

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus

1. Sejarah berdirinya RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus

Sebelum didirikannya RA Matholiul Ulum dalam kurun waktu yang cukup lama, Madrasah Diniyah Matholiul Ulum ini ditempati oleh TK Pertiwi 03 Hadipolo. Tetapi, meskipun sudah cukup lama berdiri tapi tidak ada perkembangan. Kemudian ada dua guru TPQ yang punya ide untuk mendirikan RA (Raudlatul Athfal). Dan dua guru tersebut adalah ibu Siti Magfiroh, S.Pd.I dan ibu Rubiah. Selanjutnya ibu Siti Magfiroh, S.Pd.I dan ibu Rubiah menemui para pengurus Madrasah Diniyah dan beberapa tokoh masyarakat dukuh dau yaitu beliau Bapak kyai Mudhofar, Bapak M. Alfaqih, Bapak KH. Nor Halim beserta istrinya setelah itu mereka bermusyawarah dan akhirnya pun mereka menyetujuinya.¹

Selanjutnya pada tanggal 6 Juli 2007 Bapak M. Alfaqih selaku ketua pengurus Madrasah Diniyah mengundang tokoh masyarakat dan segenap guru Madrasah Diniyah dan TPQ Matholiul Ulum untuk memusyawarahkan adanya ide gagasan untuk mendirikan RA di dukuh Dau Hadipolo ini. Dan hasilnya semua tokoh masyarakat dan segenap guru Madrasah Diniyah dan TPQ Matholiul Ulum menyetujuinya. Pada saat itu yang ditunjuk sebagai kepala RA adalah ibu Siti Magfiroh, S.Pd.I, S.Pd.I dengan dibantu oleh dua guru dari TPQ yaitu ibu Rubiah dan Ibu Malihatin.²

Kemudian ibu Siti Magfiroh, S.Pd.I dengan dibantu Ibu Rubiah, ibu Malihatin dan segenap pengurus tokoh-tokoh masyarakat membuat brosur. Memberikan pengumuman tentang telah berdirinya pendidikan RA di dukuh Dau. Dan segenap pengurus pun menginformasikan baik berupa

¹Data diperoleh dari Hasil wawancara dengan Ibu Siti Magfiroh, S.Pd.I selaku kepala RA di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus, diambil pada tanggal 28 Oktober 2016.

²Data diperoleh dari dokumentasi RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus, pada tanggal 28 Oktober 2016.

lisan maupun tulisan kepada masyarakat. Yang berupa lisan contohnya tokoh masyarakat, seperti Bapak KH. Sholeh mengumumkan kepada ibu-ibu muslimat di jam'iyah Tahlil "Nurul Jannah" yang anggotanya cukup banyak yaitu kira-kira sejumlah 300 orang. Yang berupa tulisan seperti memasang brosur pengumuman "Penerimaan Siswa Baru RA Matholiul Ulum Dau Hadipolo Tahun Pelajaran 2007/2008" kemudian di tempat-tempat yang strategis seperti di Masjid Baitul Muttaqin Dau Hadipolo, di depan Madrasah Diniyyah Matholiul Ulum. Kemudian juga dengan cara *door to door* (dari rumah kerumah) keluarga yang mempunyai anak 4 sampai dengan 5 tahun. Pembagian tugas pun dilakukan misalnya wilayah untuk bagaian tengah ibu Siti Magfiroh, S.Pd.I, bagian utara ibu Rubiah, bagian selatan ibu Hj. Qomariyah. Dan dari perjuangan dan usaha yang cukup maksimal begitu pula waktu yang cukup singkat pada hari Ahad tanggal, 13 Juli 2007 masuk pertama RA Matholiul Ulum. Minat masyarakat untuk mendaftarkan anak-anaknya begitu antusias. Dan alhamdulillah di tahun perdana RA Matholiul Ulum memperoleh siswa sebanyak 35 anak. Dan dengan perkembangan RA Matholiul Ulum sendiri sekarang siswanya sebanyak 81 anak.³

2. Letak Geografis RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus

Jika dilihat dari letak geografisnya maka RA Matholiul Ulum ini mempunyai letak yang sangat strategis karena berada di tengah-tengah desa, sehingga dapat dijangkau dari arah manapun dengan jarak yang dekat. Dan masyarakat pun sangat senang menyekolahkan anaknya di RA Matholiul Ulum karena meskipun dekat dengan jalan terdapat pagar dan gerbang yang melindungi anak-anak. Dilain itu juga disekeliling RA Matholiul Ulum terdapat pemukiman penduduk sehingga orangtua tidak perlu khawatir jika anaknya hilang. Berikut rincian letak geografis RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus.

³Data diperoleh dari dokumentasi RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus, pada tanggal 28 Oktober 2016.

Sebelah Utara	: Rumah penduduk
Sebelah Timur	: Jalan
Sebelah Selatan	: Rumah penduduk
Sebelah Barat	: Rumah penduduk ⁴

Jadi, memang letak RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus ini memang sangat cocok untuk belajar anak-anak usia dini yang berumur 4-5 tahun. Karena letak geogarafisnya yang aman sehingga menjadi nyaman.

3. Visi, Misi dan Tujuan RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus

Mengingat tujuan pendidikan masih sangat umum, maka perlu dijabarkan secara rinci ke dalam visi, misi dan tujuan yang sesuai dengan lembaga tersebut. Adapun visi, misi dan tujuan RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus adalah sebagai berikut :

a. Visi RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus

RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus sebagai lembaga pendidikan dasar berciri khas Islam yang mempertimbangkan harapan anak, orang tua anak, lembaga pengguna lulusan RA dan masyarakat dalam merumuskan visinya. RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus, juga diharapkan merespon perkembangan dan tantangan masa depan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi, era reformasi dan globalisasi yang sangat cepat. RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus ingin mewujudkan harapan dan respon dalam Visi RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus yaitu : “Terwujudnya Generasi yang Sholih, Cerdas dan Kreatif.”⁵

b. Misi RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus

- 1) Menerapkan nilai-nilai moral agama Islam yang Ahlus Sunnah Wal Jama’ah dalam kehidupan sehari-hari
- 2) Menumbuh kembangkan kecerdasan anak dengan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan
- 3) Menumbuh kembangkan kreatifitas anak sesuai tingkat perkembangannya.⁶

⁴Data diperoleh dari Hasil Observasi di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus, tanggal 29 Oktober 2016.

⁵Data diperoleh dari dokumentasi RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus, pada tanggal 28 Oktober 2016.

⁶Data diperoleh dari dokumentasi RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus, pada tanggal 28 Oktober 2016

c. Tujuan Pendidikan RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus

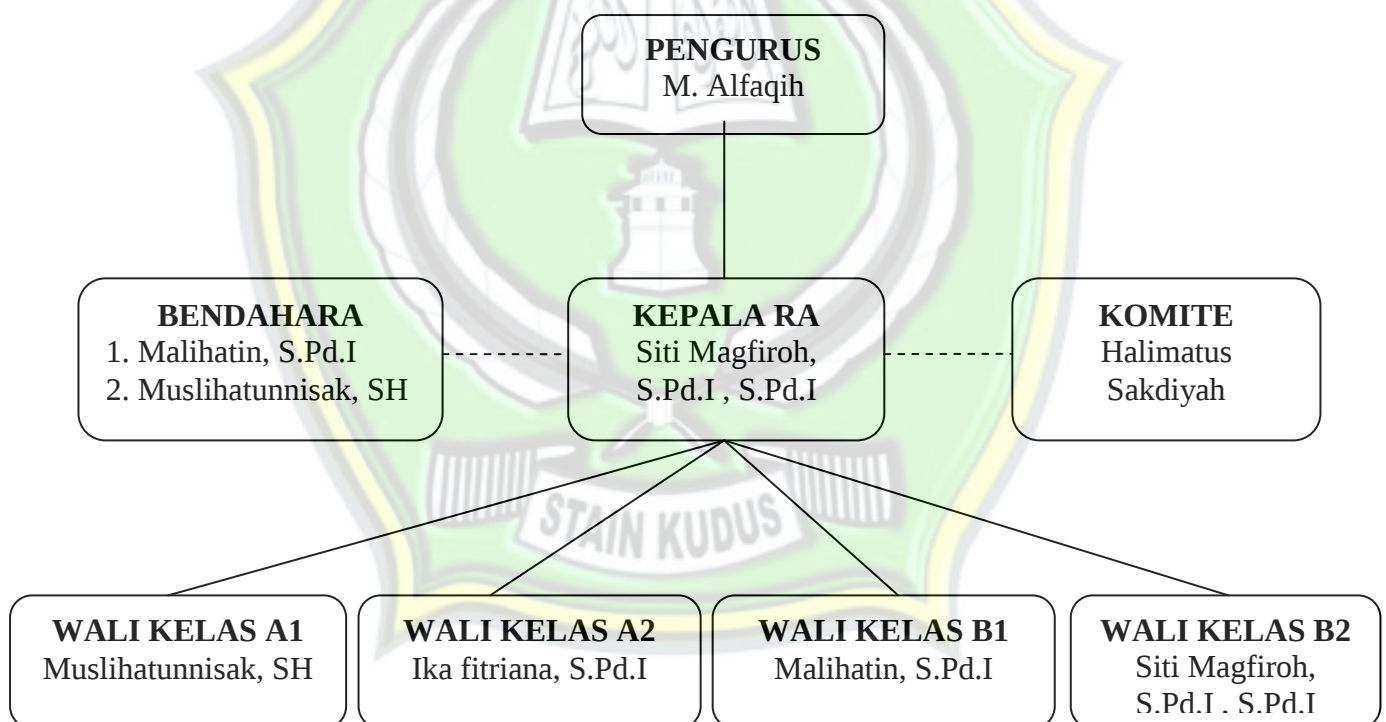
Merujuk pada tujuan pendidikan RA, maka tujuan RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus adalah sebagai berikut:

- 1) Menjadikan anak sholih yang beriman, bertakwa kepada Allah SWT. dan berakhlak mulia
- 2) Menjadikan anak berprestasi sesuai kemampuannya
- 3) Menjadikan anak kreatif dan terampil.⁷

4. Struktur organisasi RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus

Gambar 4. 1

Struktur Organisasi RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus Tahun Pelajaran 2016/2017



5. Keadaan Pendidik dan Kependidikan RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus

Keadaan guru yang dimaksud disini adalah identitas baik secara kualitatif maupun kuantitatif, guru-guru yang ada di RA Matholiul Ulum

⁷Data diperoleh dari dokumentasi RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus, pada tanggal 28 Oktober 2016.

Hadipolo Jekulo Kudus. Dengan perincian tenaga pendidik/guru 5 orang, dan tenaga kependidikan 1 orang. Adapun data pendidik dan kependidikan di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus sebagai berikut⁸:

Tabel 1
Data Pendidik RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo
Kudus Tahun Pelajaran 2016/2017

NO	NAMA	JENJANG PENDIDIKAN
1	Siti Magfiroh, S.Pd.I , S.Pd.I	S1
2	Malihatin, S.Pd.I	S1
3	Mushlihatunnisak, SH	S1
4	Ika fitriana, S.Pd.I	S1
5	Rubiah	PGA

Tabel 2
Data Kependidikan RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo
Kudus Tahun Pelajaran 2016/2017

NO	NAMA	TUGAS/JABATAN
1	Munfaat	Tukang kebun

⁸Data diperoleh dari dokumentasi RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus, pada tanggal 28 Oktober 2016.

6. Keadaan Peserta Didik RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus

Tabel 3
Data Anak RA Kelas B Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo
Kudus Tahun Pelajaran 2016/2017

IDENTITAS PESERTA DIDIK

NO	NAMA PESERTA DIDIK
1.	Adyla Husna
2.	Herlina Fatmawati
3.	Kaila Lutfiana Amalia
4.	Kanaya Naura Zahra
5.	Khodijah Khoirun Nisa
6.	Nabilah Putri Aprilia Kahisa
7.	Najwa Zaskia Vitara
8.	Nasha Zalfa Shafira
9.	Quaneisha Mahya Valiqa Nishrina
10.	Rizka Naudya Asofi
11.	Siti Fatimatuzzahro
12.	Siti Marwah Sholikhah
13.	Sitta Avriati Maula
14.	Thalita Amilia Qotrunnada
15.	Tsania Ifadatul Afkariyah
16.	Umi Chumairoh
17.	Zulfa Ida Fitriani

7. Sarana dan Prasarana RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus

Suatu pendidikan dan pengajaran tidak dapat berlangsung dengan efektif dan efisien apabila sarana prasarana yang tersedia kurang/tidak memadai bagi proses kegiatan belajar mengajar. Sarana prasarana yang tersedia di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus cukup memadai dan memenuhi syarat untuk menjalankan kegiatan belajar mengajar. Adapun sarana prasarana yang ada di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus sebagai berikut: Ruang Kepala RA, Ruang Guru, Empat

Ruang Kelas lengkap, WC dan kamar mandi, serta sarana permainan di luar yang memadai.⁹

B. Data Penelitian

1. Penerapan *Quantum Games* dalam Meningkatkan Kreativitas Anak di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus Tahun Pelajaran 2016/2017

Pendidikan merupakan suatu hal yang diwajibkan untuk membentuk manusia yang unggul untuk saat sekarang dan masa yang akan datang. Dan mulai sekarang pun orangtua, guru dan masyarakat sudah sadar akan pentingnya pendidikan anak usia dini. Untuk membentuk manusia yang unggul maka dalam kegiatan pembelajaran membutuhkan metode yang benar-benar tepat untuk kondisi anak di era zaman modern sekarang ini.

RA Matholiul Ulum mempunyai ciri khas tersendiri untuk mewujudkan visi dan misinya untuk mencerdaskan kehidupan anak bangsa. Misalnya dengan mengetahui tujuan orang tua menyekolahkan anaknya di RA Matholiul Ulum. Berikut tujuan Ibu Nafi'ah menyekolahkan anaknya di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus:

“Tujuan saya sebagai orang tua menyekolahkan anak saya di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus supaya menjadi anak yang sholih, cerdas, kreatif dan mandiri. Seperti visi misi dan tujuan yang ada di RA tersebut. Kemudian di masa mendatang kelak bisa menjadi manusia yang berguna bagi orang tua, saudara dan agama beserta bangsanya”.¹⁰

Beginilah pendapat Ibu Nafi'ah sebagai wali murid yang senang menyekolahkan putrinya di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus:

“RA Matholiul Ulum merupakan sekolah yang terdekat. Kemudian guru-gurunya yang sangat baik dan pembelajaran yang

⁹Data diperoleh dari dokumentasi RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus, pada tanggal 28 Oktober 2016

¹⁰Data diperoleh dari Hasil wawancara dengan Ibu Nafi'ah selaku wali murid anak kelas B di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus, diambil pada tanggal 30 Oktober 2016.

diajarkannyapun bervariasi. Sehingga anak-anak merasa nyaman dan senang saat pergi ke sekolah”.¹¹

Selain itu di RA Matholiul Ulum tidak hanya mengajarkan anak-anak membaca, menulis, berhitung, menggambar dan mewarnai saja. Tetapi di RA Matholiul Ulum ini memahami betul akan pentingnya menumbuhkan jiwa kreativitas yang berkualitas pada diri anak.

Untuk membahas tentang meningkatkan jiwa yang berkualitas pada diri anak maka berikut pendapat Ibu Siti Magfiroh, S.Pd.I selaku kepala RA Matholiul Ulum:

“Pembelajaran yang akan melahirkan kreativitas yang berkualitas memang sangat diperlukan untuk dunia pendidikan saat ini. Misalnya saja banyak pendidikan yang saat ini hanya mementingkan pembelajaran yang bersifat menyampaikan saja. Dan tidak memberi pengetahuan yang bisa digunakan untuk masa depan peserta didik mereka. Jika anak dibekali dengan sikap kreativitas yang berkualitas. Maka kehidupan anak akan cerah. Karena anak yang kreatif nantinya dia tidak mencari pekerjaan tetapi yang menciptakan lapangan pekerjaan. Jadi, kita perlu melatih jiwa kreatif anak sejak pendidikan usia dini.”¹²

Ibu Nafi’ah pun senang tentang pentingnya pendidikan kreativitas di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus. Hal itu ditunjukkan beliau dengan memberikan pendapat berikut ini:

“Ya, tentu sangat penting. Karena dengan adanya kreativitas anak-anak bisa mandiri dan tidak manja. Misalnya anak saya Umi Chumairoh, biasanya itu bermain dengan menggunakan bahan yang ada di sekitar rumah. Contohnya, dia mencari gelas aqua yang digunakan untuk bermain. Meskipun itu memang dilihat sepele tapi, bagiku dia sudah menunjukkan sikap kreatif. Dia mencari bahan permainan yang ia gunakan sendiri. Dan mengfunksikannya sesuai kegunaannya. Yang terpenting dia bisa bersifat mandiri dan kreatif sehingga tidak menyusahkan orang lain.”¹³

¹¹Data diperoleh dari Hasil wawancara dengan Ibu Nafi’ah selaku wali murid anak kelas B di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus, diambil pada tanggal 30 Oktober 2016

¹² Data diperoleh dari Hasil wawancara dengan Ibu Siti Magfiroh, S.Pd.I selaku kepala RA di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus, diambil pada tanggal 28 Oktober 2016.

¹³ Data diperoleh dari Hasil wawancara dengan Ibu Nafi’ah selaku wali murid anak kelas B di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus, diambil pada tanggal 30 Oktober 2016.

Membahas akan meningkatkan kreativitas pada diri anak, maka pembelajaran di RA Matholiul Ulum pun menyelesaikannya dengan baik, berikut pendapat Ibu Siti Magfiroh, S.Pd.I selaku guru kelas B:

“Pembelajaran kreativitas di RA Matholiul Ulum berjalan dengan baik. Karena anak-anak yang cepat tanggap sehingga membantu tugas dan tanggungjawab saya sebagai guru dalam meningkatkan kreativitas mereka.”¹⁴

Untuk mendapatkan hasil yang baik saat pembelajaran kreativitas maka guru mempersiapkan terlebih dahulu apa yang akan diajarkan kepada anak. Agar tujuan yang ingin dicapai dapat terwujud. Dengan itu Ibu Siti Magfiroh, S.Pd.I selaku guru yang mengajar di kelas B mempersiapkan sebagai berikut:

“Sebelum pembelajaran dimulai terlebih dahulu saya menyiapkan RKH (Rencana Kegiatan Harian) yang disesuaikan dengan RKM (Rencana Kegiatan Mingguan) maupun silabus sebagai acuan dalam mengajar agar pembelajaran dapat berjalan secara efektif sesuai dengan yang direncanakan”.¹⁵

Setelah menyusun beberapa rangkaian sesuai dengan beberapa aturan yang ditentukan oleh lembaga pendidikan yang ada. Maka kemudian berikut cara Ibu Siti Magfiroh, S.Pd.I selaku guru kelas B dalam menyampaikan pembelajaran tentang kreativitas:

“Cara penyampaian pembelajaran kreativitas di RA Matholiul Ulum adalah pada kegiatan pembelajaran. Baik itu pembelajaran awal, inti maupun penutup. Yaitu dengan menyelipkan metode *Quantum Games* dengan menyanyi dan menari “marina menari di atas menara”. Tapi sebelumnya saya menerangkan terlebih dahulu, kemudian mengajak anak bertanya jawab (berkomunikasi) sudah paham apa belum materi yang telah saya sampaikan. Lalu mengajak anak menyanyi dengan gerakan secara bersama-sama”.¹⁶

¹⁴Data diperoleh dari Hasil wawancara dengan Ibu Siti Magfiroh, S.Pd.I selaku guru kelas B di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus, diambil pada tanggal 29 Oktober 2016.

¹⁵Data diperoleh dari Hasil wawancara dengan Ibu Siti Magfiroh, S.Pd.I selaku guru kelas B di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus, diambil pada tanggal 29 Oktober 2016.

¹⁶Data diperoleh dari Hasil wawancara dengan Ibu Siti Magfiroh, S.Pd.I selaku guru kelas B di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus, diambil pada tanggal 29 Oktober 2016.

Ibu kepala RA pun juga menjelaskan tentang beberapa penggunaan metode yang digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak di RA nya tersebut. Berikut kata beliau:

“Ya, pembelajaran RA dalam usaha meningkatkan kreativitas anak menggunakan beberapa metode. Salah satunya adalah metode *Quantum Games*. Karena metode ini sangat cocok untuk diterapkan untuk anak usia dini. Dan metode ini cocok untuk digunakan untuk beberapa tema yang ada dalam pembelajaran di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus”.¹⁷

Beliau juga menjelaskan tentang metode *Quantum Games* dalam meningkatkan kreativitas anak di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus:

“Penerapan *Quantum Games* sangat membantu anak-anak dalam meningkatkan kreativitas anak. Tidak saja anak-anak guru pun merasa lebih mudah saat melakukan pembelajaran tentang kreativitas dengan menerapkan *Quantum Games*. Anak-anak merasa senang dan bisa berimajinasi sesuai dengan kemampuannya”.¹⁸

Quantum Games adalah metode yang dianggap efektif dalam pembelajaran meningkatkan kreativitas anak, maka tentunya bisa diterapkan dalam semua tema yang ada dalam silabus di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus. Berikut penjelasan Ibu Siti Magfiroh, S.Pd.I selaku guru yang mengajar di kelas B:

“Ya, dalam pembelajaran hampir setiap tema menggunakan metode tersebut. Namun dalam penerapannya tidak sama permainannya tetapi disesuaikan dengan tema yang sedang disampaikan. Misalnya tema binatang yang sub temanya berisikan tentang kegunaan binatang, keistimewaan beberapa binatang, dan beberapa binatang yang berbahaya. Maka saya bernyanyi dan bergaya seperti gaya binatang agar anak-anak mudah mengingatnya”.¹⁹

¹⁷ Data diperoleh dari Hasil wawancara dengan Ibu Siti Magfiroh, S.Pd.I selaku kepala RA di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus, diambil pada tanggal 28 Oktober 2016.

¹⁸ Data diperoleh dari Hasil wawancara dengan Ibu Siti Magfiroh, S.Pd.I selaku kepala RA di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus, diambil pada tanggal 28 Oktober 2016.

¹⁹ Data diperoleh dari Hasil wawancara dengan Ibu Siti Magfiroh, S.Pd.I selaku guru kelas B di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus, diambil pada tanggal 29 Oktober 2016.

Penjelasan di atas diperkuat beliau dengan sudah lamanya beliau menggunakan Metode *Quantum Games* dalam meningkatkan kreativitas anak di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus:

“Kurang lebih 9 tahunan. Karena selama saya menjadi guru di RA Matholiul Ulum sejak berdirinya RA ini sudah menggunakan metode *Quantum Games*. Memang metode ini baru terkenal pada tahun 2012 tapi, sesuai dengan tujuan utama metode *Quantum Games* adalah mengubah energi bermain anak menjadi cahaya kecerdasan. Maka saya memang sudah menggunakan sejak awal berdirinya RA ini”.²⁰

Berikut pendapat beliau yang diketahuinya tentang pembelajaran *Quantum Games* dalam upaya meningkatkan kreativitas anak:

“Metode *Quantum Games* adalah kegiatan pembelajaran anak usia dini yang di dalamnya diselingi dengan menyanyi dan juga gerakan. Dan mempunyai prinsip yang bagus dalam membangun kecerdasan anak bangsa. Berikut prinsipnya: semua anak dilahirkan dalam keadaan cerdas, permainan yang dilakukan berdasarkan pada kualitas bukan kuantitas, memperhatikan perkembangan otak anak hingga akhir keemasannya, membantu melejitkan kecerdasan anak dibantu dengan musik, memegang teguh prinsip bahwa dunia anak adalah dunia imajinasi, lebih mengetahui bahwa dunia anak adalah dunia bermain tapi diselingi dengan belajar”.²¹

Beginilah cara Ibu Siti Magfiroh, S.Pd.I dalam menerapkan metode *Quantum Games* dalam meningkatkan kreativitas anak di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus:

“Cara saya menerapkan *Quantum Games* dalam meningkatkan kreativitas adalah dengan memasukkan dalam kegiatan pembelajaran baik dari awal sampai akhir pembelajaran. Dengan menyelinginya berupa nyanyian maupun gerakan”.²²

Diperkuat dengan hasil observasi peneliti yang memantau langsung proses kegiatan pembelajaran di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus, berikut hasilnya:

²⁰Data diperoleh dari Hasil wawancara dengan Ibu Siti Magfiroh, S.Pd.I selaku guru kelas B di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus, diambil pada tanggal 29 Oktober 2016.

²¹Data diperoleh dari Hasil wawancara dengan Ibu Siti Magfiroh, S.Pd.I selaku guru kelas B di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus, diambil pada tanggal 29 Oktober 2016.

²²Data diperoleh dari Hasil wawancara dengan Ibu Siti Magfiroh, S.Pd.I selaku guru kelas B di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus, diambil pada tanggal 29 Oktober 2016.

Kegiatan yang pertama adalah tahap awal pembelajaran. Sebelum pembelajaran dimulai anak-anak diminta berbaris, berikrar, bernyanyi mars RA, berdoa sebelum belajar, menghafal sholawat nariyah dan membaca asmaul husna. Kemudian dibuka dengan memberikan stimulus dengan berkomunikasi secara lisan dengan bahasanya sendiri tentang keistimewaan binatang “tawon”. Setelah itu binatang ” madu” yang berlari sambil melompat seimbang tanpa jatuh.²³

Kegiatan yang kedua adalah tahap inti pembelajaran. Pada tahap ini pembelajaran dilakukan di dalam kelas B yang dimulai pada jam 08.45 WIB. Ibu Siti Magfiroh selaku guru yang mengajar di kelas B. Menyampaikan materi pembelajaran secara jelas kepada anak-anak, tentang menunjukkan sebanyak-banyaknya kegunaan hewan, terus dilanjutkan dengan bernyanyi nama-nama hewan dengan dua bahasa (bahasa indonesia-bahasa inggris), setelah itu di tengah-tengah itu anak diajak menari “Marina Menari di atas Menara” dan anak-anak sangat antusias saat diberikan pembelajaran menari. Namun sebelumnya anak-anak diberi arahan mengenai pembelajaran menari yang akan dilaksanakan. Bagaimana cara atau langkah-langkah dalam pelaksanaan pembelajaran menari “Marina Menari di atas Menara”. Setelah itu, ibu Siti Magfiroh mengulang lagi pembelajaran menari supaya anak-anak yang belum paham akan segera memahaminya. Tidak hanya ibu Siti Magfiroh saja penelitipun ikut berpartisipasi dalam pembelajaran “Marina Menari di atas Menara” membantu anak-anak yang kesulitan dalam pembelajaran menari.²⁴

Pada saat pembelajaran menari anak-anak diminta membuat lingkaran, setelah itu ibu guru menjelaskan satu persatu bagaimana cara menari. Misalnya apabila guru mengatakan “Marina” maka tangan anak-anak dilipat di dada. Ketika guru mengatakan “Menari” maka tangan

²³ Data diperoleh dari Hasil Observasi di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus, tanggal 29 Oktober 2016.

²⁴ Data diperoleh dari Hasil Observasi di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus, tanggal 29 Oktober 2016.

anak-anak dibentang dibawah sambil kaki kanan dilipat dibelakang kaki kiri pose menari. Setelah itu waktu guru mengatakan “Di atas” maka kedua tangan anak-anak diangkat menyentuh pundak sendiri-sendiri. Kemudian saat guru memberikan instruksi “Menara” maka kedua tangan anak diangkat ke atas membentuk sebuah menara. Baru setelah itu guru menjelaskan pose-pose menari, kemudian dilanjutkan dengan menari dengan diiringi menyanyi marina menari di atas menara secara bersama-sama.²⁵

Setelah itu anak-anak sangat gembira dan lebih bersemangat lagi saat melanjutkan pembelajaran selanjutnya. Pembelajaran selanjutnya waktu itu adalah menggambar berbagai jenis binatang sesuai dengan kemampuan anak. Dapat dikatakan *Quantum Games* sangat bermanfaat sekali untuk menunjang kreativitas anak saat pembelajaran. Disini setelah peneliti melihat secara langsung ternyata banyak sekali permainan yang bisa digunakan dalam pembelajaran *Quantum Games* tidak hanya “Marina Menari”, “Corp. Aritmatika”, “Toilet Paper”, “Permainan Kelinci”. Tapi dapat disesuaikan dengan tema misalnya tema binatang. Ibu guru bernyanyi tentang berbagai jenis binatang dan memperagakan dari masing-masing jenis karakter binatang sehingga anak-anak mudah memahami materi yang disampaikan oleh ibu gurunya. Dan jika saat anak-anak disuruh menggambar secara mandiri. Anak-anak bisa berimajinasi tentang binatang yang telah mereka nyanyikan. Sehingga muncullah kreativitas anak dapat dilihat dari hasil gambar yang dibuat anak-anak.²⁶

Kegiatan selanjutnya adalah istirahat. Agenda dari RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus di waktu istirahat adalah cuci tangan, berdoa, makan dan bermain. Peneliti melihat saat anak-anak istirahat ada yang bermain di dalam kelas dan ada yang di luar kelas. Kebanyakan

²⁵ Data diperoleh dari Hasil Observasi di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus, tanggal 29 Oktober 2016.

²⁶ Data diperoleh dari Hasil Observasi di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus, tanggal 29 Oktober 2016.

anak yang di dalam kelas ada yang menggambar dan ada yang mencoba menari “Marina Menari”. Sungguh menakjubkan. Dapat dikatakan pembelajaran yang berhasil adalah apabila anak-anak senang dan mau mempraktikannya meskipun tidak ada arahan atau tuntutan seorang guru.

Selanjutnya adalah kegiatan akhir. Di kegiatan akhir ini ibu Siti Magfiroh hanya mengulas pembelajaran yang telah selesai pada waktu kegiatan inti. Setelah mengulas materi kemudian anak-anak menyanyikan “rukun iman”. Setelah itu dilanjutkan doa pulang sekolah dan mengajak anak-anak untuk menghafalkan janji pulang sekolah. Kemudian diakhiri dengan salam.²⁷

Sarana dan prasarana yang diperlukan dalam pelaksanaan *Quantum Games* dalam meningkatkan kreativitas anak di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus. Adalah sebagai berikut ini:

“Sarana dan prasarana yang diperlukan dalam kegiatan pembelajaran *Quantum Games* adalah majalah dan alat peraga yang edukatif serta memanfaatkan benda-benda yang kelihatannya sepele tapi sangat bermanfaat misalnya kertas dan tisu. Kertas digunakan anak-anak membuat pekerjaan tangan begitu pula kertas tisu bisa dibentuk sesuai dengan imajinasi anak”.²⁸

Dengan adanya beberapa usaha guru RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus dalam meningkatkan kreativitas dengan menggunakan *Quantum Games*. Untuk memperkuat penelitian tentang benar tidak adanya metode *Quantum Games* maka berikut hasil wawancara peneliti dengan Ibu Nafi’ah sebagai wali murid kelas B yang menjelaskan tentang benar-benar diterapkannya metode *Quantum Games* RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus:

“Ya, karena jika saya melihat saat menunggu anak saya di RA Matholiul Ulum waktu saya libur kerja. Ibu Siti Magfiroh, S.Pd.I mengajarkan anak-anak beberapa permainan. Misalnya, menari

²⁷Data diperoleh dari Hasil Observasi di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus, tanggal 29 Oktober 2016.

²⁸Data diperoleh dari Hasil wawancara dengan Ibu Siti Magfiroh, S.Pd.I selaku guru kelas B di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus, diambil pada tanggal 29 Oktober 2016.

dengan gerakan. Dan anak-anak sangat semangat saat diajarkan menari”.²⁹

Berikut pula pendapat Ibu Nafi’ah tentang metode *Quantum Games* yang diterapkan untuk meningkatkan kreativitas anak di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus:

“Tentu sangat bagus sekali. Sekarang adalah zaman modern banyak berbagai metode yang digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak yang salah satunya adalah metode *Quantum Games*. Dan metode ini memang sangat membantu anak-anak dalam meningkatkan kreativitas mereka”.³⁰

Hal itu ditandai dengan sikap anak-anak yang sangat senang akan adanya pembelajaran *Quantum Games* ditandai dengan semangatnya saat mengikuti pembelajaran. Berikut hasil observasi peneliti berkaitan dengan sikap anak saat kegiatan pembelajaran. Inilah hasil pengamatan peneliti:

“Kreativitas saat pembelajaran ditandainya dengan keikutsertaan anak-anak dalam proses pembelajaran yang bersifat aktif tanpa adanya perintah dari guru. Anak-anak mempunyai imajinasi yang sangat kuat sehingga mampu menggambar sesuai dengan kemampuannya. Kreativitas anak dapat terlihat dari meniru gaya menari dan bernyanyi berkaitan tentang pembelajaran “Marina Menari” atau “jenis-jenis binatang”. Disini anak-anak mampu menirukan yang diajarkan ibu guru secara begitu mudah. Dan langsung bertanya ketika belum bisa. Dengan adanya sikap anak-anak yang aktif guru dapat mengetahui tingkat masing-masing kecerdasan kreativitas anak.

Tidak hanya dalam peningkatan kreativitas saja yang ditunjukkan anak-anak, namun hasil pembelajaran yang lain pun juga mengalami peningkatan. Dengan dilihat dari hasil penerapan *Quantum Games*, bagaimana anak-anak berimajinasi setelah menerima pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kreativitas anak-anak. Sehingga anak-anak dapat berkreasi sesuai dengan apa yang sedang difirkannya pada saat itu. Sehingga guru lebih memahami maksud dan keinginan anak-anak. Dari hasil karya juga guru bisa mengetahui masing-masing dari karakter anak.

²⁹Data diperoleh dari Hasil wawancara dengan Ibu Nafi’ah selaku wali murid anak kelas B di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus, diambil pada tanggal 30 Oktober 2016.

³⁰Data diperoleh dari Hasil wawancara dengan Ibu Nafi’ah selaku wali murid anak kelas B di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus, diambil pada tanggal 30 Oktober 2016.

Adanya penerapan pembelajaran *Quantum Games*, dalam meningkatkan kreativitas anak maka diharapkan anak-anak bisa lebih mudah memahami materi yang sedang disampaikan oleh gurunya. Jadi, anak dapat terbiasa berfikir kreatif untuk semua materi pembelajaran. Sehingga anak senang, guru merasa puas dan orangtua pun merasa bangga atas prestasi yang dicapai anak-anaknya. Dan tentunya menjadi lebih baik lagi kedepannya”.³¹

Jadi, peneliti dapat menyimpulkan pembelajaran *Quantum Games* dalam meningkatkan kreativitas anak di RA Matholiul Ulum melalui observasi yang dilakukannya. Berikut kesimpulan peneliti:

“Proses pembelajaran *Quantum Games* dalam meningkatkan kreativitas anak memang sangat terbukti sangat menakjubkan. Memang benar jika dikatakan dunia anak adalah dunia bermain. Dunia tanpa tekanan dan bebas seperti layaknya kupu-kupu yang terbang di alam yang bebas tanpa adanya waktu yang mengikatnya. Peneliti mengamati secara langsung memang tidak mudah mendidik anak di usia 5 tahun. Tapi dengan adanya kerja keras seorang guru yang begitu sabar semua hal yang tidak mungkin itupun menjadi mungkin. Suasana kelas awalnya memang sedikit gaduh. Tapi, saat permainan *Quantum Games* kebanyakan anak yang menyukainya. Sehingga anak-anak bisa merasa nyaman saat pembelajaran tanpa adanya tekanan. Tak hanya merasa nyaman saja anak-anak mengacungkan jari saat guru mengajukan ajakan untuk maju kedepan untuk memimpin teman-temannya. Jadi, selain kreativitas *Quantum Games* juga dapat membentuk karakter anak yang mempunyai jiwa pemberani”.³²

2. Kelebihan dan Kekurangan Penerapan *Quantum Games* dalam Meningkatkan Kreativitas Anak di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus Tahun Pelajaran 2016/2017

Kelebihan adalah suatu hal yang menyenangkan dan membawa dampak yang positif. Sedangkan kekurangan adalah suatu hal yang pasti ada yang membawa dampak negatif atau kurang menyenangkan. Di dunia ini diciptakan oleh Allah SWT secara berpasang-pasangan maka dari itu kalau ada malam dan siang, baik dan buruk, maka setiap ciptaan

³¹Data diperoleh dari Hasil Observasi di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus, tanggal 29 Oktober 2016.

³²Data diperoleh dari Hasil Observasi di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus, tanggal 29 Oktober 2016.

Allah SWT terdapat kekurangan dan kelebihan juga. Begitu pula dalam “Penerapan *Quantum Games* dalam Meningkatkan Kreativitas Anak di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus” terdapat kekurangan dan kelebihan.

Kelebihan dan kekurangan metode *Quantum Games* dalam meningkatkan kreativitas anak di RA Matholiul Ulum menurut Ibu Siti Magfiroh, S.Pd.I adalah sebagai berikut:

“Kelebihan dari metode *Quantum Games* yaitu pembelajarannya menjadi lebih menyenangkan, mengesankan bagi anak, pemahaman anak terhadap pembelajaran semakin meningkat dan guru bisa mengetahui mana anak yang mempunyai kreativitas tinggi, mudah diterapkan. Sedangkan untuk kelemahannya yaitu untuk tahap pengenalan pembelajaran *Quantum Games* membutuhkan waktu beberapa tahap sehingga membutuhkan waktu yang lama, metode hanya cocok untuk pendidikan anak usia dini karena lebih banyak bermain, guru harus benar-benar menguasai materi sehingga perlu dipersiapkan dengan matang”.³³

Pendapat ibu kepala RA tentang kelebihan dan kekurangan penerapan *Quantum Games* dalam meningkatkan kreativitas anak di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus:

“Kelebihan *Quantum Games* menurut saya adalah dapat diterapkan dalam semua pembelajaran. Anak-anak lebih bersifat aktif dan kreatif. Anak tidak cepat bosan dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan kekurangan *Quantum Games* adalah memerlukan waktu yang bertahap dalam pembelajaran karena anak tidak langsung bisa. Guru harus menghafal materi, karena anak akan menirukan gurunya”.³⁴

Selain guru kelas B dan ibu kepala sekolah RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus wali murid yang bernama ibu Nafi’ah pun ikut berpendapat tentang kekurangan dan kelebihan *Quantum Games* dalam meningkatkan kreativitas anak di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus. Berikut penjelasan beliau tentang kekurangan dan kelebihan

³³Data diperoleh dari Hasil wawancara dengan Ibu Siti Magfiroh, S.Pd.I selaku guru kelas B di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus, diambil pada tanggal 29 Oktober 2016.

³⁴Data diperoleh dari Hasil wawancara dengan Ibu Siti Magfiroh, S.Pd.I selaku kepala RA di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus, diambil pada tanggal 28 Oktober 2016.

penerapan *Quantum Games* dalam meningkatkan kreativitas anak di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus:

“Tentu ada. Karena di dunia ini tidak ada yang sempurna. Tapi, menurut saya kelebihanannya lebih banyak jika dibandingkan dengan kekurangannya. Kelebihanannya yaitu anak bisa belajar tanpa adanya kekangan dan bisa merasa bebas. Sedangkan kekurangannya membutuhkan beberapa tahap untuk anak bisa bermain *Quantum Games* secara lancar”.³⁵

Penelitian dapat menyimpulkan kelebihan dan kekurangan metode *Quantum Games* dalam meningkatkan kreativitas anak di RA Matholiul Ulum Hadipolo Kudus melalui hasil pengamatannya. Berikut kesimpulannya:

“Menurut hasil pengamatan peneliti kelebihan dari metode *Quantum Games* adalah sebagai berikut:

1. Mudah diterapkan kapan saja dan dimana saja
2. Tidak membutuhkan dana yang mahal
3. Sangat cocok untuk diterapkan pada anak usia 4-5 tahun
4. Anak tidak merasa ditekan saat permainan meskipun itu dinilai karena bersifat alami
5. Tidak membedakan antara anak yang pandai dan yang bodoh
6. Sangat cocok untuk meningkatkan imajinasi anak.

Sedangkan kekurangannya penerapan *Quantum Games* dalam meningkatkan kreativitas anak adalah sebagai berikut:

1. Guru harus benar-benar menguasai materi *Quantum Games* karena anak akan menirukan gaya bermain itu dari guru.
2. Membutuhkan beberapa tahapan dalam penerapan *Quantum Games* ini meskipun anak-anak bisa menirukan gaya yang diajarkan oleh guru tapi tidak langsung hafal karena permainan ini melatih jiwa kreativitas anak.
3. Menurut prinsip dari *Quantum Games* sendiri metode ini hanya cocok untuk diterapkan pada pendidikan anak usia dini. Berbeda dengan metode-metode yang lainnya yang bisa digunakan untuk semua pembelajaran baik ditingkat SD, SMP atau SMA.
4. Guru harus mempunyai pemikiran kreativitas yang tinggi”.³⁶

³⁵Data diperoleh dari Hasil wawancara dengan Ibu Nafi'ah selaku wali murid anak kelas B di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus, diambil pada tanggal 30 Oktober 2016.

³⁶Data diperoleh dari Hasil Observasi di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus, tanggal 29 Oktober 2016.

Setelah mengetahui kelebihan dan kekurangan metode *Quantum Games*. Berikut cara Ibu Siti Magfiroh, S.Pd.I mengevaluasi kreativitas anak di RA Matholiul Ulum dengan adanya penerapan *Quantum Games* dalam meningkatkan kreativitas anak adalah dengan cara berikut ini:

“Untuk mengukur atau menilai kreativitas anak maka saya biasanya menilai dari hasil karya anak dan keaktifan serta respon anak yang baik. Jadi, disini saya dapat melihat perkembangan anak dari sebelum masuk dan setelah masuk di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus. Dan setiap semester terdapat rapor juga yang menunjukkan perkembangan anak. Baik itu tentang kreativitasnya maupun tentang perkembangan anak yang lainnya”.³⁷

Harapan ibu sebagai kepala RA berkaitan dengan pelaksanaan *Quantum Games* dalam meningkatkan kreativitas anak di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus:

“Harapan saya sebagai kepala RA dengan pelaksanaan *Quantum Games* dalam meningkatkan kreativitas anak adalah menambah wawasan bagi para guru RA dan saya tentang adanya metode-metode yang berkembang saat ini sehingga mampu mengikuti perkembangan zaman. Dan harapan saya bagi anak-anak RA Matholiul Ulum bisa mempermudah meningkatkan imajinasi anak sehingga muncullah kreativitas yang menakjubkan”.³⁸

Harapan ibu Nafi'ah tentang adanya *Quantum Games* dalam meningkatkan kreativitas anak yang diterapkan di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus:

“Harapan saya adalah dengan adanya *Quantum Games* dapat mempermudah baik guru maupun anak-anak dalam meningkatkan kreativitas. Yang guru merasa mudah dalam usaha meningkatkan kreativitas dan anak merasa senang”.³⁹

Selain membantu pelaksanaan pembelajaran *Quantum Games* dalam meningkatkan kreativitas anak di RA Matholiul Ulum. Disamping itu juga ibu kepala RA juga turut membantu menciptakan lingkungan

³⁷Data diperoleh dari Hasil wawancara dengan Ibu Siti Magfiroh, S.Pd.I selaku guru kelas B di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus, diambil pada tanggal 29 Oktober 2016.

³⁸Data diperoleh dari Hasil wawancara dengan Ibu Siti Magfiroh, S.Pd.I selaku kepala RA di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus, diambil pada tanggal 28 Oktober 2016.

³⁹Data diperoleh dari Hasil wawancara dengan Ibu Nafi'ah selaku wali murid anak kelas B di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus, diambil pada tanggal 30 Oktober 2016.

yang kondusif dalam pembelajaran di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus. Dengan cara berikut ini:

“Agar pembelajaran lebih kondusif yang saya lakukan yaitu menciptakan suasana kekeluargaan melalui kegiatan atau berinteraksi, keteladanan dalam arti sebagai kepala RA tidak hanya menuntut guru disiplin dalam melakukan tugas dan tertib dalam kegiatan belajar mengajar, tetapi juga memberikan contoh dengan yang lain dan adanya fasilitas yang dapat menunjang pembelajaran”.⁴⁰

“Untuk menunjang kegiatan pembelajaran maka berikut sarana dan prasarana yang dimiliki RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus. RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus berdiri di atas lahan seluas 800 m² memiliki ketersediaan sarana prasarana meliputi: Ruang Kepala RA, Ruang Guru, Ruang Kelas lengkap, WC dan kamar mandi, serta sarana permainan di luar yang memadai.”⁴¹

Jadi, Kepala RA Matholiul Ulum dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dalam rangka meningkatkan kreativitas anak beliau menciptakan suasana kekeluargaan agar anak-anak senang dan nyaman dalam belajar. Dan untuk sebagai kepala RA beliau tidak hanya memberi perintah. Tapi beliau juga menjadi contoh suri tauladan tidak hanya untuk guru, tapi untuk semua yang ada dilingkungan RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus untuk mencapai tujuan bersama yang semua orang impi-impikan. Serta menciptakan lingkungan yang kondusif dengan menggunakan sarana prasarana yang ada dimanfaatkan semaksimal mungkin meskipun terbatas.

⁴⁰ Data diperoleh dari Hasil wawancara dengan Ibu Siti Magfiroh, S.Pd.I selaku kepala RA di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus, diambil pada tanggal 28 Oktober 2016.

⁴¹ Data diperoleh dari dokumentasi RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus, pada tanggal 28 Oktober 2016.

C. Analisis Data

1. Analisis tentang Penerapan *Quantum Games* dalam Meningkatkan Kreativitas Anak di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus Tahun Pelajaran 2016/2017

Setelah peneliti melakukan penelitian di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus. Terdapat banyak hal yang dapat dipelajari. Terutama tentang pendidikan agama Islam. Untuk menjadi guru yang benar-benar baik tidak hanya menjadi guru yang profesional saja. Tetapi menjadi guru yang hakiki. Guru yang dijadikan panutan baik di sekolah maupun di luar sekolah. Untuk menjadi guru seperti itu harus cerdas dan kreatif dalam menyampaikan pembelajaran. Maka dari itu guru harus memilih metode yang tepat untuk menyesuaikan tingkat kecerdasan anak-anaknya.

Tanggungjawab seorang guru Agama itu sangat besar. Dia bertanggung jawab atas seluruh kehidupan anak-anak didiknya. 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 terbadap orang tuanya.⁴² 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.

Maka untuk membentuk manusia yang unggulan. Dengan itu sejak usia dini guru RA melatih kecerdasan kreativitas anak, supaya kelak bisa berfikir kreatif untuk menjadi bekal di masa mendatang. Anak yang kreatif tidak akan mudah menyerah dengan keadaan zaman yang semakin berkembang. Dia selalu bisa memanfaatkan barang atau sesuatu yang ada

⁴² Amani Ar-Ramadi, *Pendidikan Cinta untuk Anak: Bagaimana Menanamkan Kecintaan kepada Allah, Rasul, Islam dan Hijab*, Aqwam, Solo, 2006, hlm. 61.

disekitarnya. Disini peneliti mencoba menunjukkan bahwasannya dengan tumbuhnya kreativitas yang dimiliki anak akan menjadi bekal dunia. Dan bekal di akhirat di ajarkan ilmu-ilmu agama dengan baik pula.

Semua itu akan dijelaskan dalam analisis peneliti tentang penerapan *Quantum Games* dalam meningkatkan kreativitas anak di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus. RA Matholiul Ulum dalam kegiatan pembelajarannya mempunyai ciri khas tersendiri untuk mewujudkan visi dan misinya untuk mencerdaskan kehidupan anak bangsa. Misalnya dengan mengetahui tujuan orang tua menyekolahkan anaknya di RA Matholiul Ulum. Supaya menjadi anak yang sholih, cerdas, kreatif dan mandiri. Seperti visi misi dan tujuan yang ada di RA tersebut. Kemudian di masa mendatang kelak bisa menjadi manusia yang berguna bagi orang tua, saudara dan agama beserta bangsanya. Sedangkan Tujuan pendidikan anak usia dini secara umum diarahkan pada pencapaian tujuan pertumbuhan dan perkembangan unsur manusianya. Unsur manusia itu, terdiri atas jasmani, rohani dan akal. Dengan demikian tujuan pendidikan anak usia dini diarahkan pada tumbuh kembang jasmani, roh, dan akal.⁴³

Disini terlihat dengan jelas bahwa RA Matholiul Ulum merupakan sebuah lembaga pendidikan anak usia dini yang mau dan terbuka menerima masukan dari orangtua anak. Karena kita mengetahui bahwa pendidikan akan berhasil jika adanya kerjasama antara guru, anak, dan wali murid (orang tua) yang baik. Dengan begitu orangtua senang menyekolahkan anak-anaknya di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus. Pendapat Ibu Nafi'ah sebagai wali murid yang senang menyekolahkan putrinya di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus. RA Matholiul Ulum merupakan sekolah yang terdekat. Kemudian guru-gurunya yang sangat baik dan pembelajaran yang diajarkannyapun bervariasi. Sehingga anak-anak merasa nyaman dan senang saat pergi ke

⁴³ Helmawati, *Mengenal dan Memahami PAUD*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2015, hlm. 74.

sekolah. Jadi, peneliti pun dapat menyimpulkan dari pendapatnya Ibu Nafi'ah bahwasannya guru yang ramah dan baik akhlaknya dijadikan pertimbangan para orangtua mempercayakan putra-putrinya bersekolah di sebuah lembaga pendidikan. Selain itu juga metode yang bervariasi pula mempengaruhi semangat belajar anak-anak.

Selain itu di RA Matholiul Ulum dalam kegiatan pembelajarannya tidak hanya mengajarkan anak-anak membaca, menulis, berhitung, menggambar dan mewarnai saja. Tetapi di RA Matholiul Ulum ini memahami betul akan pentingnya menumbuhkan jiwa kreativitas yang berkualitas pada diri anak.

Membahas tentang meningkatkan jiwa kreativitas yang berkualitas pada diri anak maka berikut pendapat Ibu Siti Magfiroh, S.Pd.I selaku kepala RA Matholiul Ulum. Pembelajaran yang akan melahirkan kreativitas yang berkualitas memang sangat diperlukan untuk dunia pendidikan saat ini. Misalnya saja banyak pendidikan yang saat ini hanya mementingkan pembelajaran yang bersifat menyampaikan saja. Dan tidak memberi pengetahuan yang bisa digunakan untuk masa depan peserta didik mereka. Jika anak dibekali dengan sikap kreativitas yang berkualitas. Maka kehidupan anak akan cerah. Karena anak yang berkreasi nantinya dia tidak mencari pekerjaan tetapi yang menciptakan lapangan pekerjaan. Jadi, kita perlu melatih jiwa kreatif anak sejak pendidikan usia dini.

Memang benar apa yang dikatakan Ibu kepala RA di atas tentang pentingnya kreativitas. Membahas tentang adanya kreativitas maka kita perlu mengetahui terlebih dahulu tentang pengertian dari kreativitas itu sendiri. 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*”.⁴⁴

Secara terminologis kreatif adalah kemampuan untuk berkreasi atau kemampuan untuk menciptakan sesuatu.⁴⁵ 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 kombinasi baru, hubungan baru, konstruk baru yang memiliki kualitas yang berbeda dengan keadaan sebelumnya. Jadi, hal baru itu sifatnya inovatif.⁴⁶ Dapat dikatakan kegiatan yang bersifat kreatif, yaitu menciptakan dan mengembangkan sesuatu yang baru sesuai dengan kebutuhan masyarakat pada masa sekarang dan yang akan datang.⁴⁷ Jadi, peneliti dapat menarik kesimpulan dengan adanya hasil wawancara dengan teori maka bahwasannya dapat dikatakan pendidikan tentang kreativitas pada anak itu memang sangat diperlukan.

Ibu Nafi'ah pun senang dan mengetahui tentang pentingnya pendidikan kreativitas pada anak. Karena pendidikan kreativitas itu sangat penting. Karena dengan adanya kreativitas anak-anak bisa mandiri dan tidak manja. Misalnya anak kelas B yang bernama Umi Chumairoh, biasanya itu bermain dengan menggunakan bahan yang ada di sekitar rumah. Contohnya, dia mencari gelas aqua yang digunakan untuk bermain. Meskipun itu memang dilihat sepele tapi, bagiku dia sudah menunjukkan sikap kreatif. Dia mencari bahan permainan yang ia gunakan sendiri. Dan mengfungsikannya sesuai kegunaannya. Yang terpenting dia bisa bersifat mandiri dan kreatif sehingga tidak menyusahkan orang lain. Itulah tujuan dari hakikat untuk menuntut ilmu tidak hasil yang kita utamakan tapi proses mencapai kesuksesan itu yang pantas untuk mendapat penghargaan.

⁴⁴ Al Quran dan Terjemahnya, Depatemen Agama Republik Indonesia, Jumanatul Ali-ART (J-ART), Bandung, 2004, hlm. 6.

⁴⁵ M. Fadlilah, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini: Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan*, Prenadamedia Group, Jakarta, 2014, hlm. 63.

⁴⁶ Nana Saudih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 2003, hlm.104.

⁴⁷ Suyadi dan Dahlia, *Implementasi dan Inovasi Kurikulum PAUD 2013 Program Pembelajaran Berbasis Multiple Intelegences*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2015, hlm. 5.

Sedangkan secara teoretis 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.⁴⁸

Menurut pemaparan yang dijelaskan oleh Ibu Nafi'ah tentang sikap kreatif anaknya. Maka dapat dikatakan dia sudah mendukung akan munculnya perkembangan kecerdasan kreativitas anak dengan menghargai kreativitas anaknya.

Membahas akan meningkatkan kreativitas pada diri anak, maka pembelajaran di RA Matholiul Ulum pun dapat menyelesaikannya dengan baik, Pembelajaran kreativitas di RA Matholiul Ulum berjalan dengan baik. Karena anak-anak yang cepat tanggap sehingga membantu tugas dan tanggungjawab guru dalam meningkatkan kreativitas mereka. Secara teori 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.⁴⁹ Jadi, antara teori dan data yang ada di lapangan terdapat kesinambungan. Antara guru dan anak untuk mengembangkan kreativitas anak memerlukan interaktif antar keduanya. Sehingga anak-anak cepat tanggap dalam menerima materi pembelajaran.

Untuk mendapatkan hasil yang baik saat pembelajaran kreativitas maka guru mempersiapkan terlebih dahulu apa yang akan diajarkan kepada anak. Agar tujuan yang ingin dicapai dapat terwujud. Dengan itu Ibu Siti Magfiroh, S.Pd.I selaku guru yang mengajar di kelas B mempersiapkan RKH (Rencana Kegiatan Harian) yang disesuaikan

⁴⁸Ngainun Naim, *Rekonstruksi Pendidikan Nasional Membangun Paradigma yang Mencerahkan*, Teras, Yogyakarta, 2009, hlm. 221.

⁴⁹E. Mulyasa, *Manajemen PAUD*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2014, hlm. 97-101.

dengan RKM (Rencana Kegiatan Mingguan) maupun silabus sebagai acuan dalam mengajar agar pembelajaran dapat berjalan secara efektif sesuai dengan yang direncanakan.

Sebelum membahas *Quantum Games* lebih lanjut maka kita terlebih dahulu mengetahui pengertian dan sejarah awal mulanya muncul metode tersebut. Inilah penjelasannya. Kata *Quantum* ini berarti interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya.⁵⁰ Jika *quantum* didefinisikan sebagai interaksi-interaksi mengubah energi menjadi cahaya, maka *Quantum Games* bisa dimaknai mengubah energi bermain anak menjadi cahaya kecerdasan.

Penjelasan di atas diperkuat dengan hasil wawancara peneliti dengan guru kelas B yang telah menggunakan Metode *Quantum Games* dalam meningkatkan kreativitas anak di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus. Kurang lebih 9 tahunan guru di RA Matholiul Ulum sudah menggunakan metode *Quantum Games*. Memang metode ini baru terkenal pada tahun 2012 tapi, sesuai dengan tujuan utama metode *Quantum Games* adalah mengubah energi bermain anak menjadi cahaya kecerdasan. Maka memang pembelajaran *Quantum Games* sudah digunakan sejak awal berdirinya RA Matholiul Ulum di desa Hadipolo Jekulo Kudus. Jadi, dapat disimpulkan bahwa *Quantum Games* merupakan metode pembelajaran pada anak usia dini yang memanfaatkan energi bermain anak menjadi cahaya kecerdasan yang sangat efektif untuk meningkatkan kreativitas anak.

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

⁵⁰Miftahul A'la, *Quantum Teaching*, Diva Press, Jogjakarta, 2012, hlm. 21.

untuk belajar, yaitu bermain.⁵¹ Dan salah satu cara permainan yang digunakan dalam metode ini adalah di bawah ini.

Judul permainan “ marina menari”

Aturan permainan:

- Peserta berdiri menghadap fasilitator (melingkar/shap U).
- Fasilitator memulai dengan sebuah nyanyian “Marina, Menari, Di atas, Menara – Di atas, Menara, Marina, Menari.”
- Sebutan Marina = Tangan dilipat di dada.
- Sebutan Menari = Tangan dibentang dibawah sambil kaki kanan dilipat dibelakang, kaki kiri pose menari.
- Sebutan Di atas = Kedua tangan diangkat menyentuh pundak sendiri.
- Sebutan Menara = Kedua tangan diangkat keatas seperti pose menjunjung barang keatas membentuk sebuah menara.⁵²

Hasil data wawancara bersama Ibu Siti Magfiroh, S.Pd.I selaku guru kelas B dalam menyampaikan pembelajaran tentang kreativitas dan diperkuat dengan data hasil wawancara bersama wali murid kelas B. Cara penyampaian pembelajaran kreativitas di RA Matholiul Ulum adalah pada kegiatan pembelajaran. Baik itu pembelajaran awal, inti maupun penutup. Yaitu dengan menyelipkan metode *Quantum Games* dengan menyanyi dan menari “marina menari di atas menara”. Tapi sebelum itu guru menerangkan terlebih dahulu, kemudian mengajak anak bertanya jawab (berkomunikasi) sudah paham apa belum materi yang telah saya sampaikan. Lalu mengajak anak menyanyi dengan gerakan secara bersama-sama. Kemudian Ibu Nafi’ah pun melihat saat menunggu anaknya di RA Matholiul Ulum waktu dia libur kerja. Dia melihat Ibu Siti Magfiroh, S.Pd.I mengajarkan anak-anak beberapa permainan. Misalnya, menari dengan gerakan. Dan anak-anak sangat semangat saat diajarkan

⁵¹ Suyadi, *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*, Pedagogia, Yogyakarta, 2010, hlm. 260-261.

⁵² Ahmad Syaiin dan Umar Burhan, *Quantum Games*, Padimedia, Jawa Timur, 2011, hlm. 23.

menari. Simpulannya dapat dikatakan antara teori dan data lapangan memang benar dan sesuai. Yang membahas tentang kegiatan pembelajaran yang menggunakan *Quantum Games* dalam meningkatkan kreativitas anak adalah baik. Dan dapat digunakan dalam beberapa tema dengan permainan yang berbeda. Dengan guru menjelaskan terlebih dahulu cara bermainnya. Baru anak-anak menirukannya.

Ibu kepala RA pun juga menjelaskan tentang beberapa penggunaan metode yang digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak di RA nya tersebut. Pembelajaran RA Matholiul Ulum dalam usaha meningkatkan kreativitas anak menggunakan beberapa metode. Salah satunya adalah metode *Quantum Games*. Karena metode ini sangat cocok untuk diterapkan untuk anak usia dini. Dan metode ini cocok untuk digunakan untuk beberapa tema yang ada dalam pembelajaran di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus. Hal ini diperkuat penjelasan Ibu Siti Magfiroh, S.Pd.I selaku guru yang mengajar di kelas B bahwa dalam pembelajaran hampir setiap tema menggunakan metode tersebut. Namun dalam penerapannya tidak sama permainannya tetapi disesuaikan dengan tema yang sedang disampaikan. Misalnya tema binatang yang sub temanya berisikan tentang kegunaan binatang, keistimewaan beberapa binatang, dan beberapa binatang yang berbahaya. Maka guru bernyanyi dan bergaya seperti gaya binatang agar anak-anak mudah mengingatnya. Data dari hasil wawancara dengan Ibu kepala RA itu memang benar karena *Quantum Games* memang cocok untuk digunakan dalam beberapa tema hanya saja permainannya yang berbeda. Dan *Quantum Games* itu sendiri mempunyai prinsip umum dalam penerapannya.

Disesuaikan dengan prinsip umum *Quantum Games* Berdasarkan pengertian dari *Quantum Games* itu sendiri, 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:

a. Semua anak dilahirkan dalam keadaan cerdas

Metode *Quantum Games* berpegangan pada keyakinan bahwa semua anak dilahirkan dalam keadaan cerdas. Tidak ada anak yang dilahirkan dalam keadaan bodoh. Jika ada anak yang diklaim atau pernah divonis sebagai “anak bodoh”, sesungguhnya orang yang mengklaim itu hanya karena tidak mengetahui potensi anak tersebut. Jika semua mengetahui bahwa semua anak mempunyai potensi yang unik sekaligus mempunyai ciri khas yang membedakan dengan anak-anak yang lain, pasti semua orang akan mengatakan, “semua anak adalah cerdas”.⁵³

Sesungguhnya anak-anak yang divonis autisme dan bodoh atau mengalami keterbelakangan mental hanyalah korban dari ketidaktahuan orang tua dan guru dalam memberdayakan potensi setiap anak. Kemungkinan lain, para orang tua dan guru hanya memahami potensi sebatas kecerdasan tertentu, seperti kecerdasan matematis logis atau kemampuan kognitif semata. Sementara potensi atau kemampuan lain dianggap bukan sebagai potensi, sehingga tidak perlu diberdayakan. Akibatnya anak-anak yang tidak mempunyai kemampuan kognitif walaupun ia mempunyai kemampuan lain yang lebih baik akan tersisihkan.⁵⁴

Quantum Games diyakini secara ilmiah bahwa semua anak yang dilahirkan ke muka bumi pasti diberi kemampuan atau potensi oleh Tuhan yang Maha Mumpuni. Dan seberapa pun potensi tersebut, bisa diberdayakan sehingga anak tersebut menjadi genius sebagaimana anak-anak yang lain.⁵⁵

Dan ini diperkuat teori disiplin mental, bahwa dari sejak kelahirannya atau secara hereditas, seorang anak telah memiliki

⁵³ Suyadi, *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*, Pedagogia, Yogyakarta, 2010. hlm. 262-263.

⁵⁴ Suyadi, *Ibid*, hlm. 263.

⁵⁵ Suyadi, *Ibid*, hlm. 263.

potensi-potensi tertentu. Belajar adalah merupakan upaya untuk mengembangkan potensi-potensi tersebut.⁵⁶

Tidak ada anak yang dilahirkan tanpa membawa potensi sedikit pun, kecuali anak yang gugur sejak dalam kandungan. Sebab, kemampuan lahir itu sendiri merupakan potensi yang tidak dapat dimungkiri. Bahkan kemampuan lahir dalam keadaan hidup tersebut merupakan anugrah Tuhan yang tak ternilai harganya.

Dengan demikian, semua anak dilahirkan dengan membawa potensi baik besar maupun kecil. Fakta menunjukkan bahwa banyak anak lahir dalam keadaan “sekedar hidup” cacat fisik: buta, limpuh, bisu, tanpa tangan dan kaki dan lainnya tetapi ketika dewasa mampu meraih prestasi melebihi anak-anak yang dilahirkan dalam keadaan sehat sempurna.⁵⁷

Hal ini membuktikan bahwa semua anak yang dilahirkan kedunia ini, apapun keadaannya asalkan hidup pasti membawa potensi yang luar biasa. Maka 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.⁵⁸

- b. 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

68. ⁵⁶ Abudin Nata, *Pemikiran Pendidikan Islam & Barat*, Rajawali Pers, Jakarta, 2013, hlm.

⁵⁷ Suyadi, *Op. Cit*, hlm. 264.

⁵⁸ Suyadi, *Ibid*, hlm. 264.

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 dirinya. Akibatnya, anak kurang bahagia dengan berbagai permainan tersebut, walaupun jumlahnya banyak.⁵⁹

Sekedar contoh, anak yang baru usia 2-3 tahun diberi berbagai permainan, seperti mobil-mobilan dengan remot control, pesawat-pesawat terbang yang dilengkapi fasilitas elektronik untuk bisa terbang, bola besar, bola kecil dan lain sebagainya yang cenderung akan merusak mainan-mainan tersebut daripada “mempelajari” cara memainkannya. Bahkan, karena terlalu banyak jenis permainan yang diberikan, anak tersebut cenderung senang beralih dari permainan yang satu kepermainan yang lain, sedangkan permainan yang sebelumnya belum tuntas. Dampaknya anak itu akan mudah bosan dengan berbagai mainan tersebut, kemudian merusak dan membuangnya tanpa ada perasaan memiliki. Akibat, lebih jauh adalah anak hanya memperoleh sedikit dari sekian banyak dari permainan yang ada. Di samping itu, permainan secara kuantitatif semacam ini akan menimbulkan dampak buruk terhadap kebiasaan yang akan terbentuk pada anak di kemudian hari atau masa dewasa. Kebiasaan buruk tersebut adalah suka beralih pekerjaan, padahal pekerjaan sebelumnya belum selesai.

Hal ini sangat berbeda dengan permainan yang berkualitas. Permainan yang berkualitas adalah jenis permainan tertentu yang diberikan kepada anak, kemudian anak tersebut memainkannya secara tuntas sehingga ia mendapatkan kepuasan dan ketrampilan dirinya. Ia

⁵⁹ Suyadi, *Ibid*, hlm. 264-265.

tidak akan beralih kepada permainan lain sebelum ia benar-benar mahir menguasai permainan tersebut. Bahkan ia tidak bosan-bosan mengulangi permainan tersebut sampai mendapatkan kepuasan mendalam dari permainan itu. Lebih dari itu, ia tidak akan tertarik pada permainan lain sebelum terobati rasa ingin tahunya terhadap permainan sebelumnya. Sepertinya terdapat perasaan “kalah” dalam diri anak tersebut jika beralih kepermainan lain sebelum menguasainya.⁶⁰

Sekedar contoh, anak pada usia 3 tahun jika diberi mainan sepeda roda tiga akan berusaha mengendarainya dengan lancar. Bahkan, setelah lancar ia berusaha untuk memperoleh kepuasan yang lebih besar dengan melakukan gerakan akrobatik, yaitu mengendarainya seraya berdiri. Tidak cukup sampai disini, ia berusaha mengendarainya sambil mundur. Bahkan lepas setir. Semua ini dilakukan untuk memperoleh kepuasan atas permainan yang dilakukan. Dan, ia tidak akan tergoda oleh permainan lain, layang-layang misalnya, sebelum menguasai sepeda roda tiganya.⁶¹

Data hasil wawancara tentang sarana dan prasarana yang digunakan pembelajaran *Quantum Games* dalam meningkatkan kreativitas anak di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus. Adalah sebagai berikut ini. Sarana dan prasarana yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran *Quantum Games* adalah majalah dan alat peraga yang edukatif serta memanfaatkan benda-benda yang kelihatannya sepele tapi sangat bermanfaat misalnya kertas dan tisu. Kertas digunakan anak-anak membuat pekerjaan tangan begitu pula kertas tisu bisa dibentuk sesuai dengan imajinasi anak.

Penarikan kesimpulan peneliti tentang prinsip bermain anak berdasarkan kualitas bukan kuantitas. Memang kita sebagai seorang guru maupun orang tua perlu memperhatikan berbagai jenis permainan

⁶⁰ Suyadi, *Ibid*, hlm. 265.

⁶¹ Suyadi, *Ibid*, hlm. 266.

anak. Maka dari itu guru di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus menerapkan *Quantum Games* dalam meningkatkan kreativitas anak karena pembelajaran dengan menerapkan *Quantun Games* mempertimbangkan tahap usia perkembangan anak dengan memperhatikan jenis permainan yang digunakan jadi tidak sembarangan saat memberikan permainan. Guru mempertimbangkan tentang kualitas permainan yang akan diajarkannya kepada anak-anak.

- c. 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. Perkembangan kapasitas kecerdasan anak sangat pesat terjadi di awal kehidupannya. Ketika lahir sel-sel otak bayi berjumlah sekitar 100 miliar, tetapi belum saling berhubungan, kecuali hanya sedikit, yaitu hanya sel-sel otak yang mengendalikan detak jantung, pernapasan, gerak refleks, pendengaran dan naluri hidup.⁶²

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.⁶³ Setiap rangsangan atau stimulasi yang diterima anak akan melahirkan sambungan baru atau memperkuat sambungan yang sudah ada.

Sel-sel neuron sudah mulai tumbuh sejak janin baru berukuran 8 ons. Secara alamiah sel-sel neuron yang berguna untuk perkembangan sensori bayi pada usia kehamilan 24-26 minggu. Penyusunan ini akan berlangsung selama 2-3 tahun. Bahkan, sistem

⁶² Suyadi, *Op. Cit*, hlm. 266.

⁶³ Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini dalam Kajian Neurosains*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2014, hlm. 31.

sensori penciuman, pendengaran dan rasa berkembang sejak dalam rahim. Peradaban atau vestibular di rangsang sesudah lahir. Sel-sel sistem penglihatan menciptakan lajur yang lebih jauh akan dirangsang pada saat lahir. Proses awal dari perkembangan bayi dan sangat berkaitan dengan perkembangan lainnya.⁶⁴

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.⁶⁵

d. 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. Sekedar contoh, sekolah St. Augustine School of the Arts, Amerika, yang hampir semua peserta didiknya berasal dari keluarga miskin dan terbelakang sangat senang belajar, terlebih lagi ketika belajar musik. Mereka sangat bersemangat belajar musik, sampai-sampai mengambil les di luar sekolahnya untuk bermain musik. Hasilnya, anak didik disekolah ini mempunyai prestasi akademik yang termasuk paling tinggi di seluruh Amerika. Lebih dari itu survei membuktikan bahwa tiga dari 17 negara yang peserta didiknya setingkat SMP, unggul dibidang sains

⁶⁴ Suyadi, *Op. Cit*, hlm. 267.

⁶⁵ Suyadi, *Ibid*, hlm. 267-268.

adalah negara yang memasukkan pelajaran musik dengan sangat sensitif di dalam kurikulum sekolahnya. Ketiga, negara tersebut adalah Hongaria, Jepang dan Belanda.⁶⁶

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.⁶⁷

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.⁶⁸

e. 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.⁶⁹ 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 imajinasi.⁷⁰

⁶⁶ Suyadi, *Ibid*, hlm. 268.

⁶⁷ Suyadi, *Ibid*, hlm. 268.

⁶⁸ Suyadi, *Ibid*, hlm. 270.

⁶⁹ E. Mulyasa, *Manajemen PAUD*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2014, hlm. 95.

⁷⁰ Suyadi, *Op. Cit*, hlm. 270.

Orang dewasa boleh saja mati tetapi produk-produk pemikirannya tetap akan hidup. Karena buah pemikiran orang tersebut akan disebarluaskan, didiskusikan, diperbincangkan, bahkan dikembangkan oleh orang-orang generasi setelahnya. Banyak orang yang telah meninggal dunia, tetapi produk pikirannya masih dikenang sepanjang masa. Sekedar contoh, Aristoteles, Plato, Einstein, Al-Ghazali, Ibnu Taimiyah dan yang lainnya. Mereka semua sudah mati, tetapi produk pemikirannya masih diperbincangkan, dikaji, dikembangkan oleh generasi zaman sekarang, bahkan generasi yang akan datang.⁷¹

Demikian pula dengan imajinasi anak. Anak boleh saja meninggalkan masa kanak-kanaknya, tetapi hasil imajinasinya dimasa kanak-kanak akan dibawa hingga kelak remaja, dewasa, hingga tua. Banyak ketika anak yang masih kecil (sebelum usia 6 tahun) mengidolakan tokoh tertentu, maka imajinasi anak akan menjadi “spirit” dalam setiap perjuangannya. Sekedar contoh, Einstein yang dimasa kecilnya senang berimajinasi membayangkan dirinya duduk di atas cahaya, kemudian melesat dengan kecepatan yang setara, maka imajinasinya tersebut dikembangkan pada masa dewasa dan lahirlah teori relativitas, $E = mc^2$ yang sangat terkenal itu.⁷²

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.⁷³

⁷¹ Suyadi, *Ibid*, hlm. 270

⁷² Suyadi, *Ibid*, hlm. 270.

⁷³ Suyadi, *Ibid*, hlm. 271.

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.⁷⁴

Hal ini diperkuat akan adanya hasil wawancara dengan Ibu kepala RA yang menjelaskan tentang metode *Quantum Games* memanfaatkan kekuatan imajinasi anak dalam meningkatkan kreativitas anak di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus. Penerapan *Quantum Games* sangat membantu anak-anak dalam meningkatkan kreativitas anak. Tidak saja anak-anak guru pun merasa lebih mudah saat melakukan pembelajaran tentang kreativitas dengan menerapkan *Quantum Games*. Anak-anak merasa senang dan bisa berimajinasi sesuai dengan kemampuannya.

f. 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. Mungkin istilah ini berbeda dengan istilah yang selama ini berkembang, yaitu belajar sambil bermain.⁷⁵ Belajar adalah sebuah proses yang memungkinkan seseorang memperoleh dan membentuk kompetensi, ketrampilan dan sikap yang baru.⁷⁶

Data yang didapat peneliti melalui observasi tentang pembelajaran *Quantum Games* dalam meningkatkan kreativitas anak di RA Matholiul Ulum tentang dunia anak. Proses pembelajaran *Quantum Games* dalam meningkatkan kreativitas anak memang

⁷⁴ Suyadi, *Ibid*, hlm. 275.

⁷⁵ Suyadi, *Op. Cit*, hlm. 275.

⁷⁶ Nyanyu Khodijah, *Psikologi Pendidikan*, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2014, hlm. 50.

sangat terbukti sangat menakjubkan. Memang benar jika dikatakan dunia anak adalah dunia bermain. Dunia tanpa tekanan dan bebas seperti layaknya kupu-kupu yang terbang di alam yang bebas tanpa adanya waktu yang mengikatnya. Peneliti mengamati secara langsung memang tidak mudah mendidik anak di usia 5 tahun. Tapi dengan adanya kerja keras seorang guru yang begitu sabar semua hal yang tidak mungkin itupun menjadi mungkin. Suasana kelas awalnya memang sedikit gaduh. Tapi, saat permainan *Quantum Games* kebanyakan anak yang menyukainya. Sehingga anak-anak bisa merasa nyaman saat pembelajaran tanpa adanya tekanan. Tak hanya merasa nyaman saja anak-anak mengacungkan jari saat guru mengajukan ajakan untuk maju kedepan untuk memimpin teman-temanya. Jadi, selain kreativitas *Quantum Games* juga dapat membentuk karakter anak yang mempunyai jiwa pemberani.

Jadi peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa sesungguhnya dunia anak adalah dunia bermain yang harus kita kembangkan menjadi cahaya kecerdasan dan bukan dunia belajar yang diharuskan mentaati tata tertib yang begitu rumit dan begitu banyak tuntutan. Perlu kita memahami, sesungguhnya yang menjadi titik tekan bukan pada membalik istilah atau tidaknya, melainkan pada esensi bermainnya. Diakui atau tidak, konsep belajar sambil bermain yang berkembang selama ini telah menggeser dimensi bermain sebagai sebuah kebutuhan batiniah anak, sehingga anak kehilangan masa kebahagiaannya.⁷⁷

Tertawa adalah tanda dari kegiatan bermain, dan tertawa ada di dalam aktivitas sosial yang dilakukan bersama sekelompok teman. Dengan demikian, bermain adalah aktivitas yang sangat menyenangkan dengan ditandai dengan gelak tawa oleh anak yang melakukannya. Oleh karena itu, suasana hati dalam diri anak yang

⁷⁷ Suyadi, *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*, Pedagogia, Yogyakarta, 2010, hlm. 275.

sedang melakukan aktivitas bermain menjadi penentu apakah anak tersebut benar-benar sedang bermain atau tidak.⁷⁸

Data hasil observasi tentang sikap anak-anak yang sangat senang akan adanya pembelajaran *Quantum Games* ditandai dengan semangatnya saat mengikuti pembelajaran. Berikut hasil observasi peneliti berkaitan dengan sikap anak saat kegiatan pembelajaran. Inilah hasil pengamatan peneliti. Kreativitas saat pembelajaran ditandainya dengan keikutsertaan anak-anak dalam proses pembelajaran yang bersifat aktif tanpa adanya perintah dari guru. Anak-anak mempunyai imajinasi yang sangat kuat sehingga mampu menggambar sesuai dengan kemampuannya. Kreativitas anak dapat terlihat dari meniru gaya menari dan bernyanyi berkaitan tentang pembelajaran “Marina Menari” atau “jenis-jenis binatang”. Disini anak-anak mampu menirukan yang diajarkan ibu guru secara begitu mudah. Dan langsung bertanya ketika belum bisa. Dengan adanya sikap anak-anak yang aktif guru dapat mengetahui tingkat masing-masing kecerdasan kreativitas anak.

Tidak hanya dalam peningkatan kreativitas saja yang ditunjukkan anak-anak, namun hasil pembelajaran yang lain pun juga mengalami peningkatan. Dengan dilihat dari hasil penerapan *Quantum Games*, bagaimana anak-anak berimajinasi setelah menerima pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kreativitas anak-anak. Sehingga anak-anak dapat berkreasi sesuai dengan apa yang sedang difirkannya pada saat itu. Sehingga guru lebih memahami maksud dan keinginan anak-anak. Dari hasil karya juga guru bisa mengetahui masing-masing dari karakter anak.

Adanya penerapan pembelajaran *Quantum Games*, dalam meningkatkan kreativitas anak maka diharapkan anak-anak bisa lebih mudah memahami materi yang sedang disampaikan oleh gurunya. Jadi, anak dapat terbiasa berfikir kreatif untuk semua materi

⁷⁸ Suyadi, *Ibid*, hlm. 275.

pembelajaran. Sehingga anak senang, guru merasa puas dan orangtua pun merasa bangga atas prestasi yang dicapai anak-anaknya. Dan tentunya menjadi lebih baik lagi kedepannya.

Disini anak-anak di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus sangat antusias dan bersemangat saat kegiatan pembelajaran sehingga ia tidak merasa tertekan atau dipaksa. Tapi, sesuai dengan keinginannya. Jadi memang benar suasana hati anak akan menentukan berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran. Jika anak merasa nyaman maka kegiatan pembelajaran akan sukses. Tapi, jika hati anak tidak merasa nyaman maka pembelajaran tidak akan berhasil. Dan satu lagi, kegiatan pembelajaran yang diawali dengan pemberian stimulus dengan kegiatan menyanyi dan menari terlebih dahulu akan menghasilkan kreativitas yang sangat baik.

Dalam teoripun dijelaskan bahwa aktivitas atau kegiatan yang sama tetapi dengan suasana yang berbeda, dapat digolongkan pada aktivitas atau kegiatan bermain atau bukan bermain. Sekedar contoh, sekelompok anak yang bermain lompat tali tanpa tujuan dan upah, kecuali kesenangan semata sehingga anak sangat menikmati permainan tersebut, maka aktivitas tersebut disebut sebagai bermain. Sebaliknya, jika sekelompok anak bersitegang dalam melakukan lompat tali agar mendapat nilai “A” dari gurunya, maka aktivitas tersebut tidak bisa disebut dengan bermain, tetapi belajar, mengerjakan tugas, atau bekerja.⁷⁹ 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. Dengan konsep ini, diharapkan metode *Quantum Games* mampu menyalakan cahaya kecerdasan anak melalui bermain.⁸⁰

⁷⁹ Suyadi, *Op. Cit*, hlm. 275-276.

⁸⁰ Suyadi, *Ibid*, hlm. 276-277.

Melihat akan adanya semua prinsip yang dijelaskan dalam bukunya Suyadi M.Pd tentang psikologi belajar PAUD hal ini memang terdapat dalam kegiatan pembelajaran di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus. Berikut data hasil wawancara peneliti tentang pembelajaran *Quantum Games* dalam upaya meningkatkan kreativitas anak yang menggunakan prinsip umum *Quantum Games*. Metode *Quantum Games* adalah kegiatan pembelajaran anak usia dini yang di dalamnya diselingi dengan menyanyi dan juga gerakan. Dan mempunyai prinsip yang bagus dalam membangun kecerdasan anak bangsa. Berikut prinsipnya: semua anak dilahirkan dalam keadaan cerdas, permainan yang dilakukan berdasarkan pada kualitas bukan kuantitas, memperhatikan perkembangan otak anak hingga akhir keemasannya, membantu melejitkan kecerdasan anak dibantu dengan musik, memegang teguh prinsip bahwa dunia anak adalah dunia imajinasi, lebih mengetahui bahwa dunia anak adalah dunia bermain tapi diselingi dengan belajar.

Jadi, kesimpulannya data yang ada dilapangan dengan teori terdapat kesinambungan. Dan perbedaannya dalam buku atau teori dijelaskan secara mendetail sedangkan dalam hasil penelitian dijelaskan secara global.

Perlu diketahui secara teori penerapan *Quantum Games* dalam meningkatkan kreativitas anak memang tidak dijelaskan secara rinci tapi disini peneliti akan menjelaskan seacara rinci tentang kegiatan pembelajaran saat diterapkannya metode *Quantum Games* dalam sebuah lembaga pendidikan RA yang diperoleh melalui data penelitian hasil wawancara dan juga observasi yang telah dilakukannya. Cara guru RA Matholiul Ulum menerapkan *Quantum Games* dalam meningkatkan kreativitas adalah dengan memasukkan dalam kegiatan pembelajaran baik dari awal sampai akhir pembelajaran. Dengan menyelinginya berupa nyanyian maupun gerakan.

Karena gerakan dan nyanyian merupakan kategori pembelajaran yang menyenangkan yang membantu mengembangkan kreativitas anak. 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.⁸¹ Jadi, pembelajaran itu sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Berikut adalah tahap-tahapan kegiatan pembelajaran di RA Matholiul Ulum dalam meningkatkan kreativitas anak di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus.

Kegiatan yang pertama adalah tahap awal pembelajaran. Sebelum pembelajaran dimulai anak-anak diminta berbaris, berikrar, bernyanyi mars RA, berdoa sebelum belajar, menghafal sholawat nariyah dan membaca asmaul husna. Kemudian dibuka dengan memberikan stimulus dengan berkomunikasi secara lisan dengan bahasanya sendiri tentang keistimewaan binatang “tawon”. Setelah itu binatang ” madu” yang berlari sambil melompat seimbang tanpa jatuh.

Kegiatan yang kedua adalah tahap inti pembelajaran. Pada tahap ini pembelajaran dilakukan di dalam kelas B yang dimulai pada jam 08.45 WIB. Ibu Siti Magfiroh selaku guru yang mengajar di kelas B. Menyampaikan materi pembelajaran secara jelas kepada anak-anak, tentang menunjukkan sebanyak-banyaknya kegunaan hewan, terus dilanjutkan dengan bernyanyi nama-nama hewan dengan dua bahasa (bahasa indonesia-bahasa inggris), setelah itu di tengah-tengah itu anak diajak menari “Marina Menari di atas Menara” dan anak-anak sangat antusias saat diberikan pembelajaran menari. Namun sebelumnya anak-anak diberi arahan mengenai pembelajaran menari yang akan

⁸¹ E. Mulyasa, *Manajemen PAUD*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2014, hlm. 97-101.

dilaksanakan. Bagaimana cara atau langkah-langkah dalam pelaksanaan pembelajaran menari “Marina Menari di atas Menara”. Setelah itu, ibu Siti Magfiroh mengulang lagi pembelajaran menari supaya anak-anak yang belum paham akan segera memahaminya. Tidak hanya ibu Siti Magfiroh saja penelitipun ikut berpartisipasi dalam pembelajaran “Marina Menari di atas Menara” membantu anak-anak yang kesulitan dalam pembelajaran menari.

Pada saat pembelajaran menari anak-anak diminta membuat lingkaran, setelah itu ibu guru menjelaskan satu persatu bagaimana cara menari. Misalnya apabila guru mengatakan “Marina” maka tangan anak-anak dilipat di dada. Ketika guru mengatakan “Menari” maka tangan anak-anak dibentang dibawah sambil kaki kanan dilipat dibelakang kaki kiri pose menari. Setelah itu waktu guru mengatakan “Di atas” maka kedua tangan anak-anak diangkat menyentuh pundak sendiri-sendiri. Kemudian saat guru memberikan instruksi “Menara” maka kedua tangan anak diangkat ke atas membentuk sebuah menara. Baru setelah ibu guru menjelaskan pose-pose menari, kemudian dilanjut dengan menari dengan diiringi menyanyi marina menari di atas menara secara bersama-sama.

Jadi, saat guru menjelaskan gerakan-gerakan menari maka sesuai dengan teori *Quantum Games*. *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.⁸²

Setelah itu anak-anak sangat gembira dan lebih bersemangat lagi saat melanjutkan pembelajaran selanjutnya. Pembelajaran selanjutnya waktu itu adalah menggambar berbagai jenis binatang

⁸² Suyadi, *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*, Pedagogia, Yogyakarta, 2010, hlm. 260-261.

sesuai dengan kemampuan anak. Dapat dikatakan *Quantum Games* sangat bermanfaat sekali untuk menunjang kreativitas anak saat pembelajaran. Disini setelah peneliti melihat secara langsung ternyata banyak sekali permainan yang bisa digunakan dalam pembelajaran *Quantum Games* tidak hanya “Marina Menari”, “Corp. Aritmatika”, “Toilet Paper”, “Permainan Kelinci”. Tapi dapat disesuaikan dengan tema misalnya tema binatang. Ibu guru bernyanyi tentang berbagai jenis binatang dan memperagakan dari masing-masing jenis karakter binatang sehingga anak-anak mudah memahami materi yang disampaikan oleh ibu gurunya. Dan jika saat anak-anak disuruh menggambar secara mandiri. Anak-anak bisa berimajinasi tentang binatang yang telah mereka nyanyikan. Sehingga muncullah kreativitas anak dapat dilihat dari hasil gambar yang dibuat anak-anak.

Kegiatan selanjutnya adalah istirahat. Agenda dari RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus di waktu istirahat adalah cuci tangan, berdoa, makan dan bermain. Peneliti melihat saat anak-anak istirahat ada yang bermain di dalam kelas dan ada yang di luar kelas. Kebanyakan anak yang di dalam kelas ada yang menggambar dan ada yang mencoba menari “Marina Menari”. Sungguh menakjubkan. Dapat dikatakan pembelajaran yang berhasil adalah apabila anak-anak senang dan mau mempraktikannya meskipun tidak ada arahan atau tuntutan seorang guru.

Atas dasar ini, aktivitas atau kegiatan yang sama tetapi dengan suasana yang berbeda, dapat digolongkan pada aktivitas atau kegiatan bermain atau bukan bermain. Sekedar contoh, sekelompok anak yang bermain lompat tali tanpa tujuan dan upah, kecuali kesenangan semata sehingga anak sangat menikmati permainan, tersebut, maka aktivitas tersebut disebut sebagai bermain. Sebaliknya, jika sekelompok anak bersitegang dalam melakukan lompat tali agar mendapat nilai “A” dari gurunya, maka aktivitas tersebut tidak bisa disebut dengan bermain,

tetapi belajar, mengerjakan tugas, atau bekerja.⁸³ 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. Dengan konsep ini, diharapkan metode *Quantum Games* mampu menyalakan cahaya kecerdasan anak melalui bermain.⁸⁴

Selanjutnya adalah kegiatan akhir. Di kegiatan akhir ini ibu Siti Magfiroh hanya mengulas pembelajaran yang telah selesai pada waktu kegiatan inti. Setelah mengulas materi kemudian anak-anak menyanyikan “rukun iman”. Setelah itu dilanjutkan doa pulang sekolah dan mengajak anak-anak untuk menghafalkan janji pulang sekolah. Kemudian diakhiri dengan salam.

Jadi, penggunaan *Quantum Games* memang tidak dikategorikan dalam metode yang biasa digunakan dalam menerapkan pembelajaran PAI. Tapi, dalam skripsi yang peneliti buat kali ini. Metode *Quantum Games* ini secara langsung memang kelihatannya tidak ada sangkut pautnya dengan pendidikan Agama Islam. Pada dasarnya peneliti akan menjelaskan unsur PAI dari metode *Quantum Games*. Tujuan utama adanya pendidikan Agama Islam adalah ingin membentuk manusia yang taat dan beribadah kepada Allah SWT. Menjadi manusia yang berkualitas secara sempurna di lihat dari agama dan jiwa sosialnya.

Untuk itu kita memerlukan dua bekal untuk menjadi manusia yang selamat dunia dan juga akhirat. Bekal akhirat dengan kita bisa menghadapi dunia dengan berakhlak baik dengan sesama, selalu menjalankan amalan-amalan yang diperintah agama dan menjauhi segala larangannya. Untuk menjalankan semua itu bukanlah hal yang mudah. Maka untuk bisa mencapai akhirat kita terlebih dahulu harus

⁸³ Suyadi, *Ibid*, hlm. 275-276.

⁸⁴ Suyadi, *Ibid*, hlm. 276-277.

bisa menguasai dunia. Dan untuk menguasai dunia kita memerlukan ilmu yang bersifat duniawi.

Kali ini peneliti ingin memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan duniawi dengan menerapkan metode *Quantum Games* dalam meningkatkan kreativitas anak. Anak yang mempunyai kreativitas cukup menjadi bekal untuk menjawab tantangan dunia. Manusia yang kreatif dia akan bisa memanfaatkan barang ataupun sesuatu yang ada sekelilingnya. Dia tidak akan menggantungkan dirinya dengan orang lain. Dia akan berfikir dan terus berfikir untuk memajukan dirinya dan orang yang di sekelilingnya. Dia tidak akan pernah merasa puas dengan hasil penemuannya.

Itulah sisi keagamaan dari metode *Quantum Games* orang yang kaya kreativitas akan bisa melindungi Agamanya dari kejahatan orang non Islam yang ingin menghancurkan Agamanya. Orang yang kreatif tidak akan mudah percaya dengan apa yang dikatakan orang sebelum ia tahu sendiri dengan cara menyelidikinya. Orang yang kreatif akan dicari orang meskipun dia berada ditempat yang terpencil. Karena orang yang kreatif tidak akan menjadi manusia yang terbuang. Dan orang yang kreatif sudah tentu hidupnya akan berkecukupan. Rasulullah Muhammad pun menyuruh umatnya untuk mencari bekal untuk hidup di dunia karena menurut beliau: “orang yang fakir adalah dekat dengan kekafiran”. Jadi pondasi dari agama yang kokok adalah dengan menguasai dunia untuk melindungi agamanya.

Maka dari itu peneliti menanamkan jiwa kreativitas sejak dini pada anak-anak di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus agar kelak jika ia dewasa akan melahirkan generasi bangsa yang tidak hanya taat Agamanya saja tapi dapat mengharumkan Agama, bangsa dan keluarganya sampai kepenjuru dunia. Sehingga menjadi manusia yang mempunyai SDM yang tinggi. Yang tidak akan tertinggal dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan di zaman yang sangat modern ini.

Hal ini membuktikan Pendidikan anak usia dini secara formal yaitu TK/RA.⁸⁵ 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.⁸⁶

Berikut pula pendapat Ibu Nafi'ah tentang metode *Quantum Games* yang diterapkan untuk meningkatkan kreativitas anak di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus. Tentu sangat bagus sekali. Sekarang adalah zaman modern banyak berbagai metode yang digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak yang salah satunya adalah metode *Quantum Games*. Dan metode ini memang sangat membantu anak-anak dalam meningkatkan kreativitas mereka.

Jadi tidak diragukan lagi metode *Quantum Games* yang terlahir dari adopsi metode-metode sebelumnya sangat bermanfaat dan berguna bagi pendidikan anak usia dini di zaman yang serba modern sekarang ini.

2. Analisis tentang Kelebihan dan Kekurangan Penerapan *Quantum Games* dalam Meningkatkan Kreativitas Anak di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus Tahun Pelajaran 2016/2017

Menurut hasil analisis penleiti tentang Kelebihan dan kekurangan metode *Quantum Games* yang telah diterapkan dalam meningkatkan kreativitas anak di RA Matholiul Ulum adalah sebagai berikut ini:

Kelebihan dari metode *Quantum Games* dalam meningkatkan kreativitas anak adalah sebagai berikut:

- a. Pembelajarannya lebih menyenangkan dan mengesankan anak.
- b. Mempermudah pemahaman anak menerima materi yang diajarkan.

⁸⁵ Luluk Asmawati, *Perencanaan Pembelajaran PAUD*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2014, hlm. 17.

⁸⁶ 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.

- c. Guru bisa secara mudah mengetahui anak yang mempunyai kreativitas tinggi dan yang rendah.
- d. Dapat diterapkan dalam semua pembelajaran.
- e. Anak-anak lebih bersifat aktif dan kreatif.
- f. Anak tidak cepat bosan dalam kegiatan pembelajaran.
- g. Anak bisa belajar tanpa adanya kekangan dan bisa merasa bebas.
- h. Mudah diterapkan kapan saja dan dimana saja
- i. Tidak membutuhkan dana yang mahal.
- j. Sangat cocok untuk diterapkan pada anak usia 4-5 tahun.
- k. Anak tidak merasa ditekan saat permainan meskipun itu dinilai karena penilaian bersifat alami.
- l. Tidak membedakan antara anak yang pandai dan yang bodoh
- m. Sangat cocok untuk meningkatkan imajinasi anak.

Kekurangan dari penerapan metode *Quantum Games* dalam meningkatkan kreativitas anak adalah sebagai berikut:

- a. Untuk awal pembelajaran *Quantum Games* membutuhkan waktu yang lama.
- b. *Quantum Games* hanya cocok untuk digunakan untuk pendidikan anak usia dini.
- c. Guru harus benar-benar menguasai materi.
- d. Membutuhkan beberapa tahap untuk anak bisa bermain *Quantum Games* secara lancar.
- e. Guru harus mempunyai pemikiran kreativitas yang tinggi.

Hasil analisis tentang kelebihan dan kekurangan metode *Quantum Games* dalam meningkatkan kreativitas anak diambil dari data penelitian hasil wawancara dan observasi. Berikut data hasil wawancara dan juga data observasi. Kelebihan dari metode *Quantum Games* yaitu pembelajarannya menjadi lebih menyenangkan, mengesankan bagi anak, pemahaman anak terhadap pembelajaran semakin meningkat dan guru bisa mengetahui mana anak yang mempunyai kreativitas tinggi, mudah diterapkan. Sedangkan untuk kelemahannya yaitu untuk tahap pengenalan

pembelajaran *Quantum Games* membutuhkan waktu beberapa tahap sehingga membutuhkan waktu yang lama, metode hanya cocok untuk pendidikan anak usia dini karena lebih banyak bermain, guru harus benar-benar menguasai materi sehingga perlu dipersiapkan dengan matang.

Kelebihan *Quantum Games* menurut saya adalah dapat diterapkan dalam semua pembelajaran. Anak-anak lebih bersifat aktif dan kreatif. Anak tidak cepat bosan dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan kekurangan *Quantum Games* adalah memerlukan waktu yang bertahap dalam pembelajaran karena anak tidak langsung bisa. Guru harus menghafal materi, karena anak akan menirukan gurunya. Sedangkan menurut Ibu Nafi'ah berpendapat seperti ini. Kelebihannya yaitu anak bisa belajar tanpa adanya kekangan dan bisa merasa bebas. Sedangkan kekurangannya membutuhkan beberapa tahap untuk anak bisa bermain *Quantum Games* secara lancar.

Menurut hasil pengamatan peneliti kelebihan dari metode *Quantum Games* adalah sebagai berikut:

- 1) Mudah diterapkan kapan saja dan dimana saja saat kegiatan pembelajaran
- 2) Tidak membutuhkan dana yang mahal
- 3) Sangat cocok untuk diterapkan pada anak usia 4-5 tahun
- 4) Anak tidak merasa ditekan saat permainan meskipun itu dinilai karena bersifat alami
- 5) Tidak membedakan antara anak yang pandai dan yang bodoh
- 6) Sangat cocok untuk meningkatkan imajinasi anak.

Sedangkan kekurangannya penerapan *Quantum Games* dalam meningkatkan kreativitas anak adalah sebagai berikut:

- 1) Guru harus benar-benar menguasai materi *Quantum Games* karena anak akan menirukan gaya bermain itu dari guru. Karena guru yang

profesional memang harus mampu menyerap pengetahuan dan memahami materi yang diajarkannya kepada anak-anak.⁸⁷

- 2) Membutuhkan beberapa tahapan dalam penerapan *Quantum Games* ini meskipun anak-anak bisa menirukan gaya yang diajarkan oleh guru tapi tidak langsung hafal karena permainan ini melatih jiwa kreativitas anak.
- 3) Menurut prinsip dari *Quantum Games* sendiri metode ini hanya cocok untuk diterapkan pada pendidikan anak usia dini. Berbeda dengan metode-metode yang lainnya yang bisa digunakan untuk semua pembelajaran baik ditingkat SD, SMP atau SMA.
- 4) Guru harus mempunyai pemikiran kreativitas yang tinggi.

Setelah mengetahui kelebihan dan kekurangan metode *Quantum Games*. Berikut cara Ibu Siti Magfiroh, S.Pd.I mengevaluasi kreativitas anak di RA Matholiul Ulum dengan adanya penerapan *Quantum Games* dalam meningkatkan kreativitas anak adalah dengan cara berikut ini. Untuk mengukur atau menilai kreativitas anak maka guru biasanya menilai dari hasil karya anak dan keaktifan serta respon anak yang baik. Jadi, disini guru dapat melihat perkembangan anak dari sebelum masuk dan setelah masuk di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus. Dan setiap semester terdapat rapor juga yang menunjukkan perkembangan anak. Baik itu tentang kreativitasnya maupun tentang perkembangan anak yang lainnya.

Sedangkan dalam teori ketika meneliti kreativitas yang agak luar biasa psikolog akan memilih orang yang telah jelas 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

⁸⁷ M. Yahya, *40 Hadits Shahih Pedoman Mendidik Siswa Ala Nabi*, Pustaka Pesantren, Yogyakarta, 2011, hlm. 35

yang menuntut divergen. Mereka mencoba meneliti seberapa jauh orang dapat memperlihatkan 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.⁸⁸

Jadi hasil karya anak dapat pula digunakan untuk mengukur kreativitas anak yang telah sesuai dengan data hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan guru kelas B RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus.

Harapan kepala RA dengan pelaksanaan *Quantum Games* dalam meningkatkan kreativitas anak adalah menambah wawasan bagi para guru RA dan beliau tentang adanya metode-metode yang berkembang saat ini sehingga mampu mengikuti perkembangan zaman. Dan harapan saya bagi anak-anak RA Matholiul Ulum bisa mempermudah meningkatkan imajinasi anak sehingga muncullah kreativitas yang menakjubkan. Imajinasi merupakan dunia yang identik dengan anak sehingga segala sesuatu yang tidak mungkin menjadi mungkin bagi anak usia dini.⁸⁹ Sehingga hal itu sangat diperlukan. Harapan wali murid anak kelas B RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus adalah dengan adanya *Quantum Games* dapat mempermudah baik guru maupun anak-anak dalam meningkatkan kreativitas. Yang guru merasa mudah dalam usaha meningkatkan kreativitas dan anak merasa senang.

Selain membantu pelaksanaan pembelajaran *Quantum Games* dalam meningkatkan kreativitas anak di RA Matholiul Ulum. Disamping

⁸⁸ Abdul Rahman Shaleh dan Muhib Abdul Wahab, *Psikologi Suatu Pengantar dalam Perspektif Islam*, Prenada Media, Jakarta, 2004, hlm. 202-203.

⁸⁹ E. Mulyasa, *Manajemen PAUD*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2014, hlm. 94-95.

itu juga ibu kepala RA juga turut membantu menciptakan lingkungan yang kondusif dalam pembelajaran di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus. Dengan cara berikut ini:

Agar pembelajaran lebih kondusif yang guru lakukan yaitu menciptakan suasana kekeluargaan melalui kegiatan atau berinteraksi, keteladanan dalam arti sebagai kepala RA tidak hanya menuntut guru disiplin dalam melakukan tugas dan tertib dalam kegiatan belajar mengajar, tetapi juga memberikan contoh dengan yang lain dan adanya fasilitas yang dapat menunjang pembelajaran.

Quantum Games dalam upaya meningkatkan kreativitas anak. Akan membantu semangat guru dalam mengusahakan cita-cita dan harapan semua pihak yang bersangkutan. Seperti dalam teori yang menjelaskan tentang tujuan pendidikan anak usia dini. 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.⁹⁰

⁹⁰ Ibrahim Bafadal, *Dasar-Dasar Manajemen dan Supervisi Taman Kanak-Kanak*, Bumi Aksara, Jakarta, 2004, hlm. 1-2.