

ABSTRAK

Nur Hidayah (112122) meneliti tentang “**Penerapan *Quantum Games* dalam Meningkatkan Kreativitas Anak di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus Tahun Pelajaran 2016/2017**”, Program S.1 Jurusan Tarbiyah Pendidikan Agama Islam (PAI) Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Kudus, 2016.

Latar belakang penelitian ini karena kurangnya kemampuan kreativitas anak pada pendidikan anak usia dini terutama di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis tentang: 1) Penerapan *Quantum Games* dalam Meningkatkan Kreativitas Anak di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus, dan 2) Kelebihan dan kekurangan penerapan *Quantum Games* dalam Meningkatkan Kreativitas Anak di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif. Sesuai dengan obyek kajian, maka penelitian ini adalah penelitian lapangan. Disini peneliti mengambil lokasi di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus.

Sumber data dalam penelitian ini yaitu sumber primer dan sekunder. Sumber data primer yaitu kepala RA, guru kelas B, dan wali murid anak kelas B. Sedangkan sumber data sekunder adalah buku, kepustakaan, dokumentasi dan tabel. Adapun teknik pengumpulan datanya adalah observasi, interview dan dokumentasi. Serta uji keabsahan data berupa: *creadibility*, *transferability*, *depondability*, *confirmability*. Sedangkan teknik analisis data dilakukan dengan reduksi data, penyajian data dan verifikasi data.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Penerapan *Quantum Games* dalam Meningkatkan Kreativitas Anak di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus itu sangat efektif. *Quantum Games* adalah metode pembelajaran anak usia dini yang mempunyai tujuan untuk mengubah energi bermain anak menjadi cahaya kecerdasan. Dan dalam penerapannya memperhatikan prinsip-prinsip umum metode pembelajaran *Quantum Games* itu sendiri. Cara menerapkan *Quantum Games* dalam meningkatkan kreativitas adalah dengan memasukkan dalam kegiatan pembelajaran baik dari awal sampai akhir pembelajaran. Dengan menyelinginya berupa nyanyian maupun gerakan. Jadi, setelah anak-anak diajak bernyanyi dan menari muncullah rasa takjub, imajinasi, rasa ingin tahu, dan banyak pertanyaan yang muncul dalam benak anak. Sehingga saat guru menyuruh anak untuk menggambar ia akan menggambar sesuai dengan kreativitasnya. 2) Kelebihan dari metode *Quantum Games* adalah pembelajarannya lebih menyenangkan dan mengesankan anak sehingga anak-anak mampu mengembangkan kretivitasnya. Kekurangan dari penerapan metode *Quantum Games* adalah untuk awal pembelajaran *Quantum Games* membutuhkan waktu yang lama karena pada pembelajaran ini tidak hanya gerakan saja yang dimainkan tapi otak anak juga ikut berfikir untuk gerakan selanjutnya sesuai dengan lagu.

Kata Kunci: *Quantum*, *Games*, Kreativitas, Anak Usia Dini.