

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada hakikatnya adalah proses pematangan kualitas hidup. Karena itulah fokus pendidikan diarahkan pada pembentukan kepribadian unggul dengan menitikberatkan pada proses pematangan kualitas logika, hati, akhlak, dan keimanan. Sebagai suatu proses, pendidikan dimaknai sebagai semua tindakan yang mempunyai efek pada perubahan watak, kepribadian, pemikiran dan perilaku. Pada hakikatnya, pendidikan merupakan proses pembebasan peserta didik dari *ketidaktahuan, ketidakmampuan, ketidakberdayaan, ketidakbenaran, ketidakjujuran*, dan dari *buruknya hati, akhlak dan keimanan*.¹

Pembebasan dari segala bentuk kemunduran adalah harapan yang di bebaskan pada lembaga pendidikan untuk membebaskan siswa menuju kesempurnaan akhlak, hati, dan pikiran.

Pendidikan menurut Paulo Freire merupakan proses bagi seorang anak manusia untuk menemukan hal penting dalam kehidupannya, yakni terbebas dari segala hal yang mengekang kemanusiaannya menuju kehidupan yang penuh kebahagiaan. Sejatinya setiap manusia diciptakan oleh Tuhan dengan dianugerahi sebuah kebebasan. Di sinilah sesungguhnya penting bagi setiap manusia yang terlibat dalam proses pendidikan untuk menyadari bahwa tujuan utama pendidikan adalah membebaskan. Tidak benar jika dengan pendidikan menjadikan manusia-manusia yang terdidik justru membelenggu manusia yang lainnya dengan kekuasaan yang dimilikinya.²

Sejalan dengan gagasan Paulo Freire tersebut, tampaknya sudah menjadi pandangan umum bahwa pendidikan adalah mendidik. Bukan mengajar. Dalam dunia pendidikan, bagaimana guru harus bisa menciptakan suasana belajar yang membebaskan dan menyenangkan sehingga kemampuan dan potensi anak tidak terabaikan.

¹ Dedi Mulyasana, *Pendidikan Bermutu dan Berdaya Saing*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 2011, hlm. 2

² Akhmad Muhaimin Azzet, *Pendidikan Yang Membebaskan*, Ar-Ruz Media, Jogjakarta, 2013, Hlm. 9

Suasana menyenangkan akan membangkitkan minat karena anak tidak merasa tertekan. Dengan demikian, ia akan terlibat penuh dalam proses pembelajaran. Minat dan keterlibatan akan meningkat jika pembelajaran dirasakan oleh anak sebagai hiburan. Karena dalam hiburan dimungkinkan untuk belajar dengan gembira dan bebas.³ Dalam kondisi menyenangkan, anak akan mudah dalam menerima sesuatu yang baru, asalkan tidak dengan paksaan. Dalam suasana kerelaan tersebut, menjadi sebuah sinyal positif bagi pendidik untuk menjadikan bagaimana pembelajaran itu menjadi menyenangkan.

Usia 4-6 tahun merupakan usia dini yang secara terminologi disebut sebagai anak usia pra sekolah. Usia demikian merupakan masa peka bagi anak. Para ahli menyebut sebagai masa *golden age*, dimana perkembangan kecerdasan pada usia ini mengalami peningkatan sampai 50%. Pada masa ini terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa ini merupakan tempo untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, seni, sosial emosional, disiplin diri, nilai-nilai agama, konsep diri dan kemandirian.⁴

Anak, identik dengan permainan. Maka ada pepatah bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Bagi anak-anak, kegiatan bermain selalu menyenangkan. Melalui kegiatan bermain ini, anak bisa mencapai perkembangan fisik, intelektual, emosi dan sosial. Perkembangan secara fisik dapat dilihat saat bermain. Perkembangan intelektual bisa dilihat dari kemampuannya menggunakan atau memanfaatkan lingkungan. Perkembangan emosi dapat dilihat ketika anak merasa senang, marah, menang dan kalah. Perkembangan sosial bisa dilihat dari hubungannya dengan teman sebayanya, menolong dan memperhatikan kepentingan orang

³ Nusa Putra, *Penelitian Kualitatif: Pendidikan Anak Usia Dini*, Rajagrafindo Persada, Jakarta, 2012, Hlm. 44

⁴ Isjoni, *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*, Alfabeta, Bandung, 2011, Hlm. 19

lain,⁵ hal ini sangat penting karena termasuk pengajaran akhlak terhadap anak. Anak harus mempunyai sifat pengasih, penolong, sehingga perlu ditanam sejak kecil. Berkomunikasi ada adabnya, diatur dalam al-Qur'an, seperti adab memanggil dengan panggilan yang baik (menyenangkan), tidak saling menghina/menolak-melok, dan lain sebagainya). Allah SWT. telah berfirman di dalam al-Qur'an surat al-Hujurat ayat 11:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا لَا يَسْخَرُ قَوْمٌ مِّن قَوْمٍ عَسَىٰ أَن يَكُونُوا خَيْرًا مِّنْهُمْ وَلَا نِسَاءٌ مِّن نِّسَاءٍ عَسَىٰ أَن يَكُنَّ خَيْرًا مِّنْهُنَّ وَلَا تَلْمِزُوا أَنفُسَكُمْ وَلَا تَنَابَزُوا بِالْأَلْقَابِ بِئْسَ الْإِسْمُ الْفُسُوقُ بَعْدَ الْإِيمَانِ وَمَن لَّمْ يَتُبْ فَأُولَٰئِكَ هُمُ الظَّالِمُونَ

Artinya : “Hai orang-orang yang beriman, janganlah suatu kaum mengolok-olok kaum yang lain (karena) boleh jadi mereka (yang diolok-olok) lebih baik dari mereka (yang mengolok-olok) dan jangan pula wanita-wanita (mengolok-olok) wanita-wanita lain (karena) boleh jadi wanita-wanita (yang diolok-olok) lebih baik dari wanita (yang mengolok-olok) dan janganlah kamu mencela dirimu sendiri dan janganlah kamu panggil-memanggil dengan gelar-gelar yang buruk. Seburuk-buruk panggilan adalah (panggilan) yang buruk sesudah iman dan barang siapa yang tidak bertaubat, maka mereka itulah orang-orang yang dzalim.” (QS. Al-Hujurat : 11)⁶

Permainan seperti dijelaskan oleh Crowl, Keminsky dan Podell, dalam bukunya Nusa Putra merupakan komponen utama untuk perkembangan sosial anak. Sejalan dengan itu, Berdekam meyakini bahwa permainan membantu perkembangan kognitif, fisik dan emosi. Brown pendiri the National Institute for Play dalam *Play : How it shape the Brain, Open the Imagination and Invigoratess the Soul* menguraikan bahwa dalam permainan kita mengekspresikan kemanusiaan, individualitas, dan sosialitas. Bermain bukan saja membuat kita bahagia, tetapi kreatif dan inovatif. Melalui bermain ditanamkan beragam nilai dan aturan hidup. Bermain sungguh memberi efek

⁵ Dwi Sunar Prasetyono, *Membedah Psikologi Bermain Anak*, Think, Jogjakarta, 2007, Hlm. 11

⁶ Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini*, Pustaka Pelajar, Jogjakarta, 2005, hlm. 259

yang sangat kuat dan positif bagi pertumbuhan otak dan keseluruhan kemanusiaan anak.⁷

Bermain sering dikatakan sebagai suatu fenomena yang paling alamiah dan luas serta memegang peranan penting dalam proses perkembangan anak. Ada beberapa pengertian sehubungan dengan bermain, diantaranya : sesuatu yang menyenangkan dan bernilai positif bagi anak; bersifat spontan dan sukarela; serta tidak memiliki tujuan ekstrinsik, namun motivasinya lebih bersifat intrinsik.

Usia lahir sampai dengan memasuki pendidikan dasar merupakan masa keemasan sekaligus masa kritis dalam tahapan kehidupan manusia, yang akan menentukan perkembangan anak selanjutnya. Masa ini merupakan masa yang tepat untuk meletakkan dasar-dasar perkembangan kemampuan fisik, bahasa, sosial-emosional, konsep diri, seni moral, dan nilai-nilai agama. Sehingga upaya pengembangan seluruh potensi anak dini harus dimulai agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal.⁸

Bermain bagi anak-anak bukan sekedar bermain, tetapi bermain merupakan salah satu bagian dari proses pembelajaran. Dalam bermain anak dapat menerima banyak rangsangan selain dapat membuat dirinya senang juga dapat menambah pengetahuan anak. Dalam proses belajar, anak-anak mengenalnya melalui permainan, karena tidak ada cara yang lebih baik yang dapat merangsang perkembangan kecerdasan otaknya melalui kegiatan melihat, mendengar, meraba, dan merasakan, yang semuanya itu dapat dilakukan melalui kegiatan bermain.⁹

Melalui bermain, anak bisa mengenal dunianya. Ia akan dengan mudah mengenal lingkungan sekitar, termasuk teman dan objek lainnya. Anak yang sedang bermain, akan melakukan kegiatannya dengan penuh kesenangan. Ia tidak merasa terbebani dengan apa yang sedang ia lakukan. Bermain, mungkin bagi orang dewasa adalah suatu hal yang tidak berguna, tetapi bagi

⁷ Nusa putra, *Op cit*, Hlm. 45

⁸ Martinis Yamin dan Jamilah Sabri Sanan, *Pendidikan PAUD Pendidikan Anak Usia Dini*, Referensi, Ciputat, 2013, Hlm. 213-214

⁹ Dwi Sunar Prasetyono, *Op cit*, Hlm. 33

anak, bermain adalah kegiatan utamanya. Dari bangun tidur, sampai tidur lagi adalah bermain.

Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal. Pendidikan anak usi dini, merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta agama) bahasa, dan komunikasi sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.¹⁰

Pada saat mulai sekolah, anak sudah dapat mengekspresikan pikiran dan perasaannya melalui bahasa yang dikenalnya sejak kecil dan kompleks. Dia mulai bisa menceritakan permainan dan pengalamannya, menyanyikan lagu yang sederhana, meluluhkan hati orang lain dengan senyuman, membujuk orang lain, dan menjadikan orang disekelilingnya merasa takjub dengan kemampuannya yang terkadang orang dewasa menyepelekan.

Sedang untuk mencapai begitu banyak hal yang perlu diketahui sebelum masuk pra sekolah, anak harus mau belajar secara ikhlas, gembira dan menyenangkan. Cara belajar seperti ini disebut juga “bermain sambil belajar”. Karena, bermain adalah hal alami bagi anak-anak. Di dalam permainan itu kita dapat memasukkan unsur-unsur pengetahuan yang memang harus diketahui anak sejak dini. Semakin banyak anak mengetahui apa yang perlu diketahuinya, semakin besar peluangnya untuk memenangkan persaingan kelak. Sedikit saja membuat kesalahan dalam cara mendidik akan membawa dampak buruk bagi perkembangan anak di masa depan. Karena,

¹⁰ Mansur, *Op. Cit.* Hlm. 328

apa yang diterimanya sejak kecil akan membekas dalam ingatannya, dan suatu ketika dapat mempengaruhi perilakunya.¹¹

Tidak bisa dipungkiri lagi, bahwa usia pra sekolah adalah usia keemasan. Usia di mana masa-masa tersebut adalah sangat menentukan usia-usia berikutnya. Jika pengalaman yang ia dapatkan selama usia prasekolah adalah pengalaman berkualitas, maka akan sangat baik pertumbuhan pada usia sekolah dan remaja hingga dewasa. Dan begitu juga sebaliknya. Menanggapi hal tersebut, kiranya dalam dunia pendidikan penting untuk mengkombinasikan kegiatan bermain anak sebagai sarana untuk ia belajar. Disamping diketahui bersama bahwa bermain adalah pekerjaan utama anak.

Bermain aktif maupun pasif dapat membantu perkembangan imajinasi dan kreatifitas anak sejauh kegiatan yang dilakukan memungkinkan seorang anak mereproduksi (meniru), memproduksi (menciptakan), menguji, mengeksplorasi dan mengkonstruksi sesuatu.¹² Tentunya permainan ini yang melibatkan imaji anak, bukan hanya sekedar bermain. Segala permainan yang melibatkan anak turut aktif sangat mendukung proses kreatif anak. Jadi sebagai orang tua dan guru, haruslah mendukung, bukan malah mematikan kreatif anak dengan melakukan banyak teguran dan larangan. Biarlah anak berkreasi dengan segala kemampuan yang dimiliki.

Kreatifitas merupakan unsur kekuatan sumber daya manusia yang handal untuk menggerakkan pembangunan nasional melalui perannya dalam penelusuran, pengembangan dan penemuan-penemuan baru dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi serta dalam semua bidang usaha manusia. Kreatifitas penting untuk dikembangkan karena dalam setiap upaya manusia untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam upaya mencapai kemajuan melalui kreatifitas.¹³

¹¹ Dwi Sunar Prasetyono, *Op cit*, Hlm. 25

¹² Tim Pustaka Familia, *Menepis Hambatan Tumbuh Kembang Anak*, Kanisius, Yogyakarta, 2006, Hlm. 110

¹³ Musdalifah, dalam Jurnal Penelitian Islam Empirik STAIN Kudus, yang berjudul “Efektifitas Pelatihan Kesadaran Emosi Terhadap Peningkatan Kreatifitas”, 2007, P3M STAIN Kudus, Hlm. 110

Taman kanak-kanak merupakan jenjang pendidikan formal anak usia dini setelah *play group*. Pendidikan anak usia dini bagi anak tidak terbatas pada taman kanak , tetapi juga bagi anak-anak usia 2-3 tahun hingga sebelum usia SD.¹⁴

KB Bahrul Ulum Kudus adalah salah satu sekolah yang menerapkan pendekatan *Play Based Activities*. Dimana pendekatan tersebut dimaksudkan agar peserta didik memiliki peningkatan dalam kemampuan sosial dan imajinasinya. Dalam pelaksanaannya *Play based activities* memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan. Kendala-kendala yang dihadapi misalnya kebosanan anak pada bentuk permainan dan kurang kreatifnya guru dalam merancang pembelajaran dan pemilihan permainan.¹⁵

Berdasarkan alasan-alasan tersebut, penulis terdorong untuk mengetahui secara komprehensif tentang pendekatan *Play based activities* dan implementasinya pada peserta didik. Lebih khusus lagi penulis menekankan pada penerapannya yang dinyatakan dalam judul **“IMPLEMENTASI PENDEKATAN *PLAY BASED ACTIVITIES* DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL DAN DAYA PIKIR KREATIF SISWA DI KB BAHRUL ULMU JATI KUDUS TAHUN 2015 ”**.

B. Fokus Penelitian

Penelitian kualitatif tidak dimulai dari sesuatu yang kosong, tetapi dilakukan berdasarkan seseorang terhadap adanya suatu masalah, dan masalah dalam penelitian kualitatif dinamakan fokus.¹⁶

Fokus yang sebenarnya dalam penelitian kualitatif diperoleh setelah peneliti melakukan *grand tour observation* dan *grand tour question* atau yang disebut dengan penjelajahan umum. Dari penjelajahan umum ini peneliti akan

¹⁴ Maimunah Hasan, *Pendidikan Anak Usia Dini*, Diva Press, Jogjakarta, 2013, Hlm. 355

¹⁵ Wawancara dengan Maryatin, S. E.I. selaku kepala KB Bahrul Ulum pada tanggal 10 Juli 2015 pukul 10.00 WIB di kantor kepala KB Fatma Bahrul UlumKudus

¹⁶ Lexy J. Moelong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Remaja Rosda Karya, Bandung, 2002, hlm. 92

memperoleh gambaran umum menyeluruh yang masih pada tahap permukaan tentang situasi sosial. Untuk dapat memahami secara lebih luas dan mendalam, maka diperlukan pemilihan fokus penelitian.¹⁷

Dalam penelitian ini, yang menjadi fokus penelitian adalah sebagai berikut :

- a. Pendekatan *Play Based Activities* dalam pembelajaran di TK
- b. Implementasi pendekatan *play based activities* dalam meningkatkan keterampilan sosial dan daya pikir kreatif siswa di KB Fatma Bahrul Ulum Kudus.

C. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang masalah di atas, selanjutnya penulis akan mengemukakan pokok permasalahannya. Perumusan permasalahan ini menjadi penting, agar dalam pembahasan nantinya tidak melebar di luar konteks yang dimaksudkan. Adapun rumusan permasalahannya yakni : Bagaimana implementasi pendekatan *Play Based Activities* dalam meningkatkan keterampilan sosial dan daya pikir kreatif siswa di KB Fatma Bahrul Ulum Kudus tahun 2015 ?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak penulis capai dalam penulisan proposal penelitian ini, sesuai dengan inti permasalahan yaitu : Untuk mengetahui implementasi pendekatan *Play Based Activities* dalam meningkatkan keterampilan sosial dan daya pikir kreatif siswa di KB Fatma Bahrul Ulum Kudus tahun 2015.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memiliki beberapa manfaat dan kegunaan yaitu:

¹⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Alfabeta, Bandung, 2013, Hlm. 288

1. Secara Teoritis

- a. Sebagai khazanah pengembangan ilmu pengetahuan di dunia pendidikan khususnya pendidikan di Taman Kanak-Kanak.
- b. Dapat meningkatkan keterampilan siswa, khususnya keterampilan sosial dan kreatifitas siswa Taman Kanak-Kanak dengan menggunakan pendekatan *Play Based Activities*.

2. Secara Praktis

- a. Bagi sekolah, dapat mengoptimalkan pembelajaran dan untuk mencapai kompetensi siswa dengan pendekatan *Play Based Activities*.
- b. Bagi guru PAUD, dapat digunakan sebagai salah satu pendekatan di dalam pembelajaran sehingga siswa dapat belajar secara menyenangkan.
- c. Bagi siswa, sebagai motivasi untuk terus belajar dengan semangat dan menyenangkan.

