecah menjadi sub-sub kelompok terbatas agar kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan secara efektif.<sup>20</sup>

3) Membantu siswa dalam mendiagnosis kebutuhan belajar

Identifikasi kebutuhan belajar secara menyeluruh yang dilakukan oleh perencana program pendidikan telah dibicarakan pada bab-bab terdahulu. Identifikasi kebutuhan belajar yang dibicarakan di sini ialah kebutuhan belajar yang bersifat khusus dengan maksud untuk meningkatkan motivasi siswa supaya berperan serta secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu kebutuhan belajar yang bersifat khusus diajukan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran dan perlu diidentifikasi serta diagnosis oleh para siswa.

4) Membantu siswa dalam menyusun tujuan belajar

Penentuan tujuan belajar dilakukan melalui upaya merumuskan tujuan yang akan dicapai melalui kegiatan pembelajaran. Tujuan belajar penting untuk dirumuskan berdasarkan tiga alasan. *Pertama*, tujuan belajar merupakan pengarah bagi semua kegiatan pembelajaran. *Kedua*, tujuan belajar menjadi rujukan untuk kegiatan pemilihan dan pengadaan komponen-komponen pembelajaran. *Ketiga*, tujuan belajar adalah sebagai tolok ukur dalam evaluasi hasil belajar, dalam arti bahwa kegiatan pembelajaran itu baik apabila hasil belajar telah membawa siswa kepada tujuan belajar yang telah ditetapkan.<sup>21</sup>

5) Membantu siswa dalam merancang pengalaman belajar

Merancang pengalaman belajar, guru dapat membantu siswa dalam dua hal, yaitu: *pertama*, membantu siswa dalam penerapan prinsip-prinsip pengorganisasian bahan belajar, *kedua*, membantu

---

<sup>20</sup>*Ibid*, hlm. 193-194.

<sup>21</sup>*Ibid*, hlm. 200.

siswa dalam penentuan model kegiatan pembelajaran yang akan dialami. Dengan penerapan prinsip-prinsip pengorganisasian tersebut, bahan belajar dapat disusun dengan beberapa patokan sebagai berikut: a) Bahan belajar disusun sedemikian rupa, dimulai dari bahan belajar yang sederhana kemudian meningkat kepada bahan belajar yang lebih beragam. b) Bahan belajar dirumuskan berdasarkan pengalaman belajar yang telah dimiliki oleh siswa. Dengan kata lain, bahan belajar itu berangkat dari pengetahuan, keterampilan, nilai, dan/atau sikap yang telah dimiliki siswa. c) Bahan belajar disusun sedemikian rupa sehingga memungkinkan siswa dapat mempelajarinya dimulai dari keseluruhan, kemudian sampai pada bagian-bagiannya. d) Bahan belajar disusun secara berurutan yang memungkinkan siswa dapat melakukan kegiatan belajar melalui langkah-langkah yang berurutan pula. e) Bahan belajar yang dirumuskan berdasarkan prinsip-prinsip di atas akan memungkinkan tumbuhnya pengalaman belajar yang diikuti dalam kegiatan pembelajaran berkelompok.<sup>22</sup>

6) Membantu siswa dalam melakukan langkah kegiatan pembelajaran

Upaya menjabarkan penggolongan kegiatan pembelajaran ke dalam urutan langkah-langkah kegiatan pembelajaran akan menentukan cara pemilihan teknik-teknik belajar yang tepat dan penentuan bahan belajar yang cocok untuk mencapai tujuan belajar.

7) Membantu siswa dalam menilai proses dan hasil kegiatan pembelajaran

Evaluasi terhadap hasil belajar dilakukan untuk mengetahui apakah tujuan belajar telah dicapai sesuai dengan yang telah ditetapkan dalam rencana. Tercapainya tujuan belajar akan mempengaruhi siswa dalam dua hal. *Pertama*, mempunyai pandangan tentang tingkat kemampuan yang telah diperoleh

---

<sup>22</sup>*Ibid*, hlm. 202.

melalui kegiatan pembelajaran. *Kedua*, diharapkan akan mengembangkan tingkah laku baru yang telah dimiliki untuk dijadikan tingkat kemampuan saat ini yang akan ditingkatkan lagi guna mencapai kemampuan baru yang lebih baik.<sup>23</sup> Untuk mengevaluasi hasil belajar sebaiknya diutamakan teknik evaluasi diri (*self evaluation*) baik oleh diri sendiri maupun oleh kelompok. Teknik-teknik evaluasi yang dapat digunakan antara lain diskusi, respon terinci, lembaran pendapat, dan deskripsi-interpretasi dan evaluasi.

Evaluasi terhadap proses kegiatan pembelajaran diarahkan untuk mendiagnosis tingkat kesesuaian antara kebutuhan belajar dan rencana kegiatan pembelajaran dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran dalam menjembatani jarak atau perbedaan antara kemampuan pada saat ini dengan kemampuan yang diinginkan. Tegasnya, evaluasi program dilakukan untuk mengetahui sejauhmana kecocokan rencana dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran dalam mencapai tujuan belajar yang telah ditetapkan. Teknik-teknik yang dapat digunakan adalah antara lain adalah respon terinci, dan diskusi kelompok.

Evaluasi terhadap pengaruh kegiatan pembelajaran mencakup tiga segi yang berkaitan. *Pertama*, perubahan taraf hidup lulusan dalam aspek pekerjaan, pendaatan, kesehatan, dan lain sebagainya. *Kedua*, upaya membelajarkan orang lain terhadap perolehan belajar yang telah dirasakan manfaatnya. *Ketiga*, pasrtisipasi peserta didik atau lulusan dalam kegiatan pembangunan masyarakat. Pengaruh hasil belajar terhadap tiga hal tersebut akan diperoleh terutama setelah adanya masukan lain seperti modal kerja, pemasaran, dan informasi lain yang relevan.

---

<sup>23</sup>*Ibid*, hlm. 208.

#### d. Tujuan Pembelajaran

Agar pendidik mampu menentukan perubahan perilaku siswa dengan baik, maka tak lepas dari tujuan pembelajaran. Adapun tujuan pembelajaran sebaiknya mencakup komponen berikut:<sup>24</sup>

1) Situasi dan kondisi

Komponen kondisi dalam tujuan khusus pengajaran menyebutkan sesuatu yang secara khusus diberikan atau tidak diberikan ketika siswa menampilkan perilaku yang ditetapkan dalam tujuan. sesuatu yang dimaksud sebagai kondisi dalam tujuan khusus pengajaran bisa berupa: bahan dan alat, informasi dan lingkungan.

2) Aspek tingkah laku

Mendeskripsikan tingkah laku yang diharapkan tercapai setelah proses belajar mengajar berlangsung, perlu ada petunjuk yang jelas tentang standar penampilan minimum yang dapat diterima.

3) Tingkatan kegiatan

Menentukan apa yang seharusnya dikerjakan siswa selama belajar sesuai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang ada di silabus. Dan kemampuan apa yang harus dikuasainya pada akhir pelajaran sesuai tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan.

Melihat tujuan pembelajaran di atas, dapat dipahami, bahwa tujuan pembelajaran pada dasarnya untuk mengetahui daya serap peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Untuk memberikan pemahaman tersebut, guru harus melihat tujuan pembelajaran yang akan diajarkannya.

#### e. Komponen-komponen Pembelajaran PAI

Sebagai suatu sistem tentu saja kegiatan belajar mengajar mengandung sejumlah komponen. Komponen itu meliputi tujuan,

---

<sup>24</sup>Nini Subini, dkk, *Op. Cit*, hlm. 169-170.

bahan pelajaran, kegiatan belajar mengajar, metode, alat dan evaluasi.<sup>25</sup>

1) Tujuan

Tujuan dalam kegiatan belajar mengajar mempunyai arti yang sangat penting. Karena dengan mempunyai tujuan akan dapat memberikan arah yang jelas dan pasti kemana kegiatan pembelajaran akan dibawa guru.<sup>26</sup>

2) Bahan Pelajaran

Bahan adalah substansi yang akan disampaikan dalam proses belajar mengajar. Tanpa bahan pelajaran kegiatan belajar mengajar tidak akan berjalan, karena itu guru yang akan mengajar pasti mempunyai dan mempersiapkan bahan pelajaran yang akan disampaikan pada anak didik.<sup>27</sup>

3) Kegiatan Belajar Mengajar

Kegiatan ini adalah inti kegiatan dalam pendidikan segala sesuatu yang telah diprogramkan akan dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar.<sup>28</sup>

4) Metode

Metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan belajar mengajar, metode diperlukan oleh guru dalam menjalankan pembelajaran.<sup>29</sup>

5) Alat

Alat adalah segala sesuatu yang dapat digunakan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Sebagai hal yang dipergunakan untuk mencapai tujuan, alat tidak hanya sebagai pelengkap tetapi

---

<sup>25</sup>Sardiman A.M, *Strategi Belajar Mengajar*, Rineka Cipta, Jakarta, 2000, hlm. 57-60.

<sup>26</sup>*Ibid*, hlm, 57.

<sup>27</sup>*Ibid*, hlm. 58.

<sup>28</sup>Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, Sinar Baru, Bandung, 2009, hlm.

<sup>29</sup>Sardiman A.M, *Op. Cit*, hlm. 58.

juga sebagai pembantu untuk mempermudah usaha mencapai tujuan.<sup>30</sup>

6) Evaluasi

Evaluasi adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan data tentang sejauhmana keberhasilan anak didik dalam belajar dan keberhasilan guru dalam mengajar.<sup>31</sup>

Melihat komponen pembelajaran di atas, dapat dipahami, bahwa komponen pembelajaran tidak dapat dipisahkan satu sama lain, karena komponen ini saling berkaitan dan saling mengisi untuk melaksanakan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

## 2. Model Bermain Pararel

### a. Pengertian Model Bermain Pararel

Model tak lepas dari pembelajaran, artinya model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru di kelas. Maka dari itu, macam-macam model adalah sebagai berikut:

1) Model kooperatif

Model kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya tiga tujuan penting pembelajaran, yaitu hasil belajar akademik, penerimaan terhadap keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial.

2) Model berdasarkan masalah

Pembelajaran berdasarkan masalah merupakan pendekatan yang efektif untuk pengajaran proses berpikir tingkat tinggi. Pembelajaran ini membantu siswa untuk memproses informasi yang sudah jadi dalam benaknya dan menyusun pengetahuan mereka sendiri tentang dunia sosial dan sekitarnya. Pembelajaran

---

<sup>30</sup>*Ibid*, hlm. 59.

<sup>31</sup>*Ibid*, hlm. 60.



ini cocok untuk mengembangkan pengetahuan dasar maupun kompleks.

3) Model interaksi sosial

Model ini melakukan hubungan sosial dengan orang lain, artinya menjalain komunikasi dalam pembelajaran agar tercipta suasana belajar dengan baik.

4) Model pengolahan informasi

Model ini mencari informasi dalam belajar, artinya ketika ada siswa yang kurang memahami materi pelajaran perlu adanya informasi tentang faktor apa yang mempengaruhi belajarnya menurun atau bahkan meningkat.<sup>32</sup>

Berdasarkan uraian di atas, dapat dipahami bahwa dalam model itu terdapat model kooperatif, model berdasarkan masalah, model interaksi sosial, dan model pengolahan informasi.

Sementara bermain merupakan suatu aktivitas yang dapat dilakukan oleh semua orang, dari anak-anak hingga orang dewasa, tak terkecuali para penyandang cacat. Pada masa anak-anak, bermain merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan dan cenderung merupakan kebutuhan dasar yang hakiki. Bahkan para ahli pendidikan mengatakan bahwa anak-anak identik dengan bermain, karena hampir semua hidupnya tidak lepas dari bermain.

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.<sup>33</sup> Melihat beberapa ciri di atas, bermain dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar, suka rela tanpa paksaan, dan tak sungguhan dalam batas waktu, tempat dan ikatan peraturan. Namun

---

<sup>32</sup>Akhmad Sudrajat, *Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik, Taktik, dan Model Pembelajaran*, Artikel, diakses tanggal 19 Juli 2014.

<sup>33</sup>Tim Penyusun, *Modul Permainan Anak dan Aktivitas Ritmik*, UT, Jakarta, 2010, hlm. 3.

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.<sup>34</sup> Mereka melakukan kegiatan paralel; 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.

#### **b. Fungsi Bermain Pararel**

Adapun fungsi bermain bagi anak adalah sebagai berikut:<sup>35</sup>

##### **1) Bermain dan Kemampuan Intelektual**

###### **a) Merangsang perkembangan kognitif**

Dengan permainan sensorimotor, anak akan mengenal permukaan lembut, halus, kasar atau kaku, sehingga meningkatkan kemampuan abstraksi (imajinasi, fantasi) dan mengenal konstruksi, besar-kecil, atas-bawah, penuh-kosong. Melalui permainan dapat menghargai aturan, keteraturan dan logika.

---

<sup>34</sup>*Ibid*, hlm. 4.

<sup>35</sup>Eva Imania Eliasa, "Pentingnya Bermain Bagi Anak Usia Dini", Psikologi Pendidikan dan Bimbingan, FIP UNY, hlm. 6-8.

b) Membangun struktur kognitif

Melalui permainan, anak akan memperoleh informasi lebih banyak sehingga pengetahuan dan pemahamannya lebih kaya dan lebih mendalam. Bila informasi baru ini ternyata beda dengan yang selama ini diketahuinya, anak mendapat pengetahuan yang baru. Dengan permainan struktur kognitif anak lebih dalam, lebih kaya dan lebih sempurna

c) Membangun kemampuan kognitif

Kemampuan kognitif mencakup kemampuan mengidentifikasi, mengelompokan, mengurutkan, mengamati, meramal, menentukan hubungan sebab-akibat, menarik kesimpulan. Permainan akan mengasah kepekaan anak akan keteraturan, urutan dan waktu juga meningkatkan kemampuan logika.

d) Belajar Memecahkan Masalah

Permainan memungkinkan anak bertahan lama menghadapi kesulitan sebelum persoalan yang ia hadapi dipecahkan. Proses pemecahan masalah ini mencakup imajinasi aktif anak-anak yang akan mencegah kebosanan (merupakan pencetus kerewelan ada anak)

e) Mengembangkan rentang konsentrasi

Apabila tidak ada konsentrasi atau rentang perhatian yang lama, seorang anak tidak mungkin dapat bertahan lama bermain (pura-pura menjadi dokter, ayah-ibu, guru). Ada yang dekat antara imajinasi dan kemampuan konsentrasi. Imajinasi membantu meningkatkan kemampuan konsentrasi. Anak tidak imajinatif memiliki rentang perhatian (konsentrasinya) pendek dan memiliki kemungkinan besar untuk berperilaku lain dan mengacau.

2) Bermain dan Perkembangan Bahasa

Bermain merupakan “laboratorium bahasa” buat anak-anak. Di dalam bermain, anak-anak bercakap-cakap dengan teman yang

lain, berargumentasi, menjelaskan dan meyakinkan kosakata yang dikuasai anak-anak dapat meningkat karena mereka menemukan kata-kata baru.<sup>36</sup> Artinya, bermain akan memberikan perkembangan bahasa karena dalam bermain banyak mengeluarkan kata-kata permainan sesuai dengan materi permainan yang dilakukannya, sehingga membuat peserta didik banyak bahasa yang didengar dan dilihat dari temannya.

### 3) Bermain dan Perkembangan Sosial

#### a) Meningkatkan sikap sosial

Ketika bermain, anak-anak harus memperhatikan cara pandang lawan bermainnya, dengan demikian akan mengurangi egosentrisnya. Dalam permainan itu pula anak-anak dapat mengetahui bagaimana bersaing dengan jujur, sportif, tahu akan hak dan peduli akan hak orang lain. Anak juga dapat belajar bagaimana sebuah tim dan semangat tim.

#### b) Belajar berkomunikasi

Agar dapat melakukan permainan, seorang anak harus mengerti dan dimengerti oleh teman-temannya, karena permainan, anak-anak dapat belajar bagaimana mengungkapkan pendapatnya, juga mendengarkan pendapat orang lain

#### c) Belajar Berorganisasi

Permainan seringkali menghendaki adanya peran yang berbeda, olah karena itu dalam permainan, anak-anak dapat belajar berorganisasi sehubungan dengan penentuan 'siapa' yang akan menjadi 'apa'. Dengan permainan, anak-anak dapat belajar bagaimana membuat peran yang harmonis dan melakukan kompromi

---

<sup>36</sup>*Ibid*, hlm. 7.

#### 4) Bermain dan Perkembangan Emosi

Bermain merupakan pelampiasan emosi dan juga relaksasi. Fungsi bermain untuk perkembangan emosi:<sup>37</sup>

##### a) Kestabilan emosi

Ada tawa, senyum dan ekspresi kegembiraan lain dalam bermain. Kegembiraan yang dirasakan bersama mengarah pada kestabilan emosi anak

##### b) Rasa kompetensi dan percaya diri

Bermain menyediakan kesempatan pada anak-anak mengatasi situasi. Kemampuan ini akan membentuk rasa kompeten dan berhasil. Perasaan mampu ini pula dapat mengembangkan percaya diri anak-anak. Selain itu, anak-anak dapat membandingkan kemampuan pribadinya dengan temannya sehingga dia dapat memandang dirinya lebih wajar (mengembangkan konsep diri yang realistis)

##### c) Menyalurkan keinginan

Didalam bermain, anak-anak dapat menentukan pilihan, ingin menjadi apa dia. Bisa saja ia ingin menjadi 'ikan', bisa juga menjadi 'komandan' atau menjadi 'pasukan perang'nya atau menjadi seorang putri.

##### d) Menetralkan emosi negatif

Bermain menjadi "katup" pelepasan emosi negatif, misalnya rasa takut, marah, cemas dan memberi kesempatan untuk menguasai pengalaman traumatik.

##### e) Mengatasi konflik

Di dalam bermain, sangat mungkin akan timbul konflik antar anak dengan lainnya, karena itu anak-anak bisa belajar alternatif untuk menyikapi atau menangani konflik yang ada.

##### f) Menyalurkan agresivitas secara aman

---

<sup>37</sup>*Ibid*, hlm. 7.

Bermain memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk menyalurkan agresivitasnya secara aman. Dengan menjadi 'raja' misalnya, anak dapat merasa 'mempunyai kekuasaan' dengan demikian anak-anak dapat mengekspresikan emosinya secara intens yang mungkin ada tanpa merugikan siapapun

5) Bermain dan Perkembangan Fisik<sup>38</sup>

a) Mengembangkan kepekaan penginderaan

Dengan bermain, anak-anak dapat mengenal berbagai tekstur : halus, kasar, lembut; mengenal bau; mengenal rasa; mengenal warna

b) Mengembangkan ketrampilan motorik

Dengan bermain seorang anak dapat mengembangkan kemampuan motorik, seperti berjalan, berlari, melompat, bergoyang mengangkat, menjinjing, melempar, menangkap, memanjat, berayun dan menyeimbangkan diri. Selain itu, anak dapat belajar merangkai, menyusun, menumpuk, mewarnai dan menggambar

c) Menyalurkan energi fisik yang terpendam

Bermain dapat menyalurkan energi berlebih yang ada diantara anak-anak, misal: kejar-kejaran. Energi berlebih yang tidak disalurkan dapat membuat anak-anak tegang, gelisah dan mudah tersinggung.

6) Bermain dan Kreativitas

Dalam bermain, anak-anak dapat berimajinasi sehingga dapat meningkatkan daya kreativitas anak-anak. Adanya kesempatan untuk berfikir antara batas-batas dunia nyata menjadikan anak-anak dapat mengenal proses berfikir yang lebih kreatif yang akan sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari.<sup>39</sup> Artinya, bermain dan kreativitas sangatlah erat hubungannya, karena bermain akan

---

<sup>38</sup>*Ibid*, hlm. 7-8.

<sup>39</sup>*Ibid*, hlm. 8.

memberikan ide-ide baru dalam permainan sehingga ini memunculkan kreativitas peserta didik satu dengan yang lainnya.

### c. Manfaat Bermain Pararel

Menurut Pudjiati, dengan bermain, anak akan tumbuh dan berkembang. Ada lima aspek perkembangan yang akan dirangsang dengan bermain, yaitu:<sup>40</sup>

#### 1) Aspek fisik-motorik

Yang dimaksud aspek “fisik-motorik” adalah kemampuan gerak, baik gerakan kasar maupun gerakan halus. Dengan bermain, anak diharapkan dapat mengontrol, baik gerakan kasar maupun gerakan halusnya. Beberapa kegiatan bermain yang dapat dilakukan untuk merangsang gerakan kasar adalah:

- a) Gerakan-gerakan menendang atau menghisap jari jemari pada bayi
- b) Berjalan pada satu garis lurus atau mengangkat satu kaki untuk keseimbangan
- c) Dudukkan anak di pangkuan, pegang di bawah ketiaknya, gerakan kaki Ibu/Ayah, dan buat suara seolah-olah anak naik mobil/ motor/ kuda
- d) Menangkap atau menendang bola, dan masih banyak lagi.

Beberapa kegiatan bermain yang dapat dilakukan untuk mengontrol gerakan halus adalah:

- a) Menggenggam dan menggerak-gerakkan mainan pada bayi
- b) Bermain dengan tanah liat, plastisin (lilin/ malam). Kegiatan ini baik untuk melatih keterampilan mengontrol jari-jemari. Sediakan adonan sagu dicampur air, berikan pewarna makanan atau menggunakan saus tomat, kemudian minta anak mengambil adonan tersebut ke sebuah kertas dan membuat pola atau bentuk sesuai dengan kehendak mereka.

---

<sup>40</sup>Pudjiati, *Perkembangan Pada Anak*, FKUI, Jakarta, 2011, hlm. 11-17.

c) Mengambil benda-benda berukuran kecil.

Kumpulkan beberapa benda kecil seperti biskuit, permen, batu kerikil, kulit kerang, dan lain-lain, lalu minta anak mengambil benda-benda tersebut dan menaruhnya ke dalam botol. Kegiatan ini baik untuk melatih kemampuan gerakan halus serta menyatukan gerak dan irama antara mata dan tangan.

2) Aspek sosial

Melalui bermain, anak belajar mengenal jenis kelamin mereka, bagaimana membina hubungan dengan orang lain, menunggu giliran, dan mampu memahami orang lain. Beberapa kegiatan yang dapat dilakukan untuk mengembangkan aspek bahasa adalah:

- a) Ajak anak bermain teka-teki mengenai nama tetangga di sebelah kiri, kanan, dan depan rumah. Misalnya, “siapakah nama ayah yang rumahnya ada di depan rumah kita?”
- b) Saat anak bermain dengan teman-temannya, ajarkan agar ia mau berbagi mainan dengan teman atau menunggu giliran.

3) Aspek emosi

Melalui kegiatan bermain, anak dapat melatih kesabaran, belajar menerima kekalahan, kecewa, mengatur emosi amarah, tidak mudah menyerah, dan dapat mengemukakan perasaan mereka. Beberapa kegiatan bermain yang dapat dilakukan untuk merangsang perkembangan emosi adalah:

- a) Saat bermain bersama teman, lalu mereka rebutan mainan, maka anak akan belajar mengatur emosi mereka
- b) Anak bermain peran sebagai guru, dapat melatih rasa percaya diri.

4) Aspek bahasa

Saat bermain, anak akan mendengar dan berbicara. Hal ini akan sangat melatihnya untuk memahami orang lain dan menggunakan bahasa untuk mengungkapkan pikirannya. Selain itu, melalui bahasa, anak juga belajar untuk menjalin hubungan dengan orang



lain dan menambah penguasaan kata. Beberapa kegiatan bermain yang dapat dilakukan untuk mengembangkan aspek bahasa adalah:

- a) Membacakan buku cerita
- b) Menyanyi lagu-lagu sederhana seperti “balonku”
- c) Mengajak anak berbicara dan bermain “*cilukba*” pada bayi
- d) Bermain tebak kata. Contoh, “benda ini dipakai untuk makan, bentuknya biasanya bulat, apakah itu?”.

5) Aspek kecerdasan

Melalui bermain anak belajar bagaimana menyelesaikan masalah, meningkatkan daya ingat, memusatkan perhatian pada suatu kegiatan, dan lain-lain. Beberapa kegiatan bermain yang dapat dilakukan untuk meningkatkan aspek kecerdasan adalah:

- a) Ajak anak menyanyikan lagu “satu-satu aku sayang ibu” hingga selesai. Saat menyanyi dan mengucapkan satu-satu, tunjukkan angka satu dengan jari, begitu seterusnya hingga tiga.
- b) Ajak anak menebak nama-nama anggota wajah, lalu beri pujian bila ia berhasil menunjukkan/ menyebutkan. Misal, “ayo Nak, apa namanya ini?” sambil Ibu/ Ayah menunjukkan hidung atau mata, dan lainnya.

Menurut Santrock, adapun manfaat bermain bagi anak usia dini adalah:<sup>41</sup>

- 1) Bermain meningkatkan afiliasi dengan teman sebaya, mengurangi tekanan, meningkatkan perkembangan kognitif, meningkatkan daya jelajah, dan memberi tempat berteduh yang aman bagi perilaku yang secara potensial berbahaya
- 2) Bermain meningkatkan kemungkinan bahwa anak-anak akan berbicara dan berinteraksi dengan satu sama lain.
- 3) Bermain sebagai wadah untuk mempraktikkan peran-peran yang mereka akan laksanakan dalam hidup masa depannya.

---

<sup>41</sup>Santrock, *Perkembangan Anak*, Erlangga, Jakarta, 2002, hlm. 272.

#### d. Efektivitas Model Bermain Pararel

Pada hakikatnya anak-anak termotivasi untuk bermain. Artinya bermain secara alamiah memberi kepuasan pada anak. Melalui bermain bersama dalam kelompok atau sendiri tanpa orang lain, anak mengalami kesenangan yang lalu memberikan kepuasan baginya. Sebab melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan, dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengannya sehingga pembelajaran menjadi bermakna, karena bermain itu belajar, bermain itu bergerak, bermain membentuk perilaku. Permainan (*play*) adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri.<sup>42</sup> Permainan adalah suatu bentuk penyesuaian diri manusia yang sangat berguna menolong anak menguasai kecemasan dan konflik. Permainan sebagai suatu metode yang meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak.

Jeffrey, McConcey dan Hewson sebagaimana dikutip oleh Sujiono berpendapat bahwa terdapat enam karakteristik kegiatan bermain pada anak yang perlu dipahami oleh simulator, yaitu:<sup>43</sup>

1) Bermain muncul dari dalam diri anak

Keinginan bermain harus muncul dari dalam diri anak, sehingga anak dapat menikmati dan bermain sesuai dengan caranya sendiri. Itu artinya bermain dilakukan dengan kesukarelaan, bukan paksaan.

2) Bermain harus bebas dari aturan yang mengikat, kegiatan untuk dinikmati

Bermain pada anak usia dini harus terbebas dari aturan yang mengikat, karena anak usia dini memiliki cara bermainnya sendiri. Untuk itulah bermain pada anak selalu menyenangkan, mengasyikkan, dan menggairahkan.

---

<sup>42</sup>Eva Imania Eliasa, *Op. Cit*, hlm. 3.

<sup>43</sup>Sujiono, *Konsep Dasar Anak Usia Dini*, Rajawali Press, Jakarta, 2009 hlm. 146.

3) Bermain adalah aktivitas nyata atau sesungguhnya

Dalam bermain anak melakukan aktivitas nyata, misalnya pada saat anak bermain dengan air, anak melakukan aktivitas dengan air dan mengenal air dari bermainnya. Bermain melibatkan partisipasi aktif baik secara fisik maupun mental.

4) Bermain harus difokuskan pada proses daripada hasil

Dalam bermain anak harus difokuskan pada proses, bukan hasil yang diciptakan oleh anak. Dalam bermain anak mengenal dan mengetahui apa yang ia mainkan dan mendapatkan keterampilan baru, mengembangkan perkembangan anak dan anak memperoleh pengetahuan dari apa yang ia mainkan.

5) Bermain harus didominasi oleh pemain

Dalam bermain harus didominasi oleh pemain, yaitu anak itu sendiri tidak didominasi oleh orang dewasa, karena jika bermain didominasi oleh orang dewasa maka anak tidak akan mendapatkan makna apapun dari bermainnya.

6) Bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain

Bermain harus melibatkan peran aktif pemain. Anak sebagai pemain harus terjun langsung dalam bermain. Jika anak pasif dalam bermain anak tidak akan memperoleh pengalaman baru, karena bagi anak bermain adalah bekerja untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan baru.

Dengan adanya bermain akan memperlihatkan perilaku atau aktivitas dalam arti luas yaitu, perilaku yang nampak (*overt behavior*), dan atau perilaku yang tidak nampak (*innert behavior*). Sebagaimana diketahui perilaku atau aktivitas yang ada pada individu atau organisme itu tidak timbul dengan sendirinya, tetapi sebagai akibat dari stimulus yang diterima oleh organisme yang bersangkutan baik stimulus eksternal maupun stimulus internal. Namun demikian sebagian terbesar dari perilaku organisme itu sebagai respons terhadap stimulus eksternal. Woodworth dan Schlosberg menyatakan bahwa apa

yang ada dalam diri organisme yang berperan memberikan respons adalah apa yang telah ada atau apa yang telah dipelajari oleh organisme yang bersangkutan.<sup>44</sup> Kaitannya dengan perilaku terkait dengan budi pekerti, sebagaimana firman Allah SWT dalam surat al-Qalam ayat 4:

وَإِنَّكَ لَعَلَىٰ خُلُقٍ عَظِيمٍ (القلم: ٣)

Artinya: “*Sesungguhnya engkau (Ya Muhammad) mempunyai budi pekerti yang luhur*’ (QS. al-Qalam: 4)<sup>45</sup>

Melihat ayat di atas, dapat dipahami bahwa budi pekerti akan melahirkan perilaku yang dapat melakukan perbuatan mungkin baik, mungkin buruk.

Skinner sebagaimana dikutip oleh Bimo Walgito membedakan perilaku menjadi dua, yaitu:<sup>46</sup>

1) Perilaku yang alami (*innate behavior*)

Yaitu perilaku yang dibawa sejak organisme dilahirkan, yaitu yang berupa refleksi-refleks dan insting-insting. Perilaku yang refleksif merupakan perilaku yang terjadi sebagai reaksi secara spontan terhadap stimulus yang mengenai organisme yang bersangkutan. Reaksi atau perilaku ini terjadi secara dengan sendirinya, secara otomatis tidak diperintah oleh pusat susunan syaraf atau otak. Stimulus yang diterima oleh organisme atau individu itu tidak sampai ke otak sebagai pusat susunan syaraf, sebagai pusat pengendali perilaku. Dalam perilaku yang refleksif respons langsung timbul begitu menerima stimulus. Dengan kata lain begitu stimulus diterima oleh reseptor, langsung timbul respons melalui afektor tanpa melalui pusat kesadaran atau otak.

<sup>44</sup>Bimo Walgito, *Psikologi Sosial (Suatu Pengantar)*, Andi Offset, Yogyakarta, 2003, hlm. 15.

<sup>45</sup>Al-Qur'an Surat Al-Qalam ayat 4, Yayasan Penyelenggara Penerjemah dan Penafsir Al-Qur'an, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Kementerian Agama RI, Jakarta, 2012, hlm. 960.

<sup>46</sup>Bimo Walgito, *Op. Cit*, hlm. 17.

## 2) Perilaku operan (*operant behavior*)

Berbeda dengan perilaku reflektif, perilaku ini dikendalikan atau diatur oleh pusat kesadaran atau otak. Dalam kaitan ini stimulus setelah diterima oleh reseptor, kemudian diteruskan ke otak sebagai pusat susunan syaraf, sebagai pusat susunan syaraf kesadaran, kemudian baru terjadi respons melalui afektor. Proses yang terjadi dalam otak atau pusat kesadaran ini yang disebut proses psikologis. Perilaku atau aktivitas atas dasar proses psikologis ini yang disebut perilaku atau aktivitas psikologi.

Perilaku manusia sebagian besar ialah berupa perilaku yang dibentuk, perilaku yang dipelajari. Berkaitan dengan hal ini pembentukan perilaku bisa dilakukan dengan :<sup>47</sup>

### 1) Cara pembentukan perilaku dengan kondisioning atau kebiasaan

Yaitu pembentukan perilaku dengan cara membiasakan diri untuk berperilaku seperti yang diharapkan, akhirnya akan terbentuklah perilaku tersebut. Seperti contoh, membiasakan berdoa ketika akan tidur, dan berdoa ketika bangun tidur dan sebagainya.

### 2) Pembentukan perilaku dengan pengertian (*insight*)

Di samping pembentukan perilaku dengan cara kondisioning atau kebiasaan, pembentukan perilaku dapat ditempuh dengan pengertian atau *insight*. Yaitu dengan memberikan pengertian atau peringatan-peringatan. Seperti contoh, “bila naik motor harus memakai helm, karna helm tersebut untuk keamanan diri”.

### 3) Pembentukan perilaku dengan menggunakan model

Yaitu pembentukan perilaku dengan cara memberikan sebuah contoh atau model. Seperti halnya sebuah keteladanan seorang pemimpin, sebagai panutan yang dipimpinya.

---

<sup>47</sup>*Ibid*, hlm. 19.

Dalam pembentukan perilaku pasti ada hambatan-hambatannya, hal ini bisa mempengaruhi hasil pembentukan perilaku tersebut. Untuk mencegah terjadinya perilaku yang tidak diinginkan, ada beberapa prosedur pengendalian atau perbaikan perilaku, yaitu:<sup>48</sup>

1) Memperkuat tingkah laku bersaing

Dalam usaha merubah tingkah laku yang tidak diinginkan, diadakan penguatan tingkah laku yang diinginkan, misalnya dengan kegiatan-kegiatan kerjasama.

2) Ekstingis

Dilakukan dengan membuang atau meniadakan peristiwa-peristiwa penguat tingkah laku.

3) Stasis

Yaitu, prosedur menyuruh seseorang melakukan perbuatan berulang-ulang sehingga mereka menjadi lelah atau jera.

4) Perubahan lingkungan stimuli

5) Hukuman

Hukuman dapat mengatasi tingkah laku yang tidak diinginkan dalam waktu singkat, untuk itu perlu disertai dengan *reinforcement*, hukuman menunjukkan apa yang tidak boleh dilakukan, sedangkan *reward* menunjukkan apa yang mesti dilakukan.

Perilaku anak umur 4-6 tahun memang belum bisa dikatakan baik, karena masih labil. Kadang kita terkejut melihat tingkah lakunya ketika sedang makan bersama di meja makan, terutama di depan tamu. Bayangkan betapa terkejutnya kita melihatnya mengambil makanan seenaknya, saling berteriak, atau berkata, “ambilin dong”, tanpa menggunakan kata “tolong”. Sejak kapan mereka menjadi liar? Namun, mengajarkan anak untuk berperilaku baik tidaklah sesulit yang kita bayangkan. Pada umumnya, anak-anak sangat memahami konsep perilaku yang baik, sepanjang mereka diperlakukan dengan

---

<sup>48</sup>Dimiyati Mahmud, *Psikologi Pendidikan*, Bina Aksara, Yogyakarta, 2000, hlm. 203.

cara yang sama. Tidak ada kata “terlalu dini” untuk mulai mengajarkan dasar-dasar perilaku yang baik pada anak.<sup>49</sup> Dalam hal ini guru dan orang tua lah yang sangat berpengaruh dalam pembentukan perilaku anak usia tersebut. Karena pola pikir anak usia tersebut masih belum sempurna. Jadi anak masih membutuhkan bimbingan yang ekstra untuk pembentukan perilaku positifnya.

#### e. Perkembangan Anak dan Bermain

Anak dalam penelitian ini adalah anak usia pra sekolah. Menurut Biechler dan Snowman sebagaimana dikutip oleh Soemiarti Patmonodewo,<sup>50</sup> anak usia pra sekolah adalah mereka yang berusia antara 3-6 tahun. Mereka biasanya mengikuti program pra sekolah dan kinderganten. Sedangkan di Indonesia umumnya mereka mengikuti program tempat penitipan anak (3 bulan-5 bulan) dan kelompok bermain (usia 3 tahun), sedangkan pada usia 4-6 tahun biasanya mereka mengikuti program taman kanak-kanak.

Erik Erikson membicarakan tentang perkembangan kepribadian seseorang dengan titik berat pada perkembangan psikososial tahapan 0-1 tahun, berada tahap oral sensorik dengan krisis emosi antara ‘*trust versus mistrust*’, tahapan 3-6 tahun, mereka berada dalam tahapan dengan krisis ‘*autonomy versus shame & doubt*’ (2-3 tahun), ‘*initiative versus guilt*’ (4-5 tahun) dan tahap usia 6-11 tahun mengalami krisis ‘*industry versus inferiority*’.<sup>51</sup>

Batasan yang dipergunakan oleh *The National Association for The Education of Young Children (NAEYC)*, dan para ahli umumnya adalah sebagai berikut:<sup>52</sup>

---

<sup>49</sup>Michelle Kennedy, *Bila Anak Berperilaku Buruk*, (Terj. Ariavita Purnama Sari), Erlangga, Bandung, 2004, hlm. 8.

<sup>50</sup>Soemiarti Patmonodewo, *Pendidikan Anak Pra Sekolah*, Rineka Cipta, Jakarta, 2000, hlm. 19.

<sup>51</sup>*Ibid*, hlm. 19.

<sup>52</sup>*Ibid*, hlm. 43.

- 1) Yang dimaksudkan dengan “*Early Childhood*” (anak masa awal) adalah anak sejak lahir sampai usia delapan tahun. Hal tersebut merupakan pengertian yang baku yang dipergunakan oleh NAEYC. Batasan ini sering kali dipergunakan untuk merujuk anak yang belum mencapai usia sekolah dan masyarakat menggunakannya bagi berbagai tipe sekolah (*preschool*).
- 2) *Early Childhood Setting* (tatanan anak masa awal) menunjukkan pelayanan untuk anak sejak lahir sampai dengan delapan tahun di suatu pusat penyelenggaraan, rumah, atau institusi, seperti *Kinderganten*, sekolah dasar dan program rekreasi yang menggunakan sebagian waktu atau penuh waktu.
- 3) *Early Childhood Education* (pendidikan awal masa anak) terdiri dari pelayanan yang diberikan dalam tatanan awal masa anak. Biasanya oleh para pendidik anak usia dini (*young children*) digunakan istilah *Early Childhood* (anak masa awal) dan *Early Childhood Education* (pendidikan anak masa awal) dianggap sama atau sinonim.

Dalam Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pasal 28 ayat (2) disebutkan “Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, non formal, dan/atau informal.” Kemudian pada ayat (3) disebutkan “pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat.”<sup>53</sup> Taman Kanak-kanak (TK) menyelenggarakan pendidikan untuk mengembangkan kepribadian dan potensi diri sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik.<sup>54</sup> Artinya, bahwa dalam menyelenggarakan pembelajaran pendidikan anak usia tak lepas dari adanya pengembangan potensi dapat melalui kegiatan bermain sambil belajar.

---

<sup>53</sup>UU RI No. 20 Th. 2003, *Undang-undang Sisdiknas (Sistem Pendidikan Nasional) 2003*, Sinar Grafika, Jakarta, 2005, hlm. 16.

<sup>54</sup>*Ibid*, hlm. 52.



Selanjutnya di dalam Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 0486/U/1992 Bab I Pasal 2 Ayat (1) telah dinyatakan bahwa “Pendidikan Taman Kanak-Kanak merupakan wadah untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak didik sesuai dengan sifat-sifat alami anak.” Tindak lanjut Bab II Pasal 4 dijelaskan bahwa anak didik di TK adalah anak berusia 4-6 tahun.

Menurut *The National Association for The Education*, istilah “*Pre School*” adalah anak antara usia “*Toddler*” (1-3 tahun) dan usia masuk kelas satu; biasanya antara usia 3-5 tahun. Sementara pengertian “*Toddler*” adalah anak yang mulai berjalan sendiri sampai dengan usia tiga tahun. “*Kindergarten*” tujuannya untuk persiapan masuk kelas satu; secara perkembangan biasanya mengikuti anak usia 4-6 tahun. Dengan perkataan lain, yang dimaksud dengan anak usia TK adalah empat sampai enam tahun sedangkan anak pra sekolah adalah mereka yang berusia tiga sampai lima tahun. Biechler dan Snowman sebagaimana dikutip oleh Soemiarti Patmonodewo, menggunakan pengertian anak pra sekolah adalah mereka yang berusia 3-6 tahun.<sup>55</sup> Selanjutnya dalam tulisan skripsi ini digunakan pengertian anak pra sekolah adalah mereka yang berusia 4-6 tahun, karena usia ini memiliki kemampuan motorik kasar dan halus, sebab perkembangan fisik anak ditandai juga dengan berkembangnya kemampuan atau keterampilan motorik, baik yang kasar maupun yang lembut. Kemampuan motorik tersebut dapat dideskripsikan sebagai berikut:

---

<sup>55</sup>Soemiarti Patmonodewo, *Op. Cit*, hlm. 44.

**Tabel 2.1**  
**Perkembangan Anak dan Bermain<sup>56</sup>**

<b>Usia</b>	<b>Kemampuan Motorik Kasar</b>	<b>Kemampuan Motorik Lembut/Halus</b>
3-4 tahun	1. Naik dan turun tangga 2. Meloncat dengan dua kaki 3. Melempar bola	1. Menggunakan krayon 2. Menggunakan alat/benda 3. Meniru bentuk (meniru gerakan orang lain)
4-6 tahun	1. Meloncat 2. Mengendarai sepeda anak 3. Menangkap bola 4. Bermain olah raga	1. Menggunakan pensil 2. Menggambar 3. Memotong dengan gunting 4. Menulis huruf cetak

Implikasi perkembangan fisik ini, di taman akank-kanak perlu dirancang lingkungan pendidikan yang kondusif bagi perkembangan fisik anak secara optimal. Bagi anak-anak perlu disediakan halaman yang cukup luas dan perlengkapan permainan, yang memberikan peluang kepada anak-anak untuk dapat bergerak, dan bermain secara leluasa.

Secara tipikal, anak-anak usia taman kanak-kanak adalah:<sup>57</sup>

- 1) Memiliki rasa serba ingin tahu dalam melengkapi perbendaharaan pengetahuan. Mereka bersemangat untuk melakukan eksplorasi atas segala sesuatu di lingkungan fisiknya, terbuka atas pengalaman-pengalaman baru, tertarik dengan kata, huruf, angka, keyboard dan layar komputer. Mereka ingin menggunakan indera, tangan dan pikirannya.
- 2) Memiliki sikap antusias yang kuat terhadap sesuatu. Anak-anak usia dini mudah tertarik pada hal-hal yang baru dan cepat bosan.

<sup>56</sup>Syamsu Yusuf LN, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 2000, hlm. 146.

<sup>57</sup>Slamet Rahardjo, *Strategi Pembelajaran Musik Anak Usia Dini*, CeHa Graphics, Salatiga, 2006, hlm. 7-8.

Anak-anak usia taman kanak-kanak merupakan seorang yang ada di sekitar kata kerja: berbicara, mendengarkan, bermain, menyentuh, merasakan, membaaur, memotong, menempel, mengukur, membuat konstruksi, mencoba, bertanya. Mereka hampir selalu bergerak dan memerlukan aktivitas yang sering berubah untuk menjaga waktu penuh perhatian mereka yang singkat.

- 3) Memiliki sikap suka berpetualang yang kuat. Apa yang dilihat dan dipegang selalu ingin mencoba tanpa/belum mampu mempertimbangkan resiko yang akan dialaminya.
- 4) Memiliki minat yang tinggi untuk mengadakan observasi dan mengeksplorasi benda dan lingkungan di sekitarnya.
- 5) Dalam memecahkan persoalan-persoalan selalu berpikir berdasarkan hal-hal yang nyata/konkrit. Belum mampu melangkah ke berpikir abstrak.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dipahami bahwa secara tipikal anak usia taman kanak-kanak memiliki rasa ingin tahu, memiliki sikap antusias, memiliki sikap suka berpetualang, memiliki minat yang tinggi dan mampu memecahkan persoalan-persoalan.

Ciri-ciri akhir masa kanak-kanak adalah sebagai berikut:

- 1) Label yang digunakan orang tua
  - a) Usia yang menyulitkan, masa di mana anak tidak lagi menuruti perintah lebih banyak dipengaruhi teman sebaya daripada orang tua atau anggota keluarga yang lain
  - b) Usia tidak rapi, masa dimana anak cenderung tidak mempedulikan ceroboh dalam penampilan dan kamarnya berantakan
  - c) Usia bertengkar, masa dimana banyak terjadi pertengkar antar keluarga dan suasana rumah tidak menyenangkan bagi

semua anggota keluarga.<sup>58</sup> Artinya, ciri akhir masa kanak-kanak dilihat dari label orang tua dapat dipahami bahwa terdapat usia yang sulit dipengaruhi orang lain, usia yang kurang rapi dalam berpenampilan dan usia suka bertengkar.

2) Label yang digunakan para pendidik

a) Usia sekolah dasar, anak diharapkan memperoleh dasar-dasar pengetahuan untuk keberhasilan penyesuaian diri pada kehidupan dewasa dan memperoleh keterampilan penting tertentu

b) Periode kritis dalam dorongan berprestasi, masa dimana anak membentuk kebiasaan untuk mencapai sukses, tidak sukses atau sangat sukses. Perilaku berprestasi pada masa kanak-kanak mempunyai korelasi yang tinggi dengan perilaku berprestasi pada masa dewasa.<sup>59</sup> Artinya, ciri akhir masa kanak-kanak dilihat dari label para pendidik dapat dipahami bahwa terdapat usia sekolah dasar dan adanya periode kritis dalam dorongan berprestasi.

3) Label yang digunakan ahli psikologi

a) Usia berkelompok, masa dimana perhatian utama anak tertuju pada keinginan diterima teman sebaya sebagai anggota kelompok terutama kelompok yang bergengsi dalam pandangan teman-temannya

b) Usia penyesuaian diri, anak menyesuaikan diri dengan standar yang disetujui kelompok.<sup>60</sup> Artinya, ciri akhir masa kanak-kanak dilihat dari label psikologi dapat dipahami bahwa terdapat usia yang perlu perhatian utama serta adanya penyesuaian diri dengan kelompok.

---

<sup>58</sup>Soeparwoto, dkk, *Psikologi Perkembangan*, UNNES Press, Semarang, 2005, hlm. 60-61.

<sup>59</sup>*Ibid*, hlm. 61.

<sup>60</sup>*Ibid*, hlm. 61.

#### f. Model-model Permainan pada Anak

Permainan adalah suatu bentuk penyesuaian diri manusia yang sangat berguna menolong anak menguasai kecemasan dan konflik. Permainan sebagai suatu metode yang meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak. Adapun model permainan pada anak adalah sebagai berikut:<sup>61</sup>

1) Permainan Sensorimotor (Praktis)

Menggunakan semua indera dengan menyentuh, mengeksplorasi benda, berlari, melompat, meluncur, berputar, melempar bola

2) Permainan Symbolis (Pura-pura)

Terjadi ketika anak mentransformasikan lingkungan fisik ke suatu simbol, sehingga bersifat dramatis dan sosiodramatis. Dalam permainan *pretend*, ada 3 hal yang biasa terjadi : alat-alat, alur cerita dan peran.

3) Permainan Sosial

Adalah permainan yang melibatkan interaksi sosial dengan teman sebaya

4) Permainan Konstruktif

Mengombinasikan kegiatan sensorimotor yang berulang dengan representasi gagasan symbolis. Permainan Konstruktif terjadi ketika anak-anak melibatkan diri dalam suatu kreasi atau konstruksi suatu produk atau suatu pemecahan masalah ciptaan sendiri.

5) Games

Adalah kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kenikmatan dan menyenangkan yang melibatkan aturan dan seringkali kompetisi dengan satu anak atau lebih.

---

<sup>61</sup>Eva Imania Eliasa, *Op. Cit*, hlm. 3-4.

Berdasarkan uraian di atas, model-model permainan pada anak dapat dilakukan melalui permainan yang dapat membangun motorik halus, seperti permainan sosial dan motorik kasar, seperti games.

### 3. Kreativitas Anak

#### a. Pengertian Kreativitas Anak

Kreativitas pada hakekatnya adalah hasil dari interaksi antara individu dan lingkungannya.<sup>62</sup> Kreativitas berasal dari bahasa Inggris *Create* yang artinya mencipta, sebagaimana firman Allah dalam surat An-Nahl ayat 78:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ  
الْسَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿٧٨﴾

Artinya: “Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.” (Qs. An-Nahl: 78)<sup>63</sup>

Melihat ayat di atas, dapat dipahami pada dasarnya kreativitas memiliki proses, sebagaimana tergambar dalam al-Qur’an bahwa seseorang dapat mendengar, melihat tentu ada yang menciptakan dan atau ada yang membantunya yaitu ibu.

Ditinjau dari bahasa, kata kreativitas berasal dari kata kreatif atau dalam bahasa Inggris *creativity* yang berarti kesanggupan atau kemampuan untuk menciptakan, daya cipta.<sup>64</sup> Seseorang sendiri dapat memengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan dimana ia berada, dengan demikian baik perubahan di dalam individu maupun di dalam lingkungan dapat menunjang atau dapat menghambat upaya kreatif.

<sup>62</sup>Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Rineka Cipta, Jakarta, 2001, hlm. 12.

<sup>63</sup>Al-Qur’an Surat An-Nahl Ayat 78, Yayasan Penyelenggara Penerjemah dan Penafsiran Al-Qur’an, *Al-Qur’an dan Terjemahnya*, Kementerian Agama RI, Jakarta, 2012, hlm. 276.

<sup>64</sup>John M. Echol dan Hassan Shadily, *Kamus Inggris Indonesia*, Gramedia, Jakarta, 2000, hlm. 154.

Implikasinya adalah kemampuan kreatif dapat ditingkatkan melalui pendidikan.<sup>65</sup> Dapat dipahami bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang sesuai dengan perubahan dalam lingkungannya.

Adapun pengertian kreativitas menurut beberapa tokoh pendidikan adalah sebagai berikut:

1) Menurut Baron, kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru.<sup>66</sup> Artinya, kreativitas merupakan potensi seseorang untuk mengeluarkan sesuatu yang berbeda dengan yang lainnya.

2) Dedy Supriyadi

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik merupakan gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.<sup>67</sup> Artinya, kreativitas adalah gagasan yang nyata dalam melahirkan ide kreatif yang baru atau berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

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.

Istilah anak didik dalam bahasa Arab bisa dipakai kata *al-thiflu* atau *an-nasyi'*, sedangkan untuk istilah murid atau pelajar, biasa dipakai istilah *al-muta'allim*, *at-tilmidz*, dan *at-thalib*.<sup>68</sup> Adanya berbagai istilah itu pada hakikatnya tidaklah mengandung perbedaan-

---

<sup>65</sup>Utami Munandar, *Op. Cit*, hlm. 13.

<sup>66</sup>Muhammad Ali dan Muhammad Asrori, *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*, Bumi Aksara, Jakarta, 2004, hlm. 41.

<sup>67</sup>Dedy Supriyadi, *Kreativitas Kebudayaan dan Perkembangan IPTEK*, Alfabeta, Bandung, 1997, hlm. 7.

<sup>68</sup>Ahmad Falah, *Aspek-aspek Pendidikan Islam*, Idea Press, Yogyakarta, 2010, hlm. 52.

perbedaan yang prinsip, sehingga bisa dipakai salah satu dari istilah-istilah tersebut ataupun dipergunakan secara bersama-sama.

Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 4, menyatakan peserta didik adalah sebagai anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan dirinya melalui proses pendidikan pada jalur jenjang dan jenis pendidikan tertentu.<sup>69</sup> Peserta didik merupakan orang yang memiliki potensi dasar, yang perlu dikembangkan melalui pendidikan, baik secara fisik maupun psikis, baik pendidikan itu di lingkungan keluarga, sekolah maupun di lingkungan masyarakat dimana anak tersebut berada.

Sebagai peserta didik juga harus memahami hak dan kewajibannya serta melaksanakannya. Hak adalah sesuatu yang harus diterima oleh peserta didik, sedangkan kewajiban adalah sesuatu yang wajib dilakukan atau dilaksanakan oleh peserta didik. Namun itu semua tidak terlepas dari keterlibatan pendidik, karena seorang pendidik harus memahami dan memberikan pemahaman tentang dimensi-dimensi yang terdapat didalam diri peserta didik terhadap peserta didik itu sendiri, kalau seorang pendidik tidak mengetahui dimensi-dimensi tersebut, maka potensi yang dimiliki oleh peserta didik tersebut akan sulit dikembangkan, dan peserta didikpun juga mengenali potensi yang dimilikinya.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat penulis simpulkan bahwa kreativitas anak didik adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan hal-hal yang baru sebagai hasil dari keunikan pribadinya dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

#### **b. Ciri-ciri Kreativitas**

Menurut Forraine mengemukakan karakteristik kreativitas yang dikutip Muhammad Ali dan Muhammad Asrori adalah sebagai berikut:

---

<sup>69</sup>Tim Penyusun, *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003*, Fukosindo Mandiri, Bandung, 2012, hlm. 3.



- 1) Memiliki rasa ingin tahu yang besar
- 2) Tekun dan tidak mudah bosan
- 3) Percaya diri dan mandiri
- 4) Merasa tertantang oleh kemajemukan atau kompleksitas
- 5) Berani mengambil resiko
- 6) Berfikir divergen.<sup>70</sup>

Berdasarkan uraian di atas, dapat dipahami bahwa ciri kreativitas adalah memiliki rasa ingin tahu, tidak malas, senang dengan tantangan, berani dengan kondisi apapun dan sebagainya.

Ramayulis mendeskripsikan enam kriteria peserta didik, yaitu:

- 1) Peserta didik bukanlah miniatur orang dewasa tetapi memiliki dunianya sendiri
- 2) Peserta didik memiliki periodasi perkembangan dan pertumbuhan
- 3) Peserta didik adalah makhluk Allah yang memiliki perbedaan individu baik disebabkan oleh faktor bawaan maupun lingkungan dimana ia berada
- 4) Peserta didik merupakan dua unsur utama jasmani dan rohani, unsur jasmani memiliki daya fisik, dan unsur rohani memiliki daya akal hati nurani dan nafsu
- 5) Peserta didik adalah manusia yang memiliki potensi atau fitrah yang dapat dikembangkan dan berkembang secara dinamis.<sup>71</sup>

Di dalam proses pendidikan seorang peserta didik yang berpotensi adalah objek atau tujuan dari sebuah sistem pendidikan yang secara langsung berperan sebagai subjek atau individu yang perlu mendapat pengakuan dari lingkungan sesuai dengan keberadaan individu itu sendiri. Sehingga dengan pengakuan tersebut seorang peserta didik akan mengenal lingkungan dan mampu berkembang dan membentuk kepribadian sesuai dengan lingkungan yang dipilihnya dan

---

<sup>70</sup>Muhammad Ali dan Muhammad Asrori, *Op. Cit*, hlm. 53.

<sup>71</sup>Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam*, Rineka Cipta, Jakarta, 2002, hlm. 77.

mampu mempertanggung jawabkan perbuatannya pada lingkungan tersebut.

Sehingga agar seorang pendidik mampu membentuk peserta didik yang berkepribadian dan dapat mempertanggungjawabkan sikapnya, maka seorang pendidik harus mampu memahami peserta didik beserta segala karakteristiknya. Adapun hal-hal yang harus dipahami adalah: kebutuhannya, dimensi-dimensinya, intelegensinya dan kepribadiannya.<sup>72</sup> Allah SWT berfirman:

قَالَتْ إِحْدَاهُمَا يَا أَبَتِ اسْتَجِرْهُ<sup>ط</sup> إِنَّ خَيْرَ مَن اسْتَجَرْتَ الْقَوِيُّ الْأَمِينُ ﴿٢٦﴾

Artinya: “Salah seorang dari kedua wanita itu berkata: "Ya bapakku ambillah ia sebagai orang yang bekerja (pada kita), karena Sesungguhnya orang yang paling baik yang kamu ambil untuk bekerja (pada kita) ialah orang yang kuat lagi dapat dipercaya". (Qs. Al-Qashas:26)<sup>73</sup>

Melihat ayat di atas, dapat dipahami seseorang yang memiliki kreativitas karena adanya ciri yang dimilikinya salah satunya adalah kekuatan, karena dengan adanya kekuatan akan memberikan kemudahan bagi seseorang untuk menciptakan kreativitas.

### c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Menurut Clark sebagaimana yang dikutip oleh Utami Munandar, bahwa mengategorikan faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas ke dalam dua kelompok, yaitu faktor yang mendukung dan faktor yang menghambat. Faktor-faktor yang dapat mendukung perkembangan kreativitas adalah sebagai berikut:

- 1) Situasi yang menghadirkan kelengkapan serta keterbukaan.
- 2) Situasi yang memungkinkan dan mendorong timbulnya banyak pertanyaan.
- 3) Situasi yang dapat mendorong dalam rangka menghasilkan sesuatu.

<sup>72</sup>Muhammad Ali dan Muhammad Asrori, *Op. Cit.*, hlm. 78.

<sup>73</sup>Al-Qur'an Surat Al-Qashas Ayat 26, Yayasan Penyelenggara Penerjemah dan Penafsir Al-Qur'an, *Al-Qur'an dan Tarjemahannya*, Kementerian Agama RI, Jakarta, 2012, hlm. 362.

- 4) Situasi yang mendorong tanggung jawab dan kemandirian.
- 5) Situasi yang menekankan inisiatif diri untuk menggali, mengamati, bertanya, merasa, mengklasifikasikan, mencatat, menerjemahkan, memperkirakan, menguji hasil perkiraan dan mengkomunikasikan.
- 6) Kewibahasaan yang memungkinkan untuk pengembangan potensi kreativitas secara lebih luas karena akan memberikan pandangan dunia secara lebih bervariasi, lebih fleksibel dalam menghadapi masalah, dan mampu mengekspresikan dirinya dengan cara yang berbeda dari umumnya yang dapat muncul dari pengalaman yang dimilikinya.
- 7) Posisi kelahiran (berdasarkan tes kreativitas, anak sulung laki-laki lebih kreatif daripada anak laki-laki yang lahir kemudian)
- 8) Perhatian dari orang tua terhadap minat anaknya, stimulasi dari lingkungan sekolah, dan motivasi diri.<sup>74</sup>

Berdasarkan uraian di atas, dapat dipahami bahwa faktor yang mempengaruhi kreativitas adalah adanya kemandirian dan tanggung jawab dalam diri seseorang, adanya keterbukaan dan kejujuran dalam berkreasi, adanya inisiatif dalam mengembangkan ide pikirnya dan sebagainya.

Sedangkan faktor-faktor yang menghambat perkembangan kreativitas adalah sebagai berikut:

- 1) Adanya kebutuhan akan keberhasilan, ketidakberanian dalam menanggung resiko, atau upaya mengejar sesuatu yang belum diketahui.
- 2) Konformitas terhadap teman-teman kelompoknya dan tekanan sosial.
- 3) Kurang berani dalam melakukan eksplorasi, menggunakan imajinasi, dan penyelidikan.
- 4) *Stereotip* peran seks atau jenis kelamin.
- 5) Diferensiasi antara bekerja dan bermain.

---

<sup>74</sup>Utami Munandar, *Op. Cit*, hlm. 74-75.

- 6) Otoritarianisme.
- 7) Tidak menghargai terhadap fantasi dan khayalan.<sup>75</sup>

Berdasarkan uraian di atas, dapat dipahami bahwa dalam meningkatkan kreativitas terdapat faktor-faktor yang mengambatnya yaitu kurang berani dalam mengeluarkan ide kreatifnya, kurang percaya diri dalam melakukan ekspolrasi, adanya kondisi yang tidak mendukung dalam menanggung resiko.

#### **d. Pentingnya Pengembangan Kreativitas**

Pengembangan kreativitas sangat penting bagi pengembangan potensi anak (siswa) dengan tujuan untuk menggali kemampuan terdalam dari bakatnya. Menurut Utami Munandar, kreativitas dapat dipupuk dan dikembangkan dalam diri anak (siswa) dengan alasan:

- 1) Dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya, dan perwujudan diri termasuk salah satu kebutuhan pokok dalam kehidupan manusia.
- 2) Kreativitas atau berfikir kreatif, sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan, penyelesaian terhadap suatu masalah merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini kurang perhatian dalam pendidikan formal.
- 3) Bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat tetapi juga memberikan keputusan kepada individu.
- 4) Kreativitas yang memungkinkan manusia meningkatkan kreativits hidupnya.<sup>76</sup>

Berdasarkan pentingnya pengembangan kreativitas di atas, dapat dipahami bahwa untuk menciptakan kreativitas perlu adanya pengembangan diri, karena akan mewujudkan kreasi, berfikir kreatif untuk meningkatkan kemampuan bakatnya.

---

<sup>75</sup>Mohammad Ali dan Mohammad Asrori, *Op. Cit*, hlm. 53.

<sup>76</sup>Utami Munandar, *Op. Cit*, hlm. 31.

## B. Pembentukan Kreativitas Melalui Model Bermain Pararel

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir dari permainan tersebut. Sebagian orang tua yang berpendapat bahwa anak yang terlalu banyak bermain akan membuat anak menjadi malas belajar dan menjadikan rendahnya kemampuan intelektual anak. Pendapat ini kurang begitu tepat dan bijaksana, karena beberapa ahli psikologi dan ahli perkembangan anak sepakat bahwa permainan sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan anak.

Bermain adalah hal penting bagi seorang anak, permainan dapat memberikan kesempatan untuk melatih keterampilannya secara berulang-ulang dan dapat mengembangkan ide-ide sesuai dengan cara dan kemampuannya sendiri. Kesempatan bermain sangat berguna dalam memahami tahap perkembangan anak yang kompleks.

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.<sup>77</sup>

---

<sup>77</sup>Jauhad Muhammad Awwad, *Mendidik Anak Secara Islami*, Gema Insani Press Jakarta, 1999, hlm. 29.

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik merupakan gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.<sup>78</sup> 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.

Dalam bermain, anak-anak dapat berimajinasi sehingga dapat meningkatkan daya kreativitas anak-anak. Adanya kesempatan untuk berfikir antara batas-batas dunia nyata menjadikan anak-anak dapat mengenal proses berfikir yang lebih kreatifif yang akan sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari.<sup>79</sup> Artinya, bermain paralel dan kreativitas sangatlah erat hubungannya, karena bermain paralel akan memberikan ide-ide baru dalam permainan sehingga ini memunculkan kreativitas peserta didik satu dengan yang lainnya.

### C. Penelitian Terdahulu

Penting untuk diketahui bahwa penelitian dengan tema senada juga pernah dilakukan para peneliti terdahulu. Dengan ini akan menunjukkan letak perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan saat ini.

1. Indrayuda dengan judul penelitian “Penerapan Model Pembelajaran PAI di SMP Negeri 5 Kota Solok”, dalam penelitiannya dihasilkan bahwa penerapan pembelajaran PAI di sekolah-sekolah berjalan dengan baik, dan dapat memenuhi tujuan dan sasaran pendidikan yang tertera dalam kurikulum seperti Kurikulum Berbasis Kompetensi. Hal ini secara klasik disebabkan oleh berbagai kemampuan guru dapat menjabarkan materi pelajaran dengan baik. Kekurangmampuan guru tersebut bisa saja berasal

---

<sup>78</sup>Dedy Supriyadi, *Kreativitas Kebudayaan dan Perkembangan IPTEK*, Alfabeta, Bandung, 1997, hlm. 7.

<sup>79</sup>Eva Imania Eliasa, *Op. Cit*, hlm. 8.

dari penerapan yang dilakukan dalam pembelajaran tidak menguasai model yang baik dan tepat.

2. Siti Nashiroh dengan judul penelitian "Studi Analisis Penanaman Nilai-nilai Akhlak Melalui Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas IV-V SD 2 Gondosari Gebog Kudus Tahun Pelajaran 2010/2011" dalam penelitiannya dihasilkan bahwa proses pembelajaran PAI di SD 2 Gondosari Gebog Kudus yang dilakukan menurut hasil penelitian penulis adalah kategori baik, karena guru PAI sebelum mengajar membuat rencana pembelajaran atau satuan pelajaran dengan tujuan agar materi yang diajarkan nanti bisa memberikan pemahaman bagi siswa sehingga dapat meningkatkan prestasi belajarnya. Juga dalam mengajar guru PAI menggunakan KTSP. Sehingga penanaman nilai-nilai akhlak siswa kelas IV dan V SD 2 Gondosari Gebog Kudus tahun pelajaran 2010/2011 menurut hasil penelitian yang telah dilakukan penulis adalah kategori baik, karena guru PAI di dalam menanamkan nilai-nilai akhlak sesuai dengan ajaran Rasulullah SAW dan berdasarkan hadis-hadis shahih. Di samping itu guru PAI sangat menekankan agar siswa dapat melaksanakan nilai-nilai akhlak dalam kehidupan sehari-hari, baik di sekolah, maupun di rumah. Misalnya di sekolah dapat menghormati guru serta menyayangi temannya, di rumah dapat berbuat baik pada orang tua. Di samping itu guru PAI yang mengajar di SD 2 Gondosari Gebog Kudus di dalam pembelajarannya telah menggunakan KTSP.
3. Abas Rosadi, dengan judul "*Peran Guru dalam Meningkatkan Kreativitas Anak di TK Budi Mulia Dua Yogyakarta*". Hasil penelitian skripsi ini adalah guru mempunyai peran yang bervariasi. Guru tidak hanya berperan sebagai pendidik dalam berbagai aktifitas yang dilakukan anak didiknya, tetapi guru juga berperan sebagai pembimbing, organisatoris, motivator serta fasilitator dalam proses pembelajarannya. Langkah pembelajaran yang digunakan yaitu dengan "*Happy Learning*" dan "*Fun Learning*".

#### D. Kerangka Berpikir

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.

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik merupakan gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.<sup>80</sup> 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.

Untuk mengembangkan kreativitas, anak tidak hanya perlu mendapatkan latihan saja, tetapi juga harus diisi dengan bahan-bahan yang dapat menjadi bahan untuk mancutuskan 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.

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.<sup>81</sup> Melihat beberapa ciri di atas, bermain dapat diartikan sebagai suatu kegiatan

---

<sup>80</sup>Dedy Supriyadi, *Kreativitas Kebudayaan dan Perkembangan IPTEK*, Alfabeta, Bandung, 1997, hlm. 7.

<sup>81</sup>Tim Penyusun, *Modul Permainan Anak dan Aktivitas Ritmik*, UT, Jakarta, 2010, hlm. 3.



yang dilakukan secara sadar, suka rela tanpa paksaan, dan tak sungguhan 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.<sup>82</sup> Mereka melakukan kegiatan paralel; 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. Adapun bentuk kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

---

<sup>82</sup>*Ibid*, hlm. 4.

**Gambar 2.1**  
**Kerangka Berpikir**

