

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses belajar mengajar yang dapat menghasilkan perubahan tingkah laku. Segera setelah dilahirkan mulai terjadi proses belajar pada diri anak dan hasil yang diperoleh adalah kemampuan menyesuaikan diri dengan lingkungan dan pemenuhan kebutuhan.

Pendidikan diselenggarakan dalam bentuk kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan di sekolah atau luar sekolah. Jalur pendidikan sekolah adalah pendidikan yang diselenggarakan di sekolah melalui kegiatan belajar mengajar secara berjenjang dan berkesinambungan, jalur pendidikan terdiri atas; pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi. Selain jenjang tersebut dapat juga diselenggarakan pendidikan anak usia dini yang diselenggarakan sebelum jenjang Pendidikan Dasar.¹

Taman Kanak-kanak (TK) didirikan sebagai usaha mengembangkan seluruh segi kepribadian anak didik dalam rangka menjembatani pendidikan keluarga ke pendidikan sekolah. Pendidikan di taman kanak-kanak diatur berdasarkan Peraturan Pemerintah, Keputusan Mendikbud No. 0486/U/1992 tentang taman kanak-kanak. Berdasarkan kedua keputusan tersebut, taman kanak-kanak merupakan satuan pendidikan yang berada pada jenjang pendidikan prasekolah dan berada pada pendidikan jalur sekolah.² Ruang lingkup program kegiatan belajarnya meliputi: pembentukan perilaku melalui pembiasaan dalam pengembangan moral Pancasila, Agama, disiplin, perasaan emosi dan kemampuan bermasyarakat, serta pengembangan kemampuan dasar melalui kegiatan yang dipersiapkan oleh guru, meliputi: pengembangan

¹ *Undang-undang RI. Nomor. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, (Jakarta: Mini Jaya, 2003), hlm. 21.

² Mohamad Surya, *Bina Keluarga*, (Semarang : Aneka Ilmu , 2001), hlm. 31.

kemampuan berbahasa, daya pikir, daya cipta, ketrampilan dan jasmani.³ Sedangkan program kegiatan di TK maupun RA berorientasi pada pembentukan prilaku melalui pembiasaan dan pengembangan kemampuan dasar yang terdapat pada diri anak didik sesuai tahap perkembangannya. *An attitude is usually defined by psychologist as a tendency to respond positively (favorably) or negatively (unfavorably) to certain objects persons or situations.*⁴Sikap biasanya didefinisikan sebagai kecenderungan untuk menanggapi secara positif atau negatif terhadap suatu objek tertentu, orang tertentu, atau objek tertentu.

Hal senada diungkapkan Moeslichatoen R. 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.⁵



“Dan sesungguhnya engkau benar-benar berbudi pekerti yang luhur”.⁶

Pada prinsipnya materi pelajaran dapat disajikan dengan berbagai macam variasi mulai dari metode, model, pendekatan, dan strategi yang menarik sebagai upaya mengembangkan potensi dan kreatifitas anak. Dunia anak hampir tak bisa dipisahkan dengan permainan. Bisa dikatakan sepanjang

³ Undang-undang RI. Nomor. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, hlm. 3.

⁴ Clifford. T Morgan, *Introduction to Psychology* (New York: University Of Wisconsin, 1961), hlm.526.

⁵ Moeslichatoen R, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), hlm. 9.

⁶ Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Semarang: Duta Ilmu Surabaya, 2006), hlm. 826.

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-meloncat, 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 taktik, strategi, kekuatan fisik, kemampuan bernyanyi, berhitung, berbicara, mengeluarkan dan menjalankan idenya.⁷

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.⁸ Biasanya anak bermain dengan alasan untuk mengetahui dan bereksperimen tentang dunia di sekitarnya 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. Dworetzky dikutip dalam Maslihatoen mengemukakan sedikitnya ada lima kriteria dalam bermain yakni:

1. Motivasi Intrinsik yaitu tingkah laku bermain dimotivasi dari dalam diri anak itu sendiri, bukan karena adanya tuntutan dari orang-orang disekitarnya.
2. Pengaruh positif, yaitu tingkah laku yang menyenangkan untuk dilakukan.
3. Bukan dikerjakan sambil lalu, karena itu tidak mengikuti urutan yang sebenarnya melainkan lebih bersifat pura-pura.

⁷ Atik Sustiwi, *Class and Home Activities Quantum Playing for Smart Children*, (Yogyakarta: Elmatara Publishing, 2008), hlm. 3.

⁸ Dedi Supriadi, *Membangun Bangsa Melalui Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hlm. 62.

4. Cara atau tujuan, cara bermain lebih diutamakan daripada tujuannya karena anak lebih tertarik pada tingkah laku itu sendiri daripada keluaran yang dihasilkan.
5. Kelenturan, yakni bermain itu perilaku yang lentur yang ditujukan baik dalam bentuk hubungan dan berlaku dalam setiap situasi.

Batasan mengenai bermain menjadi penting untuk dipahami karena berfungsi sebagai parameter bagi guru, antara lain dalam menentukan sejauh mana aktifitas yang dilakukan anak bisa dikategorikan dalam kegiatan bermain atau bukan bermain.⁹

Dengan kenyataan di atas guru diharapkan mampu menjadi fasilitator dalam arti guru dalam mengajar bisa membawa pembelajar (anak) ke dalam 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.

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.

Ini adalah asas utama sebagai alasan dasar dibalik strategi, model, dan keyakinan *quantum teaching*. Untuk mendapatkan hak mengajar, seorang guru harus membuat jembatan autentik memasuki kehidupan siswa sebagai langkah pertama. Setelah kaitan itu terbentuk bawalah mereka ke dunia kita sehingga siswa dapat membawa apa yang dipelajari ke dalam dunianya dan menerapkannya pada situasi baru. Pendidikan dapat berhasil jika disesuaikan dengan perkembangan anak didik.¹⁰

⁹ Sofia Hartati, *How To Be A Good Teacher And To Be A Good Mother*, (Jakarta: Enno Media, 2007), hlm. 56-57.

¹⁰ Zuhairini, et. al., *Filsafat Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2004), hlm. 173.

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 ke dalam 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 tubuhnya terasa melayang kala meluncur ke bawah hingga akhirnya mendarat di ujung perosotan. Sebelum meluncur pun anak harus menjalani 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.¹¹ 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. Dalam istilah Paulo Fraire adalah pendidikan yang menindas. Hal ini berangkat dari realitas penyelenggaraan pendidikan yang terjadi di lapangan, orang tua bangga bila anaknya disebut sebagai juara di kelas, anak

¹¹ Atik Sustiwi, *Class and Home Activities Quantum Playing for Smart Children*, hlm. 156.

dipicu untuk belajar, belajar dan belajar, supaya menjadi pintar dan menjadi juara. Selain itu, guru hendak “menghabiskan” kurikulum cepat. Tetapi dampak yang diperolehnya dari cara belajar seperti ini tidak menguntungkan dan lebih lanjut lagi tidak memanusiakan. 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 makin tidak pintar.¹² Sedangkan mereka yang kebutuhan bermainnya terpenuhi, makin tumbuh dengan memiliki keterampilan 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. Menurut Ivan Illich dan Nail Postman mengatakan bahwa pembelajaran merupakan aktifitas subversif. Tentunya hal ini bisa dihindari manakala anak diajak ke permainan diinjeksikan sebagai metode pembelajaran. Dengan penerapan *quantum playing*, maka pernyataan pendidikan sebagai penindasan, atau pembelajaran sebagai aktivitas subversif 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.

Sehubungan dengan kenyataan di atas Roudlotul Athfal Darul Ma'arif berupaya mereduksi fenomena-fenomena yang selama ini terjadi, dengan menerapkan strategi pembelajaran *quantum playing*. Berdasarkan hasil obsevasi pra research yang ditemukan peneliti, Roudlotul Athfal Darul Ma'arif, mengambil langkah-langkah konkret yaitu dengan membuat sanggar kreatifitas, area atau sentra, wahana bermain, yang bermacam-macam seperti ayunan, perosotan, balok keseimbangan, permainan pasir, terowongan, jaring-jaring dan masih banyak yang lainnya yang bisa mengasah kognitif,

¹² Conny R.Semiawan, *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*, (Bandung: Indeks, 2008), Cet. III, hlm. 22-23.

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 RA Darul Ma'arif Pringapus Kab. Semarang tahun pelajaran 2010/2011".

B. Penegasan Istilah.

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

1. Penerapan

Penerapan bisa diartikan pemasangan, pengenaaan, atau perihal mempraktekkan.¹³

2. Strategi

Strategi adalah suatu pola yang direncanakan dan diterapkan secara sengaja untuk melakukan atau tindakan.¹⁴ Sedang strategi bila dihubungkan dengan belajar mengajar strategi bisa diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan guru-anak didik dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan.¹⁵

3. Pembelajaran

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

4. *Quantum Playing*

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

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

¹⁵ Syaiful 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.

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

5. Peningkatan

Peningkatan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah proses perbuatan 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 berusia 4-6 tahun."²¹

8. Taman Kanak-kanak / RA. Darul Ma'arif Pringapus Semarang

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

¹⁷ Atik Sustiwi, *Class and Home Activities Quantum Playing for Smart Children*, hlm. 165.

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

¹⁹ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, hlm. 599.

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.

Berdasarkan istilah-istilah di atas, maka maksud dari judul tersebut adalah suatu penelitian untuk mengetahui upaya yang dilakukan oleh RA Darul Ma'arif Pringapus Semarang untuk mengoptimalkan potensi pembelajaran *quantum playing* untuk meningkatkan kreatifitas anak sesuai dengan pola pikir anak yang gemar bermain namun ada sisipan keilmuwan dan juga dalam bidang keagamaan yang sebagai cover di RA Darul Ma'arif Pringapus Semarang.

RA. Darul Ma'arif Pringapus Kab. Semarang adalah taman kanak-kanak yang berada di kabupaten Semarang tepatnya di desa Pringapus dimana penelitian ini dilaksanakan.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan bentuk pertanyaan yang dapat memandu peneliti untuk mengumpulkan data di lapangan.²²

Uraian latar belakang masalah tersebut dapat penulis rumuskan beberapa masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan strategi pembelajaran *quantum playing* di Roudhotul Athfal Darul Maarif Pringapus Kab. Semarang tahun pelajaran 2010/2011?
2. Bagaimana kreatifitas peserta didik di Roudhotul Athfal Darul Maarif Pringapus Kab. Semarang tahun pelajaran 2010/2011?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui atau mendapatkan informasi tentang penerapan dari strategi pembelajaran *quantum playing* di Roudhotul Athfal Darul Maarif Pringapus Kab. Semarang Tahun Pelajaran 2010/2011.
2. Mengetahui keefektifan penerapan strategi pembelajaran *quantum playing* pada peningkatan kreatifitas anak di Roudhotul Athfal Darul Maarif Pringapus Kab. Semarang Tahun Pelajaran 2010/2011.

²² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2008), hlm. 288.