

## STRATEGI PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PENDEKATAN PEMBELAJARAN *QUANTUM GAMES* DI RAUDHATUL ATHFAL IBNU SINA PALEMBANG

Dewi Sartika

Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang  
E-mail: dewipasca2019@gmail.com

**Abstract:** Creativity is the ability to create new ones and can be applied in problem solving. Strategies in developing children's creativity need to review four aspects of creativity, namely "personal, push, process and product." Learning that can lead to motivation and can improve student learning achievement that makes a learning process more meaningful, so students will be able to understand the material taught and be able to convert playing energy into a light of intelligence called quantum games learning. To express this side this research formulates the problem as follows: First, How is the implementation of the Quantum Games model in Early Childhood Learning at Raudhatul Athfal Ibn Sina; Second, how the creativity of Early Childhood in Raudhatul Athfal Ibn Sina; Third, how to increase the creativity of students after the implementation of Quantum Games Learning at Raudhatul Athfal Ibn Sina. This study uses a qualitative field approach that is descriptive qualitative, its analysis through the stages of data reduction, data presentation, and conclusion drawing. Research results in the field have been found: First, the development of the implementation of the Quantum Games model in early childhood learning at Ibn Sina Palembang's Raudhatul Athfal still refers to the National curriculum, the language of instruction is Indonesian and the point is children are taught to play with the aim of changing children's energy smarter in thinking. Second, Early Childhood Creativity in Raudhatul Athfal Ibnu Sina Palembang, with this learning can be seen that children are more active in learning, and with this learning the child looks very excited in playing and learning among his friends trying to invite students to participate more in the teaching and learning process, is not limited to being a passive listener, but also seeing, discussing it, practicing it, and teaching it to other children. Third, the effect of the implementation of the Quantum Games Learning model on the creativity of early childhood at Raudhatul Athfal Ibnu Sina Palembang, that children appear to experience gradual changes which is certainly more than before because before applying quantum games to children the learning spirit is lacking, quantum learning is implemented children's games change in learning as they look

very enthusiastic and ask questions and are fun for children.

**Keywords:** Creativity, strategy, quantum games.

**Abstrak:** Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan yang baru dan dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, Strategi dalam pengembangan kreativitas anak perlu meninjau empat aspek dari kreativitas, yaitu "pribadi, pendorong (press), proses dan produk. Pembelajaran yang dapat menimbulkan motivasi dan dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik yang menjadikan suatu proses pembelajaran lebih bermakna, sehingga peserta didik akan dapat memahami materi yang diajarkan dan mampu mengubah energi bermain menjadi cahaya kecerdasan yang disebut pembelajaran quantum games. Untuk mengungkapkan sisi tersebut penelitian ini merumuskan masalah sebagai berikut: Pertama, Bagaimana pelaksanaan model Quantum Games dalam Pembelajaran anak usia dini di Raudhatul Athfal Ibnu Sina; Kedua, Bagaimana kreativitas Anak Usia Dini di Raudhatul Athfal Ibnu Sina; Ketiga, Bagaimana peningkatan kreativitas peserta didik setelah penerapan Pembelajaran Quantum Games di Raudhatul Athfal Ibnu Sina. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif lapangan yang bersifat deskriptif kualitatif, analisisnya melalui tahapan reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Hasil penelitian lapangan telah ditemukan: Pertama, Pengembangan pelaksanaan model Quantum Games dalam pembelajaran anak usia dini di Raudhatul Athfal Ibnu Sina Palembang tetap mengacu pada kurikulum Nasional, bahasa pengantar adalah Bahasa Indonesia dan intinya, anak-anak diajarkan bermain dengan tujuan untuk mengubah energi anak menjadikan lebih cerdas dalam berpikir. Kedua, Kreativitas Anak Usia Dini di Raudhatul Athfal Ibnu Sina Palembang, dengan pembelajaran ini dapat dilihat ternyata anak lebih aktif dalam belajar, dan dengan pembelajaran ini anak terlihat sangat bersemangat dalam bermain dan belajar sesama teman-temannya berusaha untuk mengajak anak didik lebih berperan serta dalam proses belajar mengajar, tidak sebatas menjadi pendengar pasif, melainkan juga melihat, mendiskusikannya,

mempraktikkannya, dan mengajarkannya kepada anak yang lain. Ketiga, Pengaruh penerapan model Pembelajaran Quantum Games terhadap kreativitas anak usia dini di Raudhatul Athfal Ibnu Sina Palembang, bahwa anak terlihat berangsur-angsur mengalami perubahan yang tentunya lebih dari sebelumnya karena sebelum menerapkan pembelajaran quantum games kepada anak terlihat semangat belajarnya kurang, begitu dilaksanakan pembelajaran quantum games anak menjadi berubah dalam belajar seperti yang terlihat sangat antusias dan banyak bertanya serta menyenangkan bagi anak.

**Kata Kunci:** Kreativitas, strategi, quantum games.

### **Pendahuluan**

Anak adalah aset bangsa yang paling berharga, karena anak merupakan penerus regenerasi bangsa itu sendiri. Dalam perkembangannya, sangat diperlukan sekali perhatian yang ekstra guna memperoleh anak yang memiliki sumber daya manusia yang berkompeten. Maka dari itu, dalam perjalanannya, mengasuh anak bukan hanya merawat dan memenuhi segala kebutuhan fisik akan tetapi mempersiapkan anak agar dapat hidup bermasyarakat juga. Mendidik anak merupakan kewajiban orang tua sejak dari kandungan hingga beranjak dewasa.

Dalam mendidik anak berkeinginan agar anaknya kelak mempunyai suatu kepribadian yang membawa dirinya dengan baik di dalam interaksi sosialnya, dan akan memperoleh kesehatan mental, kecakapan dan kemampuan. Dalam hal mendidik anak perlu tercermin juga sosial ekonomi dari pada orang tua dimana sosial ekonomi dapat dilihat dari berbagai segi diantaranya adalah tingkat pendidikan, pekerjaan, dan penghasilan orang tua, karena sosial ekonomi keluarga mempunyai peranan besar terhadap perkembangan anak. Selain itu tingkat pendidikan orang tua mempunyai pengaruh dalam hal mendidik anak, karena pola asuh yang diterapkan dalam suatu keluarga berbeda-beda hal ini memungkinkan karena latar belakang dari pendidikan orang tua.

Menurut Kartono, mengemukakan cara-cara mendidik anak yaitu: "Mendidik anak dengan memberikan kebebasan (liberal), mendidik anak dengan memberikan perhatian yang berlebihan, mendidik anak dengan otoriter, mendidik anak

dengan menentukan segala sesuatu melalui musyawarah".<sup>1</sup>

Sedangkan menurut Sudarsono, cara orang tua mendidik anak yaitu: "Dalam mendidik anak orang tua penuh dengan toleransi yang berlebihan (over proteksi), mendidik anak dengan keras, mendidik anak dengan ambisius, mendidik anak dengan kasih sayang dan saling menghargai antara orang tua dan anak".<sup>2</sup>

Selanjutnya pendapat Kowani, mengemukakan bahwa: "Dalam mendidik anak orang tua mempergunakan cara kekerasan fisik, disamping itu dipergunakan juga cara melarang atau menakut-nakuti anak tanpa mengemukakan alasan yang pasti dan ada orang tua yang mendidik anaknya dengan penuh kasih sayang, kesabaran dan ketekunan".<sup>3</sup>

Berikut ini Slameto mengemukakan bahwa: "Cara-cara orang tua mendidik anak yaitu orang tua memberikan kebebasan kepada anak-anaknya untuk berbuat sesuatu, mendidik anak dengan keras yaitu mengharuskan anak mengikuti kemauan orang tua anaknya dengan memberikan ketauladanan dengan saling menghargai kepada anaknya".<sup>4</sup>

Menurut penulis, berdasarkan pendapat ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa cara orang tua mendidik anak yaitu:

#### **1. Cara otoriter atau mengekang**

Yaitu cara orang tua mendidik anak dengan disiplin yang sangat ketat karna orang tua mempunyai anggapan bahwa perlakuan disiplin dengan ketat ini sangat perlu, karna kalau tidak disiplin keras takut anaknya menjadi kurang ajar, tidak menurut, tidak patuh pada orang tua. Anak-anak dari orang tua yang otoriter banyak menunjukkan sikap pasif atau menunggu dan menyarankan segalanya kepada yang memimpinya, dan akan menimbulkan kecemasan, mudah putus asa dalam jiwa anak.

#### **2. Cara liberal atau memberi kebebasan**

Yaitu mendidik anak dengan memberikan kasih sayang yang berlebihan, sehingga anak dapat

<sup>1</sup>Kartini Kartono, *Kenakalan Remaja*, (Jakarta: PT Raya Grafindo Persada, 2003), hlm. 22.

<sup>2</sup>Sudarsono, *Etika Islam Tentang Kenakalan Remaja*, (Jakarta: Rineka Cipta.Sudarsono, 2005), hlm. 23.

<sup>3</sup>Kowani, *Penanggulangan Penyalagunaan Narkoba*, (Jakarta: Gunung Agung, 2005), hlm. 53.

<sup>4</sup>Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*, (Jakarta: Bina Aksara, 2006), hlm. 59.

berbuat sekehendak hatinya, tanpa kendali atau kontrol apapun dari luar maupun dari dirinya. Dalam hal ini orang tua tidak banyak menaruh perhatian kepada anak, prinsip orang tua bahwa anak dapat belajar sendiri, mencari pengalaman sendiri dan membiarkan anak mencari jalan sendiri. Akhirnya anak akan mau menang sendiri, selalu bertentangan dengan orang lain.

### 3. Cara demokrasi dan memberikan ketauladanan

Yaitu dimana orang tua dalam menentukan segala sesuatunya dengan anak dilakukan dengan cara musyawarah dan memberikan ketauladanan, orang tua memberikan nasehat atau saran kepada anaknya dan juga dapat menerima kritikan dari anaknya, orang tua bertindak sebagai seorang kawan yang berpengalaman, dan turut serta dalam interaksi bersama anaknya dengan peranan sebagai kawan yang lebih matang.

Anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik dalam arti memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), intelegensi (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spiritual).

Dengan pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini, perlu diarahkan pada peletakan dasar-dasar yang tepat bagi pertumbuhan dan perkembangan manusia seutuhnya. Pendidikan Anak Usia Dini dapat dikatakan sebagai pendidikan pertama dan utama dalam mengembangkan seluruh potensi dan kompetensi yang dimiliki anak dan menjadi pondasi dasar mengembangkan perilaku, kepribadian dan nilai-nilai. Karena pendidikan anak usia dini merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan dan menghasilkan sumber daya manusia yang potensial, berkualitas dan memiliki keunggulan kompetitif bagi kemajuan bangsa dan Negara. Karenanya pendidikan Anak Usia Dini perlu mendapat perhatian dan pengembangan dalam membentuk generasi yang tangguh, sehingga melalui pendidikan akan mampu meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang unggul dalam bidangnya, guna menjawab tantangan di era globalisasi saat ini.

Pendidikan di dalam keluarga erat kaitannya dengan komunikasi antar orang tua dan anak. Demikian pentingnya hal tersebut hingga banyak persoalan-persoalan dalam masyarakat selalu dihubungkan dengan komunikasi antara orang tua dan anak, misalnya masalah kenakalan

remaja yang sering dihubungkan dengan sifat hubungan anak dan orang tua di rumah. seperti halnya dikemukakan Rahayu sebagai berikut: "Hubungan komunikasi dalam keluarga yang tidak serasi akan mengakibatkan jiwa anak yang tidak serasi pula, jika dalam keluarga sering terjadi pertengkaran, maka akibatnya ialah menipisnya rasa sosial serta kemanusiaan anak."<sup>5</sup>

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak didik di luar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar, sebagaimana UU RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab VII Pasal 28 ayat (1) Pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar (2) Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, non formal, dan atau informal, (3) Pendidikan anak usia dini dijalar pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK), Raudatul Atfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat.<sup>6</sup>

Usia 4-6 tahun, merupakan masa peka dalam perkembangan aspek berpikir logis anak. Anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensinya. Masa peka adalah masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi lingkungan dan mengasimilasikan atau menginternalisasikan ke dalam pribadinya. Menurut Maria Montessori, bahwa pada masa ini setiap anak mengalami apa yang disebut sebagai penyerapan pikiran atau *absorbent mind*. Pada masa ini, menurut Montessori kekuatan otak anak dalam menyerap segala sesuatu bagaikan "*spon*" yang siap menyerap apapun yang disentuhnya.<sup>7</sup>

Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) bagi anak usia 4-6 tahun bertujuan membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan

<sup>5</sup>Siti Rahayu, *Pembinaan Anak*, (Jakarta: DPP Karya Pembangunan), hlm. 36.

<sup>6</sup>Undang-Undang RI, *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, (Bandung: Citra Umbara, 2003), No. 20, Bab VII Pasal 28 ayat (1), (2), (3).

<sup>7</sup>Maria Montessori. *The Absorbent Mind, Pikiran yang Mudah Menyerap*, terj. Dariyatno, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008), hlm. 57.

selanjutnya.<sup>8</sup> Masa ini merupakan momentum yang tepat untuk mengembangkan dan meningkatkan potensi yang dimiliki anak. Oleh karena itu, dibutuhkan kondisi dan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangannya tercapai secara optimal, yaitu dengan berpedoman pada prinsip pendidikan anak usia dini dimana dalam kegiatan pengembangannya dilakukan melalui bermain dengan menerapkan metode, strategi, sarana, dan media belajar yang merangsang anak untuk melakukan eksplorasi, menemukan dan menggunakan benda-benda yang ada di sekitarnya guna merangsang munculnya kreativitas dan pemikiran yang inovatif.<sup>9</sup>

Salah satu upaya yang dapat diterapkan dengan metode inovatif, yang mampu mengaplikasikan teknik-teknik kelas praktis dan dapat digunakan oleh guru untuk mengubah suasana kelas menjadi lebih meriah dan menyenangkan, yaitu dengan menerapkan metode *Quantum Games* yang dapat meningkatkan kognitif anak dalam memahami dan mengenali konsep dasar dari kegiatan yang dilakukan.

Metode pembelajaran *Quantum Games* mampu memberi kebebasan kepada anak untuk menemukan berbagai cara alternatif dalam memecahkan masalah, memupuk rasa ingin tahu, menemukan pengetahuan dan konsep baru sebagai bentuk dari cara berpikir yang kreatif. Setiap anak membutuhkan aktivitas kreatif yang dapat diwujudkan dengan kegiatan belajar bersifat menyenangkan, pembelajaran dalam bentuk kegiatan bermain, kegiatan yang mengaktifkan, memadukan berbagai aspek pembelajaran dan perkembangan, dan pembelajaran dalam bentuk kegiatan konkret. Supaya merangsang munculnya kreativitas dan pemikiran yang inovatif, hingga anak dapat menghasilkan sesuatu yang baru.<sup>10</sup>

Menurut De Porter, bahwa Pembelajaran *Quantum* adalah “interaksi-interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya”.<sup>11</sup> Semua

kehidupan adalah energi. Dan tujuan belajar adalah meraih sebanyak mungkin cahaya, interaksi, hubungan, inspirasi agar menghasilkan energi cahaya. Dan menurut Arends dalam Trianto Pembelajaran *Quantum* adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial.<sup>12</sup>

Sementara Sa’ud dalam Suyadi, mendefinisikan bahwa pembelajaran *Quantum* mengkonsep tentang “menata pentas lingkungan belajar yang tepat”<sup>13</sup>, maksudnya bagaimana upaya penataan situasi lingkungan belajar yang optimal baik secara fisik maupun mental. Dengan mengatur lingkungan belajar sedemikian rupa, anak diharapkan mendapatkan langkah pertama yang efektif untuk mengatur pengalaman belajar. Lingkungan belajar adalah tempat anak melakukan proses belajar, bekerja dan berkreasi.

Pembelajaran *Quantum* yaitu seperangkat metode dan falsafah belajar yang terbukti efektif untuk semua umur.<sup>14</sup> Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran *Quantum* adalah model pembelajaran yang menyenangkan serta menyertakan segala dinamika yang menunjang keberhasilan pembelajaran itu sendiri dan segala keterkaitan, perbedaan, interaksi serta aspek-aspek yang dapat memaksimalkan momentum untuk belajar.<sup>15</sup>

Sedangkan *Quantum games* adalah aktivitas anak yang mampu mengubah energi bermain menjadi cahaya kecerdasan. Metode ini berpegang pada keyakinan bahwa semua anak dilahirkan dalam keadaan cerdas, tidak ada anak yang dilahirkan bodoh. Jika ada anak yang diklaim atau pernah divonis sebagai “anak bodoh”, sesungguhnya orang yang mengklaim demikian itu hanya karena tidak mengetahui potensi anak tersebut. Jika semua orang mengetahui bahwa semua anak mempunyai potensi yang unik,

*Kelas (terj)*, (Bandung: Mizan Media Utama, 2010), hlm. 16.

<sup>12</sup>Trianto, Ibnu Badar al-Tabany, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik: Bagi Anak Usia Dini TK/RA dan Anak Usia Kelas Awal SD/MI: Implementasi Kurikulum 2013*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2011), hlm. 28.

<sup>13</sup>Suyadi, *Psikologi Belajar PAUD*, (Yogyakarta: Pedagogia, 2010), hlm. 262-275.

<sup>14</sup>*Ibid.*, hlm. 76.

<sup>15</sup>Nandang Kosasih, Dede Sumarna, *Pembelajaran Quantum dan Optimalisasi Kecerdasan*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 75-76.

<sup>8</sup>Agus F. Tang Yong, dkk., *Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Gramedia, 1994), hlm. 2.

<sup>9</sup>Luluk Asmawati, dkk., *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2010), hlm. 1.31.

<sup>10</sup>*Ibid.*, hlm. 1.31.

<sup>11</sup>De Porter, Bobby, dkk., *Quantum Teaching: Mempraktikkan Quantum Learning di Ruang-Ruang*

sekaligus menjadi ciri khas yang membedakan dengan anak-anak yang lain, pasti semua orang akan mengatakan, "Semua anak adalah cerdas."<sup>16</sup>

Dalam teori *Quantum Games* diyakini secara ilmiah bahwa semua anak yang dilahirkan ke muka bumi pasti diberi kemampuan atau potensi oleh Allah Swt. Sebab kemampuan lahir itu sendiri merupakan potensi yang tidak dapat dimungkiri, bahkan kemampuan lahir dalam keadaan hidup merupakan anugerah yang tak ternilai harganya. Hal ini membuktikan bahwa semua anak yang dilahirkan ke dunia ini, apapun keadaannya, asalkan hidup pasti membawa potensi yang luar biasa. Seberapa pun potensi tersebut jika diberdayakan dengan baik, akan mengantarkan anak yang bersangkutan menjadi anak yang cerdas.<sup>17</sup>

Menurut Luluk Asmawati, Tujuan Penyelenggaraan Raudhatul Athfal yaitu untuk membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap, perilaku, pengetahuan, ketrampilan, dan daya cipta anak didik, serta untuk pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya. Begitu juga tujuan penyelenggaraan Raudhatul Athfal Ibnu Sina (yang selanjutnya penulis sebut RA Ibnu Sina), yang dipimpin oleh Susita Hartati, S.Ag. mereka juga mengupayakan berbagai macam metode pembelajaran yang inovatif salah satunya dengan model pembelajaran *Quantum Games*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tentang penerapan model pembelajaran *Quantum Games* di lapangan. Apakah mereka sudah melaksanakan sesuai dengan standar dan langkah-langkah yang tepat dan baku, adakah kendala-kendala yang dihadapi?. Oleh karena itu penelitian ini mencoba mengungkap tentang kondisi riil penerapan model pembelajaran *Quantum Games* di RA Ibnu Sina.

RA Ibnu Sina memanfaatkan rumah (tempat tinggal) sebagai tempat pembelajaran. Hal ini tentu membutuhkan kreativitas yang tinggi dari pengelola ataupun pendidik untuk bisa menyeting ruangan-ruangan yang sebelumnya diperuntukkan sebagai tempat tinggal menjadi tempat belajar yang menyenangkan bagi anak, RA Ibnu Sina ini berkembang sangat pesat, pada tahun pelajaran 2015/2016 jumlah pendidik dan tenaga kependidikan sebanyak 5 orang dan siswa berjumlah 61 orang, yang sebelumnya siswa hanya berjumlah 31 orang.

## Metodologi Penelitian

### Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini merupakan *field research* atau penelitian lapangan dilakukan untuk mengumpulkan dan mengolah data untuk dapat menjawab masalah-masalah pokok yang diajukan dalam penelitian, dengan metode deskriptif kualitatif dimana penelitian ini mendeskripsikan berbagai jenis temuan-temuannya dengan menekankan pada pemikiran tentang konsep-konsep pengembangan kreativitas yang kemudian dihubungkan dengan konsep Pendidikan Anak Usia Dini. Pada dasarnya, penelitian ini menggunakan pendekatan *kajian kelompok kecil* yaitu kajian mengenai sejumlah kecil orang, yang tidak memungkinkan kita memperlakukannya sebagai wakil dari semua penduduk, karena hanya menyangkut sebagian kecil orang. Keuntungannya kita dapat memaparkan mereka secara rinci dan mendalam.<sup>18</sup>

### Sampel Sumber Data Penelitian

Sampel dalam penelitian kualitatif bukan dinamakan responden, tetapi sebagai nara sumber, atau partisipan, informan, teman dan guru dalam penelitian kualitatif, juga bukan disebut sampel statistik, tetapi sampel teoritis, karena tujuan penelitian kualitatif adalah untuk menghasilkan teori.<sup>19</sup> Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu menggunakan "*purposive sampling*" yaitu teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan tertentu ini, misalnya orang tersebut yang dianggap paling tahu tentang apa yang diharapkan, atau mungkin dia sebagai penguasa sehingga akan memudahkan peneliti menjelajahi obyek/situasi sosial yang diteliti.<sup>20</sup> Jadi pada penelitian ini sebagai sumber datanya yaitu siswa kelas B, guru pendamping dan kepala sekolah.

### Teknik Pengumpulan Data

Dalam menghimpun dan mengumpulkan data dalam penelitian ini digunakan tiga macam: observasi, wawancara, dokumentasi.

### Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif. Aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus pada setiap tahapan penelitian. Selain itu Charberben dalam Sugiyono, aktivitas dalam analisa data adalah *reduction*, *display*, dan

<sup>18</sup>M. Toha Anggoro, dkk., *Metode Penelitian*, (Jakarta: Universitas terbuka, 2008), hlm. 33.

<sup>19</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2009), hlm. 298.

<sup>20</sup>*Ibid.*, hlm. 300.

<sup>16</sup>Suyadi, *Op. Cit.*, hlm. 262.

<sup>17</sup>*Ibid.*, hlm. 264.

*conclusion drawing/verification*, dengan langkah-langkah sebagai berikut:<sup>21</sup>

*Pertama*, reduksi data (*data reduction*), yaitu proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, abstraksi dan transformasi data. Bahan-bahan yang berhasil dihimpun dilakukan analisis, disusun secara sistematis dan dikemukakan pokok-pokok permasalahannya. Reduksi data ini merupakan usaha menyederhanakan data yang masuk dengan cara mengambil intisari data sehingga ditemukan tema pokok, fokus permasalahan dan pola-polanya, yang dalam konteks ini adalah upaya pengembangan kreativitas anak usia dini melalui *Pembelajaran Quantum Games*.

*Kedua*, penyajian data (*data display*), yaitu upaya penyajian sekumpulan informasi yang tersusun dalam bentuk teks yang bersifat naratif.<sup>22</sup> Dalam penelitian ini, penyajian data dalam bentuk uraian singkat dari data-data yang terhimpun dan diwujudkan dalam bentuk teks narasi yang memungkinkan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan.

*Ketiga*, menarik kesimpulan dan verifikasi, adalah upaya menarik kesimpulan dari data yang diperoleh, kesimpulan ini sebagai hipotesis induktif, yaitu berangkat dari fakta-fakta atau peristiwa yang bersifat khusus ditarik generalisasi yang memiliki sifat umum dan bila didukung oleh bukti-bukti yang valid maka akan dapat menjadi teori. Sehingga dalam penelitian ini diharapkan mendapatkan temuan baru yang dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu obyek yang sebelumnya masih remang-remang atau gelap, sehingga setelah diteliti menjadi jelas.<sup>23</sup>

## **Pembahasan**

### **Analisis Pengembangan Pelaksanaan Model *Quantum Games* dalam Pembelajaran Anak Usia Dini**

Uraian terdahulu telah disinggung secara singkat tentang penerapan pembelajaran *Quantum Games* yang dilaksanakan dalam proses pembelajaran di Raudatul Athfal (RA) Ibnu Sina Palembang Kurikulum Inti seperti:

1. Bahasa Indonesia sebagai pengantar.
2. Akhlakul Karimah, Sosial Emosional, Kemandirian.
3. Pendidikan Ajaran Islam.
4. *Calistung* (membaca, menulis, dan berhitung).

Selanjutnya dengan Kurikulum Tambahan yaitu Pembelajaran BTA dengan “Metode Kibar” melalui program TAAM (Taman Anak-Anak Muslim), serta Kurikulum Muatan Lokal seperti:

1. Drum band.
2. Angklung.
3. Pianika.

Program PAUD bertujuan agar semua anak usia dini (usia 0-6 tahun), baik laki-laki maupun perempuan memiliki kesempatan tumbuh dan berkembang optimal sesuai dengan potensi yang dimilikinya, sesuai tahap-tahap perkembangan atau tingkat usia mereka. PAUD juga merupakan pendidikan persiapan untuk mengikuti jenjang pendidikan sekolah dasar. Secara lebih spesifik, program ini bertujuan untuk meningkatkan akses dan mutu pelayanan pendidikan melalui jalur formal seperti Taman Kanak-Kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA) dan bentuk lain yang sederajat, serta jalur pendidikan non-formal berbentuk Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA) atau bentuk lain yang sederajat, dan jalur informal berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan.<sup>24</sup>

Pemerataan dan perluasan akses akan diupayakan bersama-sama oleh pemerintah dan swasta, dimana pemerintah lebih berkonsentrasi pada pendidikan formal TK dan mendorong swasta melakukan perluasan PAUD non-formal (KB, TPA). Perluasan oleh pemerintah antara lain juga dilakukan dengan mendirikan model-model atau rintisan penyelenggaraan PAUD yang disesuaikan dengan kondisi daerah/wilayah. Pada tahun 2009, pemerintah menargetkan APK pra sekolah mencapai 45%. Perluasan akses PAUD akan dilaksanakan melalui kegiatan-kegiatan berdasarkan dokumentasi yang ada di Raudhatul Athfal Ibnu Sina Palembang sebagaimana berikut:<sup>25</sup>

- Penyediaan sarana/prasarana PAUD oleh pemerintah dilaksanakan dengan pembangunan USB TK, dan mengembangkan model atau rintisan penyelenggaraan PAUD yang sesuai dengan kondisi lokal. Target yang akan dicapai lembaga PAUD formal tahun 2009 sekurang-kurangnya satu TK, termasuk TK Pembina di setiap Kecamatan. Sedangkan target lembaga PAUD non-formal, sekurang-kurangnya satu PAUD (Taman Penitipan Anak atau Kelompok Bermain atau Satuan PAUD Sejenis) di setiap desa.
- Penyediaan biaya operasional pendidikan diberikan dalam bentuk subsidi kepada penyelenggara PAUD baik negeri maupun swasta, terutama pada lembaga yang peserta didiknya sebagian besar berasal dari keluarga miskin. Target yang ingin dicapai tahun 2009 adalah lebih dari 50% lembaga PAUD yang

<sup>21</sup>Sugiyono, *Op. Cit.*, hlm. 338.

<sup>22</sup>*Ibid.*, hlm. 341.

<sup>23</sup>*Ibid.*, hlm. 345.

<sup>24</sup>Isjoni, *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm. 97.

<sup>25</sup>*Ibid.*, hlm. 98.

- siswanya berasal dari keluarga miskin dapat dibiayai oleh pemerintah.
- Mendorong peran serta masyarakat dilakukan untuk menumbuhkan minat masyarakat (*demand side*) dalam menyelenggarakan lembaga PAUD, termasuk bekejasama dengan berbagai organisasi masyarakat, organisasi keagamaan, organisasi lain serta PT melalui subsidi imbal swadaya, kemudahan perizinan, dan bantuan fasilitas.
  - Pengembangan “TK-SD Satu Atap”; bagi SD yang memiliki fasilitas mencukupi didorong untuk membuka lembaga TK yang terintegrasi dengan SD (TK-SD Satu Atap) melalui subsidi pembiayaan secara kompetitif.

Panulis bertanya kepada Kepala Sekolah tentang proses pembelajaran di RA Ibnu Sina Palembang dikatakan bahwa *“tetap mengacu pada kurikulum Nasional misalnya saja sebagai bahasa pengantar adalah Bahasa Indonesia dan sebagai pembelajaran tambahan yaitu BTA, selain itu juga ditambah dengan muatan lokal yang memakai bahasa daerah”*.<sup>26</sup>

Pengembangan menu generik pembelajaran dan penilaian merupakan kegiatan yang menyangkut pengembangan kurikulum, khususnya materi bahan ajar, model-model pembelajaran, dan penilaian. Pengembangan disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan anak didik, perkembangan ilmu pengetahuan, budaya, estetika, dan etika, peningkatan kualitas dan kreativitas peserta didik dan pendidik PAUD. Termasuk dalam kegiatan ini ialah pengembangan proses pembelajaran melalui pengadaan alat belajar, alat bermain, dan alat pendidikan, serta penyelenggaraan akreditasi khususnya untuk TK. Muatan pendidikan pada anak-anak usia dini ditekankan pada seluruh aspek kecerdasan termasuk emosi, mental, dan spiritual, yang diarahkan pada penghayatan atas nilai-nilai dan karakter positif, serta kesiapan masuk sekolah.

Berikutnya panulis bertanya guru (Windy Astuty) apakah *quantum games* dapat dikembangkan dalam proses pembelajaran, dikatakan bahwa *“intinya anak-anak diajarkan bermain dengan tujuan untuk mengubah energi anak menjadikan lebih cerdas dalam berpikir”*.<sup>27</sup>

Selanjutnya dengan pertanyaan yang lain tapi masih guru (Windy Astuty) apa saja strategi yang dilakukan dalam pembelajaran *quantum games* terhadap anak usia dini di RA Ibnu Sina Palembang, dikatakan bahwa *“strategi yang dilakukan diupayakan dapat menimbulkan kebersamaan antara anak-anak dan guru dan*

*menurut saya sangat efektif yang memungkinkan anak-anak dapat belajar secara optimal.”*<sup>28</sup>

Pengembangan program PAUD model sebagai rujukan bagi pengembangan PAUD yang diselenggarakan oleh swasta yang kualitasnya masih di bawah standar. Target pada tahun 2009 sekurang-kurangnya satu program PAUD Model setiap kabupaten/kota. Peningkatan kapasitas institusi dan sumber daya penyelenggara dan satuan PAUD. Kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan manajemen secara efektif dan efisien, sehingga mampu memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal.<sup>29</sup>

Pengembangan tenaga pendidik dan kependidikan PAUD. Pemerintah menargetkan sekitar 59 ribu orang telah terlatih sebagai tenaga pengelola dan pendidik PAUD, dan sebanyak lebih dari enam ribu Guru, Kepala TK, dan Pembina akan mendapat pendidikan dan pelatihan sampai dengan tahun 2009. Di samping itu, diberikan subsidi bagi tenaga pendidik PAUD non-formal satu orang di setiap lembaga perintisan.

Peningkatan tata kelola, akuntabilitas dan pencitraan publik di bidang PAUD diarahkan pada bagaimana partisipasi masyarakat dalam melakukan kontrol dan evaluasi kinerja PAUD dapat mengambil peran makin nyata dan efektif. Untuk itu akan dilakukan peningkatan advokasi, sosialisasi/ pemasyarakatan dan pembudayaan pentingnya PAUD kepada orangtua, masyarakat dan peminat daerah. Penyediaan data dan sistem informasi PAUD, serta peningkatan kerjasama *stakeholder* pendidikan, merupakan faktor pendukung untuk membangun kesamaan persepsi, pencitraan yang positif, dan kebersamaan tanggung jawab dalam pengelolaan PAUD yang akuntabel.

Panulis bertanya kepada guru (Sita Tania) strategi model pembelajaran di RA Ibnu Sina Palembang dikatakan bahwa *“strategi yang dilakukan dapat menekankan kegiatan pada pengembangan potensi anak secara optimal dengan cara yang mudah, menyenangkan dan dapat memberdayakan.”*<sup>30</sup>

Dari penjelasan tersebut menunjukkan bahwa strategi model pembelajaran yang dilakukan agar kegiatan guru dan murid dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan sehingga dapat dijadikan pedoman oleh guru dalam melakukan evaluasi hasil kegiatan belajar mengajar yang selanjutnya akan dijadikan umpan balik untuk penyempurnaan sistem secara keseluruhan.

<sup>26</sup>Wawancara dengan Kepala Sekolah tanggal 3 Nopember 2016.

<sup>27</sup>Wawancara dengan guru tanggal 5 Nopember 2016.

<sup>28</sup>Wawancara dengan guru tanggal 5 Nopember 2016.

<sup>29</sup>Isjoni, *Op.Cit.*, hlm. 100.

<sup>30</sup>Wawancara dengan guru tanggal 5 Nopember 2016.

Terdapat beberapa model pengembangan program pembelajaran kurikulum yang dapat dijadikan pedoman dalam pengembangan program pembelajaran pada anak usia dini. Hasil kajian selama ini, secara umum terdapat tiga pendekatan utama dalam pengembangan kurikulum pada jenjang PAUD.<sup>31</sup>

**Pertama**, pendekatan yang bersifat situasional maksudnya adalah pembahasan tentang akan dielaborasi (diulas) secara luas dan mendalam jika dalam pembelajaran muncul fenomena yang terkait dengan tuntutan pembahasan konsep dan pengalaman pada sasaran belajar. Jadi pendekatan ini sangat ditentukan oleh muncul atau tidaknya konteks dalam pembelajaran yang sedang dilakukan. Jika muncul, maka pembelajaran akan segera disesuaikan dengan dan diarahkan pada pembahasan; tetapi jika tidak muncul, fenomena, maka pembelajaran akan dilanjutkan sebagaimana mestinya.

Dengan kata lain pendekatan ini dan dikatakan sebagai program pengembangan pembelajaran yang berdasarkan situasi spontanitas (*spontaneous bas treatment*) sebagai titik awal atau tantangan awal (*exell starting point*) untuk menjelaskan pada anak. Har dan Jelly (1989) dalam Isjoni menyebutnya sebagai pendekatan yang bersifat sensitif (*sensitivity approach*), yaitu strategi pengembangan pembelajaran yang didasarkan atas kepekaan terhadap situasi kelas atau pembelajaran yang terjadi. Jadi, akan diperkenalkan pada anak sesuai dengan perkembangan anak itu sendiri dan situasi kelas, jika ada kesempatan, maka harus difasilitasi secara optimal. Hal tersebut dikarenakan memang anak itu bersifat spontan, yang ia ingin ketahui sering kali langsung ia tanyakan kepada guru atau orang dewasa lainnya.

**Kedua**, pendekatan yang bersifat terpisah atau tersendiri. Maksudnya adalah program pengembangan pembelajaran dikemas secara khusus dan tersendiri. Pembelajaran diberikan waktu tersendiri sebagaimana bidang pengembangan lainnya dalam PAUD, pembelajaran di *setting* (dirancang) secara khusus sesuai dengan karakteristik pembelajaran yang khas serta karakteristik anak yang sesuai (*relevant*) dengan tuntutan penguasaan. Jadi, pengembangan pembelajaran bersifat *regular* karena memiliki waktu dan tempat khusus dalam program (kurikulum) PAUD yang ada.

Program tidak tergantung program lainnya; walaupun tetap prinsip-prinsip pengembangannya harus mengacu pada landasan pengembangan program (kurikulum) pada umumnya, misalnya saja prinsip keluwesan (*flexibility*). Jadi, program pengembangan pembelajaran sederhana dan

berdampingan dengan program pengembangan lainnya dalam sistem pendidikan yang ada. Dengan demikian, para pengembang program atau kurikulum pada suatu lembaga pendidikan atau sekolah akan merasa lebih leluasa, utuh dan sistematis dalam mengorganisasikan aspek-aspek dan komponen-komponen yang terkait dan harus diperhatikan dalam pengembangan pembelajaran.

Harlen dan Jelly (1989) dalam Isjoni untuk model pengembangan kurikulum pembelajaran seperti ini, menyebutnya dengan istilah *separate lessons*, dengan alokasi waktu dan jam belajar tersendiri. Secara tegas, Harlen dan Jelly menyatakan, untuk mengemas program dengan pendekatan tersebut; para pengembang diberikan keleluasaan dan otoritas (kewenangan) yang tinggi. Pengembang tidak dibebani tuntutan untuk menyelaraskan dan mengharmoniskan program yang dibuatnya dengan program yang dibuat untuk mengembangkan bidang lainnya. Pikiran yang harus ada dalam pengembang adalah inilah *plot* waktu untuk anak, dan isilah dengan program yang optimal sesuai karakteristik itu sendiri dan karakteristik anak sebagai sasaran pengembangan.

**Ketiga**, pendekatan yang bersifat *merger* atau terintegrasi dengan disiplin lain atau bidang pengembangan lain. Dalam pendekatan ini, program dikembangkan dengan cara digabungkan secara formal dan sistematis dengan bidang, pengembangan atau disiplin ilmu lainnya. Sehingga dalam program, pengembangan pembelajaran merupakan bagian dari suatu program kurikulum yang lebih luas dan terpadu sifatnya. Jadi, dalam pengorganisasiannya, para pengembang program harus mampu melihat secara seksama karakteristik dari setiap bidang yang diintegrasikan dengan bidang tersebut.

Disiplin atau bidang pengembangan lain yang diintegrasikan dapat bersifat terbatas, maupun terbuka secara luas dan tanpa dibatasi secara khusus. Contoh pengintegrasian program yang dilihat berdasarkan isi bahan kajian misalkan: penggabungan dan matematika, penggabungan dan sejarah, penggabungan dan olah raga, dan sebagainya. Sedangkan contoh penggabungan program dilihat dari dimensi pengembangan kemampuan, diantaranya keterampilan, bahasa, moral, agama, dan sebagainya menjadi satu kesatuan yang utuh.

Mengingat dalam pengembangan program pembelajaran yang menggunakan model terintegrasi batas-batas setiap bidang kajian dan kemampuan melebur, maka untuk memayungi pembelajaran biasanya diikat melalui topik-topik atau tema-tema yang dianggap dapat mewakili karakteristik bidang pengembangan yang digabungkan serta dianggap dapat mengintegrasikan karakteristik dasar dan bidang-bidang yang mengalami penggabungan itu.

<sup>31</sup>Isjoni, *Op.Cit.*, hlm. 101.

Timbul suatu pertanyaan mendasar atas sodoran jenis-jenis model program pengembangan pembelajaran di atas, manakah model pengembangan program yang dianggap terbaik untuk pembelajaran pada anak usia dini? Pertanyaan tersebut tidak mudah untuk segera dijawab sebelum kita mengetahui secara pasti kelebihan dan kekurangannya dan setiap model di atas. Apalagi biasanya dalam pemilihan dan penentuan model akan banyak tergantung pada tujuan yang hendak dicapai, situasi penunjang, dukungan sumber-alat-bahan, serta kemampuan guru dalam mengorganisasikan dan melaksanakannya. Jadi, pada umumnya, semua model baik, tergantung pada aspek-aspek apa yang ingin dicapai dan mempengaruhinya.

Jawaban tersebut bersifat relatif sehingga agak sulit untuk dijadikan ukuran. Yang harus dijadikan pertimbangan adalah jika setiap program pengembangan pembelajaran pada anak usia dini diharapkan optimal, terstandar, jelas ukuran-ukurannya, tergambar targetnya dan memenuhi kualifikasi yang diharapkan maka tetap harus ditemukan model yang dianggap paling *visibel* (layak) untuk digunakan dan dipertahankan pemakaiannya pada PAUD. Penjelasan yang paling tepat tentunya kita harus kembali dulu terhadap pemahaman hakekat dan hakekat anak sebagaimana yang telah dijelaskan sebelumnya. Jika memang program hanya ditekankan pada aspek perkembangan, dalam hal ini terutama dari sisi minat dan motivasi maka pilihlah pendekatan yang bersifat spontan, karena pengkajian akan sangat sesuai dengan harapan dan motivasi anak. Tetapi jika program yang dikembangkan ditekankan pada keharusan anak dapat memperoleh pengalaman sebanyak-banyaknya, maka pilihlah pendekatan terpisah, karena pengembangan pembelajaran memiliki waktu dan otoritas yang penuh. Tetapi jika ingin mengembangkan keduanya, yaitu aspek perkembangan dan penguasaan isi, maka gunakanlah model yang terintegrasi.

Kemudian penulis bertanya kepada guru lain yaitu (Herawati Shaf) di RA Ibnu Sina Palembang tentang strategi model pembelajaran *quantum games* dikatakan bahwa "*pembelajaran yang dapat menimbulkan motivasi pada anak dan lebih bermakna*".<sup>32</sup>

Selanjutnya akan dikembangkan program yang berdasarkan pendekatan terintegrasi. Mengapa tidak yang spontanitas atau yang terpisah? Jawabnya: *Tidak menggunakan model spontanitas* dikarenakan terdapat kelemahan yang paling mendasar, yaitu kemunculan fenomena dari anak amat sulit diprediksikan. Bisa saja sering muncul atau bahkan tidak sama sekali. Yang diikhawatirkan

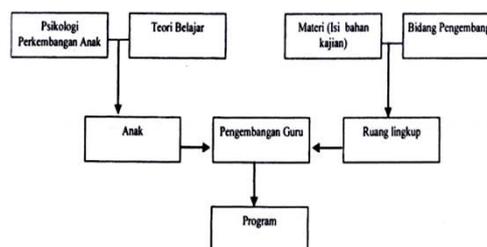
adalah jika fenomena itu tidak muncul dalam jangka waktu yang lama, maka perolehan pengalaman bagi anak akan sangat terbatas bahkan akan minim sekali, dan hal tersebut akan menimbulkan ketidak seimbangan dalam pengembangan dan penggalian potensi anak. Sedangkan tidak menggunakan atau tidak menganjurkan model terpisah, dikarenakan juga terdapat kelemahan mendasar, yaitu pembelajaran akan mengarah pada kegiatan yang amat akademis dan prestatif, sehingga menjenuhkan bahkan dapat membuat anak mogok kegiatan.

Selanjutnya penulis bertanya kepada guru lain yaitu (Diana Mulyasari) di RA Ibnu Sina Palembang tentang langkah-langkah pembelajaran *quantum games* dikatakan bahwa "*yang paling utama memotivasi anak kemudian membuat anak lebih betah dalam belajar dan pembelajaran bagi peserta didik yang kreatif suka untuk mencoba dan senang bermain sehingga dapat menghasilkan ide*".<sup>33</sup>

Walaupun tentunya, jika kita melihat dari pengalaman yang akan diperoleh cenderung akan lebih banyak, dibanding dengan model lainnya; tetapi harus disadari bahwa kita mengembangkan pada kelompok anak usia dini, yang kemampuan serta perkembangannya belum matang secara sempurna terutama pada aspek kognitif. Tugas utama guru, termasuk guru adalah mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak secara optimal. Untuk itu pilihan yang dianjurkan adalah tetap menggunakan pendekatan dengan model terpadu. Penjelasan tambahannya disamping seperti yang telah dijelaskan, dengan model terpadu berbagai kelemahan yang muncul dan kedua model lainnya lebih dapat teratasi.

Jika para guru sudah berhasil menentukan pilihan model program, tugas guru berikutnya adalah tinggal menentukan langkah-langkah unruk mengemasnya. Secara umum, teknis atau cara kerja dalam pengembangan program pembelajaran dapat mengikuti alur yang digambarkan melalui bagan di bawah ini:

### Skema Pengembangan Pembelajaran



Dari gambar di atas, dapat disimpulkan bahwa guru sebagai pengembang program harus

<sup>32</sup>Wawancara dengan guru tanggal 8 Nopember 2016.

<sup>33</sup>Wawancara dengan guru tanggal 19 Nopember 2016.

mampu mengintegrasikan aspek anak dengan aspek secara harmonis. Untuk itu setiap guru hendaklah bekerja secara seksama pada saat pembuatan program, karena program yang dibuatnya akan menentukan berhasil atau tidaknya pelaksanaan pembelajaran yang dilakukannya.

Beberapa saran yang harus diperhatikan oleh para guru ketika mengembangkan program secara umum, diantaranya:

1. Sebelum memulai pengembangan program pembelajaran hendaklah guru sudah meyakinkan diri bahwa dia sudah memahami perkembangan dan karakteristik anak secara memadai.
2. Sebelum memulai pengembangan program pembelajaran hendaklah guru sudah meyakinkan diri bahwa dia sudah memahami ruang lingkup program, baik dari dimensi isi bahan kajian maupun dari dimensi pengembangan kemampuan anak.
3. Jika rambu-rambu 1 dan atau 2, tidak terpenuhi hendaklah dalam pengembangan program pembelajaran melakukannya secara kelompok (*teamwork*). Bahkan jika diperlukan dan memungkinkan tim anda mengundang ahli khusus atau konsultan, sehingga anda dan tim dapat bekerja lebih optimal.
4. Bentuk dan wujud program yang dapat dihasilkan dapat berupa program satu tahun, semester, caturwulan, bulan, minggu atau hari atau juga insidental. Jadi, dapat disesuaikan dengan kebutuhan lembaga dan kepentingan program lain secara keseluruhan.
5. Sebaiknya diinventarisir seluruh yang dapat memberikan kontribusi (sumbangan) terhadap pengembangan pembelajaran, sehingga program mendapatkan dukungan semua pihak (*total environment*).
6. Kemaslah isi program yang memperhatikan prinsip-prinsip keseimbangan, keluwesan, kesinambungan, kebermaknaan dan fungsionalitas. Sehingga program yang dihasilkan lebih adaptif terhadap berbagai perubahan kondisi lingkungan belajar, apalagi beberapa karakteristik anak usia dini menunjukkan sifat yang amat situasional.

Program PAUD sudah menjadi komitmen nasional dan internasional. Komitmen internasional untuk memperluas pelayanan PAUD tertuang dalam Deklarasi Dakar dengan bertekad memberikan pelayanan untuk semua anak pada tahun mendatang. Kepastian hukum pelaksanaan PAUD di Indonesia sudah sangat kuat dengan masuknya PAUD dalam Sistem Pendidikan Nasional dan meletakkan target 75% anak sudah mendapat pelayanan pendidikan dan perawatan Anak Usia Dini pada tahun mendatang.

Bahkan saat ini PAUD termasuk salah satu dari 10 isu sentral Mendiknas. Pada saat ini bahkan PAUD sudah masuk dalam RPJM dan RPJP sehingga siapapun Presiden di Indonesia program PAUD akan tetap menjadi program prioritas pembangunan SDM Indonesia kedepan. Namun tantangan Program PAUD ke depan masih sangat besar mengingat hasil laporan UNESCO tahun 2006 menyebutkan Indonesia merupakan negara dengan Angka Partisipasi PAUD terendah di dunia bahkan di bawah rata-rata Angka Partisipasi PAUD kelompok negara miskin.

Karena begitu pentingnya PAUD, maka perlu diterapkan sistem penilaian terhadap proses dan hasil kegiatan belajar. Sistem penilaian di satuan PAUD tidak sama di tingkat satuan pendidikan jenjang formal seperti di SD, SMP dan SMA. Di PAUD tidak mengenal ulangan, ujian apa-lagi tes objektif. Untuk mengukur perkembangan di PAUD hal yang dilakukan adalah dengan mengamati, mencatat, dan mendokumentasikan. Pada satuan PAUD sistem penilaian disebut dengan asesmen.

Asesmen yaitu suatu proses pengamatan, pencatatan, dan pendokumentasian kinerja dan karya siswa dan bagaimana ia melakukannya sebagai dasar pengambilan keputusan pendidikan anak yang berguna bagi siswa (NAEYC dalam Slamet Suyanto, 2005). Asesmen tidak digunakan untuk mengukur keberhasilan suatu program, tetapi untuk mengetahui perkembangan atau kemajuan belajar anak. Asesmen tidak dilakukan di kelas akhir program atau di akhir tahun, tetapi dilakukan secara bertahap dan berkesinambungan sehingga kemajuan belajar siswa dapat diketahui. Asesmen dilakukan secara alami saat anak bermain, menggambar, tidak mengkondisikan anak dalam bentuk ujian.

Pada satuan pendidikan sekolah dasar, sekolah menengah sistem penilaian terhadap hasil belajar kita mengenal adanya ujian, ulangan ditingkat akhir dikenal Evaluasi Belajar Tahap Akhir Nasional (EBTANAS). Diakhir kelas enam SD atau kelas tiga SMP dan SLTA siswa mengerjakan EBTA/EBTANAS untuk menentukan lulus tidaknya siswa tersebut. EBTA/EBTANAS tersebut berbentuk tes tertulis (*paper and pencil test*). Soal-soal yang ada di dalamnya menggambarkan materi pelajaran yang standar yang dipelajari siswa selama belajar di sekolah. Proses seperti itu dikenal dengan istilah evaluasi yang dilakukan setelah akhir suatu program. Tujuannya untuk mengukur keberhasilan suatu program yang diwujudkan dalam bentuk angka atau skor. Jika anak memperoleh nilai 100 berarti anak tersebut menguasai 100% dari materi pelajaran, dan jika anak memperoleh nilai 70 berarti anak hanya menguasai materi pelajaran 70%.

Sedangkan untuk anak usia dini/prasekolah, proses penilaian seperti itu tidak cocok, bahkan tes tertulis seperti itu tidak bisa dilakukan, karena anak untuk pendidikan anak usia dini belum bisa membaca dan menulis. Tes seperti akan membuat anak-anak stres. Sebagai gantinya digunakan asamen.

Asamen untuk anak usia dini dilakukan menggunakan beberapa prinsip seperti:

- a. Holistik  
 Asamen meliputi seluruh aspek perkembangan anak seperti aspek fisik motorik, sosial, moral, emosional, intelektual, bahasa, dan kreativitas. Perkembangan anak pada semua aspek diakses untuk mengetahui kelebihan, kelemahan, serta kebutuhannya.
- b. Otentik  
 Asamen dilakukan melalui kegiatan yang real, fungsional, dan alami dengan harapan hasil asamen menggambarkan kemampuan anak yang sesungguhnya. Hal ini berbeda dengan tes tertulis bentuk objektif yang sering menunjukkan hasil yang berbeda dengan kemampuan anak yang sesungguhnya, pada tes objektif anak tinggal memberi tanda silang pada salah satu jawaban benar. Asamen diusahakan dilakukan secara alami saat anak bermain, saat kegiatan pembelajaran, melalui hasil observasi, dan melalui hasil karya anak. Cara demikian dikenal dengan istilah Asamen Otentik.
- c. Kontinyu  
 Asamen dilakukan secara kontinyu, setiap saat ketika anak melakukan kegiatan belajar. Asamen dapat dilakukan secara harian, mingguan, untuk melihat kemampuannya pada aspek tertentu.
- d. Individual  
 Asamen dilakukan untuk melihat perkembangan setiap anak secara individu meskipun mungkin dilakukan pada saat anak melakukan kegiatan kelompok. Asamen tidak membandingkan prestasi siswa yang satu dengan siswa yang lainnya, tetapi berusaha untuk mengungkapkan kelebihan, kelemahan, dan kebutuhannya setiap anak. Oleh karenanya di pendidikan anak usia dini/TK tidak mengenal adanya rangking kelas atau juara kelas.
- e. Multi Sumber dan Multi Konteks  
 Asamen dilakukan pada berbagai konteks, contoh untuk melihat perkembangan motorik halus anak dapat melihatnya saat kegiatan mewarnai, menggambar, menempel, menggunting. Untuk melihat perkembangan moral dan sosial dapat dilakukan saat anak bermain bersama, saat menggambar, saat kerja kelompok, dan saat makan. Dalam melakukan asamen juga dapat menggunakan sumber informasi, selain observasi, karya anak, dapat

juga dilakukan dengan berdiskusi dengan orang tua dan anak sendiri serta teman anak.

Cara melakukan asamen dapat dilakukan melalui kegiatan pengamatan, pencatatan, dan dokumentasi. Pengamatan dapat dilakukan melalui teknik seperti observasi, *anecdote record*, dan daftar ceklis. Hasil pengamatan kemudian dianalisis, yang meliputi tingkat perkembangan, kelebihan, kelemahan, dan kebutuhan. Hasilnya dicatat dalam bentuk kartu perkembangan anak. Setiap hasil karya anak dan hasil asamen selalu didokumentasikan. Oleh karenanya setiap anak memiliki file dokumentasi hasil belajarnya. Hasil belajarnya dapat pula disusun dalam bentuk portofolio.

Komponen yang diakses meliputi seluruh aspek perkembangan anak:

1. Aspek perkembangan fisik motorik, yakni meliputi:
  - a. Motorik kasar seperti memanjat, berlari, melompat, menendang, melempar, menangkap.
  - b. Motorik halus meliputi memasang kancing baju, mewarnai pola, memasang tali sepatu, menggunting, menyisir rambut, makan dengan sendok.
  - c. Organ sensoris, meliputi mendengar perintah guru, melihat tulisan, menyebutkan berbagai benda, membedakan bermacam-macam rasa.
  - d. Kesehatan badan, meliputi keaktifan, mampu bermain di luar kelas dengan alat permainan, gembira.
2. Aspek perkembangan kognitif, yakni meliputi:
  - a. Informasi, diantaranya mengenal nama-nama warna, mengenal nama berbagai bentuk, mengenal nama berbagai benda yang ada di rumah, mengenal nama bagian-bagian tubuh, mengenal nama anggota keluarga dan nama guru.
  - b. Pengetahuan prosedural, yakni meliputi menjelaskan bagaimana cara pergi dan pulang, bagaimana cara menggunakan berbagai peralatan baik di rumah maupun di sekolah, menghitung, menata, mengurut, mengklasifikasi.
  - c. Pengetahuan temporal dan spasial, yakni meliputi mengetahui nama hari dan tanggal, mengetahui waktu siang, malam, hari ini, besok, kemarin, musim, mengenal lokasi atau letak, atas, bawah, kiri, dan kanan.
  - d. Memori, meliputi mengingat, huruf, nama-nama, benda, binatang, hari, dan lainnya.
3. Aspek perkembangan moral, yakni meliputi:
  - a. Mengetahui aturan.
  - b. Mengetahui sopan santun.
  - c. Mengetahui salah dan benar.
  - d. Mengetahui baik dan buruk.
4. Aspek perkembangan sosial, yakni meliputi:

- a. Interpersonal, yakni mampu bermain bersama teman, dapat bergantian dan antri, bisa memberi dan menerima.
  - b. Personal, yakni mau merespon dan menjawab pertanyaan, mau mengekspresikan diri di kelas, mau bertanya, mau ditinggal selama di sekolah, dapat makan sendiri, memakai baju sendiri.
5. Aspek perkembangan emosional, yakni meliputi:
- a. Rasa sayang pada teman, orang tua, saudara dan guru.
  - b. Memiliki rasa empati, menolong teman.
  - c. Dapat mengontrol emosi, kemarahan, dan lainnya.

### Analisa Kreativitas Anak Usia Dini

Sebelum membahas implementasi Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAKEM) dalam Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), terlebih dahulu akan diuraikan mengenai ciri-ciri PAKEM.<sup>34</sup>

#### 1. Aktif

*Active learning* (belajar aktif) merupakan pendekatan pembelajaran yang lebih banyak melibatkan aktivitas peserta didik dalam mengakses berbagai informasi dan pengetahuan untuk dibahas dan dikaji dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga mereka mendapatkan berbagai pengalaman yang dapat meningkatkan pemahaman dan kompetensinya. Lebih dari itu, pembelajaran aktif memungkinkan peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, seperti menganalisis dan menyintesis, serta melakukan penilaian terhadap berbagai peristiwa belajar, dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Bahwa dalam proses pembelajaran guru harus menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga siswa aktif bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan gagasan. Belajar memang merupakan proses aktif dan pembelajar dalam membangun pengetahuannya, bukan proses pasif yang hanya menerima kucuran ceramah guru tentang pengetahuan.

Sebelum Mel Silberman dalam Fadlillah menemukan teori belajar aktif, Paulo Freire, seorang ahli hukum yang terjun ke dunia pendidikan mengkritik secara radikal terhadap pendidikan “gaya bank” yang berlangsung saat itu. Pendidikan yang bercorak: guru subjek, peserta didik objek; guru mengajar, peserta didik diajar; guru berpikir, peserta didik dipikir; guru bicara, peserta didik mendengarkan; guru aktif, peserta didik pasif; guru maha tahu, peserta didik belum

tahu, dan bentuk-bentuk hubungan dikotomik antagonistik lain antara guru dan peserta didik.<sup>35</sup>

Pola “pendidikan gaya bank” ini, guru memperlakukan siswa seperti tong sampah kosong yang harus siap dengan berbagai ilmu pengetahuan. Anggapan guru yang merasa telah menuangkan ilmu kepada anak didiknya tersebut kurang tepat sebab ilmu yang dituangkan dengan metode ceramah tersebut dimuntahkan kembali oleh anak didiknya tanpa sengaja, karena otaknya tidak mampu merekam seluruh isi ceramah guru.

Atas dasar lemahnya daya dengar anak, Mel Silberman mencermati pernyataan Confucius, yang kemudian dimodifikasi, sehingga menjadi teori *active learning* ini. Pernyataan Confucius tersebut adalah.<sup>36</sup>

*What I hear, I forget* (apa yang saya **dengar**, saya lupa) *What I see, I remember* (apa yang saya **lihat**, saya ingat) *What I do, I understand* (apa yang saya **lakukan**, saya paham).

Hasil modifikasi Mel Silberman atas pernyataan Confucius di atas, sebagai berikut *What I hear, I forget* (Apa yang saya **dengar**, saya lupa) *What I hear and see, I remember a little* (Apa yang saya dengar dan **lihat**, saya ingat sedikit).

*What I hear, see, and ask question about or discuss with someone else, I begin to understand* (Apa yang saya dengar lihat dan **tanyakan atau diskusikan** dengan beberapa kolega atau teman, saya mulai paham).

*What I hear, see, discuss, and do, I acquire knowledge and skill* (Apa yang saya dengar, lihat, diskusikan dan **lakukan**, saya memperoleh pengetahuan dan keterampilan).

*What I teach to another, I master* (Apa yang saya **ajarkan** pada orang lain, saya menguasainya).

Berdasarkan hasil modifikasi dan penyempurnaan pernyataan Confucius di atas, dapat dipahami bahwa konsep belajar aktif Mel Silberman menghendaki peran serta anak didik tidak hanya mendengar akan tetapi juga melihat supaya lebih paham walaupun sedikit, mendiskusikannya agar memahami atau mendalami, melakukannya, memperoleh pengetahuan dan mengajarkannya agar menguasainya.

Dengan demikian, dapat dipahami bahwa konsep belajar aktif berusaha untuk mengajak anak didik lebih berperan serta dalam proses belajar mengajar, tidak sebatas menjadi pendengar pasif, melainkan juga melihat, mendiskusikannya, mempraktikkannya, dan mengajarkannya kepada anak yang lain.

Konsep ini secara otomatis juga menuntut gaya mengajar guru untuk lebih bervariasi, minimal

<sup>34</sup>M. Fadlillah, dkk., *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2014), hlm. 60.

<sup>35</sup>*Ibid.*, hlm. 61.

<sup>36</sup>*Ibid.*, hlm. 62.

tidak hanya mengandalkan indra pendengaran anak didik semata. Karena bisa jadi anak didik tidak hanya terpaku di tempat-tempat duduk mereka, berpindah-pindah dan berpikir keras.

Panulis bertanya kepada guru (Roy Jamilah) tentang pembelajaran di RA Ibnu Sina Palembang dengan model pembelajaran *quantum games*, apakah anak menjadi lebih aktif, dikatakan bahwa “dengan pembelajaran ini dapat dilihat ternyata anak lebih aktif dalam belajar”.<sup>37</sup>

Dari penjelasan tersebut menunjukkan bahwa saat pembelajaran anak terlihat lebih aktif, karena anak tidak hanya mendengarkan penjelasan guru dan terlihat anak banyak bertanya dan melakukan perintah guru serta anak berpikir untuk melakukannya dan dapat disimpulkan bahwa dengan belajar aktif dapat memotivasi anak didik lebih berperan serta dalam proses belajar mengajar, tidak sebatas menjadi pendengar pasif, melainkan juga melihat, bertanya, mempraktikkannya, dan mengajarkannya kepada anak yang lain.<sup>38</sup>

## 2. Kreatif

*Creative learning* (belajar dengan kreatif) secara terminologis, kreatif adalah kemampuan untuk berkreasi atau kemampuan untuk menciptakan sesuatu. Alex Sobour mendefinisikan kreatif sebagai suatu yang beragam diikuti dengan logika serta pengertian yang bersifat intuitif untuk menciptakan suatu keadaan atau benda.<sup>39</sup> Utami Munandar mengungkapkan, secara operasional kreatif dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan dan orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan.<sup>40</sup>

Implementasi dalam proses pembelajaran yang mengharuskan guru dalam memotivasi dan memunculkan kreativitas peserta didik selama pembelajaran berlangsung, dengan menggunakan beberapa metode dan strategi yang bervariasi, misalnya kerja kelompok, bermain peran, dan pemecahan masalah. Elizabeth B. Hurlock berpendapat bahwa kreatif adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan rangkuman, namun merupakan pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dan pengalaman sebelumnya dan pencangkakan hubungan lama ke situasi baru.<sup>41</sup> Pandangan dan beberapa ahli tersebut dapat ditarik

benang merah bahwa kreatif merupakan kemampuan mencipta (berkreasi) sesuatu yang baru sebagai hasil dari berpikir atau berimajinasi yang selalu berkembang dan bermanfaat.

Kreatif merupakan ciri yang kedua dan PAKEM, artinya pembelajaran yang membangun kreativitas siswa dalam berinteraksi dengan lingkungan, bahan ajar serta sesama siswa lainnya terutama dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajarannya. Guru dituntut untuk kreatif dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran. Guru diharapkan mampu menciptakan proses belajar mengajar yang beragam sehingga memenuhi berbagai tingkat kemampuan siswa.

John B. Biggs and Ross Telfer menyebutkan paling tidak ada 12 aspek dari suatu pembelajaran kreatif yang harus dipahami dan dilakukan oleh seorang guru yang baik dalam proses pembelajaran terhadap siswa, yakni:

- Memahami potensi siswa yang tersembunyi dan mendorong untuk berkembang.
- Memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar meningkatkan rasa tanggung jawab dalam melaksanakan tugas.
- Memahami potensi siswa yang lamban atau lemah.
- Mendorong siswa untuk terus maju mencapai sukses dalam bidang yang diminati dan penghargaan atas mereka.
- Mengakui pekerjaan siswa dalam satu bidang untuk memberikan semangat pada pekerjaan lain berikutnya.
- Menggunakan kemampuan fantasi dalam proses pembelajaran untuk membangun hubungan dengan realitas dan kehidupan.
- Memuji keindahan perbedaan potensi, karakter, bakat dan minat serta modalitas gaya belajar individu siswa.
- Mendorong dan menghargai keterlibatan individu siswa secara penuh dalam proyek-proyek pembelajaran mandiri.
- Menyatakan kepada para siswa bahwa guru merupakan mitra mereka dan perannya sebagai motivator dan fasilitator bagi siswa.
- Menciptakan suasana belajar yang kondusif dan bebas tekanan.
- Mendorong terciptanya pembelajaran yang interaktif agar terbentuk budaya belajar yang penuh makna (*meaningfull learning*) pada siswa.
- Memberikan tes yang bisa mendorong terjadinya umpan balik dan menambah semangat siswa agar mempelajari materi lebih mendalam (pengayaan).

Selanjutnya panulis bertanya kepada guru (Windi Astuty) tentang pembelajaran di RA Ibnu Sina Palembang dengan model pembelajaran *quantum games*, apakah anak menjadi lebih aktif, dikatakan bahwa “dengan pembelajaran ini dapat

<sup>37</sup>Wawancara dengan Kepala Sekolah tanggal 28 Nopember 2016.

<sup>38</sup>Pengamatan 29 Nopember 2016.

<sup>39</sup>Alex Sobour, *Anak Masa Depan*, (Bandung: Angkasa, 1991), hlm. 12.

<sup>40</sup>*Ibid.*, hlm. 50.

<sup>41</sup>Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak II*, terjemahan dari Meitasari Tjandrasa dan Dra. Muslichah Zarkasih, (Jakarta: Erlangga, 1993), hlm. 4.

dilihat ternyata anak lebih aktif dalam belajar karena termotivasi dan bersemangat serta kreatif”<sup>42</sup>

Berdasarkan penjelasan tersebut menunjukkan bahwa saat pembelajaran anak terlihat lebih kreatif karena sebagian besar terlihat anak mengerjakan apa yang diperintahkan oleh guru dan dapat dilakukan oleh anak dengan menciptakan sesuatu yang baru sebagai hasil dari berpikir atau berimajinasi yang selalu berkembang.<sup>43</sup>

### 3. Efektif

*Effective Learning* (belajar dengan efektif), efektif berarti dapat membawa hasil.<sup>44</sup> Hal ini, sesuai dengan makna yang ada dalam Kamus Bahasa Indonesia, efektif berarti ada efeknya (manfaat, pengaruhnya, kesannya) menuju atau mujarab dapat membawa hasil.

Selanjutnya panulis bertanya kepada guru (Windi Astuty) tentang pembelajaran di RA Ibnu Sina Palembang dengan model pembelajaran *quantum games* lebih efektif, dikatakan bahwa “dengan pembelajaran ini dapat dikatakan lebih efektif dalam belajar karena terlihat ada dampaknya atau pengaruhnya setelah anak menerima pembelajaran inisebagaimana yang diharapkan”<sup>45</sup>.

Abin Syamsuddin mengemukakan bahwa efektif pada dasarnya menunjukkan kepada suatu ukuran tingkat kesesuaian antara hasil yang dicapai (*achievement, observed outputs*) dengan hasil yang diharapkan (*objectives, targets, intended outputs*) sebagaimana telah terlebih dahulu ditetapkan. Menurut Load, William dan Hanks, Patrick dalam *International Dictionary of the English Language* sebagaimana dikutip Abin yang dimaksud *effective* adalah *productive of capable of producing a result* yaitu suatu hasil yang kapabel dan suatu usaha.<sup>46</sup>

Pembelajaran dapat dikatakan efektif jika mampu memberikan pengalaman baru, dan membentuk kompetensi peserta didik, serta mengantarkan mereka ke tujuan yang ingin dicapai secara optimal. Hal ini dapat dicapai dengan melibatkan peserta didik dalam perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian pembelajaran. Seluruh peserta didik harus dilibatkan secara penuh agar bergairah dalam pembelajaran, sehingga suasana pembelajaran betul-betul kondusif dan terarah pada

tujuan dan pembentukan kompetensi peserta didik. Pembelajaran efektif menuntut keterlibatan peserta didik secara aktif, karena mereka merupakan pusat kegiatan pembelajaran dan pembentukan kompetensi. Peserta didik harus didorong untuk menafsirkan informasi yang disajikan oleh guru sampai informasi tersebut dapat diterima oleh akal sehat. Dalam pelaksanaannya, hal ini memerlukan proses pertukaran pikiran, diskusi dan perdebatan dalam rangka pencapaian pemahaman yang sama terhadap materi standar.<sup>47</sup>

Dimiyati dan Mudjiono mendefinisikan pembelajaran ke dalam empat konsep penting yang saling berhubungan satu sama lain, yaitu proses terprogram, dasar instruksional, siswa belajar aktif, dan sumber belajar.<sup>48</sup> Efektif dalam PAKEM maksudnya dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Ditinjau dari segi siswa, pembelajaran efektif adalah pembelajaran yang membuat siswa terdorong dan mampu memanfaatkan kesempatan belajar yang ada untuk menguasai kompetensi yang diharapkan. Ditinjau dari kegiatan guru, pembelajaran efektif adalah pembelajaran yang menuntut guru agar memberi kesempatan belajar siswa dalam membangun kompetensinya. Pada proses belajar mengajar, guru hanya berperan sebagai fasilitator yang tugasnya mendorong pembelajar berbicara dan berbuat serta mengajak mereka terlibat sepenuhnya dalam aktivitas belajar mereka sendiri.

Untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif dan efisien, empat hal yang harus ada dan dipenuhi dalam setiap proses pembelajaran, demi untuk memberikan tujuan dan arah yang jelas. Keempat hal dasar tersebut meliputi kepercayaan (*trust*), rasa hormat (*respect*), optimisme (*optimism*), dan kesengajaan (*intentionality*).<sup>49</sup>

a. **Kepercayaan.** Proses pembelajaran seyogianya merupakan kegiatan bersama dan saling mendukung antara guru dan siswa, di mana proses sama pentingnya dengan produk. Dalam praktik pembelajaran harus terjadi suatu pengenalan atas “saling ketergantungan” di antara sesama manusia. Ungkap dia: “*Attempting to teach students without involving them in the process is a lost cause.*” Bahkan

<sup>42</sup>Wawancara dengan Kepala Sekolah tanggal 28 Nopember 2016.

<sup>43</sup>Pengamatan 29 Nopember 2016.

<sup>44</sup>Komaruddin, *Ensiklopedia Manajemen Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1994), hlm. 269.

<sup>45</sup>Wawancara dengan Windi Astuty tanggal 28 Nopember 2016.

<sup>46</sup>Abin Syamsuddin, *Analisis Posisi Sistem Pembangunan Pendidikan*, (Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Biro Perencanaan Sekretariat Jendral, 1999), hlm. 20.

<sup>47</sup>Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hlm. 191.

<sup>48</sup>Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Pusat Perilaku Departemen Pendidikan dan Kebudayaan dengan PT Rineka Cipta, 1999), hlm. 45.

<sup>49</sup>Dave Maier, *The Accelerated Learning Handbook, (Panduan Kreatif dan Efektif Merancang Program Pendidikan dan Pelatihan)*, terj.: Rahmani Astuti, (Bandung: Kaifa, 2002), hlm. 120.

andai kata usaha untuk membuat siswa melakukan apa yang diinginkan oleh guru tanpa kerja sama mereka dianggap berhasil, energi yang dihabiskan oleh guru biasanya tidak sepadan dengan apa yang dicapai.

- b. **Rasa hormat.** Rasa hormat dapat diwujudkan dengan kepedulian yang mendalam kepada para siswa dan perilaku yang memadai yang ditunjukkan oleh guru. Harus dipahami bahwa setiap orang pasti mampu, bernilai, dan cakap untuk menjadi bertanggung jawab; dan mereka harus diperlakukan secara benar. Rasa “saling menghormati” di antara guru dan siswa, adalah dasar bagi terbangunnya tanggung jawab bersama, sebagai unsur sangat penting yang harus ada dalam setiap kelas.
- c. **Optimisme.** Setiap orang mempunyai potensi yang tak terbatas. Keunikan manusia adalah tidak adanya batasan yang jelas mengenai potensi yang telah ditemukan. Pembelajaran yang menarik tidak akan ada artinya apabila optimisme mengenai potensi manusia terabaikan.
- d. **Kesengajaan.** Potensi manusia dikenali terutama dengan tempat, proses, dan program yang dirancang untuk merangsang perkembangan dan ini dapat dilakukan guru yang dengan sengaja membuat dirinya menarik, bagi diri sendiri dan orang lain, secara pribadi maupun secara profesional.

Berdasarkan penjelasan dari guru pada saat wawancara bahwa dapat dikatakan efektif dengan pembelajaran ini, karena menunjukkan bahwa saat pembelajaran anak terlihat benar-benar memanfaatkan segala fasilitas dengan maksimal dengan waktu yang disediakan, dengan demikian dapat disimpulkan agar terciptakan pembelajaran yang efektif tidak terlepas dari keterlibatan guru dan anak didik secara aktif.<sup>50</sup>

#### 4. Menyenangkan

Menyenangkan adalah pembelajaran dirancang untuk menciptakan suasana yang menyenangkan. Menyenangkan berarti tidak membelenggu, siswa berani mencoba atau berbuat, bertanya, mengemukakan pendapat sehingga siswa memusatkan perhatiannya secara penuh pada pembelajaran, dengan demikian waktu untuk mencurahkan perhatian (*time of task*) siswa menjadi tinggi. Dengan demikian, diharapkan siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Menurut Dave Maier bahwa menyenangkan atau membuat suasana belajar dalam keadaan gembira, bukan berarti menciptakan suasana ribut dan huru-hara.<sup>51</sup> Pada pembelajaran yang menyenangkan terdapat komponen penting

yang harus diperhatikan oleh seorang guru, yaitu: bangkitnya minat, adanya keterlibatan penuh, terciptanya makna, pemahaman dan penguasaan materi yang dipelajari dan munculnya nilai yang membahagiakan serta apabila dijadikan satu, maka akan melahirkan sesuatu yang baru.

Berdasarkan penjelasan di atas, Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAKEM) adalah salah satu konsep yang membantu guru menghubungkan isi materi pelajaran dengan suasana belajar mengajar yang menyenangkan dan memudahkan siswa untuk lebih paham materi pembelajaran dan mempraktikkan dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Georgi Lazanov, sugesti dapat dan pasti memengaruhi hasil situasi belajar dan setiap detail apa pun memberikan sugesti positif ataupun negatif. Beberapa teknik yang digunakan untuk memberikan sugesti positif adalah mendudukan siswa secara nyaman, memasang musik latar di dalam kelas, meningkatkan partisipasi individu, menggunakan poster untuk memberikan kesan besar sambil menonjolkan informasi dan menyediakan guru-guru yang terlatih baik dalam seni pengajaran sugestif.<sup>52</sup>

Adapun komponen-komponen yang harus dimiliki guru pendidikan anak usia dini dalam melakukan proses pembelajaran, baik sebelum maupun sesudah pembelajaran, akan dibahas berikut ini.

##### a. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran harus dirumuskan secara spesifik dalam bentuk perilaku akhir belajar. Tujuan dalam pembelajaran dapat dimaknai sebagai suatu cita-cita yang bernilai formatif, maksudnya dalam tujuan tersebut terdapat nilai yang harus ditanamkan pada anak didik. Roestiyah NK menyatakan bahwa suatu tujuan pengajaran adalah deskripsi tentang penampilan perilaku (*performance*) siswa-siswa yang diharapkan setelah mempelajari bahan pengajaran.

Tujuan pembelajaran yang penulis tekankan pada pembelajaran pada anak usia dini adalah sebagaimana yang tercantum dalam Undang-Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 14: Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada 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.

##### b. Materi Pembelajaran

<sup>50</sup>Pengamatan 29 Nopember 2016.

<sup>51</sup>William Watson Purkey dalam artikelnya berjudul “*Preparing Invitational*” hlm. 36.

<sup>52</sup>Bobbi De Potter dan Mike Hernacki, *Quantum Learning*, (Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan) terj. Alwiyah Abdurrahman, (Bandung: Kaifa, 2002), hlm. 14.

Materi pembelajaran atau materi pelajaran adalah bahan yang digunakan untuk belajar dan yang membantu anak untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>9</sup> Penyampaian materi pelajaran tidak boleh meluas dan melebar. Oleh karena itu, perlu diperhatikan kriteria untuk menyeleksi materi yang akan diajarkan. Adapun kriteria tersebut, di antaranya:

- 1) Materi pelajaran harus relevan terhadap tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.
- 2) Materi pelajaran harus sesuai dengan taraf kesulitannya dengan kemampuan siswa untuk menerima dan mengolah bahan pelajaran tersebut.
- 3) Materi pelajaran dapat menunjang motivasi siswa, antara lain relevan dengan pengalaman hidup sehari-hari siswa.
- 4) Materi pelajaran membantu siswa untuk melibatkan diri secara aktif, baik dengan berpikir sendiri maupun dengan melakukan berbagai kegiatan.
- 5) Materi pelajaran sesuai dengan prosedur pendidikan yang diikuti.
- 6) Materi pelajaran sesuai dengan media pengajaran yang tersedia.
- 7) Materi pelajaran harus mendorong siswa kreatif.

c. Metode Pembelajaran

Metode adalah cara yang teratur dan sistematis untuk melaksanakan sesuatu. Selain itu, metode dapat juga diartikan sebagai cara kerja pendidik dalam menyampaikan materi kepada siswa untuk mencapai tujuan.

Pada waktu pembelajaran, guru hendaknya merencanakan program pembelajaran yang diharapkan dapat mengantarkannya mencapai tujuan yang dikehendaki. Tujuan yang telah dirumuskan membantu guru dalam membuat perencanaan. Selain itu, metode pembelajaran dan pengalaman guru dalam mengajar sangat membantu dalam mencapai hasil yang diinginkan. Pengalaman belajar yang didapat oleh siswa selama di sekolah harus fleksibel dan tidak kaku serta perlu menekankan pada keaktifan.

d. Media Pembelajaran

Media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada dirinya. Pada pemilihan media pembelajaran diperlukan pengetahuan tentang memilih media yang tepat. Faktor yang memengaruhi dalam pemilihan media pembelajaran adalah:

- 1) Faktor siswa: siswa yang belajar, baik kuantitatif maupun kualitatif yang pada gilirannya media apa yang akan dipilih.
- 2) Faktor isi pengajaran: materi pelajaran yang sesuai dengan topik-topik yang diajarkan.
- 3) Faktor tujuan: tujuan yang hendak dicapai dalam pembelajaran tersebut.<sup>53</sup>

e. Evaluasi

Evaluasi berasal dari kata bahasa Inggris, yaitu *evaluation* yang berarti suatu tindakan untuk menentukan nilai dan sesuatu. Evaluasi pembelajaran berarti mengamati, memeriksa, meneliti maksud atau tujuan dalam merencanakan dan melaksanakan suatu kegiatan program tertentu, misalnya tujuan pembelajaran khusus (TPK) dan hasilnya hasil belajar aktual, apakah sudah sesuai dengan standar yang telah ditentukan atau belum.

Menurut pandangan E. Johnson dapat dikemukakan bahwa penilaian adalah suatu proses memilih, mengumpulkan, dan menafsirkan informasi untuk membuat keputusan, menurut Mahrens dan Lehman penilaian adalah suatu proses merencanakan, memperoleh, dan menyediakan informasi yang sangat diperlukan untuk membuat alternatif sebuah keputusan.<sup>54</sup>

Ralph Tyler mengemukakan evaluasi adalah sebuah proses pengumpulan data untuk menentukan sejumlah mana, dalam hal apa dan bagian mana tujuan pendidikan sudah tercapai. Adapun Cronbach dan Stufflebeam menambahkan bahwa evaluasi bukan hanya sekadar mengukur sejauh mana tujuan tercapai, akan tetapi juga digunakan untuk membuat keputusan. Edwind Wandt dan Gerald W. Brown menghubungkan evaluasi dalam dunia pendidikan yang maksudnya adalah kegiatan atau proses penentuan nilai pendidikan sehingga dapat diketahui mutu dan hasilnya.<sup>55</sup> Beberapa tujuan dan evaluasi pembelajaran adalah:

- 1) Untuk mengetahui dan menindaklanjuti pertumbuhan dan perkembangan yang dicapai peserta didik selama mengikuti pendidikan.
- 2) Evaluasi merupakan salah satu kemampuan profesional yang dituntut pada para pendidik anak usia dm1, sehingga evaluasi merupakan aspek yang sangat menentukan dalam

<sup>53</sup>Harjanto, *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1997), hlm. 246.

<sup>54</sup>Ali Nugraha dkk, *Materi Pokok Kurikulum dan Bahan Belajar TK*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), hlm 8.6-8.8.

<sup>55</sup>Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005), hlm. 2.

keterampilan anak usia dini, termasuk guru TK. Aspek yang dinilai dalam pendidikan anak usia dini tentunya berbeda dengan sekolah dasar ke atas di antaranya perkembangan nilai-nilai agama, perkembangan motorik, perkembangan kognitif, perkembangan bahasa, perkembangan sosial emosional.

Gambaran pelaksanaan Pembelajaran Aktif Kreatif Efektif dan Menyenangkan (PAKEM) ditunjukkan dengan berbagai kegiatan yang terjadi selama pembelajaran. Gambaran tersebut menunjukkan kemampuan yang perlu dikuasai guru untuk menciptakan keadaan tersebut. Berikut beberapa contoh kegiatan pembelajaran dan kemampuan guru:

Kemampuan Guru	Aktivitas Pembelajaran
Guru menggunakan alat bantu dan sumber belajar yang berguna.	Sesuai mata pelajaran, guru menggunakan alat yang tersedia atau yang dibuat sendiri, gambar, hiasan kelas.
Guru memberi kesempatan siswa untuk mengembangkan keterampilan.	Siswa melakukan percobaan, pengamatan, eksperimen.
Guru memberi kesempatan siswa untuk mengungkapkan gagasan sendiri secara lisan atau tulisan.	Hasil karya, melakukan diskusi atau bercakap-cakap.
Guru menyesuaikan bahan dan kegiatan belajar dengan kemampuan siswa.	Tugas perbaikan dan pengayaan diberikan.
Guru mengaitkan pelajaran dengan pengalaman sehari-hari siswa.	Siswa menerapkan hal yang dipelajari dalam kegiatan sehari-hari.
Guru menilai pembelajaran dan kemajuan belajar siswa secara terus-menerus.	Guru memantau kerja siswa dan memberikan umpan balik

Selain tergambar di atas, implementasi pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan juga tampak sebagai berikut:

- 1) Siswa terlibat berbagai kegiatan yang mengembangkan pemahaman dan kemampuan mereka dengan penekanan pada belajar melalui berbuat.
- 2) Guru menggunakan berbagai alat bantu dan berbagai cara dalam membangkitkan semangat, termasuk menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar untuk menjadikan pembelajaran menarik, menyenangkan, dan cocok bagi siswa.
- 3) Guru mengatur kelas dengan memajang buku-buku dan bahan belajar yang lebih menarik.
- 4) Guru menerapkan cara mengajar yang lebih kooperatif dan interaktif, termasuk cara belajar kelompok.

- 5) Guru mendorong siswa untuk menemukan caranya sendiri dalam pemecahan suatu masalah, untuk mengungkapkan gagasannya, dan melibatkan siswa dalam menciptakan lingkungan sekolahnya.

Melalui indikator implementasi PAKEM dapat yang muncul dalam suatu proses belajar mengajar berdasarkan apa yang dirancang oleh guru. Dan sudut siswa, dapat dilihat dan keinginan, keberanian menampilkan minat, kebutuhan, dan permasalahannya, keinginan dan keberanian serta kesempatan untuk berpartisipasi dalam kegiatan persiapan, proses dan kelanjutan belajar, penampilan berbagai usaha atau keaktifan belajar dalam menjalani dan menyelesaikan kegiatan belajar mengajar sampai mencapai keberhasilannya, Kebebasan atau keleluasaan melakukan hal tersebut di atas tanpa tekanan guru atau pihaklainnya (kemandirian belajar).

Dilihat dari sudut guru, adanya usaha mendorong, membina gairah belajar dan partisipasi siswa secara aktif, peranan guru tidak mendominasi kegiatan proses belajar siswa, guru memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar menurut cara dan keadaan masing-masing, guru menggunakan berbagai jenis metode mengajar serta pendekatan multimedia. Segi program, hendaknya konsep maupun isi pelajaran itu sesuai dengan kebutuhan, minat serta kemampuan subjek didik, program cukup jelas dapat dimengerti siswa dan menantang siswa untuk melakukan kegiatan belajar, bahan pelajaran mengandung fakta atau informasi, konsep, prinsip, dan keterampilan.

Dilihat dari situasi belajar, tampak adanya iklim hubungan intim dan erat antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, guru dengan guru, serta dengan unsur pimpinan di sekolah, gairah serta kegembiraan belajar siswa sehingga siswa memiliki motivasi yang kuat serta keleluasaan mengembangkan cara belajar masing-masing. Dari segi sarana belajar, tampak adanya sumber-sumber belajar bagi siswa, fleksibilitas waktu untuk melakukan kegiatan belajar, dukungan dan berbagai jenis media pengajaran, kegiatan belajar siswa yang tidak terbatas di dalam kelas.<sup>56</sup>

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa; Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan atau disingkat dengan PAKEM. Disebut demikian karena pembelajaran ini dirancang agar mengaktifkan anak, mengembangkan kreativitas sehingga efektif namun tetap menyenangkan. PAKEM merupakan pembelajaran yang memungkinkan siswa melakukan kegiatan yang beragam untuk mengembangkan keterampilan, sikap dan

<sup>56</sup>Nana Sudjana, *Belajar Aktif Dalam Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru, 1989), hlm. 54.

pemahaman dengan mengutamakan belajar sambil bekerja, guru menggunakan berbagai sumber belajar dan alat bantu termasuk pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar agar pembelajaran lebih menarik, menyenangkan dan efektif.

Konsep belajar aktif berusaha untuk mengajak anak didik lebih berperan serta dalam proses belajar mengajar, tidak sebatas menjadi pendengar pasif, melainkan juga melihat, mendiskusikannya, mempraktikkannya, dan mengajarkannya kepada anak yang lain.

Implementasi kreatif dalam proses pembelajaran yang mengharuskan guru dalam memotivasi dan memunculkan kreativitas peserta didik selama pembelajaran berlangsung, dengan menggunakan beberapa metode yang bervariasi, misalnya kerja kelompok, bermain peran, dan pemecahan masalah.

Pembelajaran dapat dikatakan efektif jika mampu memberikan pengalaman baru, dan membentuk kompetensi peserta didik, serta mengantarkan mereka ke tujuan yang ingin dicapai secara optimal. Hal ini, dapat dicapai dengan melibatkan peserta didik dalam perencanaan, pelaksanaan dan penilaian pembelajaran. Pembelajaran menyenangkan (*joyfull instruction*) merupakan suatu proses pembelajaran yang di dalamnya terdapat sebuah kohesi yang kuat antara pendidik dan peserta didik. Tanpa ada perasaan terpaksa atau tertekan (*not under pressure*).

Selanjutnya panulis bertanya kepada guru (Sita Tania) tentang pembelajaran di RA Ibnu Sina Palembang dengan model pembelajaran *quantum games*, apakah pembelajaran *qauntum games* menyenangkan, dikatakan bahwa “*dengan pembelajaran ini anak terlihat sangat bersemangat dalam bermain dan belajar sesama teman-temannya*”.<sup>57</sup>

Berdasarkan penjelasan tersebut bahwa dapat dikatakan menyenangkan dengan pembelajaran ini, karena menunjukkan saat pembelajaran anak terlihat sangat bersemangat dan antusias sekali yang lain dapat dilihat kenyamanan anak dalam belajar sehingga keterlibatan guru dan anak membuat suasana gembira dan tidak membosankan.<sup>58</sup>

#### **Analisis Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Quantum Games* terhadap Kreativitas Anak Usia Dini**

Ada beberapa hal yang perlu dilihat dan diamati sebelum menentukan faktor yang berkaitan dan perlu dicermati dalam proses pembelajaran yang berdaya guna antara lain; kaitan antara

bahan/materi yang akan dipelajari dengan manfaat secara langsung kepada diri peserta didik, bahan/materi tersebut berada dalam wilayah aktual peserta didik, tingkat ketertarikan peserta didik kepada bahan/materi cukup tinggi dan seterusnya.

Untuk itu dapat dianalisis berbagai faktor yang terkait dengan pembelajaran agar menghasilkan suatu pencapaian tujuan jangka pendek maupun jangka panjang yang berdayaguna.<sup>59</sup>

1. Faktor internal dan subjek didik, yakni kondisi dalam dirinya yang berkaitan langsung dengan peristiwa dan proses pembelajaran. Dalam hubungan ini dapat dikemukakan tentang kondisi psikologis berupa kesiapan mental dan perhatiannya, kesehatan jasmani, serta pengetahuan awal sebagai dasar yang perlu dikembangkan lebih lanjut.
2. Faktor eksternal berupa lingkungan fisik; meliputi situasi ruangan, pencahayaan dan pertukaran udara yang sehat dan nyaman serta sarana dan fasilitas yang memadai. Dalam pengertian ini juga tercakup lingkungan non fisik berupa kondisi lingkungan yang tidak kontradiktif dengan proses yang berlangsung misalnya suara yang ribut, riuh rendah dan hiruk-pikuk karena dekat pasar atau dekat dengan terminal angkutan dan sebagainya.
3. Faktor sistem yang berlaku dalam suatu institusi pendidikan, dalam arti apa yang dilaksanakan oleh para guru sebagai fasilitator dan motivator dalam pembelajaran dipengaruhi oleh sistem yang dianut. Jika sistemnya bersifat demokratis dan tidak sentralistis, maka akan memberikan keleluasaan guru-guru untuk berkreasi dan berinisiatif guna mengembangkan situasi pembelajaran yang baik. Tetapi jika sebaliknya, maka situasi akan menjadi kaku dan formalistik.
4. Faktor tujuan yang ingin dicapai, misalnya suatu proses pembelajaran dirancang untuk tujuan jangka pendek berupa *crash program*, akan berbeda metode pembelajarannya dengan lembaga pendidikan yang mementingkan tujuan yang berjangka panjang. Tujuan jangka pendek biasanya lebih mementingkan pencapaian hasil berupa keterampilan dasar yang segera harus dikuasai, sedangkan lembaga yang bertujuan jangka panjang biasanya mementingkan pendalaman ilmu dan penguasaan problem-problem ilmiah tertentu sebagai alat untuk menghadapi masa depan.

Dari beberapa faktor yang disebutkan di atas, dapat diketahui bahwa pembelajaran sebagai proses interaktif antara subjek belajar, guru sebagai fasilitator dan motivator, sarana dan media pembelajaran perlu saling bekerjasama

<sup>57</sup>Wawancara dengan guru tanggal 5 Desember 2016.

<sup>58</sup>Pengamatan 5 Desember 2016.

<sup>59</sup>Nandang Kosasih, *Op.Cit.*, hlm. 39.

agar menghasilkan suatu perubahan yang bermakna pada diri peserta didik sebagaimana ditetapkan sebagai tujuan pembelajaran yang nantinya berdayaguna dan berhasil guna.

Selanjutnya panulis bertanya kepada guru (Herawati Shaf) tentang pembelajaran di RA Ibnu Sina Palembang dengan model pembelajaran *quantum games*, apakah pembelajaran *qauntum games* berpengaruh terhadap belajar anak, dikatakan bahwa “*dengan pembelajaran ini anak terlihat berangsur-angsur mengalami perubahan yang tentunya lebih dari sebelumnya*”.<sup>60</sup>

Dalam pelaksanaan kegiatan belajar diperlukan strategi tertentu agar kegiatan tersebut dapat menghasilkan suatu perubahan yang diinginkan. Strategi yang digunakan hendaknya dapat dikuasai oleh guru yang bersangkutan sehingga dapat mengantarkan peserta didiknya kepada perubahan yang direncanakan. Ada dua strategi belajar yang ditempuh untuk melaksanakan kegiatan belajar tersebut yakni belajar mandiri (*autodidak* atau *personal learning*) dan belajar kelompok.

Belajar mandiri memerlukan suatu kondisi yang baik, mulai dari dalam diri subjek belajar sampai kepada lingkungan belajar yang bersangkutan. Maslow misalnya berpendapat sebagaimana dimuat dalam Ivor K. Davies dalam Nandang Kosasih memberikan suatu pendekatan dalam rangka memperkuat kondisi yang dimiliki seseorang yang menjalani kegiatan belajar melalui pendekatan kebutuhan manusia antara lain:<sup>61</sup>

1. Kebutuhan fisiologis, yakni menghindari rasa lapar, haus dan sebagainya.
2. Kebutuhan keamanan, yakni jangan sampai ada gangguan dalam proses yang sedang dijalani.
3. Kebutuhan berkerabat, yakni terjalannya suatu suasana yang bersahabat dengan orang-orang sekitar.
4. Kebutuhan penghargaan, bahwa apa yang dilakukannya itu cukup mendapatkan pengertian dari manusia lainnya.
5. Kebutuhan berusaha, bahwa apa yang sedang dijalani itu merupakan suatu proses pengembangan diri secara konstruktif.

Sehubungan dengan hal tersebut maka pemilihan strategi belajar tertentu dalam upaya mencapai hasil yang efektif, memerlukan beberapa indikator untuk memastikan berlangsung tidaknya kegiatan belajar yang dimaksud.

1. Kesiapan subjek belajar dalam arti telah memiliki dan berada dalam suasana psikologis yang mantap dan tidak dalam keadaan labil atau kurang menentu.

2. Bahan yang akan dipelajari benar-benar mempunyai tingkatan yang diutamakan pada saat itu sehingga kepadanya tertuju segala perhatian atau konsentrasi.
3. Alat bantu yang memadai tersedia guna teiadinya proses belajar secara normal terutama aspek lingkungan belajar yang bila perlu menekan semaksimal mungkin adanya gangguan yang akan memecah perhatian subjek belajar.
4. Penggunaan waktu belajar yang efisien dalam artian hasil yang ingin dicapai secara terukur dapat dibandingkan dengan jumlah waktu yang dihabiskan untuk itu.
5. Tingkat kepuasan jiwa dalam menghadapi perubahan yang cukup berarti sebagai salah satu hasil belajar secara kualitatif didapatkan dan proses tersebut.

Kelima indikator tersebut dapat menjadi perangkat yang perlu dipertimbangkan dalam menilai serta mengukur sejauh mana kegiatan belajar tersebut dapat dikatakan efektif dan mencapai hasil yang diharapkan.

Efektivitas pencapaian tujuan suatu pembelajaran yang efektif dapat dijelaskan sebagai berikut. Pembelajaran terstruktur sering menampilkan suatu rangkaian peristiwa pembelajaran yang sangat formalistik, artinya pihak yang terlibat di dalamnya terseret ke dalam situasi yang bersifat mekanis dengan urutan-urutan tertentu yang nyaris dianggap tabu untuk diubah dan dimodifikasi. Padahal sesungguhnya pembelajaran tersebut dapat dilakukan dengan berbagai variasi serta pengembangan yang diperlukan. Katakanlah diperlukan improvisasi yang variatif guna memberikan ruang yang bersifat manusiawi kepada para peserta didik yang memiliki kekurangan dan segala kelebihanannya masing-masing.

Ada beberapa indikator pembelajaran yang efektif antara lain:

1. Berusaha mengendalikan apapun masalah yang tersisa pada pihak peserta didik dalam proses pembelajaran.
2. Memberikan solusi terhadap masalah belajar yang dihadapi oleh setiap peserta didik.
3. Terciptanya hubungan timbal balik yang harmonis yakni hubungan personal yang akrab tetapi sangat demokratis.
4. Menjauhkan secara bertahap kemungkinan adanya konflik antara guru dengan peserta didik.
5. Mempertahankan kekuatan motivasi belajar para peserta didik, berdasarkan suatu pandangan dan paradigma baru dalam pengajaran yakni “*pupil centered*”.

Berikut ini panulis bertanya kepada guru (Diana Mulyasari) tentang pembelajaran di RA Ibnu Sina Palembang dengan model pembelajaran

<sup>60</sup>Wawancara dengan guru tanggal 5 Desember 2016.

<sup>61</sup>Nandang Kosasih, *Op.Cit.*, hlm. 40.

*quantum games*, apakah pembelajaran *qauntum games* berpengaruh terhadap belajar anak, dikatakan bahwa “*sebelum menerapkan pembelajaran qauntum games kepada anak terlihat semangat belajarnya kurang, begitu dilaksanakan pembelajaran qauntum games anak menjadi berubah dalam belajar seperti yang terlihat sangat antusias dan banyak bertanya*”.<sup>62</sup>

Efektivitas pencapaian tujuan instruksional dapat diukur dengan alat evaluasi yang dikembangkan oleh guru yang bersangkutan. Ketika tujuan instruksional dari suatu proses pembelajaran itu menuntut adanya pencapaian kompetensi tertentu dan peserta didik, maka alat evaluasi harus dibuat dalam bentuk yang spesifik guna membayangkan suatu sosok yang memiliki kompetensi tertentu sebagai hasil dari pembelajaran yang mereka jalani. Hal tersebut tentu saja berbeda dengan tujuan pembelajaran instruksional pada masa-masa sebelumnya, di mana sudah dianggap cukup berhasil seorang guru melakukan pembelajaran jika peserta didik telah dapat menguasai bahan ajar sebanyak 80% lebih.<sup>63</sup>

Keragaman tipikal para peserta didik semakin memperkuat alasan kenapa seorang guru perlu menggunakan strategi, media, cara serta upaya lainnya dalam proses pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran antara lain didasarkan atas pandangan bahwa untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan, perubahan-perubahan sikap dan perilaku dapat terjadi karena interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya. Hal tersebut dikembangkan oleh Bruner sebagaimana dikutip oleh Azhar, ada tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman piktorial/gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*). Pemilihan salah satu modus belajar tersebut biasanya didasarkan pada tingkat perkembangan jiwa dan kemampuan berfikir para peserta didik yang dibelajarkan, mulai dan kemampuan nyata dan praktis sampai kepada kemampuan yang abstrak.

Dari ketiga modus belajar tersebut para guru sebagai fasilitator kegiatan dan proses pembelajaran dapat melakukan berbagai trik untuk menggunakan salah satunya atau ketiga-tiganya sekaligus sesuai dengan bahan yang sedang dibahas dalam pembelajaran tersebut. Dalam perkembangannya kemudian dapat dilihat bagaimana sebuah kegiatan belajar dan pembelajaran itu di dalamnya dilakukan sebuah proses yang terkadang kurang taat azas terhadap berbagai teori yang sedang berkembang, namun dalam tatanan dan prinsipnya masih juga

menggunakan rumus dan patokan-patokan umum yang berlaku.

Sikap positif adalah perilaku yang ditumbuhkan atau ditimbulkan oleh sugesti positif yang diberikan guru kepada anak. Pemberian sikap positif inilah yang melahirkan pembelajaran yang efektif. Karena berangkat dari sikap yang positif anak akan merasa dihargai keberadaannya dan merasa dianggap penting oleh lingkungan sosialnya. Seperti yang diungkap DePorter dan Hernacki bahwa kehormatan diri yang tinggi adalah material penting dalam membentuk pelajar yang sehat dan bahagia.<sup>64</sup>

Dapat dilakukan di antaranya dengan cara mengatur lingkungan fisik, misalnya dengan memperindah lingkungan belajar dengan tanaman, seni, musik. Selain itu, diupayakan pengelolaan lingkungan emosional anak sebaik mungkin. Hal ini, dilakukan dengan membentuk jalinan pengertian antara siswa dan guru sehingga diperoleh daerah yang nyaman secara emosional.

Setelah itu anak diberi tantangan fisik sebagai terbosan pembelajaran untuk mematahkan mitos “aku tidak mampu” Seperti dengan pelajaran tali-temali yang digunakan oleh anak untuk memanjat pohon tinggi, berjalan di atas tali, melompat dan papan kecil ke atas galah untuk meraih palang, dan menjatuhkan diri dari ujung tangga ke dalam rengkuhan tangan-tangan anggota tim yang sudah menunggu di bawah, pelajaran kekuatan berjalan, suatu olahraga yang menegangkan, dan mematahkan papan, di mana siswa memukul papan dengan tangan kosong. Kegiatan ini adalah untuk membangun kepercayaan diri mereka bahwa mereka mampu untuk berhasil dan juga untuk mematahkan mitos “aku tidak bisa” yang membuat orang mundur dalam kehidupannya.

Kegiatan-kegiatan tersebut juga diterapkan dalam pembelajaran anak usia dini. Karena dalam pembelajaran anak usia dini pada hakikatnya adalah kegiatan bermain.<sup>65</sup> Kegiatan yang melibatkan fisik sebagai terobosan pembelajaran untuk memberikan sugesti positif kepada anak adalah selaras dengan sifat aktivitas bermain. Oleh karenanya konsep belajar dalam *quantum learning* yang memberikan sikap positif melalui tantangan fisik yang diberikan kepada anak sama sekali tidak bertentangan dengan pembelajaran anak usia dini, bahkan hal itu diperlukan untuk memberi sugesti positif kepada anak. Tentu dengan sesuai tahap-tahap perkembangan anak. Adapun perkembangan awal kehidupan manusia adalah:<sup>66</sup>

- Tahun pertama, belajar berjalan.

<sup>62</sup>Wawancara dengan guru tanggal 6 Desember 2016.

<sup>63</sup>Nandang Kosasih, *Op.Cit.*, hlm. 42.

<sup>64</sup>Bobby DePorter dan Mike Hernacki, *Op.Cit.*, hlm. 88.

<sup>65</sup>*Ibid.*, hlm. 89.

<sup>66</sup>*Ibid.*, hlm. 90.

- Tahun kedua, mulai berkomunikasi dengan bahasa.
- Tahun kelima, mengenal 90% semua kata yang digunakan orang dewasa.
- Tahun keenam, belajar membaca.

Menurut DePorter dan Hernacki, dalam metode *quantum learning* lingkungan dipersiapkan sehingga siswa merasa penting, aman, dan nyaman.<sup>67</sup> Langkahnya yaitu dengan menyiapkan lingkungan fisik yang diperindah dengan tanaman, seni, dan musik. Ruangan harus dirasakan nyaman dan tepat untuk kegiatan belajar yang seoptimal mungkin. Untuk penyiapan lingkungan emosional juga perlu diperhatikan.

Paradigma tersebut selaras dengan pembelajaran anak usia dini, karena dalam pedoman penerapan pendekatan “*Beyond Centers and Circle Time*” (pendekatan sentra dan saat lingkaran) dalam pendidikan anak usia dini disebutkan bahwa proses pembelajarannya meliputi kegiatan sebagai berikut:

- Penataan lingkungan.
- Penyambutan anak.
- Main pembukaan (pengalaman/gerak kasar).
- Transisi 10 menit.
- Kegiatan inti di masing-masing kelompok.
- Makanbekal.
- Kegiatan penutup.<sup>68</sup>

Pandangan pertama dan teori *quantum learning* ini memiliki relevansi dengan metode pembelajaran anak usia dini. Jika pembelajaran anak menerapkan sugesti positif, maka anak akan memiliki sikap positif bagi keberhasilannya. Jika dalam pembelajaran dilakukan penyiapan lingkungan fisik maka anak akan belajar nyaman, aman dan menyenangkan.

Dalam pendidikan Islam, pemberian sikap positif dalam pembelajaran anak usia dini merupakan aspek penting dalam membentuk kepribadian anak. Hal ini, sesuai dengan firman Allah dalam Surat Ali-Imran ayat 159, yang artinya:

“maka disebabkan rahmat dan Allah-lah kamu berlaku lemah lembut terhadap mereka. Sekiranya kamu bersikap keras lagi berhati kasar, tentulah mereka menjauhkan diri dari sekelilingmu. Karena itu maafkanlah mereka ....”

Guru adalah teladan bagi anak didiknya. Ucapan guru pasti akan memengaruhi anaknya baik dari segi positif maupun negatif. Perkataan kotor dan penghinaan akan berdampak negatif bagi

anaknya, bahkan bisa merusak jiwanya. Hal tersebut, dikuatkan oleh Hamruni yaitu menggunakan bahasa yang positif untuk meningkatkan tindakan-tindakan positif, yang merupakan faktor penting untuk merangsang fungsi otak yang paling efektif. Semua ini dapat pula menunjukkan gaya belajar yang terbaik dari setiap orang, dan menciptakan pegangan dari saat-saat keberhasilan yang meyakinkan.

### Referensi:

- Aliah B. Purwakania Hasan. 2006. *Psikologi Perkembangan Islami: Menyingkap Rentang Kehidupan Manusia dari Prakelahiran hingga Pascakematian*. Jakarta: Rajawali Press.
- Anggoro, M. Toha, dkk. 2008. *Metode Penelitian*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asmawati, Luluk, dkk. 2010. *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Daryanto. 2013. *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung: Yrama Widya.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1994. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- DePorter, Bobby, dkk. 2010. *Quantum Teaching: Mempraktikkan Quantum Learning di Ruang-Ruang Kelas (terj)*. Bandung: Mizan Media Utama.
- Desmita. 2009. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik Panduan bagi Orang Tua dan Guru dalam Memahami Psikologi Anak Usia SD, SMP, dan SMA*, Bandung: Rosda.
- Dimiyati dan Mudjiono. 1999. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Pusat Perlakuan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan dengan PT Rineka Cipta.
- Fadlillah. 2014. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan*. Jakarta: Prenanda Media.
- Fadlillah, Muhammad. 2012. *Desain Pembelajaran PAUD*. Yogyakarta: Arruz Media.
- Fadlillah, Muhammad, lilif mualifatu khorida. 2013. *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Arruz Media.
- Johnson, Elaine B. 2006. *Contextual Teaching and Learning: Menjadikan Kegiatan Belajar-mengajar Mengasyikkan dan Bermakna (terj)*. Bandung: Mizan Media Utama.
- Hamruni. 2009. *Strategi dan Model-model Pembelajaran Aktif Menyenangkan*. Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga.
- Kartono, Kartini. 2003. *Kenakalan Remaja*. Jakarta: PT Raya Grafindo Persada.

<sup>67</sup>Ibid., hlm. 91

<sup>68</sup>Tim Penyusun, *Pedoman Penerapan Pendekatan Beyond Centers and Circle Time (Pendekatan Sentra dan Saat Lingkaran) dalam Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Depdiknas RI, 2006), hlm. 9-18.

- Kis Rahayu. 2008. *Konsep Pendekatan BBCT*. Yogyakarta: Bidang PLS Dinas Pendidikan DIY.
- Kosasih, Nandang, Dede Sumarna. 2013. *Pembelajaran Quantum dan Optimalisasi Kecerdasan*, Bandung: Alfabeta.
- Kowani. 2005. *Penanggulangan Penyalagunaan Narkoba*. Jakarta: Gunung Agung.
- Makmun Mubayyin. 2007. *Kecerdasan dan Kesehatan Emosional Anak*. Jakarta: Pustaka Al-Kautsar
- Montessori, Maria. 2008. *The Absorbent Mind, Pikiran yang Mudah Menyerap*, (terj). Yoyakarta: Pustaka Pelajar.
- Munandar, Utami. 2009, *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ngalim Purwanto. 1998. *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*. Bandung: Rosda.
- Rahayu, Siti. 2001. *Pembinaan Anak*. Jakarta: DPP Karya Pembangunan.
- Sardiman. 2010. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali.
- Shochib, Moch. 2004. *Pola Asuh Orang Tua*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Silberman, Melvin L. 2012. *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif (terj)*. Bandung: Nusamedia Nuansa Cendekia.
- Slameto. 2006. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Bina Aksara.
- Sudarsono. 2005. *Etika Islam Tentang Kenakalan Remaja*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Syaiful Sagala. 2010. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Jakarta: Alfabeta Bandung.
- Syamsuddin, Abin. 1999. *Analisis Posisi Sistem Pembangunan Pendidikan*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Biro Perencanaan Sekretariat Jendral.
- Tim. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Trianto, Ibnu Badar al-Tabany. 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik: Bagi Anak Usia Dini TK/RA dan Anak Usia Kelas Awal SD/MI: Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Undang-Undang RI. 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Bandung: Citra Umbara.
- Wasty Soemanto. 2006. *Psikologi Pendidikan Landasan Kerja Pemimpin Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Win Wenger. 2003. *Memadukan Quantum Teaching & Learning*. terj. Ria Sirait Purwanto. Bandung: Nuansa.
- Wiyani, Novan Ardy. 2013. *Bina Karakter Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Arruz Media.
- Wiyani, Novan Ardy. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media.
- Yong, Agus F. Tang, dkk. 1994. *Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Gramedia.
- <http://tyaset4.blog.com/2016/03/16/definisi-kreativitas/>;