

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Taman kanak-kanak adalah salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia empat sampai enam tahun.¹ Adapun fungsi pendidikan TK adalah untuk mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak, mengenalkan anak dengan dunia sekitar, menumbuhkan sikap dan perilaku yang baik, mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan bersosialisasi, mengembangkan ketrampilan, kreatifitas dan kemampuan yang dimiliki anak, menyiapkan anak untuk memasuki pendidikan dasar.²

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ
الْسَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿٧٨﴾

“Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam Keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur”(QS. An-Nahl: 78).³

¹ Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 127

² Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*, hlm, 128

³ Depag RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahnya*, (Kudus: Menara Kudus, 2006), hlm. 275

Moeslichatoen R. Mengungkapkan bahwa karakteristik tujuan kegiatan di taman kanak-kanak biasanya diarahkan pada pengembangan kreatifitas, pengembangan bahasa, pengembangan emosi, pengembangan motorik dan pengembangan nilai serta pengembangan sikap dan nilai. Hal tersebut dilandasi oleh latar belakang anak RA yang memiliki kecenderungan selalu bergerak, memiliki rasa ingin tahu yang kuat, senang bereksperimen dan menguji, mampu mengekspresikan diri secara kreatif, mempunyai imajinasi dan senang berbicara.⁴

Pada prinsipnya materi pelajaran dapat disajikan dengan berbagai macam variasi mulai dari metode, model, pendekatan, dan strategi yang menarik sebagai upaya pengembangan potensi dan kreatifitas anak. Dunia anak hampir tidak bisa dipisahkan dengan permainan. Bisa dikatakan sepanjang waktu mereka diisi hanya dengan bermain, kecuali saat tidur. Baik bermain menggunakan alat maupun tidak. Si anak menggunakan tubuhnya sendiri sebagai alat bermain untuk berlari, meloncat-loncat, merangkak dan sebagainya. Tidak ada tempat yang tidak bisa dijadikan tempat bermain baginya, baik yang *outdoor* maupun *indoor*. Dengan bermain, anak-anak berkembang untuk menemukan dan mengembangkan potensi dirinya. Mereka belajar

⁴ Moeslichatoen R. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), hlm. 9

taktik, strategi, kekuatan fisik, kemampuan bernyanyi, berhitung, berbicara, mengeluarkan dan menjalankan idenya.⁵

Namun sampai saat ini pendidikan di taman kanak-kanak masih menjadi kontroversi, dapatkah anak-anak usia dini diberikan materi pelajaran seperti membaca, menulis dan berhitung? Jawabnya jelas: dapat. Menurut Jerome Brunner, setiap materi pelajaran dapat diajarkan kepada setiap kelompok umur dengan cara-cara yang sesuai dengan perkembangannya. Dalam konteks anak usia dini kuncinya adalah pada permainan atau bermain.⁶ Biasanya anak bermain dengan alasan untuk mengetahui dan bereksperimen tentang dunia disekitarnya dalam rangka mengembangkan hubungan dengan dunia sekitarnya, bermain merupakan alat utama untuk mencapai pertumbuhannya, sebagai medium dimana anak mencobakan diri bukan saja hanya dalam fantasinya tetapi dilakukan secara nyata.

Dengan kenyataan diatas guru diharapkan mampu menjadi fasilitator dalam arti guru dalam mengajar bisa membawa pembelajar (anak) kedalam dunia pengajar dan mengantarkan dunia pengajar ke dalam dunia pembelajar salah satunya adalah mengkondisikan suatu ruangan atau lingkungan yang bisa menumbuhkan potensi, minat, bakat dan kreatifitas anak.

⁵ Atik Sustiwi, *Class And Home Activities Quantum Playing For Smart Children*, (Yogyakarta: Elmatara Publishing, 2008), hlm. 3

⁶ Soemiarti Patmonodewo, *Pendidikan Anak Presekolah*, (jakarta: Rineka Cipta, 2008), hlm. 14

Menurut Bobbi De Porter dalam Ary Nilandari sesuai prinsip *quantum teaching* dalam mengajar guru bersandar pada konsep “*Bawalah Dunia Mereka Ke Dunia Kita, Dan Antarkan Dunia Kita Ke Dunia Mereka*” maksud asas utama ini memberi pengertian bahwa langkah awal yang harus dilakukan dalam pengajaran yaitu mencoba memasuki dunia yang dialami oleh peserta didik.⁷

Tersirat makna bahwa guru dalam mengajar diharapkan melihat siapa yang sedang diajar, salah satunya dengan pengkondisian tempat-tempat bermain yang mempunyai makna secara tematik akan membuat pembelajaran menyenangkan secara efektif.

Strategi pembelajaran *quantum playing* merupakan transformasi dari *quantum teaching*, aplikasinya guru membuat wahana bermain untuk anak sebagai sarana pembelajaran dalam upaya mengembangkan kreatifitas anak, karena dunia anak adalah dunia bermain maka guru harus membawa si anak kedalam dunia bermain yang di dalamnya mengandung pembelajaran seperti perosotan. Dalam bermain perosotan anak bisa menikmati sensasi ketinggian, terlebih saat ia berada di puncak perosotan dan siap meluncur. Belum lagi merasakan bagaimana sebabnya terasa melayang kala meluncur ke bawah hingga akhirnya mendarat di ujung perosotan. Sebelum meluncurpun anak harus menjalani

⁷ Bobbi De Porter, *Quantum Teaching*, (Bandung: Kaifa, 2000), hlm.

proses naik tangga. Motorik kasar anak benar-benar teruji, termasuk bagaimana menjaga keseimbangan tubuhnya saat menapaki anak tangga. Selain itu, anak juga belajar mengenai peraturan. Diantaranya mesti tertib bergiliran naik satu per satu dan tidak boleh naik dari papan luncurnya agar tidak tertabrak anak lain di atasnya.⁸

Strategi pembelajaran *quantum playing* mengharapkan guru dalam mengajar mengusahakan anak didik untuk mampu berpartisipasi aktif dalam kegiatan fisik dan segala macam gerakan atau aktifitas dalam bentuk-bentuk permainan.

Proses pembelajaran pada anak usia dini sudah seharusnya memainkan fungsi-fungsi permainan, karena tujuan membelajarkan anak didik akan tercapai manakala berada pada kondisi yang menyenangkan. Dan hal yang menyenangkan bagi anak usia dini adalah bermain. Beberapa fenomena menunjukkan kepada kita, yakni munculnya sinyal negatif dalam dunia pendidikan. Hal ini berangkat dari realitas penyelenggaraan pendidikan yang terjadi di lapangan, orang tua bangga bila anaknya disebut sebagai juara di kelas, anak dipicu untuk belajar, belajar dan belajar, supaya menjadi pintar dan menjadi juara. Selain itu, guru hendak “menghabiskan” kurikulum cepat. Dampak yang diperolehnya dari cara belajar seperti ini tidak menguntungkan dan lebih lanjut lagi tidak memanusiakan.

⁸ Atik Sustiwi, *Class And Home Activities Quantum Playing For Smart Children*, hlm. 156

Dampak yang paling ringan adalah bahwa anak pintar di TK, mungkin pintar di kelas 1, 2 ataupun 3, tetapi ternyata menurut penelitian oleh Universitas Indonesia (1981), makin lama menjadi tidak pintar.⁹ Sedangkan mereka yang kebutuhan bermainnya terpenuhi. Makin tumbuh dengan memiliki ketrampilan mental yang lebih tinggi untuk menjelajahi dunianya dan menjadi manusia yang memiliki kebebasan mental untuk tumbuh kembang sesuai potensi yang dimilikinya.

Pendidikan seperti model di atas seperti memenjara siswa. Oleh karenanya anak perlu dibebaskan. Dengan penerapan *quantum playing*, maka pernyataan pendidikan sebagai penindasan, akan tereduksi. Disinilah urgensi strategi pembelajaran *quantum playing*, pengkondisian ruangan dengan berbagai tema bentuk-bentuk permainan, pengoptimalan pembelajaran yang diselipkan pada aktifitas bermain, dan kekuatan macam-macam permainan yang mempunyai nilai edukatif sangat diperlukan.

Dalam undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan

⁹ Conny R. Semiawan, *Belajar Dan Pembelajaran Prasekolah Dan Sekolah Dasar*, (Bandung: Indeks, 2008), hlm. 22-23

jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.¹⁰

Tingkat pencapaian perkembangan menggambarkan pertumbuhan dan perkembangan yang diharapkan dicapai anak pada rentang usia tertentu. Perkembangan anak yang dicapai merupakan integrasi aspek pemahaman nilai-nilai agama dan moral, fisik, kognitif, bahasa, dan sosial emosional. Pertumbuhan anak yang mencakup pemantauan kondisi kesehatan dan gizi mengacu pada panduan kartu menuju sehat (KMS) dan deteksi dini tumbuh kembang anak.¹¹

Tingkat pencapaian perkembangan yang kaitannya erat dengan kreatifitas anak yaitu:

- a. Fisik (motorik kasar): Meniru gerakan binatang, pohon tertiuip angin, pesawat, Memanfaatkan alat permainan di luar kelas.
(motorik halus): Membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kanan/kiri dan lingkaran, Menjiplak bentuk.
- b. Kognitif: Mengenal benda berdasarkan fungsi (pisau untuk memotong, pensil untuk menulis), Mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk atau warna atau ukuran.

¹⁰ *Permediknas no 58 tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*, hlm. 1

¹¹ *Permediknas no 58 tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*, hlm. 2

- c. Sosial Emosional: Mau berbagi, menolong, dan membantu teman, Mengendalikan perasaan.¹²

Berdasarkan hasil observasi pra research yang ditemukan peneliti, TK Islam Hidayatul Mubtadi-ien mengambil langkah-langkah konkret yaitu dengan membuat sanggar kreatifitas, area atau sentra, wahana bermain, yang bermacam-macam seperti ayunan, prosotan, balok keseimbangan, permainan pasir, trowongan, jaring-jaring dan masih banyak yang lainnya yang bisa mengasah kognitif, psikomotorik kasar dan kreatifitas anak. Termasuk juga mengkondisikan suasana yang kondusif dengan peraturan-peraturan yang mempunyai nilai edukatif dan berakhlakul karimah.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti tertarik untuk menelitinya dengan judul Penelitian "Penerapan Strategi Pembelajaran *Quantum Playing* untuk Meningkatkan Kreatifitas Anak di TK Islam Hidayatul Mubtadi-ien Tambakharjo Semarang tahun pelajaran 2014- 2015".

B. Penegasan Istilah

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis merasa perlu menjelaskan terlebih dahulu istilah-istilah yang terdapat di dalamnya, untuk menghindari kemungkinan penafsiran judul yang salah.

¹² *Permediknas no 58 tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*, hlm. 8-11

1. Penerapan

Penerapan bisa diartikan pemasangan, pengenaaan atau perihal mempraktekkan.¹³

2. Strategi

Strategi adalah suatu pola yng direncanakan dan diterapkan secara sengaja untuk melakukan atau tindakan.¹⁴

Sedang strategi bila dihubungkan dengan belajar mengajar strategi bisa diartikan sebagai pola-pola umum kegiata guru dan anak didik dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah di gariskan.¹⁵

3. Pembelajaran

Pembelajaran adalah upaya pendidik untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar.¹⁶

4. *Quantum Playing*

Usaha untuk meningkatkan potensi anak melalui bentuk-bentuk permainan dalam aktifitas bermain.¹⁷

¹³ EM. Zul fajri dan Ratu Aprilia Senja, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, (Semarang: Aneka Ilmu bekerja sama dengan Difa Publisher,t.th), hlm. 809

¹⁴ Sujana, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung: Falah Production, 2000), hlm. 5-6

¹⁵Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1997), hlm. 5

¹⁶ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*,hlm. 6

¹⁷ Atik Sustiwi, *Class And Home Activities Quantum Playing For Smart Children*, hlm. 165

5. Peningkatan

Peningkatan dalam kamus besar bahasa Indonesia adalah proses pembuatan meningkatkan.¹⁸

6. Kreatifitas

Kreatifitas menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah kemampuan untuk mencipta.¹⁹ menurut George J. Seidel dalam *The Crisis of Creativity* mengatakan kreatifitas adalah kemampuan untuk menghubungkan dan mengaitkan, kadang-kadang dengan cara ganjil, namun mengesankan, dan ini merupakan dasar pendayagunaan kreatif dari daya rohani manusia dalam bidang atau lapangan manapun.²⁰

7. Anak

Anak adalah subyek yang belum dewasa, yakni masih membutuhkan pertolongan dari orang dewasa, agar ia dapat berkembang dan tumbuh menuju kedewasaan. Maksud dari anak-anak disini adalah anak didik pra sekolah yang yang berusia 4-5 tahun.²¹

¹⁸ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), hlm. 1198

¹⁹ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, hlm. 559

²⁰ Julius Candra, *Kreatifitas "Bagaimana Menanam, Membangun dan Mengembangkannya"* (Yogyakarta: Kanisius, 1994), hlm. 15

²¹ WS. Winkel, S. J. *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*, (Jakarta: Gramedia, 1998), hlm. 149

8. TK Islam Hidayatul Mubtadi-ien Tambakharjo Semarang

Taman kanak-kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang bertujuan membantu pertumbuhan anak sebelum memasuki pendidikan dasar. Taman kanak-kanak juga termasuk salah satu bentuk dari pendidikan pra sekolah dan berada di jalur pendidikan sekolah.²²

Berdasarkan istilah-istilah di atas, maka maksud dari judul tersebut adalah suatu penelitian untuk mengetahui upaya yang dilakukan oleh TK Islam Hidayatul Mubtadi-ien Tambakharjo Semarang untuk mengoptimalkan potensi pembelajaran *quantum playing* untuk meningkatkan kreatifitas anak sesuai dengan pola pikir anak yang gemar bermain namun ada sisipan keilmuan dan juga dalam bidang keagamaan yang sebagai cover di TK Islam Hidayatul Mubtadi-ien Tambakharjo Semarang.

TK Islam Hidayatul Mubtadi-ien Tambakharjo Semarang adalah taman kanak-kanak yang tepatnya berada di Desa Tambakharjo dimana penelitian ini dilaksanakan.

²² Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreatifitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Kencana, 2011), hlm. 1

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan bentuk pertanyaan yang dapat memandu peneliti untuk mengumpulkan data di lapangan.²³ Uraian latar belakang masalah tersebut dapat penulis rumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Penerapan Strategi Pembelajaran *Quantum Paying* di TK Islam Hidayatul Mubtadi-ien Tambakharjo Semarang Tahun Pelajaran 2014-2015?
2. Bagaimana Kreatifitas Peserta Didik di TK Islam Hidayatul Mubtadi-ien Tambakharjo Semarang Tahun Pelajaran 2014-2015?
3. Bagaimana Penerapan Strategi Pembelajaran *Quantum Paying* untuk Meningkatkan Kreatifitas Anak di TK Islam Hidayatul Mubtadi-ien Tambakharjo Semarang Tahun Pelajaran 2014-2015?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui atau mendapatkan informasi tentang penerapan dari strategi pembelajaran *Quantum Playing* di TK Islam Hidayatul Mubtadi-ien Tambakharjo Semarang Tahun pelajaran 2014-2015.

²³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2008), hlm. 288

2. Mengetahui keefektifan penerapan strategi pembelajaran *Quantum Playing* pada peningkatan kreatifitas anak di TK Islam Hidayatul Mubtadi-ien Tambakharjo Semarang Tahun pelajaran 2014-2015.

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat praktis
 - a. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi kepada pelaksana pendidikan khususnya di TK Islam Hidayatul Mubtadi-ien Tambakharjo dengan penerapan metode pembelajaran *quantum playing*.
 - b. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi positif berupa bahan acuan dalam penerapan metode pembelajaran *quantum playing*.
2. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan terhadap pengembangan sistem pendidikan, khususnya tentang penerapan metode pembelajaran *quantum playing* dalam pendidikan formal di TK. Selanjutnya hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan bagi lembaga pendidikan dan pihak-pihak yang berkompeten dalam pengambilan kebijakan yang berkenaan dengan proses pembelajaran dalam lembaga pendidikan formal.