

BAB II

PENERAPAN *QUANTUM GAMES* DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK DI RAUDLATUL ATHFAL

A. Deskripsi Pustaka

1. *Quantum Games*

a. Pengertian *Quantum Games*

Kata *Quantum* ini berarti interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya.¹ Jika *quantum* didefinisikan sebagai interaksi-interaksi mengubah energi menjadi cahaya, maka *Quantum Games* bisa dimaknai mengubah energi bermain anak menjadi cahaya kecerdasan. Jika dalam *Quantum Learning* mengajarkan cara belajar sebagaimana mengajarnya anak kecil, maka *Quantum Games* mengajarkan “bermain cara bermain”. Dengan demikian, *Quantum Games* adalah aktivitas anak yang mampu mengubah energi bermain menjadi cahaya kecerdasan. Dari sini dapat diketahui bahwa kata “*games*” yang melekat pada kata “*Quantum Games*” diambilkan dari satu-satunya cara anak untuk belajar, yaitu bermain.² Secara *substantif*, letak perbedaan tersebut minimal dalam tiga hal, yaitu:

Pertama, metode *quantum learning* identik dengan program Super Camp yang diselenggarakan di daerah pegunungan Kirkwood Meadows California. Di Indonesia, kegiatan ini mirip seperti kemah (*camping*) yang diselenggarakan pelajar-pelajar Pramuka. Tentu, SuperCamp tersebut tidak sesuai jika diikuti oleh anak-anak usia dini, terlebih lagi waktunya yang mencapai 10 hari. Di Indonesia, kegiatan serupa yang lebih tepat untuk usia dini bukan SuperCamp maupun kemah seperti para pelajar pramuka, tetapi outbound, kunjungan ke taman safari, dan karnaval hari-hari besar nasional. Kegiatan-kegiatan seperti ini bisa menjadi wahana penerapan *Quantum Games* secara

¹Miftahul A’la, *Quantum Teaching*, Diva Press, Jogjakarta, 2012, hlm. 21.

² Suyadi, *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*, Pedagogia, Yogyakarta, 2010, hlm. 260-261.

efektif. *Kedua, metode Quantum Teaching* merupakan implementasi atau penerapan metode *Quantum Learning*. Bisa dipastikan jika basis atau sumbernya kurang sesuai dengan pendidikan anak, maka implementasinya perlu penyesuaian di sana sini.³ *Ketiga, metode Accelerated Learning*, merupakan berasal dari ilmu kesehatan yang menggunakan musik Barok sebagai sugestologi dalam mempercepat penyembuhan pasien saraf. Lantas, metode ini diadopsi kedalam dunia pendidikan dengan uji coba pelajaran bahasa asing. Dan, hasilnya sangat menajubkan. Peserta didik mampu mempelajari 1.200 kata asing hanya dalam satu hari. Metode ini telah di adopsi ke indonesia oleh Adi W. Gunawan menjadi metode *Genius Learning*. *Genius learning* adalah metode yang telah mengalami proses adaptasi dengan keadaan di negara kita.⁴ Akan tetapi, metode ini tidak membahas secara spesifik pada Pendidikan Anak Usia Dini, melainkan pendidikan secara umum.

b. Prinsip Umum Quantum Games

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disusun beberapa prinsip *Quantum Games* sebagai acuan dalam penerapannya secara praktis. Berhasil atau tidaknya metode ini dalam mengubah energi bermain anak menjadi cahaya kecerdasan sangat ditentukan oleh konsistensi berpegangan pada prinsip-prinsip *Quantum Games* berikut ini:

1) Semua anak dilahirkan dalam keadaan cerdas

Metode *Quantum Games* berpegangan pada keyakinan bahwa semua anak dilahirkan dalam keadaan cerdas. Dan ini diperkuat dalam teori disiplin mental, bahwa dari sejak kelahirannya atau secara herediter, seorang anak telah memiliki

³ Suyadi, *Ibid*, hlm. 261.

⁴ Adi W. Gunawan, *Genius Learning Strategy Petunjuk Praktis untuk Menerapkan Accelerated Learning*, PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 2003, hlm. 4.

potensi-potensi tertentu. Belajar adalah merupakan upaya untuk mengembangkan potensi-potensi tersebut.⁵

Maka dapat dikatakan bahwa semua anak yang dilahirkan ke dunia ini, apapun keadaannya asalkan hidup pasti membawa potensi yang luar biasa. Dengan demikian potensi tersebut jika diberdayakan dengan baik akan mengantarkan anak yang bersangkutan menjadi anak cerdas. Dan melalui *Quantum Games*, anak yang cerdas bagaimanapun keadaannya, jauh lebih mudah mengubah energi bermainnya menjadi cahaya yang lebih mencerdaskan dirinya.⁶

2) Permainan yang dilakukan berdasarkan kualitas bukan kuantitas.

Prinsip kedua dari metode *Quantum Games* adalah permainan yang diberikan kepada anak harus berdasarkan kualitas bukan kuantitas. Artinya, permainan yang diberikan kepada anak harus disesuaikan dengan masa peka yang dilalui anak tersebut, tidak pukul rata alias tidak asal permainan dapat diberikan. Banyak orang tua dan guru pada jenjang usia dini yang kurang memahami hakikat bermain anak. Banyak orang tua beranggapan bahwa semua permainan adalah menyenangkan bagi anak dan dapat mencerdaskannya. Atas dasar anggapan ini, tidak jarang para orang tua dan guru membelikan berbagai permainan untuk anaknya, dengan harapan ia menjadi anak yang cerdas dan bahagia. Sepintas, anggapan tersebut bisa dibenarkan. Namun, yang sesungguhnya terjadi adalah anak hanya akan memperoleh kepuasan bermain secara kuantitas, bukan kepuasan yang berkualitas. Artinya, anak banyak bermain dengan berbagai permainan, tetapi tidak mendapatkan kepuasan dan ketrampilan

⁵ Abudin Nata, *Pemikiran Pendidikan Islam & Barat*, Rajawali Pers, Jakarta, 2013, hlm. 68.

⁶ Suyadi, *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*, Pedagogia, Yogyakarta, 2010, hlm. 264.

dirinya. Akibatnya, anak kurang bahagia dengan berbagai permainan tersebut, walaupun jumlahnya banyak.⁷

- 3) Perkembangan otak anak hingga akhir masa keemasannya telah mencapai 80% dari otak orang dewasa.

Prinsip ketiga dari metode *Quantum Games* adalah perkembangan otak anak pada usia dini telah mencapai 80% dari keseluruhan otak orang dewasa. Ketika anak berusia 3 tahun sel otak telah membentuk sekitar 1000 triliun jaringan koneksi/sinapsis. Jumlah ini dua kali lebih banyak daripada jaringan yang dimiliki otak orang dewasa. Padahal, sebuah sel otak saja dapat berhubungan dengan 15.000 sel lain. Sinapsis-sinapsis yang jarang digunakan akan mati, sedangkan yang sering digunakan akan semakin kuat dan permanen.⁸ Setiap rangsangan atau stimulasi yang diterima anak akan melahirkan sambungan baru atau memperkuat sambungan yang sudah ada.

Bahkan, banyak peneliti yang menunjukkan bahwa otak pada anak usia dini, tepatnya pada masa keemasannya telah mencapai 80%. Artinya, otak anak pada tahap ini telah cukup untuk diisi secara maksimal. Sebab, menurut berbagai penelitian, orang dewasa hanya mengisi otaknya maksimum 20% dari keseluruhan kapasitas otaknya. Konon, Einstein hanya mengisi kapasitas otaknya sebesar 5% saja. Hanya 5% saja sudah sedemikian hebatnya, apalagi yang mencapai 20%. Hal ini menunjukkan bahwa kesiapan otak anak pada usia ini telah lebih dari cukup untuk menggunakan metode *Quantum Games* dalam mengubah energi bermain menjadi cahaya kecerdasan.⁹

⁷ Suyadi, *Ibid*, hlm. 264-265.

⁸ Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini dalam Kajian Neurosains*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2014, hlm. 31.

⁹ Suyadi, *Op. Cit*, hlm. 267-268.

4) Musik dapat membantu melejitkan seluruh kecerdasan anak

Prinsip keempat metode *Quantum Games* adalah disyaratkannya iringan musik dalam bermain anak, karena musik (khususnya musik klasik) diyakini secara ilmiah dapat meningkatkan kecerdasan anak. Banyak peneliti yang menunjukkan bahwa musik dapat membantu prestasi anak dalam banyak hal. Hal ini diperkuat oleh penelitian di berbagai disiplin ilmu yang menunjukkan bahwa orang yang mengarang cerita atau menulis dengan diiringi musik, jauh lebih kreatif dan imajinatif dari pada yang bekerja di tengah keheningan atau suasana sepi dan sunyi.¹⁰ Jika setiap permainan yang dilakukan anak-anak diiringi dengan musik klasik ala Barok atau musik-musik lain yang sejenisnya, maka metode *Quantum Games* akan lebih cepat mengubah energi bermain anak menjadi cahaya kecerdasan yang jauh lebih menakjubkan.

5) Dunia anak adalah dunia imajinasi

Prinsip kelima dari metode *Quantum Games* adalah dunia anak sebagai dunia imajinasi. Imajinasi merupakan dunia yang identik dengan anak sehingga segala sesuatu yang tidak mungkin menjadi mungkin bagi anak usia dini.¹¹ Dapat dikatakan kekuatan otak anak berbeda dengan kekuatan otak orang dewasa. Jika kekuatan otak orang dewasa lebih kepada produk pemikiran, maka kekuatan otak anak lebih kepada daya imajinasi. Dengan kata lain, jika dunia orang dewasa identik dengan produk pemikiran, maka dunia anak identik dengan produk imajinasi. Jika orang dewasa meninggal dunia dan produk pemikirannya tetap hidup, maka ketika anak meninggalkan masa kanak-kanaknya, imajinasinya juga tetap akan hidup (memengaruhi masa kedewasaannya). Inilah sebabnya, mengapa dunia anak-anak disebut sebagai dunia

¹⁰ Suyadi, *Ibid*, hlm. 268.

¹¹ E. Mulyasa, *Manajemen PAUD*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2014, hlm. 95.

imajinasi. Demikianlah kekuatan imajinasi anak. Imajinasi dimasa kanak-kanak akan dibawa hingga masa remaja, dewasa bahkan hingga masa tua. Kemudian, ketika ia menjadi orang dewasa imajinasinya akan diubahnya menjadi produk pemikiran atau teori. Dan produk pemikiran atau teori ini tidak akan pernah mati, walaupun dirinya telah mati. Bahkan dalam berbagai kitab suci disebutkan bahwa di alam kematian, orang yang meninggalkan produk pemikiran (ilmu) akan merasakan “aliran pahala” sebagai buah pahala.¹²

Metode *Quantum Games* akan memanfaatkan kekuatan imajinasi anak yang sangat menakjubkan tersebut untuk mengubah energi bermainnya menjadi cahaya kecerdasan bagi dirinya. Dengan metode ini diharapkan permainan apapun yang dilakukan anak dapat merangsang daya imajinasinya yang paling tinggi. Dan, imajinasinya tertinggi inilah yang kelak akan melahirkan pikiran-pikiran besar di masa dewasa.¹³

6) Bermain sambil belajar

Mengingat dunia anak adalah dunia bermain, maka “menyalakan” cahaya kecerdasan anak pun juga harus dengan permainan. Prinsip terakhir dari metode *Quantum Games* adalah bermain sambil belajar. Tertawa adalah tanda dari kegiatan bermain, dan tertawa ada di dalam aktivitas sosial yang dilakukan bersama sekelompok teman. Dengan demikian, bermain adalah aktivitas yang membuat hati seorang anak menjadi senang, nyaman dan semangat.¹⁴ Oleh karena itu, merujuk pada kriteria bermain di atas, prinsip dalam *Quantum Games* menghendaki semua unsur bermain di atas masuk dalam aktivitas bermain anak. Dan hal ini hanya akan terwujud dalam konsep bermain sambil belajar.

¹² Suyadi, *Op. Cit*, hlm. 271.

¹³ Suyadi, *Ibid*, hlm. 275.

¹⁴ M. Fadlilah dkk, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini: Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif dan Menyenangkan*, Kencana Prenamedia Group, Jakarta, 2014, hlm. 25.

Dengan konsep ini, diharapkan metode *Quantum Games* mampu menyalakan cahaya kecerdasan anak melalui bermain.¹⁵

c. *Quantum Games* model

Sebagaimana disebutkan dalam definisi di atas bahwa *quantum* berarti merupakan energi menjadi cahaya, *Quantum Games* berarti mengubah energi bermain menjadi cahaya kecerdasan. Model *Quantum Games* merupakan pengembangan dari definisi *Quantum Games* itu sendiri.

Penulis mengambil gambar “lampu senter” sebagai model untuk melukiskan kinerja *Quantum Games*. Memang, banyak benda lain yang dapat mengubah energi menjadi cahaya, seperti mesin diesel, genset, *accumulator*, arus listrik dan lain sebagainya, tetapi dalam konteks ini kiranya lampu senter lebih memadai daripada yang lain.

Alasan lain adalah lampu senter pernah digunakan untuk menjelaskan secara analogis hubungan antara gaya belajar anak didik dengan gaya mengajar guru. Jika keduanya sesuai, maka jeda waktu ketika guru menjelaskan materi pelajaran dengan daya tangkap otak anak hanya sebatas tangan menyentuh tombol lampu senter yang secara cepat menyalakan cahaya dan secepat kilat cahaya tersebut memantulkan ke dinding. Artinya, kecepatan anak didik menangkap penjelasan guru hampir menyamai kecepatan cahaya dari senter ke dinding.¹⁶

d. Jenis-jenis permainan *Quantum Games*

1) Judul permainan “ marina menari”

Aturan permainan:¹⁷

- a) Peserta berdiri menghadap fasilitator (melingkar/shap U).
- b) Fasilitator memulai dengan sebuah nyanyian “Marina, Menari, Di atas, Menara – Di atas, Menara, Marina, Menari.”

¹⁵ Suyadi, *Op. Cit*, hlm. 276-277.

¹⁶ Suyadi, *Ibid*, hlm. 277.

¹⁷ Ahmad Syaiin dan Umar Burhan, *Quantum Games*, Padimedia, Jawa Timur, 2011, hlm.

- c) Sebutan Marina = Tangan dilipat di dada.
 - d) Sebutan Menari = Tangan dibentang dibawah sambil kaki kanan dilipat dibelakang, kaki kiri pose menari.
 - e) Sebutan Di atas = Kedua tangan diangkat menyentuh pundak sendiri.
 - f) Sebutan Menara = Kedua tangan diangkat keatas seperti pose menjunjung barang keatas membentuk sebuah menara.
- 2) Judul permainan “ Corp. Aritmatik”
- Aturan main:¹⁸
- a) Fasilitator meminta peserta atau anak berdiri melingkar atau berbaris.
 - b) Peserta diminta berhitung 1,2,3,4, dan seterusnya, aturannya setiap kelipatan 5 angkanya diganti OK. Misalnya 1,2,3,4, OK, 6,7,8,9, OK dan seterusnya.
 - c) Peserta yang lupa atau salah dikeluarkan dari lingkaran atau barisan dan diberi hukuman, sedangkan permainan bisa dilanjut lagi.
- 3) Judul permainan “toilet paper”
- Aturan main:¹⁹
- a) Setiap peserta mengambil tisu toilet sebanyak yang diinginkan.
 - b) Fasilitator meminta mereka membuat barang/benda yang mencerminkan fakta tentang dirinya dengan bahan tisu.
 - c) Berilah waktu pada peserta untuk membuat benda apa saja dengan bahan tisu.
 - d) Secara bergiliran seluruh peserta memperkenalkan dirinya serta menjelaskan benda yang dibuat dengan bahantisu.

¹⁸ Ahmad Syaiin dan Umar Burhan, *Ibid*, hlm. 34.

¹⁹ Ahmad Syaiin dan Umar Burhan, *Ibid*, hlm. 86.

4) Judul permainan " permainan kelinci"

Aturan main:²⁰

- a) Rekatkan kertas dengan selotip.
- b) Kertas tersebut akan digunakan sebagai tanda start lompatan.
- c) Lalu, mintalah anak anda untuk melakukan " tantangan kelinci", yaitu melompat sejauh mungkin mulai dari tanda start lompatan.
- d) Setelah dia berhasil melompat jauh-jauh, tempelkan selotip di tempat ia mendarat.
- e) Lalu mintalah ia untuk mengulangnya lagi, dan lihat apakah ia dapat melompat lebih jauh daripada sebelumnya.
- f) Berikan kesempatan yang banyak untuk anak.

2. Kreativitas**a. Pengertian kreativitas**

Kreativitas berasal dari kata "create" (bahasa Inggris) yang artinya menciptakan dan dalam bahasa arab kata "kholaqo". Senada dengan pengertian kreativitas tersebut yaitu firman Allah dalam surat At-Tin ayat 4:

لَقَدْ خَلَقْنَا الْإِنْسَانَ فِي أَحْسَنِ تَقْوِيمٍ ﴿٤﴾

Artinya: "sesungguhnya kami telah menciptakan manusia dalam bentuk sebaik-baiknya".²¹

Secara terminologis kreatif adalah kemampuan untuk berkreasi atau kemampuan untuk menciptakan sesuatu.²² Akan tetapi perlu dipahami bahwa arti mencipta disini bukan berarti menciptakan sesuatu yang sama sekali belum pernah ada sebelumnya, unsur-unsurnya mungkin sudah ada sebelumnya tetapi individu menemukan

²⁰ Mirza Jamal, *Permainan Indoor dan Outdoor Kreatif untuk Melejitkan Kecerdasan Anak*, Titan, Yogyakarta, 2010, hlm. 96.

²¹ Al Quran dan Terjemahnya, *Depatemen Agama Republik Indonesia*, Jumanatul Ali-ART (J-ART), Bandung, 2004, hlm. 6.

²² M. Fadlilah, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini: Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan*, Prenadamedia Group, Jakarta, 2014, hlm. 63.

kombinasi baru, hubungan baru, konstruk baru yang memiliki kualitas yang berbeda dengan keadaan sebelumnya. Jadi, hal baru itu sifatnya inovatif.²³ Dapat dikatakan kegiatan yang bersifat kreatif, yaitu menciptakan dan mengembangkan sesuatu yang baru sesuai dengan kebutuhan masyarakat pada masa sekarang dan yang akan datang.²⁴

b. Pengembangan Kreativitas anak

Kreativitas perlu dikembangkan sejak usia dini karena mereka memiliki rasa ingin tahu dan antusias yang kuat terhadap sesuatu. Pada umumnya anak usia dini sering memperhatikan, membicarakan dan menanyakan berbagai hal yang dilihat, didengar dan dirasakan. Mereka memiliki minat yang kuat terhadap lingkungan dan benda-benda yang ada disekitarnya dan ini sangat bermanfaat bagi perkembangan kreativitas anak usia dini.

Mendidik anak pada hakikatnya merupakan usaha nyata dari pihak orang tua untuk mengembangkan totalitas potensi yang ada pada diri anak.²⁵ Dan untuk mengembangkan kreativitas anak, orang tua dan guru harus merangsang anak untuk tertarik mengamati dan mempertanyakan tentang berbagai benda atau kejadian disekelilingnya, yang mereka dengar, lihat, rasakan atau mereka pikirkan dalam kehidupan sehari-hari.²⁶

Intensitas kebutuhan anak untuk mendapatkan bantuan dari orang tua/pendidik bagi kepemilikan dan pengembangan dasar-dasar kreativitas diri, menunjukkan adanya kebutuhan internal, yaitu ketika anak masih membutuhkan banyak bantuan dari orang tua/pendidik untuk memiliki dan mengembangkan dasar-dasar kreativitas diri berdasarkan kata hati. Oleh karena itu, kreativitas anak tidak terlepas

²³ Nana Saudih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 2003, hlm.104.

²⁴ Suyadi dan Dahlia, *Implementasi dan Inovasi Kurikulum PAUD 2013 Program Pembelajaran Berbasis Multiple Intelegences*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2015, hlm. 5.

²⁵ Maimunah Hasan, *PAUD: Pendidikan Anak Usia Dini*, DIVA Press, Jogjakarta, 2012, hlm. 22-23.

²⁶ Meity H. Idris, *Peran Guru dalam Mengelola Keberbakatan Anak*, PT Luxima Metro Media, Jakarta, 2014, hlm. 161.

dari pengasuhan orang tua/pendidik. Artinya, kreativitas anak erat hubungannya dengan pola asuh yang diberikan oleh orang tua/pendidik. Mendidik anak pada hakikatnya merupakan usaha nyata dari pihak orang tua untuk mengembangkan totalitas potensi yang ada pada diri anak.²⁷

Kreativitas muncul karena beberapa faktor, faktor internal dan eksternal. Dimana faktor-faktor internal yang mempengaruhi kreativitas terdiri dari aspek kognitif dan aspek kepribadian. Faktor kognitif itu sendiri terdiri dari kecerdasan (*intelegensi*) dan pemerikayaan bahan berpikir yang berupa pengalaman dan ketrampilan sedangkan faktor kepribadian terdiri dari rasa ingin tahu, harga diri dan kepercayaan diri, sifat mandiri, berani mengambil resiko dan asertif.

Adapun faktor eksternal yang mempengaruhi kreativitas adalah lingkungan. Faktor lingkungan yang terpenting yakni lingkungan yang memberi dukungan atas kebebasan bagi individu dan menghargai kreativitas. Lingkungan yang tidak mendukung upaya mengekspresikan potensi dan kebebasan individu akan mengurangi daya kreatif yang kelamaan akan membunuhnya.²⁸

Pengembangan kreativitas anak usia dini dalam pembelajaran harus dilakukan secara efektif, efisien, produktif dan akuntabel. Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pengembangan kreativitas anak usia dini dalam pembelajaran, antara lain:

- 1) Pembelajaran yang menyenangkan

Para pendidik yang berhasil menanamkan kesan yang positif, maka anak akan menyukai proses belajar hingga dewasa. Pembelajaran yang membosankan karena terlalu mudah atau sulit, monoton, terlalu banyak menuntut, tidak menghargai keunikan dan perbedaan anak, memaksakan kehendak guru, akan membuat anak merasa jenuh, dan dapat menciptakan kesan yang negatif.

²⁷ Maimunah Hasan, *Op. Cit*, hlm. 22.

²⁸ Ngainun Naim, *Rekonstruksi Pendidikan Nasional Membangun Paradigma yang Mencerahkan*, Teras, Yogyakarta, 2009, hlm. 221.

2) Belajar sambil bermain

Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak usia dini, dan merupakan cara alami untuk memahami diri sendiri, orang lain, dan lingkungannya. Bermain sebagai pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan perkembangan usia anak, dan secara berangsur-angsur dikembangkan bermain sambil belajar, dan unsur bermainnya secara perlahan dikurangi, dan unsur belajarnya ditingkatkan.

3) Interaktif

Dalam proses pengembangan kreativitas anak usia dini, perlu difikirkan pendekatan pembelajaran yang paling tepat bagi mereka. Dalam hal ini perlu perubahan pola pikir, baik pola pikir guru maupun peserta didik sehingga tercipta pembelajaran yang interaktif, yang dapat melibatkan anak seoptimal mungkin dalam pembelajaran.

4) Memadukan pembelajaran dengan perkembangan

Memadukan pembelajaran dengan perkembangan anak usia dini akan memberikan kemudahan kepada para pendidik untuk memberikan layanan yang tepat sehingga mereka bisa menyajikan pendidikan yang efektif, efisien, produktif dan akuntabel.

5) Belajar dalam konteks nyata

Belajar dalam konteks nyata menjadi sangat penting bagi anak usia dini karena untuk mengeksplorasi terhadap obyek secara langsung yang dapat membantu proses belajar.²⁹

c. Perkembangan Anak Usia 5 Tahun

1) Perkembangan Fisik

Perkembangan fisik anak ditandai dengan perkembangnya kemampuan atau ketrampilan motorik, baik yang kasar maupun yang lembut. Pada usia 4-6 tahun berkembangnya kemampuan

²⁹ E. Mulyasa, *Manajemen PAUD*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2014, hlm. 97-101.

motorik kasar dengan ditandainya dengan: meloncat, mengendarai sepeda anak, menangkap bola dan bermain olahraga. Sedangkan untuk perkembangan motorik lembut atau halusny adalah: menggunakan pensil, menggambar, memotong dengan gunting dan menulis huruf cetak.³⁰

2) Perkembangan Intelektual

Pada anak usia 4-6 tahun perkembangan intelektualnya adalah: mampu berpikir dengan menggunakan simbol, berpikirnya masih dibatasi oleh persepsinya, berpikirnya masih kaku tidak fleksibel contohnya: Anak mungkin memahami bahwa dia lebih tua dari adiknya, tetapi tidak memahaminya bahwa adiknya lebih muda dari dirinya, anak sudah mulai mengerti dasar-dasar mengelompokkan sesuatu atau dasar satu dimensi, seperti atas kesamaan warna, bentuk dan ukuran.³¹

3) Perkembangan Emosionalnya

Mampu untuk mengenal, menerima, dan berbicara tentang perasaannya. Menyadari bahwa ada hubungan antara emosi dengan tingkah laku sosial. Kemampuan untuk menyalurkan keinginannya tanpa mengganggu perasaan orang lain. Kemampuan untuk peka terhadap perasaan dan kebutuhan orang lain.³²

4) Perkembangan Bahasa

Pada perkembangan bahasa kali ini bercirikan:

- a) Anak sudah mulai bisa menyusun kalimat tunggal yang sempurna.
- b) Anak sudah mampu memahami tentang perbandingan antara burung pipit lebih kecil dari burung pipit.
- c) Anak banyak menanyakan nama dan tempat: apa, dimana dan dari mana.

³⁰ Syamsu Yusuf LN, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2008, hlm. 164.

³¹ Syamsu Yusuf LN, *Ibid*, hlm. 167.

³² Syamsu Yusuf LN, *Ibid*, hlm. 169-170.

d) Anak sudah banyak menggunakan kata-kata yang berawalan dan yang berakhiran.³³

5) Perkembangan Sosial

Anak mulai mengetahui aturan-aturan baik di lingkungan keluarga maupun dalam lingkungan bermain. Sedikit demi sedikit anak sudah mulai tunduk pada peraturan. Anak mulai menyadari hak atau kepentingan orang lain. Anak mulai dapat bermain bersama-sama anak-anak lain, atau teman sebaya (*peer group*).³⁴

d. Menumbuhkan Jiwa Kreatif Anak Usia Dini

Dalam menumbuhkan jiwa kreatif anak usia dini diperlukan pendidikan dan lingkungan yang dapat memperhatikan sifat alami anak dan menunjang tumbuhnya kreativitas. Yang sangat menunjang tumbuhnya kreativitas adalah:

1) Pesona dan rasa takjub

Pesona dan rasa takjub merupakan suatu yang khas anak usia dini. Mereka pada umumnya sangat berpengaruh oleh berbagai hal yang menakjubkan. Sebagai contoh dalam mengamati seekor kupu-kupu, anak-anak akan mengagumi keindahan sayapnya, badannya yang berwarna-warni dan kemampuannya sehingga bisa terbang, anak-anak pasti terperangah dan mengikuti kearah terbangnya. Anak-anak sangat pandai mensukuri dan mengakui kehebatan Allah sebagai penciptanya.³⁵

2) Imajinasi

Imajinasi merupakan dunia yang identik dengan anak sehingga segala sesuatu yang tidak mungkin menjadi mungkin bagi anak usia dini.

3) Rasa ingin tahu

Pada umumnya anak usia dini memiliki antusias yang tinggi terhadap benda-benda disekitarnya atau makhluk baru yang

³³ Syamsu Yusuf LN, *Ibid*, hlm. 170.

³⁴ Syamsu Yusuf LN, *Ibid*, hlm. 171.

³⁵ E. Mulyasa, *Op. Cit*, hlm. 94-95.

pertama kali dilihatnya. Rasa ingin tahu merupakan sifat sadar kreatif yang mendorong anak untuk menciptakan karya atau gagasan baru, diawali oleh sikap rasa ingin tahunya terhadap sesuatu, setelah itu dieksplorasi secara mendalam barulah mereka menciptakan karya yang baru dan berbeda berdasarkan pengayaannya terhadap obyek yang diamanatinya.

4) Banyak bertanya

Demikian empat sifat natural yang keberadaannya sangat mendasar dan senantiasa diperlakukan dalam rentang kehidupan manusia. Keempat sifat tersebut harus dipelihara dan dipupuk sejak usia dini sampai akhir hayat sesuai asas pendidikan seumur hidup.³⁶

Untuk mendukung beberapa aspek di atas, maka peran lingkungan sekolah sangat penting karena sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang secara sistematis melakukan program bimbingan, pengajaran dan pelatihan dalam rangka membantu anak agar mampu mengembangkan potensi dirinya, baik yang menyangkut aspek moral, spiritual, emosional maupun sosial.

Anak pada usia dini merupakan usia-usia yang aktif, mereka mulai mengenali lingkungannya dan menjajaki lingkungan yang ada disekitarnya. Untuk mengembangkan kreativitas anak, orang tua dan guru harus menyediakan tempat atau wahana yang diperkaya dengan stimulus, motivasi, dorongan serta bimbingan dan dapat menciptakan suatu kondisi yang dapat merespon anak secara positif, salah satu cara yang dilakukan antara lain:

- a) Menjelajahi lingkungannya, seperti mengenal suara dan warna.
- b) Mengembangkan seni dan bakat alamiah seperti menggambar dan melukis.

³⁶ E. Mulyasa, *Ibid*, hlm. 94-96

- c) Bercerita dan bermain drama seperti bermain boneka dan yang lainnya.
- d) Selalu menerapkan imajinasi pada setiap situasi untuk menghasilkan hal baru dan berbeda.³⁷

e. Menghargai Kreativitas Anak

Menjelaskan sesuatu yang dibutuhkan anak pada anak usia dini, memang sangat positif karena bisa memperkaya dan memperluas wawasan anak. Hanya yang perlu diketahui oleh orang tua adalah dalam diri anak usia prasekolah terdapat gambaran (imajinasi). Seandainya si anak mampu berucap, kira-kira beginilah ungkapan hatinya, “ Bagaimana seandainya saya yang menjalankan sesuatu?” oleh karena itu, pada saat tertentu berilah anak kesempatan untuk menjadi guru atau komentator.

1) Komunikasi dua arah

Sebenarnya banyak sekali hal yang tidak diketahui dan dipahami orang tua tetapi dikuasai anak. Yang perlu diingat adalah anak belajar dari pengalaman sehari-hari. Namun, hal ini akan menjadi lebih baik bagi anak untuk mengakrabi lingkungan disekitarnya. Anak seperti ini setiap hari ia selalu mendapatkan dan berusaha menggali informasi dan kemudian disimpan baik dalam memori otaknya. Namun sebaliknya jika anak pasif, maka untuk memulainya, orang tua bisa memancing anak untuk menjelaskan sesuatu yang ada disekitarnya atau benda-benda apa yang sedang ia pegang.

2) Menghargai penjelasan anak

Ketika si anak akan menjelaskan sesuatu kepada orangtuanya maka orangtua harus cepat respon terhadap anak seperti ini. Usahakan fokus terhadap anak dan jangan lakukan aktivitas lain seperti, menonton TV, memasak, membaca Koran. Dengan

³⁷ Jamal Ma'mur Asmani, *7 Tips Aplikasi PAKEM: Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan*, Diva Press, Jogjakarta, 2011, hlm. 142.

demikian anak akan merasa dihargai dan lebih bersemangat untuk menjelaskan sesuatu yang ada disekelilingnya.³⁸

3) Mengasah kemampuan menjelaskan

Dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk menerangkan, maka kita telah mengajari anak untuk membuat sebuah penjelasan dengan baik. Memang si kecil tidak langsung piawai dalam menjelaskan seperti ahli pemasaran, tapi seiring dengan perkembangan pengalaman dia akan terlatih untuk menjelaskan sesuatu.

4) Menumbuhkan keberanian anak

Kemampuan mengajarkan dan menjelaskan atau mengeksplorasi sesuatu juga membutuhkan keberanian dari anak itu sendiri. Inilah yang harus dipupuk oleh orangtua sejak dini. Sebab, kemampuan mental untuk berani menjelaskan sesuatu bukanlah hal yang mudah dan setelah dipelajari langsung bisa mengatakan dengan baik, akan tetapi butuh keberanian mental anak itu sendiri.

5) Meningkatkan kepercayaan diri

Dengan memberikan kesempatan untuk menjelaskan, menjadi guru atau komentator, anak akan merasa dihargai dan merasa lebih pandai. Hal ini tentunya dalam rangka untuk meningkatkan rasa percaya diri anak. Anak beranggapan bahwa dirinya bukan hanya sosok yang bisa mendengarkan, tapi mampu mengajarkannya pada orang lain.

6) Muncul interaksi dan keterbukaan

Kebiasaan berdialog akan menimbulkan komunikasi positif dalam keluarga. Anak terbiasa terbuka dengan segala hal yang dialaminya. Dengan jalan lain, secara tidak langsung orangtua lebih mengetahui setiap masalah yang dihadapi anak dan

³⁸ Mursid, *Pengembangan Pembelajaran PAUD*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2015, hlm. 171

mengetahui cara menghadapinya. Interaksi ini juga bisa dilakukan dengan bermain bersama anak dan bukan hanya sekedar memberikan mainan elektronik.³⁹

f. Faktor Penghambat Proses Pengembangan Kreativitas

Adapaun hal-hal yang dapat menghambat proses pengembangan kreativitas anak antara lain:

- 1) Terlalu mengkhawatirkan anak sehingga anak selalu dibatasi kegiatannya.
- 2) Terlalu mengawasi gerak-gerik anak.
- 3) Menekankan kebersihan dan kerapian secara keterlaluan.
- 4) Menuntut pandangan anak tanpa alasan yang jelas.
- 5) Beranggapan bahwa berhayal bagi anak tidak bermanfaat.
- 6) Selalu mengkritik pekerjaan yang dilakukan anak.
- 7) Jarang memberikan *reward* atau penghargaan kepada anak atas prestasi yang diperolehnya.⁴⁰
- 8) Tidak menghargai terhadap fantasi dan khayalan.⁴¹

g. Mengukur Kreativitas Anak

Ketika meneliti kreativitas yang agak luar biasa psikolog akan memilih orang yang jelas telah memperlihatkan kreativitas yang menonjol. Dalam hal ini mengukur kreativitas dapat dilakukan secara langsung. Hal ini akan sulit terlaksana apabila bakat kreativitas seseorang belum menonjol. Psikolog menyajikan metode realitas yang menuntut pemikiran divergen.

Beberapa penelitian tentang kreativitas ini lebih cenderung untuk meneliti kepribadian, jadi bukan tes yang menuntut divergen. Mereka mencoba meneliti seberapa jauh orang dapat memperlihatkan

³⁹ Mursid, *Ibid*, hlm. 172

⁴⁰ M. Syaifuddin, *Pengaruh Media Kartu dalam Mata Pelajaran Bahasa Arab terhadap Kreativitas Berbahasa Arab Siswa Kelas IV, V Kelas VI di Madrasah Ibtidaiyah (Mi) Tarbiyatul Mubtadin Plajan Pakis Aji Jepara Tahun Pelajaran 2012/2013*, Skripsi, Tarbiyah/PBA, STAIN Kudus, 2012, hlm. 27-29.

⁴¹ Mohammad Ali dan Mohammad Asrori, *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*, PT Bumi Aksara, Jakarta, 2009, hlm. 54.

bahwa dia memiliki sikap mental, motivasi minat dan ciri-ciri imajinasi. Misalnya, psikolog meminta kepada anak membuat gambar lukisan, bernyanyi atau bercerita. Proyek ini kemudian dinilai. Anak diminta mengisi formulir dengan dibantu guru pendamping untuk menjelaskan gambar kepribadiannya sendiri. Secara umum, mereka yang memperlihatkan proyek yang paling asli murni dan baru. Ketika kombinasi dengan pengukuran terhadap prestasi imaginative yang sesungguhnya maka ketika terlihat bahwa tes kepribadian dapat dipergunakan untuk mengenali orang yang tergolong kreatif dalam populasi umum.⁴²

3. Pendidikan Anak di Raudhatul Athfal

a. Pengertian pendidikan anak usia dini

Peserta anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun.⁴³ Anak merupakan amanah yang dititipkan Allah kepada kita. Karena itu pada hari kiamat nanti, Allah terlebih dahulu akan meminta pertanggung jawaban orang tua terhadap anaknya sebelum tanggung jawab anak terhadap orang tuanya.⁴⁴ Maka dengan demikian, kita sebagai guru atau orang tua harus memikirkan pendidikan anak usia dini sebaik mungkin agar kelak anak-anak kita bisa menjadi anak yang berguna bagi agama dan bangsanya. Menjadi orang yang melanjutkan misi Rasulullah dalam menegakkan agama Islam. Untuk bekal semua itu diperlukan pendidikan sedini mungkin.

b. Tujuan pendidikan anak usia dini

Tujuan pendidikan anak usia dini pun diarahkan pada pencapaian tujuan pertumbuhan dan perkembangan unsur manusianya. Unsur manusia itu, terdiri atas jasmani, rohani dan akalnyanya. Dengan

⁴² Abdul Rahman Shaleh dan Muhib Abdul Wahab, *Psikologi Suatu Pengantar dalam Perspektif Islam*, Prenada Media, Jakarta, 2004, hlm. 202-203.

⁴³ Luluk Asmawati, *Perencanaan Pembelajaran PAUD*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2014, hlm. 27

⁴⁴ Amani Ar-Ramadi, *Pendidikan Cinta untuk Anak: Bagaimana Menanamkan Kecintaan kepada Allah, Rasul, Islam dan Hijab*, Aqwam, Solo, 2006, hlm. 61.

demikian tujuan pendidikan anak usia dini diarahkan pada tumbuh kembang jasmani, roh, dan akal.⁴⁵

1) Tujuan pendidikan jasmani anak usia dini

Tujuan pendidikan jasmani anak usia dini (0-6) tahun diarahkan agar tumbuh dan berkembang, anak dari semenjak dalam kandungan hingga dilahirkan perlu diperhatikan soal asupan makanan dan kesehatannya. Dalam tumbuh kembang jasmani atau fisik anak asupan makanan haruslah yang sehat dan bergizi.⁴⁶

2) Tujuan pendidikan rohani anak usia dini

Pendidikan rohani sebenarnya adalah pendidikan tentang keimanan (akidah) untuk menanamkan akidahnya, maka orang tua harus menanamkan akidah (keyakinan agama yang dianutnya) sejak dini.⁴⁷

3) Tujuan pendidikan akal anak usia dini

Akal sebagai alat untuk berpikir dan membedakan mana yang baik dan buruk dipengaruhi oleh banyak hal, di antaranya: makanan, pengaruh dari orang sekitar, atau ilmu pengetahuan yang dipelajarinya.⁴⁸

c. Prinsip-prinsip PAUD

Untuk menjalankan lembaga pendidikan anak usia dini memerlukan beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan kegiatan/pembelajaran pada pendidikan anak usia dini meliputi:

- 1) Berorientasi pada perkembangan anak
- 2) Berorientasi pada kebutuhan anak.
- 3) Bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain.
- 4) Stimulasi terpadu.

⁴⁵ Helmawati, *Mengenal dan Memahami PAUD*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2015, hlm. 74.

⁴⁶ Helmawati, *Ibid*, hlm. 74.

⁴⁷ Helmawati, *Ibid*, hlm. 75.

⁴⁸ Helmawati, *Ibid*, hlm. 77.

- 5) Lingkungan kondusif.
- 6) Menggunakan pendekatan tematik.
- 7) Aktif, kreatif, inovatif, efektif dan menyenangkan.
- 8) Menggunakan berbagai media dan sumber belajar.
- 9) Mengembangkan kecakapan hidup.
- 10) Pemanfaatan teknologi informasi.⁴⁹

d. Pengertian Raudlatul Athfal

Menurut UU No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, tentang pendidikan anak usia dini pasal 28 butir ke 3 yang berbunyi : pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-Kanak (TK), Raudlatul Athfal (RA) atau bentuk lain yang sederajat.⁵⁰

RA adalah salah satu bentuk satuan pendidikan anak pra sekolah pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan umum dan pendidikan keagamaan Islam bagi anak berusia 4-6 tahun.⁵¹ Pendidikan anak usia dini secara formal yaitu TK/RA.⁵² Pembelajaran di RA memang sejajar dengan anak TK tetapi pembelajaran anak RA agamanya lebih di tekankan. Biasanya anak di RA selain bermain di ajarkan pula tentang akhlak, ibadah, Al Quran dan hadits, anak-anak juga di ajarkan pengetahuan bahasa arab. Jadi, antara dunia dan akhiratnya seimbang.⁵³

⁴⁹ Mursid, *Pengembangan Pembelajaran PAUD*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2015, hlm.10-12

⁵⁰ Himpunan Perundang-Undangan RI tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) Undang-Undang RI No 20 Tahun 2003 Beserta Penjelasannya, Cet. 1, Nuansa Auliya, Bandung, 2008. hlm. 11.

⁵¹ Nazilatul Asma', *Implementasi Metode Pemberian Tugas Menggambar dalam Upaya Pengembangan Pendidikan Agama Islam (PAI) pada Anak Usia Dini (Studi Kasus di RA Miftahul Huda Ngemplik Wetan Karanganyar Demak Tahun Ajaran 2014/2016*, Skripsi, Tarbiyah/PAI, STAIN Kudus, 2014, hlm. 24.

⁵² Luluk Asmawati, *Perencanaan Pembelajaran PAUD*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2014, hlm. 17.

⁵³ Betty Fizza Widiastuti, *Implementasi Education Games dalam Kurikulum Pendidikan Agama Islam Pra Sekolah(Studi Di RA NU Baitul Mukminin Getas Pejaten Jati Kudus Tahun Pelajaran 2010/2011*, Skripsi, Tarbiyah/PAI, STAIN Kudus, 2010, hlm. 69.

RA merupakan salah satu bentuk pendidikan pra sekolah yang turut membantu anak didik untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya. RA tidak hanya sebagai lembaga pengganti keluarga bagi anak didik di luar rumahnya, tetapi merupakan lembaga pendidikan yang membantu anak didik untuk membentuk perilaku dan mengembangkan kemampuan dasar yang ada pada anak didik yang sesuai dengan tahap perkembangannya.⁵⁴ RA juga turut membantu dalam perkembangan sikap, pengetahuan, ketrampilan, serta untuk pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya. Oleh karena itu, pengelola RA harus ditangani dengan baik agar menghasilkan anak didik yang berkualitas. Dalam pengelolaan program pendidikan RA, diperlukan manajemen kurikulum yang baik dan sesuai dengan perkembangan anak. Dengan kurikulum yang mengajak anak kegembiraan dan demokratis akan lebih menarik anak untuk terlibat dalam setiap kegiatan pembelajaran. Anak tidak hanya duduk tenang mendengarkan ceramah gurunya, tetapi mereka aktif berinteraktif dengan berbagai benda dan orang di lingkungannya, baik secara fisik maupun mental.

Pada hakikatnya bermain adalah bagian hidup yang terpenting dalam kehidupan anak. Karena bermain adalah keinginan anak secara alamiah. Mainan berpengaruh terhadap pertumbuhan anak. Kadang-kadang anak lebih mementingkan bermain dari pada makan dan minum.⁵⁵ Kesenangan dan kecintaan anak bermain ini dapat digunakan sebagai kemampuan untuk mempelajari hal-hal yang konkrit sehingga daya cipta, imajinasi dan kreativitas anak-anak dapat berkembang. Orang Islam dalam sejarah telah membedakan bermain dan belajar. Mereka hanya membolehkan anak-anak bermain sesudah selesai belajar. Pandangan ini berbeda dengan pandangan modern yang

⁵⁴ Ibrahim Bafadal, *Dasar-Dasar Manajemen dan Supervisi Taman Kanak-Kanak*, Bumi Aksara, Jakarta, 2004, hlm. 1-2.

⁵⁵ Ahmad Tafsir, *Ilmu Pendidikan dalam Perspektif Ilmu Pendidikan Islam*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2005, Cet. 6, hlm. 172.

menyatukan bermain dengan belajar, yaitu belajar dalam bentuk permainan. Sesungguhnya melarang anak-anak bermain dan memaksakannya belajar terus menerus dapat mematikan hatinya dan menghilangkan kecerdasannya serta menyukarkan hidupnya. Dalam pendidikan orang tua hendaknya memperhatikan pula akan kebutuhan bermain.⁵⁶

Pendidikan anak usia dini, pendidikan di taman kanak-kanak TK/RA, SD hingga perguruan tinggi pada hakikatnya merupakan rentang waktu pendidikan dalam arti riil yang memungkinkan manusia menangkap materi pendidikan secara inderawi. Sebab pada kurun waktu itulah seperangkat indera manusia dapat berfungsi untuk mengenal lingkungannya. Maka dari itu, kreativitas harus ditanamkan sejak dini di TK/RA. Kreativitas bagi anak RA sangat penting karena dari sinilah mulai ditumbuh kembangkan beberapa kecakapan, seperti kecakapan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kecakapan-kecakapan tersebut akan menjadi bekal ketika anak melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi.⁵⁷

e. Ciri perkembangan anak usia dini TK/RA sebagai berikut:

Perkembangan fisik dapat berdiri atau berjalan dengan keseimbangan satu kaki, mampu melompat dengan baik, dapat mendorong, berbelok, atau memutarakan badannya dengan memegang pensil dengan baik.

- 1) Perkembangan sosial anak TK/RA sudah dapat bersahabat terutama dengan teman dengan jenis kelamin yang sama, senang berbagi dan bertukar pendapat dengan anak atau orang lain. Menunjukkan kemampuan memahami perasaan orang lain.

⁵⁶ Betty Fizza Widiastuti, *Implementasi Education Games dalam Kurikulum Pendidikan Agama Islam Pra Sekolah(Studi di RA NU Baitul Mukminin Getas Pejaten Jati Kudus Tahun Pelajaran 2010/2011*, Skripsi, Tarbiyah/PAI, STAIN Kudus, 2010, hlm. 4.

⁵⁷Shofwil Millah, *Pengembangan Bakat Dan Kreativitas Belajar Siswa Melalui Pemanfaatan Barang Barang Bekas di RA NU Muslimat Istiqlal Ploso Kudus*, Skripsi, Tarbiyah/PAI, STAIN Kudus, 2012, hlm. 1.

- 2) Berpikir dan berkomunikasi bahwa anak telah mampu menjawab pertanyaan dengan jelas, dapat berbicara mengenai hal yang terjadi pada situasi nyata, dapat memberikan informasi walaupun masih sulit dalam mencari atau menggunakan kata-kata untuk mengungkapkannya, dapat berhitung, menulis, atau menggambar garis-orang-benda, senang membentuk dengan tangannya.⁵⁸

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penelitian yang telah membahas secara tema seputar penerapan *Quantum Games* dalam meningkatkan kreativitas anak di RA (Roudlatul Athfal):

1. Upaya Guru PAI dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Pemanfaatan Sumber Belajar Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas VIII Di MTs Putera Sunniyyah Selo Tawangharjo Grobogan Tahun Pelajaran 2012/2013

Penelitian yang dilakukan Saudara Muhammad Ubaidillah di MTs Sunniyyah Selo Tawangharjo Grobogan Tahun Pelajaran 2012/2013 berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa upaya guru Pendidikan Agama Islam dalam meningkatkan kreativitas siswa tersebut melalui pemanfaatan sumber belajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan cara mengembangkan kegiatan pembelajaran yang menarik dan beragam bagi siswa, membuat atau mengusulkan pengadaan alat bantu belajar dan sebagai fasilitator, memanfaatkan lingkungan dan memberi tugas tambahan kepada siswa.

Hubungan antara penelitian Muhammad Ubaidillah dengan peneliti. Persamaannya yakni meneliti tentang upaya dalam meningkatkan kreativitas siswa dan menggunakan penelitian kualitatif. Sedangkan perbedaannya yakni penelitian terdahulu upaya guru dalam meningkatkan kreativitas melalui pemanfaatan sumber belajar yang tidak hanya berada di

⁵⁸ Luluk Asmawati, *Perencanaan Pembelajaran PAUD*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2014, hlm. 27-28.

dalam kelas tetapi juga lingkungan sekitar dan pada mata pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, sedangkan penelitian ini menggunakan *Quantum Games* sebagai upaya meningkatkan kreativitas anak di Roudlatul Athfal.⁵⁹

2. Pengaruh Media Kartu dalam Mata Pelajaran Bahasa Arab Terhadap Kreatifitas Berbahasa Arab Siswa Kelas IV, V dan Kelas VI Di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Tarbiyatul Mubtadiin Plajan Pakis Aji Jepara Tahun Pelajaran 2012/2013.

Penelitian yang dilakukan Saudara M. Syaifuddin di MI Tarbiyatul Mubtadiin Plajan Pakis Jepara Tahun Pelajaran 2012/2013 berdasarkan hasil penelitian, tingkat penggunaan media kartu di Madrasah Ibtidaiyyah Tarbiyatul Mubtadiin berkategori baik hal ini dapat dilihat dari mean 61,97 yang apabila diterapkan diinterval nilai (51-65) dengan kategori baik. sedangkan kreativitas berbahasa arab siswa kelas IV, V dan VI di Madrasah Ibtidaiyyah Tarbiyatul Mubtadiin tahun pelajaran 2012/2013 adalah baik. Hal ini dapat dilihat dari nilai mean 65,00, apabila diterapkan diinterval nilai terdapat di (51-60) dengan kategori baik. Sedangkan pengaruh yang ditimbulkan media kartu terhadap kreativitas berbahasa arab siswa adalah 27%. Semakin tinggi penggunaan media kartu maka pengaruh yang ditimbulkan semakin tinggi.

Hubungan antara penelitian M. Syaifuddin dengan peneliti. Persamaannya yakni meneliti tentang upaya dalam meningkatkan kreativitas siswa. Sedangkan perbedaannya yakni penelitian terdahulu menggunakan media kartu dalam mata pelajaran bahasa arab siswa kelas IV, V dan kelas VI, sedangkan penelitian ini menggunakan *Quantum Games* sebagai upaya meningkatkan kreativitas anak dalam pembelajaran di Roudlatul Athfal.⁶⁰

⁵⁹ Muhammad Ubaidillah, *Upaya Guru PAI dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Pemanfaatan Sumber Belajar Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas VIII Di MTs Putera Sunniyyah Selo Tawangharjo Grobogan Tahun Pelajaran 2012/2013*, Skripsi, Tarbiyah/PAI, STAIN Kudus, 2012.

⁶⁰ M. Syaifuddin, *Pengaruh Media Kartu dalam Mata Pelajaran Bahasa Arab Terhadap Kreatifitas Berbahasa Arab Siswa Kelas IV, V dan Kelas VI Di Madrasah Ibtidaiyyah (MI)*

3. Studi Analisis Model Pengembangan *Creative Intelligence* (Kecerdasan Kreatif) melalui Pembelajaran Keterampilan di TK Muslimat NU Roudlotut Tholibin Jepang Pakis Tahun Pelajaran 2013/2014.

Penelitian yang dilakukan saudara Willa Yahya di TK Muslimat NU Roudhotut Tholibin Jepang Pakis Tahun Pelajaran 2013/2014 berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa perkembangan serta pertumbuhan seorang anak harus dimaksimalkan sejak usia dini, melalui pendidikan. Salah satu jenjang pendidikan anak usia dini adalah taman kanak-kanak. Ditaman kanak-kanak perkembangan kreativitas mereka sangat di asah serta dimaksimalkan, karena kreativitas yang mereka miliki merupakan suatu kecerdasan kreatif. Dengan melaksanakan kegiatan pembelajaran keterampilan yang baik, maka *creative intelligence* (kecerdasan kreatif) yang dimiliki peserta didik dapat terasah secara optimal.

Hubungan antara penelitian saudara Willa Yahya dengan peneliti. Persamaannya yakni meneliti tentang upaya dalam meningkatkan kreativitas anak serta sama-sama menggunakan penelitian kualitatif. Sedangkan perbedaannya yakni penelitian terdahulu upaya guru dalam meningkatkan kreativitas anak melalui pembelajaran keterampilan di TK sedangkan penelitian yang akan peneliti teliti adalah menggunakan permainan *Quantum Games* dalam meningkatkan kreativitas anak di Raudlatul Athfal.⁶¹

C. Kerangka Berpikir

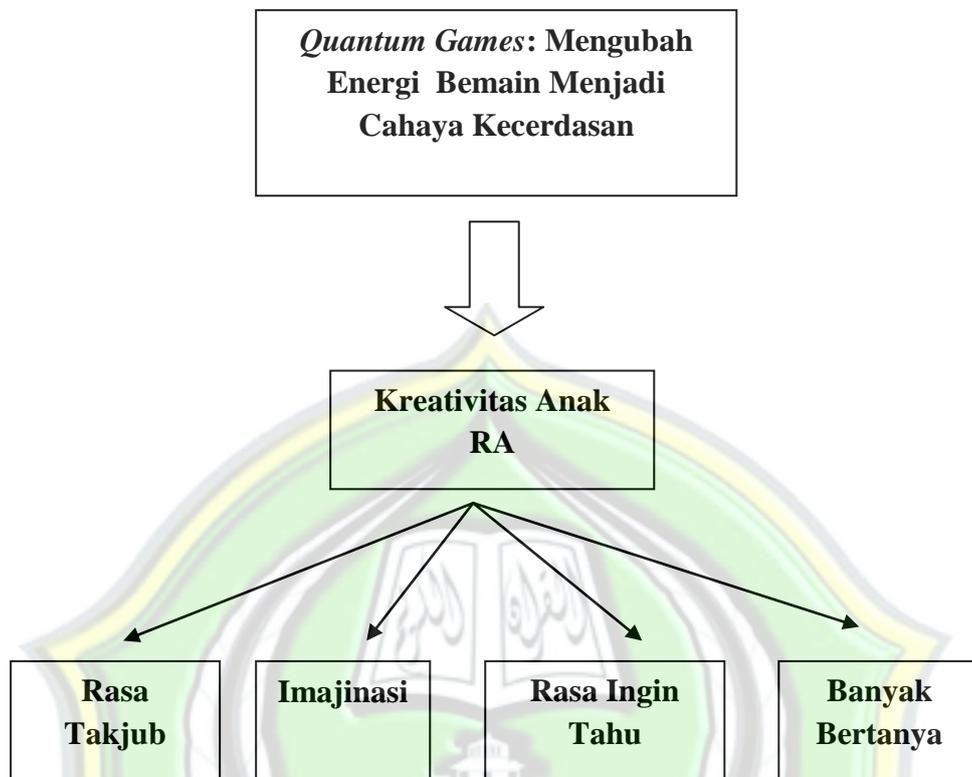
Pendidikan merupakan suatu yang sangat penting terutama untuk anak usia dini. Karena anak-anak merupakan generasi penerus bangsa. Pendidikan

Tarbiyatul Mubtadiin Plajan Pakis Aji Jepara Tahun Pelajaran 2012/2013, Skripsi, Tarbiyah/PBA, STAIN Kudus, 2012.

⁶¹ Willa Yahya, *Studi Analisis Model Pengembangan Creative Intelligence (Kecerdasan Kreatif) melalui Pembelajaran Keterampilan di TK Muslimat NU Roudlotut Tholibin Jepang Pakis Tahun Pelajaran 2013/2014*, Skripsi, Tarbiyah/PAI, STAIN Kudus, 2013.

secara historis-operasional telah dilaksanakan sejak adanya manusia pertama di muka bumi ini, yaitu sejak Nabi Adam a.s yang dalam Al-Quran dinyatakan bahwa proses pendidikan itu terjadi saat Adam berdialog dengan Tuhan. Dialog tersebut muncul karena ada motivasi dalam diri Adam untuk menggapai kehidupan yang sejahtera dan bahagia. Dialog tersebut didasarkan pada motivasi individu yang ingin selalu berkembang sesuai dengan kondisi dan konteks lingkungannya. Dialog merupakan bagian dari proses pendidikan dan ia membutuhkan lingkungan yang kondusif dan strategis yang memungkinkan peserta didik bebas berapresiasi dan tidak takut salah, tetapi tetap beradab dan mengedepankan etika.

Maka dari itu peneliti ingin menerapkan pembelajaran *Quantum Games* dalam meningkatkan kreativitas yang beginilah rancangan yang dibuat untuk merealisasikan pembelajaran di atas. Pertama, menerapkan pembelajaran *Quantum Games* metode bermain: mengubah energi bermain menjadi cahaya kecerdasan, pada pendidikan anak usia dini di Roudhotul Athfal. Setelah penerapan pembelajaran *Quantum Games* diharapkan pada diri anak tumbuh jiwa kreatif karena adanya imajinasi anak yang kuat. Sehingga akan memunculkan: rasa takjub, imajinasi, rasa ingin tahu dan banyak bertanya. Sehingga jiwa kreatif pada diri anak yang ditanam pada usia dini akan melekat sampai dewasa. Dan dapat berguna untuk bekal hidup di dunia yang akan di ambil buahnya kelak di akhirat.



62

Gambar 2.1

Bagan kerangka berfikir penerapan *Quantum Games* dalam meningkatkan kreativitas anak RA

⁶² E. Mulyasa, *Manajemen PAUD*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2014, hlm. 94-96.