

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menuntut ilmu merupakan suatu hal yang diwajibkan dalam ajaran agama Islam. Dan Rasulullah pun menganjurkan tentang adanya mencari ilmu bagi setiap umatnya. Pendidikan adalah kebutuhan asasi setiap manusia. Dengan demikian dapat dipahami bahwa mencari ilmu itu wajib bagi setiap orang Islam yang bernyawa baik itu anak-anak maupun orang dewasa. Pendidikan harus dimulai sejak dini. Sejak anak lahir memang pendidikan sudah perlu dimulai.¹ Dengan demikian mencari ilmu itu dapat terealisasi dengan jalan pendidikan dan pendidikan sendiri itu dimulai dari anak usia dini.

Allah pun berfirman dalam surat Al-Baqarah ayat 31-32

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَٰؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ﴿٣١﴾ قَالُوا سُبْحَنَكَ لَا عِلْمَ لَنَا إِلَّا مَا عَلَّمْتَنَا إِنَّكَ أَنْتَ الْعَلِيمُ الْحَكِيمُ ﴿٣٢﴾

Artinya: 31. “Dan Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakan kepada para Malaikat lalu berfirman: “sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu memang benar-benar orang-orang yang benar!”. 32. Meraka menjawab: “Maha Suci Engkau, tidak ada yang kami ketahui selain dari apa yang telah Engkau ajarkan kepada kami: sesungguhnya Engkaulah Yang Maha Mengetahui lagi Maha Bijaksana.”²

Ayat di atas menjelaskan bahwa manusia dianugerahi Allah potensi untuk mengetahui nama atau fungsi dan karakteristik benda-benda. Dan menjelaskan pula anugerah potensi yang dimiliki manusia sejak kecil atau

¹Anita Yus, *Model Pendidikan Anak Usia Dini*, Kencana Prenada Media Group, Jakarta, 2011, hlm. 2.

²Al Quran dan Terjemahnya, *Depatemen Agama Republik Indonesia*, Jumanatul Ali-ART (J-ART), Bandung, 2004, hlm. 6.

anak-anak. Maka dari itu kita harus mengolah potensi yang dimiliki anak dengan pendidikan anak usia dini.

Pendidikan anak usia dini adalah merupakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian stimulus pendidikan agar membantu perkembangan, pertumbuhan baik jasmani maupun rohani sehingga anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan yang lebih lanjut. Pendidikan anak usia dini juga merupakan pendidikan yang paling mendasar dan menempati kedudukan sebagai *golden age* dan sangat strategis dalam pengembangan sumber daya manusia.³ Membahas masalah pendidikan anak usia dini tentu perlu membutuhkan pemikiran yang lebih. Karena pada kenyataannya masih banyak permasalahan-permasalahan yang disebabkan pembelajaran yang tidak sesuai dengan tahap perkembangan si anak. Sehingga menimbulkan anak-anak generasi bangsa sekarang ini kurang berkualitas.

Memang disadari atau tidak, bangsa kita selama ini lebih cenderung menjadi bangsa pemakai atau konsumen belaka. Mulai dari produk yang dihasilkan dengan proses teknologi tinggi maupun teknologi sederhana, kita tinggal memakainya. Jangankan *chip* komputer dan bahasa pemrograman computer atau aplikasinya, alat-alat listrik dan elektronik sederhana saja kita mengandalkan bangsa lain. Bahkan beragam produk fashion, makanan, maupun minuman pun banyak yang berasal dari impor. Secara umum kondisi ini terjadi karena kegagalan sistem dan proses pendidikan dalam mewujudkan sumberdaya manusia (SDM) Indonesia yang unggul. SDM yang unggul adalah yang memiliki daya saing tinggi, inovatif, kreatif, dan mampu menghadapi segala tantangan yang ada baik lokal, regional, maupun global. Bangsa kita sebenarnya dapat menjadi bangsa yang maju, jika kita memiliki SDM yang unggul. Untuk membangun SDM yang unggul hanya ada satu jalan yaitu melalui pendidikan.⁴

³Martinis Yamin, *Panduan PAUD Pendidikan Anak Usia Dini*, Gaung Persada Press Group, Jakarta, 2013, hlm. 1.

⁴Miftahul A'la, *Quantum Teaching*, Diva Press, Jogjakarta, 2012, hlm. 197.

Selain SDM yang unggul bangsa kita juga lemah dalam pendidikan moral atau akhlak. Melihat realita yang ada pendidikan moral atau akhlak di Indonesia belum tercapai. Karena yang terjadi adalah proses pendidikan yang hanya berupa transfer ilmu pengetahuan (*transfer knowledge*) dan pembelajaran ini tidaklah cukup untuk membentuk pribadi yang kreatif dan inovatif.⁵ Dengan demikian untuk membentuk anak yang berkualitas daya kreativitasnya memerlukan seorang guru yang mampu memahami kemampuan anak dan yang dibutuhkan anak pada tahap perkembangannya. Serta guru harus mampu memilih strategi atau metode yang tepat untuk mengembangkan daya kreativitas anak.

Guru mengembangkan kreativitas anak, tentu metode-metode yang dipilih adalah metode yang dapat menggerakkan anak untuk meningkatkan motivasi rasa ingin tahu dan mengembangkan imajinasi. Dalam mengembangkan kreativitas anak metode yang dipergunakan mampu mendorong anak mencari dan menemukan jawabannya, membuat pertanyaan yang membantu memecahkan, memikirkan kembali, membangun kembali dan menemukan hubungan baru.⁶ Jadi, dapat dikatakan itu adalah hal yang kelihatan mudah. Tapi kenyataannya sangat sulit apalagi objeknya adalah anak-anak. Pasti dalam mengembangkan kreativitas anak akan banyak menemukan permasalahan.

Permasalahan yang ada pada anak usia TK itu tidak dapat disuruh duduk diam selama jam kegiatan. Bagi anak TK duduk diam selama jam kegiatan merupakan pekerjaan yang amat berat. Anak membutuhkan dan menuntut untuk bergerak yang melibatkan koordinasi otot kasar misalnya merayap, merangkak, berjalan, berlari, meloncat, melompat, menendang dan melempar. Anak memerlukan kesempatan untuk menggunakan tenaga sepenuhnya untuk melakukan kegiatan.⁷ Tapi terkadang kita malah menghentikan gerak anak dengan memarahinya. Itulah salah satu yang

⁵Miftahul A'la *Ibid*, hlm. 198.

⁶Moeslichatoen, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*, PTRineka Cipta, Jakarta, 1999, hlm. 9.

⁷Moeslichatoen, *Ibid*, hlm. 10.

menyebabkan perkembangan kreativitas anak terhambat. Tidak hanya itu saja kreativitas anak bisa tidak berkembang dengan berkurangnya proses imajinasi anak.

Berkurangnya proses imajinasi anak usia dini, bukan saja disebabkan karena mereka mulai disibukkan dengan berbagai kegiatan di sekolah, tetapi karena banyaknya peraturan yang mengekangnya. Perlakuan, penghargaan, dan pola asuh orang dewasa di sekitar anak dapat menghambat daya kreativitas tersebut. Di sekolah misalnya, banyak hal yang membuat jiwa kreativitas anak terpinggirkan, anak-anak tidak bebas lagi untuk berkreasi dan mengembangkan imajinasinya, bahkan mereka tidak bebas untuk memilih posisi duduk, dilarang banyak bertanya, tidak boleh belajar sambil tengkurap, tidak dapat belajar di halaman, dan dilarang menggambar benda-benda aneh. Di samping itu, sejalan dengan perkembangan teknologi dalam era globalisasi sekarang ini, bagi sebagian anak terutama di perkotaan, memasuki usia tiga tahun mereka sudah mulai berkenalan dengan dunia maya, terbiasa main *game* di internet, bahkan menjelang usia sekolah mereka sudah berkenalan dengan *facebook*. Di sinilah pentingnya perkembangan kreativitas anak usia dini agar berbagai potensi yang mereka miliki dapat tersalurkan secara positif.⁸

Sekarang ini tentu banyak sekali metode yang diterapkan untuk mengembangkan potensi anak. Tapi kita seorang guru harus sekreatif mungkin untuk memilih metode yang tepat dan yang sesuai dengan masa perkembangan anak. Kebanyakan sekarang ini hilang kesadaran para orang tua akan dunia anak mereka. Kalau saja para orang tua adalah orang yang berpengetahuan luas tentu tidak akan memaksakan kehendaknya terhadap anak-anak mereka di usia yang masih sangat dini. Para orang tua akan merasa marah jika anak-anak mereka lebih senang bermain daripada belajar. Perlu kita mengetahui bahwasannya dunia anak adalah dunia bermain, tertawa, bercanda, bebas tanpa beban dan juga tuntutan. Tapi hal ini banyak diabaikan di masyarakat di tengah-tengah zaman modern sekarang ini. Sehingga

⁸E. Mulyasa, *Manajemen PAUD*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2014, hlm. 92.

dampaknya adalah besok kalau mereka dewasa. Karena dalam kehidupan anak-anak ada yang terlewat yaitu masa anak-anak mereka.

Dapat kita lihat sekarang ini, masih adakah anak-anak yang bermain betengan, sudimpet, ingklik, jamuran atau anak perempuan yang bermain pasar-pasaran. Sekarang sudah tidak ada lagi karena anak mulai umur tiga tahun sekarang bermain *game* ataupun sejenisnya. Itulah yang mengakibatkan bangsa kita sulit menjadi negara yang maju. Andai saja para orang tua, guru dan masyarakat sadar akan pentingnya bermain. Pasti tingkat pengangguran di Indonesia rendah. Dan tingkat kejahatan akan sedikit berkurang. Dari permianan di atas itu, seorang anak tidak perlu membeli barang yang mewah atau harganya mahal tapi cukup anak-anak memanfaatkan sumber daya alam yang ada di sekitarnya. Misalnya saat anak-anak sedang bermain peran dalam permainan pasar-pasaran tentu membutuhkan yang namanya uang, dan barang-barang yang dibutuhkan seorang pedagang. Disisi lain disini juga akan membentuk kerjasama dan gotong royong. Tentu disini akan menumbuhkan jiwa yang kreatif dan positif. Kreatifnya adalah saat anak-anak mencari bahan yang digunakan saat bermain misalnya pelepah pisang yang dianggap sebagai makanan tahu karena dibentuk kotak seperti tahu atau daun ketela yang di potong-potong kecil untuk sayuranya. Tentu untuk melakukan hal itu seorang anak secara tidak sengaja telah melatih kemampuan kreativitasnya. Sedangkan untuk yang menjadi pembelinya memerlukan uang untuk dapat membeli tahu yang dibuat dari pelepah pisang dan sayur dari daun ketela. Maka anak yang menjadi pembeli tadi menggunakan daun angka sebagai uangnya. Apabila daunnya berwarna hijau berarti seribu dan pabila daunnya berwarna kuning berarti puluhan. Tentu semua permainan ini membutuhkan pemikiran yang sangat tinggi bagi anak-anak. Selain itu juga melatih mereka untuk dapat memahami kondisi masing-masing, misalnya akan melatih sikap kerjasama, gotong royong dan musyawarah untuk mufakat.⁹

⁹Data diperoleh dari hasil Observasi di lingkungan masyarakat desa Hadipolo Jekulo Kudus, tanggal 3 September 2016.

Setidaknya jika anak-anak kita bisa mempunyai sifat-sifat di atas melalui permainannya. Tentu dunia akan merasa aman dan damai. Karena satu sama lain kita adalah saudara yang di anjurkan untuk saling menjaga dan membantu sama lain. Saling mengingatkan jika ada yang salah. Dan akan meminimalisir sifat iri dan dengki terhadap sesamanya. Tapi kini semuanya tinggal kenangan dan sejarah yang tidak mungkin untuk diputar dan dikembalikan lagi. Tapi setidaknya kita sebagai guru yang akan melahirkan generasi bangsa berikutnya perlu memikirkan solusi dari adanya permasalahan yang muncul akibat dari zaman modernisasi maupun gobalisasi sekarang ini.

Adapun upaya yang dapat dilakukan guru untuk menghargai arti bermain itu adalah dengan memberikan pengalaman dan kesempatan aktivitas bermain anak. Bermain yang tanpa dibatasi dengan waktu dan peraturan bermain membuat anak punya banyak waktu untuk eksplorasi sendiri serta mengonstruksi pengetahuan sendiri. Untuk upaya tindakan protektif kepada anak, guru dapat memberikan kenyamanan dan lingkungan yang mendukung untuk bermain dan merancang lingkungan bermain *outdoor*. Tujuannya adalah agar kebebasan anak ketika bermain tidak terganggu dengan lingkungan yang membahayakannya. Anak dapat memilih mainan apapun dan bermain dengan bebas tanpa takut cedera.¹⁰

Untuk merealisasikan tujuan dari pendidikan anak usia dini maka memerlukan metode pembelajaran yang sesuai dengan usia anak. Sekarang banyak bermunculan metode yang digunakan dalam pembelajaran anak usia dini diantaranya adalah *edutainment*. Pembelajaran *edutainment* merupakan suatu kegiatan pembelajaran dimana dalam pelaksanaannya lebih mengedepankan kesenangan dan kebahagiaan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Dengan kata lain, belajar dilakukan dengan cara yang menyenangkan, bukan sebaliknya membosankan dan dalam kondisi tertekan.¹¹

¹⁰Mohammad Fauziddin, *Pembelajaran PAUD: Bermain, Bercerita, dan Menyanyi Secara Islami*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2014, hlm. 7.

¹¹M. Fadlilah dkk, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini: Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif dan Menyenangkan*, Kencana Prenamedia Group, Jakarta, 2014, hlm. 3-4.

Dilihat dari pengetian metode pembelajaran *edutainment* kurang sesuai dengan prinsip pendidikan anak usia dini yaitu bermain sambil belajar bukan belajar sambil bermain. Titik tekannya adalah bermain bukan belajar. Jadi, dapat dikatakan metode pembelajaran *edutainment* kurang tepat dalam melejitkan imajinasi anak. Begitu pula dengan metode-metode yang lain kesesuaiannya dalam pendidikan anak usia dini kurang cocok.

Awalnya *Quantum Games* adalah metode yang dalam praktiknya mengajarkan cara “belajar” anak itu sendiri. Tentunya berbeda dengan metode yang muncul di era *quantum* yang hanya menyarankan agar anak-anak meniru bagaimana cara belajar anak kecil. Kehadiran *Quantum Games* diharapkan dapat mengajarkan anak cara bermain, sehingga hasilnya jauh lebih menakjubkan.¹²

Pembelajaran *Quantum Games* di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus merupakan metode pembelajaran yang muncul karena adanya permasalahan rendahnya tingkat kreativitas anak usia dini. Penerapan pembelajaran *Quantum Games* di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus ini pengaplikasiannya cocok untuk semua tema. Karena pembelajaran *Quantum Games* adalah pembelajaran yang materinya disampaikan dengan diiringi musik. Sehingga anak-anak akan senang saat pembelajaran berlangsung sehingga akan memudahkan anak untuk berimajinasi jadi muncullah kreativitas anak.

Melihat realita dan permasalahan yang ada. Maka peneliti sangat tertarik untuk mengadakan penelitian lebih lanjut tentang metode pembelajaran anak usia dini yang sesuai dengan perkembangan psikologi anak. Dengan mengangkat judul penelitian: **"Penerapan *Quantum Games* dalam Meningkatkan Kreativitas Anak di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus Tahun Pelajaran 2016/2017"**.

¹²Suyadi, *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*, Pedagogia, Yogyakarta, 2010, hlm. 260.

B. Fokus Penelitian

Menurut Sugiono, fokus penelitian dilakukan agar dalam pembahasan sebuah penelitian dapat dilakukan dengan sederhana tidak terlalu meluas dan penelitian yang dihasilkan bisa lebih terfokus atau dalam penelitian kualitatif disebut batasan masalah. Dalam pandangan penelitian kualitatif gejala itu bersifat holistik atau menyeluruh dan tidak dapat dipisah-pisahkan. Sehingga peneliti tidak akan menetapkan penelitiannya hanya berdasarkan variabel penelitian, tetapi keseluruhan situasi sosial yang diteliti meliputi aspek tempat (*place*), pelaku (*actor*), dan aktivitas (*activity*) yang berinteraksi secara sinergis.¹³

Situasi sosial ini di dalam kelas adalah ruang kelas; guru-murid, serta aktivitas proses belajar mengajar. Dalam penelitian ini yang menjadi sorotan adalah : Tempat (*place*), tempat penelitian ini terletak di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus. Pelaku (*actor*), disini adalah semua anak kelas Byang belajar di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus. Aktivitas (*activity*), adapun yang menjadi sorotan dalam penelitian ini adalah semua aktifitas yang ada di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus.

C. Rumusan Masalah

Dapat disimpulkan dari latar belakang masalah yang ada di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan *Quantum Games* dalam Meningkatkan Kreativitas Anak di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus Tahun Pelajaran 2016/2017?
2. Bagaimana kelebihan dan kekurangan penerapan *Quantum Games* dalam Meningkatkan Kreativitas Anak di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus Tahun Pelajaran 2016/2017?

¹³Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D*, Alfabeta, Bandung, 2008, hlm. 285.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan penelitian yang ingin di capai adalah:

1. Untuk mengetahui penerapan *Quantum Games* dalam Meningkatkan Kreativitas Anak di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus Tahun Pelajaran 2016/2017.
2. Untuk menganalisis kelebihan dan kekurangan penerapan *Quantum Games* dalam Meningkatkan Kreativitas Anak di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus Tahun Pelajaran 2016/2017.

E. Manfaat Penelitian

1. SecaraTeoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dalam Pendidikan Agama Islam, khususnya tentang meningkatkan kreativitas anak .

2. SecaraPraktis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi serta sumbangsih ilmu pengetahuan secara praktis terhadap anak didik maupun terhadap guru.Manfaat penelitian yang diharapkan sebagai berikut :

Bagi anak didik :

- a. Kompetensi anak dalam peningkatkan kreativitas dapat tercapai.
- b. Peningkatan hasil belajar anak dalam kreativitas.
- c. Penggunaan *Quantum Games* dalam meningkatkan kreativitas anak.

Bagi guru :

- a. Adanya inovasi dalam penggunaan *Quantum Games* dalam meningkatkan kreativitas anak.
- b. Untuk memudahkan guru dalam penggunaan *Quantum Games* dalam meningkatkan kreativitas anak.
- c. Untuk mencapai satu tujuan yang di inginkan sesama guru dalam meningkatkan kreativitas anak.