

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Pustaka

Penelitian ini pada dasarnya bukan penelitian yang baru, karena sebelum ini, sudah banyak mengkaji obyek yang sama. Namun tentu saja ada perbedaan penekanannya, dengan penelitian ini mencakup dan membahas dari beberapa permainan yang dirangkum dalam *quantum playing* untuk mengembangkan nilai-nilai agama.

Dalam telaah pustaka ini, penulis akan mendeskripsikan beberapa karya yang ada relevansinya dengan judul skripsi Penerapan Strategi Pembelajaran *quantum playing* Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak di RA Darul Ma'arif Pringapus Kab. Semarang. Beberapa karya itu antara lain sebagai berikut:

Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, berjudul, “Lengkapi Anak dengan Tiga Kecerdasan : IQ, EQ dan SQ ” disusun oleh DR.dr.Taufiq Pasiak,M.Pd.I,M.Kes. Dalam penelitian ini penulis membahas secara teoritis tentang pendidik yang profesional dan bermakna, karena tugas kemanusiaan pendidik adalah berusaha membelajarkan para peserta didik untuk dapat mengembangkan segenap potensi (fitrah) kemanusiaan yang dimilikinya, melalui pendekatan dan proses pembelajaran yang bermakna (Meaningful Learning) (SQ), menyenangkan (Joyful Learning) (EQ) dan menantang atau problematis (problematical Learning) (IQ), sehingga pada gilirannya dapat dihasilkan kualitas sumber daya manusia Indonesia yang cageur, bageur, bener, tur pinter.

Skripsi Zainal Arifin, tentang ” PAI pada anak usia dini prasekolah (studi tentang metode pengajaran di TK Hj. Isriati Semarang)” yang membahas, meneliti tentang penerapan dan relevansi metode-metode pengajaran PAI di TK yang berkaitan dengan tujuan, materi, perkembangan anak didik dan situasi proses belajar mengajar khususnya di TK Hj. Isriati Baiturrahman Semarang.

Skripsi penulis sendiri, yang berjudul Penerapan pembelajaran strategi *quantum playing* untuk meningkatkan kreatifitas anak, meskipun memiliki kesamaan dengan karya-karya penulis dan atau peneliti sebelumnya yakni masing-masing dalam lembaga pendidikan. Namun secara prinsipil memiliki perbedaan, yakni pada fokus pelaksanaan. Penulis sengaja fokuskan pelaksanaan *quantum playing* pada pembelajaran di RA Darul Maarif Pringapus kabupaten Semarang. Salah satu yang berkembang di Pringapus, dan sekarang menggunakan metode *quantum playing* sebagai metode pembelajaran anak didik di sana. Meskipun berbeda, diharapkan skripsi penulis dapat menambah kontribusi dalam hal peningkatan kualitas pendidikan terutama dalam pemilihan metode yang tepat pada anak usia dini.

B. Kerangka Teoritik

1. Pengertian Strategi Pembelajaran *Quantum Playing*

Strategi pembelajaran terdiri atas dua kata yaitu strategi dan pembelajaran. Istilah strategi (*strategy*) berasal dari *kata benda* dan *kata kerja* dalam bahasa Yunani. Sebagai kata benda, *strategos*, merupakan gabungan kata “*stratos*” (militer) dengan “*ago*” (memimpin). Sebagai kata kerja, *stratego* berarti merencanakan (*to plan*). Konsep strategi semula hanya diterapkan dalam kemiliteran dan dunia politik kemudian berkembang banyak diterapkan pula dalam bidang manajemen, dunia usaha, pengadilan dan pendidikan.

Menurut Mintzberg dan Waters mengemukakan bahwa strategi adalah pola umum tentang keputusan atau tindakan (*strategies are realized as patterns in streams of decisions or actions*). Hardy, Langley, dan Rose dalam bukunya Sudjana mengemukakan *Strategy is perceived as a plan or a set of explicit intention proceeding and controlling actions* (strategi dipahami sebagai rencana atau kehendak yang mendahului kegiatan). Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat dikemukakan bahwa strategi adalah suatu pola yang direncanakan dan ditetapkan secara sengaja

untuk melakukan kegiatan atau tindakan.¹ Strategi mencakup tujuan kegiatan, siapa, yang terlibat dalam kegiatan, isi kegiatan, proses kegiatan, dan sarana penunjang kegiatan.

انّ التعلم هو تغيير في ذهن المتعلم يطرأ على خيرة سابقة فيحدث تغييراً
جديداً⁶

“sesungguhnya belajar merupakan perubahan di dalam orang yang belajar (murid) yang terdiri atas pengalaman lama, kemudian menjadi perubahan baru”

الخلق عبارة عن هيئة في النفس راسخة عنها تصدر الافعال بسهولة
ويسر من غير حاجة الى فِكْر ورؤية³

“Akhlak adalah suatu sifat yang tertanam dalam jiwa seseorang yang dari sifat itu timbul perbuatan yang mudah tanpa memerlukan fikiran lebih dahulu”

Pembelajaran merupakan kata dasar belajar mendapat awalan pe dan an. Belajar Menurut Cronbach dalam bukunya Educational Phsycology mengatakan: “Learning is shown by a change in behavior as result of experience”.⁴ Clifford T. Morgan dalam bukunya Intraduction to psychology mengatakan: Learning ia any relatifely permanent change in behavior which occurs as a result of experience or practice.⁵ Sedang pembelajaran adalah upaya pendidik untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar. Strategi pembelajaran yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran disebut strategi pembelajaran. Tujuan strategi pembelajaran adalah terwujudnya efisiensi dan efektifitas kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik, pihak-pihak yang terlibat dalam

¹ Sudjana, *Strategi Pembelajaran*, hlm. 5-6.

² Sholeh Abdul Aziz, *At Tarbiyah Wat Turuqut Tadris*, (Mesir: Darul Ma’arif, t.th), Juz I, hlm. 169.

³ Al Imam Al Ghazali, *Ihya’ Ulumiddin* juz Jilid III, (Bairut : Dar Al-fikr, tt), hlm. 70

⁴ Lee, J. Cronbach, *Educational Phsycology*, (Brance and company: New York, Chicago, 1915), hlm. 47.

⁵ Clifford T. Morgan, *Intraduction to psycology*, (New York: Grow Hill, 1971), hlm. 63.

pembelajaran adalah pendidik, serta peserta didik yang berinteraksi edukatif antara satu dengan yang lainnya. Isi kegiatan adalah bahan atau materi belajar yang bersumber dari kurikulum suatu program pendidikan. Proses kegiatan adalah langkah-langkah atau tahapan yang dilalui pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran. Sumber pendukung kegiatan pembelajaran mencakup fasilitas dan alat-alat bantu pembelajaran. Jadi strategi pembelajaran mencakup penggunaan pendekatan, metode dan teknik, bentuk media, sumber belajar, pengelompokan peserta didik, untuk mewujudkan interaksi edukasi antara pendidik dengan peserta didik, antar peserta didik, dan antara peserta didik dengan lingkungannya, serta upaya pengukuran terhadap proses, hasil, atau dampak kegiatan pembelajaran.⁶

Selanjutnya mengenai *quantum playing*, sebelum mendefinisikan istilah *quantum playing* terlebih dahulu peneliti akan mengenalkan sejarah dan akar kata *quantum* sendiri. Dalam literatur kamus, kata *quantum* berarti banyaknya sesuatu, secara mekanik berarti studi tentang gerakan. Sedang menurut Agus Nggermanto dalam bukunya *quantum quotient* menceritakan bahwa pada awalnya, istilah *quantum* hanya digunakan oleh pakar fisika modern menjelang abad 20. kemudian berkembang secara luas merambat ke bidang-bidang kehidupan manusia lainnya. Salah satunya *quantum* digunakan dalam bidang pembelajaran-learning yang dikenal dengan sebutan *Quantum Learning*.⁷

Akhir abad ke-19 masehi penduduk bumi dicekam rasa takut luar biasa. Bencana ultraviolet mengancam kehidupan manusia. Bencana ini diungkapkan oleh peneliti Rayleigh-Jeans. Dia menjelaskan bahwa energi radiasi berbanding lurus dengan kuadrat frekuensi gelombang, sehingga makin naik frekuensi, semakin naik pula energi radiasinya secara kuadrat. Sebagai contoh bila frekuensi gelombang kita naikkan dua kali maka energinya akan naik menjadi dua kuadrat kali alias empat kali. Pada hal gelombang ultraviolet memiliki frekuensi yang amat tinggi (sekitar 10^8

⁶ Sudjana, *Strategi Pembelajaran*, hlm. 6.

⁷ Agus Nggermanto, *Quantum Quotient*, (Bandung: Nuansa, 2005), hlm. 22-23.

Hz). Energi radiasi ultraviolet ini sangat besar dan mampu menghanguskan benda-benda yang diterpanya. Tetapi beruntunglah dunia dengan kehadiran tokoh piawai waktu itu. Dialah Max Planck pencetus pertama teori fisika quantum. Planck dengan gigih melakukan penelitian energi radiasi (benda hitam). Dia berpikir keras bagaimana cara menanggulangi bencana ultraviolet yang mencekam. Akhirnya, Planck menemukan rumus radiasi yang sah. Rumus ini dapat menanggulangi bencana ultraviolet.

Setelah melakukan penelitian secara intens, akhirnya dia menemukan jawabannya, dia menemukan bahwa untuk memperoleh total energi dalam bentuk yang benar, satu energi harus sebanding dengan frekuensi osilator, $e = hf$ (disebut sebagai *quanta* atau *quantum*), f adalah frekuensi dan h adalah tetapan yang kecil sekali, mendekati nol. Bagaimanapun, fisika quantum telah lahir. Selanjutnya kita bandingkan fisika quantum dengan *quantum learning*. Fisika *quantum* telah menyelamatkan dunia dari bencana ultraviolet.⁸ Lalu *quantum learning* menyelamatkan apa? Tak mau kalah dengan fisika quantum, *Quantum Learning* berperan menyelamatkan generasi muda dan tua dari bencana ultrasekolah.

Dalam bidang pendidikan tokoh utama di balik pembelajaran *Quantum* adalah Bobbi DePorter, Namun sebenarnya menurut DePorter dan Mike Hernacki, bahwa istilah *Quantum* berakar dari upaya Dr. Georgi Lozanov, seorang pendidik berkebangsaan Bulgaria yang bereksperimen dengan apa yang disebutnya dengan “*suggestology*” atau “*suggestopedia*” (yang menurut sebagian orang memicu seluruh gerakan *Accelerated Learning*). Prinsipnya adalah bahwa sugesti dapat dan pasti mempengaruhi hasil situasi belajar, dan setiap detail apa pun memberikan sugesti positif ataupun negatif. Beberapa teknik yang digunakannya untuk memberikan sugesti positif adalah mendudukan murid secara nyaman, memasang

⁸ Sudjana, *Strategi Pembelajaran*, hlm. 23-24.

musik latar di dalam ruang kelas, meningkatkan partisipasi individu, menggunakan poster-poster untuk memberikan kesan besar sambil menonjolkan informasi, dan menyediakan guru-guru yang terlatih baik dalam seni pengajaran sugesti.⁹

Pada tahap awal perkembangannya, pembelajaran *Quantum* terutama dimaksudkan untuk membantu meningkatkan keberhasilan hidup dan karier para remaja di rumah atau ruang-ruang rumah, tidak dimaksudkan sebagai metode dan strategi pembelajaran untuk mencapai keberhasilan lebih tinggi di sekolah atau ruang-ruang kelas. Lambat laun, orang tua para remaja juga meminta kepada DePorter untuk mengadakan program program pembelajaran kuantum bagi mereka. “ Mereka telah melihat hal yang telah dilakukan *Quantum Learning* pada anak-anak mereka, dan mereka ingin belajar untuk menerapkan teknik dan prinsip yang sama dalam hidup dan karier mereka sendiri – perusahaan komputer, kantor pengacara, dan tentu agen-agen real estat mereka. Demikian lingkaran ini terus bergulir”, papar DePorter dalam *Quantum Business*. Demikianlah, metode pembelajaran kuantum merambah berbagai tempat dan bidang kegiatan manusia, mulai lingkungan pengasuhan di rumah (parenting), lingkungan bisnis, lingkungan perusahaan, sampai dengan lingkungan kelas (sekolah).

Sebenarnya pembelajaran *Quantum* merupakan falsafah dan metodologi pembelajaran yang bersifat umum, tidak secara khusus diperuntukkan bagi pengajaran di sekolah. Falsafah dan metodologi pembelajaran kuantum yang telah dikembangkan, dimatangkan, dan diuji cobakan tersebut selanjutnya dirumuskan, dikemukakan, dalam *Quantum Learning*.

Dalam perkembangannya istilah *Quantum* merambah ke berbagai bidang kehidupan manusia. Salah satu di antara istilah *quantum* yang digunakan dalam bermain (*Quantum Playing*) yang diterapkan di taman

⁹ Bobby DePorter, *Quantum Learning*, (Bandung: Kaifa, 2008), hlm. 14.

kanak-kanak. *Quantum Playing* terdiri dari dua kata yaitu: *quantum* dan *playing*, istilah *quantum* dapat dipahami sebagai “interaksi yang mengubah energi menjadi pancaran cahaya yang dahsyat”. secara aplikatif dalam konteks belajar, *quantum* dapat dimaknai sebagai “interaksi yang terjadi dalam proses belajar niscaya mampu mengubah pelbagai potensi yang ada dalam diri manusia menjadi pancaran atau ledakan gairah (dalam memperoleh hal-hal baru) yang dapat ditularkan (ditunjukkan) kepada orang lain”.¹⁰

Sedang *playing* merupakan kata kerja dari bahasa inggris *play*, mendapat suffik *-ing*. Penambahan *ing* dalam kata bahasa inggris yang lazim pada simple present continous tense. *Playing* dalam bahasa Indonesia berarti bermain. Bermain merupakan suatu aktifitas. Bermain menurut Gallahue adalah suatu aktifitas yang langsung dan spontan dimana seorang anak menggunakan orang lain atau benda-benda di sekitarnya dengan senang, suka rela dan dengan imajinatif, menggunakan perasaannya, tangannya atau seluruh anggota tubuhnya.¹¹

J. Piaget mengartikan bermain sebagai kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi kesenangan. Sependapat dengan J. Piaget, Karl Buhker berpendapat bahwa bermain adalah kegiatan yang menimbulkan kenikmatan, dan kenikmatan itu menjadi rangsangan bagi pelakunya.¹² Montessori mengartikan kegiatan bermain sebagai latihan jiwa dan badan demi kehidupan anak di masa depan. Berbagai permainan yang dilakukan anak merupakan latihan atas berbagai tugas dan fungsi yang akan dijalani di waktu yang akan datang.¹³

Menurut Soemiarti Patmonodewo kegiatan bermain terbagi menjadi tiga yaitu:

¹⁰ Hernowo, *Quantum Reading*, (Bandung: MLC,2004), hlm. 8.

¹¹ Sofia Hartati, *How To Be A Good Teacher And To Be A Good Mother*, hlm. 56.

¹² Suryadi, *Kiat Jitu dalam Mendidik Anak*, (Jakarta: Edsa Mahkota, 2006), hlm. 6.

¹³ Y. Wiryasumarta, *Perilaku Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Kanisius, 2003), cet. ke-6, hlm. 48.

a. Bermain sosial.

Peran guru yang mengamati cara bermain anak, akan memperoleh kesan bahwa partisipasi anak dalam kegiatan bermain dengan teman-temannya masing-masing akan menunjukkan bahwa derajat berpatisipasi yang berbeda, Parten dan Brewer menjelaskan berbagai derajat partisipasi anak dalam kegiatan bermain, dapat bersifat soliter, bermain sebagai penonton, bermain parallel, bermain asosiatif dan bermain bersama.

b. Bermain dengan benda.

Piaget mengemukakan bahwa ada beberapa tipe bermain dengan obyek yang meliputi bermain praktis, bermain simbolik, dan permainan dengan peraturan-peraturan. Misalnya anak bermain dengan kartu-kartu.¹⁴

c. Bermain sosio dramatis.

Bermain sosio-dramatik banyak diminati oleh para peneliti Smilansky dan Brewer, mengamati bahwa bermain sosio dramatik memiliki beberapa elemen: bermain dengan melakukan imitasi, bermain dengan pura-pura, bermain dengan peran atau menirukan gerakan.¹⁵ Bermain sosio dramatik sangat penting dalam mengembangkan kreatifitas, pertumbuhan intelektual, dan keterampilan sosial.

Penggolongan kegiatan bermain sesuai dengan anak usia dini yaitu: kegiatan bermain sesuai dengan dimensi perkembangan sosial anak dan kegiatan bermain berdasarkan pada kegemaran anak. Mildred Parten membagi kegiatan bermain ke dalam enam bentuk yaitu :

1. *Unoccpied Play* (tidak benar-benar terlihat dalam kegiatan bermain). Pada tahap ini sebenarnya anak tidak benar-benar terlihat dalam kegiatan bermain, melainkan hanya mengamati kejadian di sekitarnya

¹⁴ Soemiarti Patmonodewo, *Pendidikan Anak PraSekolah*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2000), hlm. 103-108.

¹⁵ Maslichatoen, *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*, hlm. 37-38.

yang menarik perhatian anak, bila tidak ada hal yang menarik, anak akan menyibukkan diri dengan melakukan berbagai hal, seperti memainkan anggota tubuhnya mengikuti orang lain, berkeliling atau naik turun kursi tanpa tujuan yang jelas.

2. *Solitary Play* (bermain sendiri) biasanya tampak pada anak yang berusia amat muda. Anak sibuk bermain sendiri dan tampaknya tidak memperhatikan kehadiran anak-anak lain di sekitarnya. Anak lain baru dirasakan kehadirannya apabila misalnya, anak tersebut mengambil alat permainannya.
3. *Onlooker play* (pengamat) yaitu kegiatan bermain dengan mengamati anak-anak lain melakukan kegiatan bermain dan tampak ada minat yang semakin besar terhadap kegiatan anak lain yang diamatinya.
4. *Parallel Play* (bermain paralel). Hal ini tampak saat dua anak atau lebih dengan jenis alat permainan yang sama dan melakukan gerakan atau kegiatan yang sama, tetapi bila diperhatikan tampak bahwa sebenarnya tidak ada interaksi di antara mereka. Bentuk kegiatan bermain ini tampak pada anak yang sedang bermain mobil-mobilan atau permainan lego.
5. *Assosiative Play* (bermain assosiatif) ditandai dengan adanya interaksi antar anak yang bermain, saling tukar alat permainan, akan tetapi bila diamati akan tampak bahwa masing –masing anak sebenarnya tidak terlibat dalam kerja sama. Seperti anak yang sedang menggambar, mereka saling memberi komentar terhadap gambar masing-masing, berbagi pensil warna, ada interaksi diantara mereka tapi sebenarnya kegiatan menggambar itu mereka lakukan sendiri-sendiri.
6. *Cooperative Play*(bermain bersama). Biasanya ditandai dengan adanya kerja sama atau pembagian tugas antar anak-anak yang terlibat dalam permainan untuk mencapai tujuan tertentu. Misalnya bermain dokter-dokteran.

J. Piaget sendiri menggolongkan kegiatan bermain menjadi tiga yaitu: bermain latihan, bermain simbolis, dan bermain aturan. Kegiatan bermain

bersama teman sebenarnya merupakan sarana untuk anak bersosialisasi atau bergaul serta berbaur dengan orang lain.

Apabila ditinjau dari dimensi perkembangan kognitif anak, maka tahapan bermain terdiri dari:

- a. Bermain praktis, yaitu saat anak mengeksplorasi semua kemungkinan dari suatu materi. Contoh : anak yang bermain dengan boneka kainnya dengan cara meraba, mencium, melepas hingga mencoba menegakkannya di atas lantai.
- b. Bermain simbolik, yaitu saat anak mulai menggunakan makna simbolis benda-benda. Contoh: anak yang menggunakan kotak korek api sebagai representasi kandang bebek dan bebek-bebeknya.¹⁶
- c. Bermain dengan aturan, yaitu saat anak mulai menggunakan aturan (rules) termasuk yang mereka buat sendiri pada awalnya. Contoh: Anak yang bermain petak umpet dengan teman-temannya.

Penyaluran dari pertumbuhan anak pada masa usia pra sekolah ini, salah satu yang paling baik digunakan adalah melalui permainan. Beberapa permainan berguna bagi perkembangan tubuh maupun untuk menambah pengetahuan anak. Permainan adalah sesuatu yang dijadikan bermain. Sebab permainan adalah salah satu penyaluran yang sangat baik, karena permainan terdiri dari gerakan-gerakan yang dapat merangsang pertumbuhan otot-otot.

Nasrun Harahap menggolongkan segala jenis alat permainan yang digunakan di Taman kanak-kanak menurut keperluannya dapat dibagi atas empat golongan :

1. Permainan Fungsi

Permainan fungsi dimaksudkan agar anak didik terlatih dan terbiasa untuk mengenal fungsi-fungsi dari sesuatu alat yang sedang digunakannya. Misalnya: Guru memperkenalkan suatu alat permainan atau alat perlengkapan pengajaran seperti “kursi” untuk duduk. Apabila

¹⁶ Sofia Hartati, *How To Be A Good Teacher And To Be A Good Mother*, hlm. 98-99.

guru tidak berhasil mengenalkan fungsi dari sesuatu alat kepada anak misalnya fungsi kursi untuk duduk tadi, maka anak tersebut bisa jadi akan memfungsikan kursi sebagai mobil-mobilan ditarik kesana kemari menyebabkan kursi itu rusak.

2. Permainan Membentuk

Permainan membentuk dimaksudkan agar segala permainan yang diberikan kepada anak didik, diusahakan agar berpengaruh kepada pembentukan kepribadian anak ke arah yang dikehendaki. Misalnya permainan yang berbentuk kerja sama, hal ini akan membentuk kejujuran, keberanian, kerelaan bergotong royong, keikhlasan dan membentuk sikap sosial.

3. Permainan Peranan (*ilusi*)

Permainan peranan juga sangat diperlukan, permainan peranan ini hendaklah diusahakan oleh guru agar dapat membentuk perkembangan kepribadian anak, misalnya: beberapa orang anak memainkan sandiwara. Setiap anak memegang peranan yang berlainan, kemudian peranan yang dibawakan digilir secara bergantian.

4. Permainan Menerima (*Receptif*)

Permainan menerima adalah permainan yang berkenaan dengan petunjuk-petunjuk, baik pengenalan terhadap sesuatu, untuk memainkan sesuatu, atau untuk mengerjakan sesuatu. Permainan menerima ini melatih anak agar anak mengenal dan memahami apa yang dianjurkan orang lain, baik datangnya dari gurunya sendiri, maupun dari teman sekolahnya.¹⁷

Dalam konteks *quantum playing* adalah bermain yang mampu mengembangkan potensi dan kreatifitas khususnya anak RA Darul Ma'arif pringapus kabupaten Semarang. *quantum playing* bisa juga diartikan sebagai orkestrasi bermacam-macam permainan dan interaksi yang ada di dalam dan sekitar *moment* belajar untuk mengoptimalkan hasil belajar di

¹⁷ Rasyidah Malik dan Nasrun Harahap, *Kegiatan Bermain Bebas di dalam/di luar kelas, dan Teknik Penggunaan Alat Peraganya*, hlm. 15-19.

taman kanak-kanak. *Quantum playing* sesungguhnya adalah mengajarkan bagaimana bermain sambil belajar secara menyenangkan maupun sebaliknya.

2. Urgensi Strategi Pembelajaran Quantum Playing

Bagi anak, bermain adalah suatu kegiatan yang serius, tetapi menyenangkan. Melalui aktivitas bermain berbagai pekerjaannya terwujud. Bermain adalah salah satu alat utama yang menjadi latihan untuk pertumbuhannya. Permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak ia kenali sampai pada yang ia ketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuatnya, sampai mampu melakukannya.

Dengan memahami arti bermain bagi anak, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa bermain adalah suatu kebutuhan bagi anak. Untuk itu dalam mengajar anak, anak jangan dijauhkan dari bermain. Dengan strategi pembelajaran *quantum playing*, maka anak belajar sesuai dengan tuntunan taraf perkembangannya.

Menurut Conny R. Semiawan kalau kebutuhan tersebut tidak terpenuhi, ada satu tahap perkembangan yang bersifat kurang baik dan ini tidak akan terlihat secara nyata segera, melainkan baru kelak bila ia sudah menjadi remaja.¹⁸

Ada 2 hal yang terkait dengan masalah ini.

- a. Perkembangan kognitif anak pada umur ini menunjukkan bahwa ia berada pada taraf praoperasional sampai pada tahap operasi konkret. Ciri-ciri dari tahap perkembangan yang ditandai oleh *childhood education*, adalah perkembangan bahasa dan kemampuan berpikir memecahkan persoalan dan menggunakan lambang tertentu. Makin ia memasuki tahap perkembangan operasi konkret, maka makin mampu ia berpikir logis, meskipun segala sesuatu pelajaran yang bersifat formal belum menjadi suasana yang diakrabi secara alamiah.

¹⁸ Conny R Semiawan, et. al., *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*, hlm. 21.

b. Hal kedua terkait dengan yang dikatakan dimuka, berkaitan dengan fungsi otak kita. Seperti diketahui, kedua belahan otak kita, kiri dan kanan, memiliki fungsi yang berbeda-beda. Belahan otak kiri memiliki fungsi, ciri dan respons untuk berpikir logis, teratur, dan linier. Sebaliknya, belahan fungsi otak kanan terutama dikembangkan untuk mampu berpikir holistik, imajinatif dan kreatif. Bila anak belajar formal (seperti banyak hafal-menghafal) pada umur muda, maka belahan otak kiri yang berfungsi linier, logis dan teratur amat dipentingkan dalam perkembangannya dan ini sering berakibat bahwa fungsi belahan otak kanan yang banyak digunakan dalam berbagai permainan terabaikan. Akibatnya menurut penelitian, maka anak yang diperlakukan seperti itu, kelak akan tumbuh dengan memiliki sikap yang cenderung bermusuhan terhadap sesama teman atau orang lain. Hal tersebut menunjuk pada suatu pertumbuhan mental yang kurang sehat. Jadi, strategi pembelajaran *quantum playing* bagi anak umur kurang lebih 4-7 tahun memang diperlukan, karena suatu *condition sine qua non*, bila ingin anak tumbuh secara sehat mental.

3. Teknik dan Bentuk Strategi Pembelajaran *Quantum Playing*

Teknik strategi pembelajaran quantum playing adalah dengan memberikan pijakan (*scaffolding process*). Pijakan adalah dukungan yang berubah-ubah yang disesuaikan dengan perkembangan untuk mencapai perkembangan yang lebih tinggi. Pijakan ini terbagi kedalam empat tahap, pijakan lingkungan bermain, pijakan sebelum bermain, pijakan selama bermain, dan pijakan setelah bermain.

Pijakan lingkungan bermain dilakukan dengan menata alat dan bahan bermain yang akan digunakan sesuai rencana dan jadwal kegiatan yang telah disusun untuk memberikan gagasan kepada anak agar dapat mengembangkan semua potensinya secara optimal. Pijakan selama bermain merupakan kegiatan awal dimana guru memberikan gagasan sebelum anak melakukan kegiatan bermain di sentra. Pijakan selama bermain adalah dukungan yang diberikan guru secara individual kepada

anak sesuai kebutuhan dan tahap perkembangan untuk meningkatkan pada tahap perkembangan selanjutnya. Pijakan pengalaman setelah bermain merupakan kegiatan dimana guru memperkuat konsep yang telah diperoleh anak selama bermain.

Ada beberapa bentuk strategi pembelajaran *quantum playing* yang biasa digunakan di diantaranya adalah :

a. Pembelajaran kelompok dengan kegiatan pengaman.

Metode pembelajaran kelompok dengan kegiatan pengaman merupakan pola pembelajaran dimana anak-anak dibagi menjadi beberapa kelompok dengan kegiatan yang berbeda-beda. Anak-anak yang sudah menyelesaikan tugasnya lebih cepat daripada temannya dapat meneruskan kegiatan dikelompok lain. Jika tidak tersedia tempat, anak tersebut dapat melakukan kegiatan di kegiatan pengaman.

Sifat dari kegiatan ini adalah kegiatan yang mengaktifkan perhatian, kemampuan dan sosial emosi anak. kegiatannya terdiri dari bermacam-macam kegiatan bermain yang dipilih dan disukai anak agar dapat bereksplorasi, bereksperimen, meningkatkan pengertian-pengertian, konsentrasi, memunculkan inisiatif, kemandirian, dan kreatifitasnya serta dapat membantu dan mengembangkan kebiasaan bekerja yang baik.

b. Pembelajaran berdasarkan sudut-sudut kegiatan.

Metode pembelajaran dengan berdasarkan sudut-sudut kegiatan adalah dengan menggunakan langkah-langkah yang mirip dengan metode pembelajaran area, karena memperhatikan minat anak. Jumlah sudut yang digunakan dalam satu hari bersifat luwes sesuai dengan program yang direncanakan dengan kisaran 2 sampai 5 sudut. Sudut-sudut yang biasa digunakan adalah : Sudut Ketuhanan, Sudut Keluarga,

Sudut Alam Sekitar dan Pengetahuan, Sudut Pembangunan dan Sudut Kebudayaan.¹⁹

c. Pembelajaran area.

Metode pembelajaran ini adalah memberikan kesempatan untuk memilih atau melakukan kegiatan sendiri sesuai dengan minat bakat anak didik. Pembelajaran ini sengaja dirancang untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan spesifik anak dan menghormati keragaman budaya yang menekankan pada prinsip (1) pengalaman pembelajaran setiap pribadi anak, (2) membantu anak membuat pilihan dan keputusan melalui aktifitas di dalam area yang disiapkan, dan (3) keterlibatan keluarga dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran area bertujuan menciptakan suasana pembelajaran yang membangun suatu landasan bagi sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang penting untuk menghadapi tantangan baik dimasa kini maupun yang akan datang serta didasarkan pada keyakinan bahwa anak-anak tumbuh dengan baik jika mereka dilibatkan secara alamiah dalam proses belajar dan mendorong anak untuk bereksplorasi, bereksperimen, memelopori dan menciptakan. Pembelajaran area ini mencakup tiga pilar utama, yaitu: (1) konstruktivisme; (2) sesuai dengan perkembangan, dan (3) pendidikan progresif.

Pembelajaran area biasanya menggunakan 10 (sepuluh) area yaitu: Area agama, Balok, Bahasa, Drama, Berhitung, IPA, Musik, Seni/Motorik, pasir dan air, Membaca dan menulis.

d. Pembelajaran berdasarkan sentra.

Pembelajaran sentra adalah pendekatan pembelajaran yang Dalam proses pembelajarannya dilakukan di dalam “lingkaran” (*circle times*) dan sentra bermain. Lingkaran adalah saat dimana guru duduk bersama anak dengan posisi melingkar untuk memberikan pijakan kepada anak

¹⁹ Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar, *Pengembangan Model Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*, Jakarta, 2008, hlm. 21-30.

yang dilakukan sebelum dan sesudah bermain. Sentra bermain adalah zona atau area bermain anak yang dilengkapi dengan seperangkat alat bermain yang berfungsi sebagai pijakan lingkungan yang diperlukan untuk mengembangkan seluruh potensi dasar anak didik dalam berbagai aspek perkembangan secara seimbang.

Sentra yang dibuka setiap harinya disesuaikan dengan jumlah kelompok di setiap TK. Pembelajaran yang berpusat pada sentra dilakukan secara tuntas mulai awal kegiatan sampai akhir dan fokus oleh satu kelompok usia TK dalam satu sentra kegiatan. Setiap sentra mendukung perkembangan anak dalam tiga jenis bermain yaitu bermain sensorimotor atau fungsional, bermain peran, dan bermain konstruktif (membangun pemikiran anak). Sentra bermain yang biasa dibuat yaitu Sentra Bahan Alam dan Sains, Sentra Balok, Sentra Seni, Sentra Bermain Peran, Sentra Persiapan, Sentra Agama, dan Sentra Musik.²⁰

4. Peran Strategi Pembelajaran *Quantum Playing* dalam Pembelajaran

Anak adalah individu yang sedang mengalami suatu proses perkembangan sangat pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Dia memiliki dunia dan karakter sendiri yang jauh berbeda dari dunia dan karakteristik orang dewasa. Strategi pembelajaran *quantum playing* adalah salah satu strategi pembelajaran yang bersifat humanis yang berusaha membawa dunia pembelajar kedalam dunia pengajar, dan mengantarkan dunia pengajar kedalam dunia pembelajar berdasarkan prinsip keseimbangan. Dalam pembelajaran strategi pembelajaran *quantum playing* mempunyai peran diantaranya:

- a. Bagi perkembangan aspek fisik: membuat tubuh anak sehat dan otot-otot tubuh menjadi kuat.

²⁰ Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar, *Pengembangan Model Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*, Jakarta, 2008, hlm. 53.

- b. Bagi perkembangan aspek motorik halus dan kasar anak.
- c. Bagi perkembangan aspek emosi dan kepribadian. *Quantum playing* dapat melepaskan ketegangan anak. Anak dapat dapat menyalurkan perasaan dan dorongan-dorongan yang membuat anak lega dan rileks.
- d. Bagi perkembangan aspek kognisi
- e. Bagi perkembangan alat penginderaan.
- f. Dapat mengembangkan keterampilan olah raga.
- g. Sebagai media terapi.
- h. Sebagai media intervensi.
- i. Meningkatkan daya kreatifitas.
- j. Belajar mengikuti aturan

F. Peningkatan Kreatifitas Anak

1. Pengertian Kreatifitas

Kreatifitas merupakan istilah yang tidak asing lagi dan sering digunakan dalam dunia pendidikan maupun yang lainnya, meskipun demikian masih terdapat kerancuan dalam pemaknaannya. Perbedaan sudut pandang memunculkan beragam pendapat tentang definisi kreatifitas, sehingga sampai saat ini belum ada satupun pengertian kreatifitas yang dapat diterima secara universal.

Ditinjau dari segi bahasa “ kreatifitas” memiliki arti “ kemampuan” untuk mencipta, daya cipta. Tapi perlu dipahami arti mencipta disini bukan menciptakan sesuatu yang sama sekali tidak pernah ada sebelumnya, unsur-unsurnya mungkin telah ada sebelumnya, tetapi individu menemukan kombinasi baru, hubungan baru, konstruk baru, yang memiliki kualitas yang berbeda-beda dengan sebelumnya, Jadi hal baru itu yang sifatnya inovatif.

Sedangkan secara terminologi, banyak pakar yang menyatakan pendapatnya tentang pengertian kreatifitas adalah :

a. Guilford

Merumuskan bahwa kreatifitas sebagai kemampuan melihat dan memecahkan masalah yang ditandai oleh sifat bakat (*aptitude*) berpikir kreatif yaitu: kepekaan (*sensitivity*) masalah, kelancaran, keaslian, perumusan kembali, kerincian (*elaborasi*) dalam pemikiran dan gagasan

b. David Campbell.

Menyatakan bahwa kreatifitas adalah suatu kemampuan untuk menciptakan, hasil yang sifatnya, inovatif, belum ada sebelumnya, menarik, aneh dan berguna bagi masyarakat.

c. Rotherberg

Kreatifitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide atau gagasan dan solusi yang baru dan berguna untuk memecahkan masalah dan tantangan yang dalam kehidupan sehari-hari.

d. Utami Munandar

Mengemukakan tiga bentuk rumusan kreatifitas. Pertama kreatifitas diartikan sebagai kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data dan informasi. Kedua, kreatifitas, sebagai kemampuan berdasarkan data atau informasi yang tersedia menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, yang ditekankan pada kuantitas, ketepatan, dan keragaman jawaban. Ketiga, kreatifitas sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, kelenturan, keaslian, dan kerincian gagasan atau pemikiran.²¹

e. Rogers

Mendefinisikan kreatifitas sebagai proses munculnya hasil-hasil baru kedalam suatu tindakan.

f. Drevdahl

²¹ Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar, hlm. 9.

Mendefinisikan kreatifitas sebagai kemampuan untuk memproduksi komposisi dan gagasan baru yang dapat berwujud aktifitas imajinatif atau sintesis yang mungkin melibatkan pembentukan pola-pola baru dan kombinasi dari pengalaman masa lalu yang dihubungkan dengan yang sudah ada pada situasi sekarang.²²

g. Barron.

Kreatifitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. sesuatu yang baru disini bukan berarti harus sama sekali baru, tetapi dapat juga sebagai kombinasi dari unsur-unsur yang telah ada sebelumnya.

Dengan demikian kreatifitas merupakan kemampuan untuk mencipta produk baru, ciptaan itu tidak seluruhnya baru, mungkin saja kombinasinya, sedangkan unsur-unsurnya sudah ada sebelumnya. Kreatifitas mempunyai ciri-ciri non kecakapan seperti rasa ingin tahu, senang mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan selalu ingin mencari pengalaman baru.²³

2. Tahap-tahap Kreatifitas.

Proses kreatif berlangsung mengikuti tahap-tahap tertentu. Tidak mudah mengidentifikasi secara persis pada tahap manakah suatu proses kreatif itu sedang berlangsung. Wallas Solso mengemukakan empat tahapan proses kreatif, yaitu:

a. Persiapan (*preparation*)

Pada tahap ini, individu berusaha mengumpulkan informasi atau data untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Dengan bekal ilmu pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki, individu berusaha menjajaki berbagai kemungkinan jalan yang dapat ditempuh untuk

²² Mohammad Ali dan Mohammad Asrori, *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), Cet. Ke-5, hlm. 42.

²³ Conny R Semiawan et. al., *Memupuk Bakat dan Kreatifitas Siswa Sekolah Menengah*, hlm. 7.

memecahkan masalah itu. Pada tahap ini masih amat diperlukan pengembangan kemampuan berpikir divergen.

b. Inkubasi (*incubation*)

Pada tahap ini, proses pemecahan masalah “dierami” dalam alam prasadar, individu seakan-akan melupakannya. Jadi, pada tahap ini individu seolah-olah melepaskan diri untuk sementara waktu dari masalah yang dihadapinya dalam pengertian tidak memikirkannya secara sadar melainkan “mengendapkannya” dalam alam prasadar. Proses Inkubasi ini dapat berlansung lama (berhari-hari tau bahkan bertahun-tahun) dan juga bisa sebentar (beberapa jam saja) sampai timbul inspirasi atau gagasan untuk pemecahan masalah.

c. Iluminasi (*illumination*).

Tahap ini sering disebut sebagai tahap timbulnya *insight*. pada tahap ini sudah dapat timbul inspirasi atau gagasan-gagasan baru serta proses-proses psikologis yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi atau gagasan baru. Ini timbul setelah diendapkan dalam waktu yang lama atau juga bisa sebentar pada tahap inkubasi.²⁴

d. Verifikasi (*verification*).

Pada tahap ini gagasan yang telah muncul dievaluasi secara kritis dan konvergen serta menghadapkannya kepada realitas. pada tahap ini, pemikiran divergen harus diikuti dengan pemikiran konvergen.

3. Ciri-ciri Kreatifitas

Kreatifitas merupakan kemampuan berpikir seseorang untuk melahirkan gagasan yang lancar, luwes, rinci, baru dan asli. Menurut Robert J. Sternberg seseorang anak dikatakan memiliki kreatifitas di kelas, jika mereka senantiasa menunjukkan:

- a. Merasa penasaran dan memiliki rasa ingin tahu.
- b. Memiliki kemampuan berpikir lateral dan mampu membuat hubungan-hubungan yang baru diluar hubungan yang lazim.

²⁴ Mohammad Ali dan Mohammad Asrori, *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), Cet. Ke-5, hlm. 51.

- c. Melihat sesuatu dengan pandangan yang berbeda.
- d. Mengeksplorasi berbagai pemikiran dan pilihan.
- e. Merefleksikan secara kritis atas setiap gagasan.²⁵

Utami Munandar mengemukakan ciri-ciri kreatifitas, antara lain :

- a. Senang mencari pengalaman baru.
- b. Memiliki keasyikan dalam mengerjakan tugas-tugas yang sulit.
- c. Memiliki inisiatif
- d. Memiliki ketekunan yang tinggi
- e. Cenderung kritis terhadap orang lain.
- f. Percaya kepada sendiri.
- g. Mempunyai rasa humor.
- h. Memiliki rasa keindahan.
- i. Berwawasan masa depan dan penuh imajinasi.

Sedangkan Torrance mengemukakan karakteristik kreatifitas sebagai berikut:

- a. Memiliki rasa ingin tahu yang besar.
- b. Tekun dan tidak mudah bosan
- c. Percaya diri dan mandiri
- d. Merasa tertantang oleh kemajemukan dan kompleksitas.
- e. Berani mengambil resiko.
- f. Berpikir divergen.

4. Peningkatan Kreatifitas Anak

Kreatifitas merupakan kemampuan untuk mencipta produk baru, ciptaan itu tidak seluruhnya baru, mungkin saja kombinasinya, sedangkan unsur-unsurnya sudah ada sebelumnya. Kreatifitas mempunyai ciri-ciri nonkecakapan seperti rasa ingin tahu, senang mengajukan pertanyaan

²⁵Mohammad Ali dan Mohammad Asrori, *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*, hlm. 52-53.

pertanyaan dan selalu ingin mencari pengalaman baru.²⁶ Berikut unsur-unsur dalam kreatifitas:

a. Kemampuan Berpikir Mencipta.

Dalam pengembangannya kreatifitas memerlukan pikiran yang berdaya dalam arti menghindarkan diri dari jebakan keadaan, namun menjadi imajinatif dalam upaya menemukan sebuah jalan keluar atas sebuah permasalahan atau dalam upaya untuk memiliki rasa memiliki atas sebuah teka-teki.²⁷ Lebih lanjut Elliot memaparkan bahwa imajinasi dan kreatifitas adalah sama, karenanya dapat dikatakan bahwa pemecahan masalah masuk dalam imajinasi dalam upaya melihat kemungkinan-kemungkinan.²⁸ Pikiran untuk mencipta merupakan esensi dari kreatifitas, sebagaimana Gardner menyebut bahwa pikiran untuk mencipta adalah sebuah frase yang mengandung dinamisme dan cakupan yang jelas.

b. Berpikir untuk Pemecahan Masalah.

Sebagaimana diutarakan diatas bahwa kreatifitas melibatkan imajinasi dalam berbagai situasi yang dialami, yaitu tidak puas dengan apa yang sudah ada, namun mengupayakan kemungkinan-kemungkinan lain yang mungkin termasuk sesuatu belum kita ketahui. Sebagaimana dikemukakan Peneliti Amerika Csikszentmihalyi yang memandang kreatifitas sebagai persoalan pemecahan masalah dan penemuan masalah.²⁹

²⁶ Conny R Semiawan dkk., *Memupuk Bakat dan Kreatifitas Siswa Sekolah Menengah*, (Jakarta: Gramedia, 1984), hlm. 7.

²⁷ Anna Craft, *Creativity Across the Primary Curriculum*, Alih Bahasa M.Chairul Annam, *Membangun Kreatifitas Anak*, (Depok: Inisiasi Press, 2000), hlm. 2.

²⁸ Anna Craft, *Creativity Across the Primary Curriculum*, Alih Bahasa M.Chairul Annam, *Membangun Kreatifitas Anak*, hlm. 11.

²⁹ Anna Craft, *Creativity Across the Primary Curriculum*, Alih Bahasa M.Chairul Annam, *Membangun Kreatifitas Anak*, hlm. 53.

Dalam memperkenalkan proses pemecahan masalah pada anak kecil, kita harus menggunakan materi yang dekat dengan kehidupannya. Beberapa proses yang harus dikembangkan adalah:

1. Tahap orientasi, siswa diminta mendaftar proyek yang ingin dikerjakan secara kelompok atas masalah di dalam kelas yang mereka rasakan perlu dipecahkan. Guru dapat memilih satu topik atau masalah untuk dibahas bersama, bergantung pada situasi kelasnya.
 2. Tahap persiapan, tahapan ini berkaitan dengan fakta yang telah diketahui dan informasi yang masih diperlukan. Hal tersebut penting untuk membahas bersama perbedaan antara fakta dan pendapat, fakta dan dugaan, fakta dan desas-desus, kemudian meminta siswa untuk melihat sub-masalah yang mereka ungkapkan dan menentukan mana yang fakta.s
 3. Tahap penggagasan, siswa diminta mengemukakan pertanyaan kreatif dari sub-masalah yang mereka temukan atau dari informasi faktual.
 4. Tahap penilaian, siswa diminta memunculkan kriteria atas gagasan mereka. Ketika mengajukan setiap kriteria gunakan pernyataan “dampaknya terhadap”, hal ini membantu siswa memahami arti kriteria.
 5. Tahap pelaksanaan, dalam melaksanakan gagasan terbaik siswa perlu merancang rencana tindakan, yaitu menentukan apa yang harus pertama dilakukan, bagaimana membagi tanggung jawab, dan memberikan pengalaman yang bermakna bagi mereka.³⁰
- c. Model Pembelajaran Kreatif.

Dalam pengembangan kurikulum, model-model dapat digunakan untuk menentukan materi (konten) pembelajaran dan metode-metode dalam pencapaian materi tersebut, dalam arti bahwa model memberikan

³⁰ Utami Munandar, *Pengembangan Kreatifitas Anak Berbakat*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), hlm. 212-213.

kerangka untuk menentukan pilihan. Dengan menguasai berbagai model bermanfaat dalam situasi pembejaran tertentu.

Talents dan Taylor mengemukakan bahwa tidak hanya bakat akademis yang perlu dipupuk dan dihargai dalam sekolah, dalam modelnya dapat dibedakan enam talenta yang dapat dikembangkan di sekolah. Seperti yang tertuang dalam *curriculum guide*, program disusun untuk mengajar konten akademik, kreatifitas, ketrampilan merencanakan, komunikasi, prediksi, dan pengambilan keputusan.

Kreatifitas sebagai kemampuan untuk melihat atau memikirkan hal-hal yang luar biasa, yang tak lazim, memadukan informasi yang tampaknya tidak berhubungan dan mencetuskan solusi-solusi baru atau gagasan-gagasan baru, yang menunjukkan kelancaran, kelenturan, dan orisionalitas dalam berpikir.

Merencanakan mencakup elaborasi yang mempertimbangkan rincian dalam melaksanakan sesuatu. Menyusun atau mengorganisasi bahan, waktu, dan tenaga. Komunikasi meliputi kelancaran dengan kata dalam ekspresi (ungkapan) dan dalam asosiasi. Prediksi membutuhkan antisipasi konseptual, kesadaran sosial, dan menganalisis kriteria yang berhubungan.

Pengambilan keputusan meliputi evaluasi eksperimental, evaluasi logis dan pertimbangan.³¹ Sehubungan pengembangan kreatifitas anak, perlu meninjau empat aspek dari kreatifitas, diantaranya:

- 1) Penyediaan ruang untuk mencipta

Pengembangan kreatifitas memerlukan komitmen atas ruang baik secara fisik maupun konsep. Tampilan ruang kelas, materi dari tiap aktivitas serta lingkungan pembelajaran. Dalam ruang kelas tersedia media pembelajaran yang mendukung anak berpikir secara independen disetiap wilayah kurikulum, yaitu dengan kemudahan

³¹ Utami Munandar, *Pengembangan Kreatifitas Anak Berbakat*, hlm. 168.

mengakses materi-materi, buku, komputer, atlas, permainan (*games*), materi-materi konstruksi (bentuk), teka-teki, materi-materi kerajinan dan seterusnya. Anak mampu bekerja sama dengan orang lain, baik secara berpasangan maupun kelompok.

Secara konseptual ruang kelas dikondisikan dengan prinsip memperbolehkan adanya kesalahan-kesalahan dan menganjurkan eksperimen, bersifat terbuka dan berani mengambil resiko.³²

2) Pemahaman pribadi

Kreatifitas merupakan ekspresi dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Dari ungkapan pribadi yang unik diharapkan muncul ide-ide baru dan produk-produk inovatif. Oleh karena itu pendidik hendaknya dapat menghargai keunikan pribadi dan bakat masing-masing anak didiknya.³³

d. Kondisi Lingkungan Sekolah

Lingkungan yang paling berpengaruh dalam membentuk kreatifitas anak adalah sekolah, karena di dalamnya terjadi proses interaksi edukatif yang mengharuskan siswa mengikuti sistem aturan yang ada. Sekolah yang baik akan mengedepankan kenyamanan belajar bagi siswanya.

Disamping itu guru memberi dampak yang besar tidak hanya pada prestasi pendidikan anak, tetapi juga pada sikap terhadap sekolah dan terhadap belajar pada umumnya. Dalam upaya memunculkan, merangsang, dan memupuk pertumbuhan kreatifitas guru harus menata sikap dan falsafah pengajarannya.

1). Sikap Guru

Upaya guru dalam mengembangkan kreatifitas siswa adalah dengan mendorong motivasi intrinsik. Semua anak harus belajar

³² Anna Craft, *Creativity Across the Primary Curriculum*, Alih Bahasa M. Chairul Annam, *Membangun Kreatifitas Anak*, hlm. 193.

³³ Utami Munandar, *Pengembangan Kreatifitas Anak Berbakat*, hlm. 45.

bidang keterampilan di sekolah, dan banyak anak memperoleh keterampilan kreatif melalui model-model berpikir dan bekerja kreatif. Motivasi intrinsik akan tumbuh, jika guru memungkinkan anak untuk diberi otonomi sampai batas tertentu di kelas.³⁴

Dalam hal ini guru harus mengkondisikan ruang pembelajaran yang nyaman, ukurannya adalah siswa merasa tidak tertekan atau tegang sehingga motivasi internal tumbuh, ketegangan kurang, dan belajar konseptual lebih baik. Pendekatan yang dipilih adalah tidak diawasi tapi diarahkan (*non-controlling but directed*), sehingga anak melihat dirinya sebagai lebih kompeten di sekolah dan mempunyai rasa harga diri yang lebih tinggi dari pada anak-anak yang melihat lingkungan kelas mereka sebagai mengawasi. Penekanannya lebih pada belajar bukan pada penilaian, dengan sikap ini guru betul-betul dapat menjadi *kolaborator* dalam belajar.³⁵

2). Falsafah mengajar

Falsafah mengajar yang mendorong kreatifitas anak secara keseluruhan adalah sebagai berikut :

- a). Belajar adalah sangat penting dan sangat menyenangkan
- b). Anak patut dihargai dan disayangi sebagai pribadi yang unik
- c). Anak hendaknya menjadi pelajar yang aktif. Mereka perlu didorong untuk membawa pengalaman, gagasan, minat, dan bahan mereka di dalam kelas. Siswa diberi kesempatan untuk membicarakan bersama dengan guru mengenai tujuan bekerja atau belajar setiap hari, dan perlu diberi otonomi dalam menentukan bagaimana mencapainya.
- d). Anak perlu merasa nyaman dan dirangsang didalam kelas sehingga tidak ada tekanan atau ketegangan.

³⁴ Utami Munandar, *Pengembangan Kreatifitas Anak Berbakat*, hlm. 110.

³⁵ Utami Munandar, *Pengembangan Kreatifitas Anak Berbakat*, hlm. 111.

- e). Anak harus mempunyai rasa memiliki dan kebanggaan di dalam kelas. Mereka perlu dilibatkan dalam merancang kegiatan belajar dan boleh membawa bahan-bahan dari rumah.
- f). Guru merupakan narasumber, bukan polisi atau dewa. Anak harus menghormati guru, tetapi merasa aman dan nyaman dengan guru.
- g). Guru memang kompeten, tetapi tidak perlu sempurna.
- h). Anak perlu merasa bebas untuk mendiskusikan masalah secara terbuka, baik dengan guru maupun dengan teman sebaya. Ruang kelas adalah milik mereka juga dan mereka berbagi tanggung jawab dalam mengaturnya.
- i). Kerja sama selalu lebih daripada kompetisi.
- j). Pengalaman belajar hendaknya dekat dengan pengalaman dari dunia nyata.³⁶

³⁶ Utami Munandar, *Pengembangan Kreatifitas Anak Berbakat*, hlm. 111-112.