

**FUNGSI PERMAINAN DALAM MENINGKATKAN
KREATIVITAS BELAJAR ANAK DI TARBIYATUL ATHFAL
ASHABUL KAHFI MALANG**

SKRIPSI

Oleh :

Mahmudah
03110063



JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS TARBIYAH

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MALANG

2008

**FUNGSI PERMAINAN DALAM MENINGKATKAN
KREATIVITAS BELAJAR ANAK DI TARBIYATUL ATHFAL
ASHABUL KAHFI MALANG**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Malang untuk
Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana
Pendidikan Islam (S.Pdi)*

Oleh :

Mahmudah
03110063



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM

FAKULTAS TARBIYAH

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MALANG

2008

HALAMAN PERSETUJUAN

**FUNGSI PERMAINAN DALAM MENINGKATKAN
KREATIVITAS BELAJAR ANAK DI TARBIYATUL ATHFAL
ASHABUL KAHFI MALANG**

Oleh :

Mahmudah
03110063

Disetujui oleh :

Dosen Pembimbing

Drs. A. Fatah Yasin, M.Ag
NIP. 150 267 735

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam

Drs. Moh. Padil, M.PdI
NIP. 150 287 892

HALAMAN PENGESAHAN

FUNGSI PERMAINAN DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR ANAK DI TARBIYATUL ATHFAL ASHABUL KAIFI MALANG

Skripsi

Dipersiapkan dan disusun oleh
Mahmudah (03110063)
telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal
14 April dengan nilai B+
dan telah dinyatakan diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
strata satu Sarjana Pendidikan Islam
(S.Pd.I)
pada tanggal : 14 April 2008

Panitia Ujian

Ketua Sidang,

Sekretaris Sidang,

Drs. A. Fatah Yasin, M.Ag
NIP. 150 287 892

Drs. Moh. Padil, M.Pd.I.
NIP. 150 267 235

Penguji Utama,

Pembimbing,

Drs. Rasmiyanto, M. Ag
NIP. 150 287 838

Drs. A. Fatah Yasin, M. Ag
NIP. 150 287 892

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Malang

Prof. Dr. H.M. Djunaidy Ghony
NIP. 150 042 031

PERSEMBAHAN

Ku persembahkan karya tulis ini kepada

Bapak dan Ibu Tercinta yang dengan kasih sayangnya kuraih cita-citaku

(terima kasih Bapak,terima kasih Ibu.....)

Kakak-kakakku tersayang

Mbak lakah, mas imam, mas baker, dan mas udin dan juga tidak lupa buat kakak iparku

Mbak rupiyah dan mbak anik

(terima kasih ya semuanya, kini adikmu telah lulus lo.....???)

Serta teman-temanmu semua seperjuangan

(dilah, diyah, dina, irul, Isti, anwar, nugroho, dan juga mas Irul yang ada di Lampung)

Serta tidak lupa terima kasih kepada sohibku Arifin yang selalu

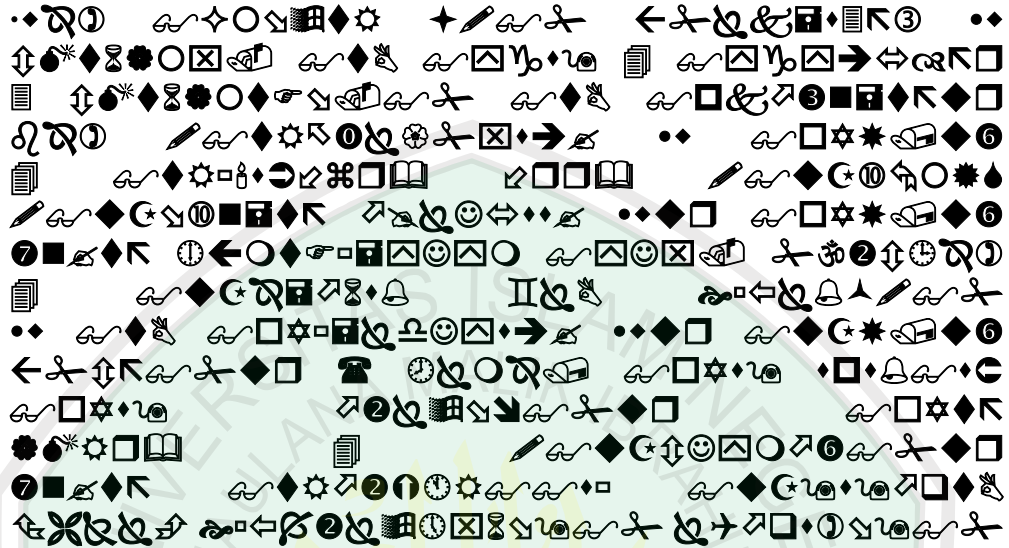
Memberi support setiap saat agar skripsi dapat segera selesai

Dan khusus buat sahabatku Fashihah

(terima kasih banyak karma kamu telah menjadi teman curhatku)

Dan juga almamaterku

MOTTO



“ Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya. ia mendapat pahala (dari kebajikan) yang diusahakannya dan ia mendapat siksa (dari kejahatan) yang dikerjakannya. (mereka berdoa): "Ya Tuhan kami, janganlah Engkau hukum kami jika kami lupa atau kami tersalah. Ya Tuhan kami, janganlah Engkau bebankan kepada kami beban yang berat sebagaimana Engkau bebankan kepada orang-orang sebelum kami. Ya Tuhan kami, janganlah Engkau pikulkan kepada kami apa yang tak sanggup kami memikulnya. beri ma'afilah Kami; ampunilah Kami; dan rahmatilah kami. Engkaulah penolong kami, Maka tolonglah kami terhadap kaum yang kafir."

(QS. Al Baqarah : 286)

NOTA DINAS PEMBIMBING

Drs. A Fatah Yasin, M.Ag
Dosen Fakultas Tarbiyah
Universitas Islam Negeri Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Mahmudah Malang, Maret 2008
Lamp : 4 (empat) Eksemplar

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Malang
Di

Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sesudah beberapa kali melakukan bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini :

Nama	: Mahmudah
NIM	: 03110063
Jurusan	: Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi	: Fungsi Permainan Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Anak di Tarbiyatul Athfal Ashabul Kahfi Malang

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan.

Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Pembimbing

Drs. A. Fatah Yasin, M.Ag

NIP. 150 267 735

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Malang, 7 April 2008

Mahmudah

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji dan syukur alhamdulillah kami panjatkan kehadirat Allah SWT, penguasa dan pemelihara alam semesta atas segala limpahan Rahmat, Karunia, serta Hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir perkuliahan penulis yang berjudul “ **Fungsi Permainan Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Anak di TA Ashabul Kahfi Malang**”.

Dengan segala ketulusan hati, penulis layangkan Do'a semoga Allah SWT melimpahkan segenap kesejahteraan serta keselamatan keharibaan Nabi dan Rasul-Nya, Muhammad SAW.

Disamping itu penulis sampaikan ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada seluruh pihak yang telah membantu atau berjasa dalam penulisan skripsi ini, terutama ditujukan kepada :

1. Bapak dan Ibu tercinta selaku orang tua penulis dan seluruh keluarga
2. Bapak Prof. DR. H. Imam Suprayugo selaku rector UIN Malang dan seluruh stafnya yang memberikan pelayanan baik kepada penulis.
3. Bapak Prof. Dr. H. M. Djunaidi Ghony, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Malang.

4. Bapak Drs. Moh. Padil, M.Pd.I, selaku ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Malang.
5. Bapak Drs. A. Fatah Yasin, M.Ag selaku dosen pembimbing dalam penulisan skripsi ini.
6. Para Bapak/ Ibu dosen UIN Malang yang telah menambah khazanah keilmuan penulis.
7. Ustadzah Ade Mashita, SE selaku kepala sekolah Tarbiyatul Athfal Ashabul Kahfi Malang beserta seluruh stafnya yang telah banyak memberikan bantuan demi terselesainya skripsi ini.
8. Teman-temanku yang telah memberikan bantuan dengan mencurahkan tenaga dan waktunya hingga terselesaikannya skripsi ini.

Senantiasa saya berdo'a semoga andil dan jasa yang disumbangkan kepada penulis dapat dipandang sebagai amal shaleh yang selayaknya memperoleh imbalan yang berlipat ganda dari Allah SWT.

Penulis sadar bahwa tidak ada yang tidak salah, kecuali Allah SWT yang Maha Benar, karena itulah koreksi maupun kritik yang konstruktif selalu penulis nanti dalam rangka kesempurnaan skripsi ini.

Terakhir penulis berharap semoga skripsi ini dapat mendatangkann manfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya. Amin.

Malang, 7 April 2008

Penulis

DAFTAR TABEL

Tabel I	: Tentang jenis barang dalam ruangan guru TA Ashabul Kahfi
Tabel II	: Tentang jenis barang dalam ruangan kepala sekolah
Tabel III	: Tentang jenis barang dalam ruang belajar anak
Tabel IV	: Tentang barang-barang dalam ruang sudut ketuhanan
Tabel V	: Tentang jenis barang dalam ruangan sudut kebudayaan
Tabel VI	: Tentang jenis barang dalam ruangan sudut keluarga
Tabel VII	: Tentang jenis barang dalam ruangan sudut pembangunan
Tabel VIII	: Tentang jenis barang dalam ruangan sudut alam sekitarnya
Tabel IX	: Tentang alat-alat permainan luar
Tabel X	: Tentang jenis barang dalam ruangan perpustakaan
Tabel XI	: Tentang jenis barang dalam ruangan uks

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran I : Akta tanah
- Lampiran II : Struktur organisasi TA Ashabul Kahfi Malang
- Lampiran III : Susunan Struktur organisasi TA Ashabul Kahfi tahun ajaran
2007/2008
- Lampiran IV : Grafik perkembangan siswa kelas A
- Lampiran V : Grafik perkembangan siswa kelas B
- Lampiran VI : Denah lokasi TA Ashabul Kahfi
- Lampiran VII : Grafik penerimaan santri baru TA Ashabul Kahfi
- Lampiran VIII: Daftar nama guru TA Ashabul Kahfi
- Lampiran IX : Jadwal pelajaran TA Ashabul Kahfi
- Lampiran X : pedoman interview
- Lampiran XI : Surat permohonan izin penelitian di TA Ashabul Kahfi
- Lampiran XII : Surat bukti penelitian di TA Ashabul Kahfi
- Lampiran XIII: Surat bukti konsultasi

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING	vii
SURAT PERNYATAAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
DAFTAR ISI	xii
ABSTRAK	xiv
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. kegunaan penelitian	6
E. Sistematika Pembahasan	7
BAB : II KAJIAN PUSTAKA	
A. Fungsi Permainan bagi kehidupan anak	9
1. Arti bermain bagi anak.....	12
2. Macam-macam permainan	24
3. Fungsi bermain bagi perkembangan anak.....	36
4. Peranan pendidik dalam aktivitas bermain	40
B. Kreativitas pada anak	43
1. Arti kreativitas.....	43
2. Cara meningkatkan kreativitas	47
3. Bentuk-bentuk Kreativitas	52
4. Dampak kreativitas.....	54

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	60
B. Kehadiran Peneliti.....	62
C. Lokasi Penelitian.....	63
D. Sumber Data.....	64
E. Prosedur Pengumpulan Data.....	65
F. Analisis Data	68
G. Pengecekan keabsahan Data	70

BAB IV : HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi obyek penelitian	
1. Sejarah singkat	72
2. Maksud dan tujuan berdirinya TA	74
3. Identitas Sekolah	75
4. Visi, misi, dan strategi TK/ KB.....	79
5. Struktur Organisasi	81
6. Profil Guru di TK/ KB	84
7. Profil siswa di TK/ KB	85
8. Keadaan sarana dan prasarana	90
B. Paparan hasil penelitian	
1. Pelaksanaan permainan di TK.....	97
2. Fungsi dan dampak permainan dalam peningkatan kreativitas	103

BAB V : PEMBAHASAN

A. Pelaksanaan Permainan di TA Ashabul Kahfi	107
B. Fungsi serta dampak permainan dalam kreativitas.....	113

BAB VI : PENUTUP

A. Kesimpulan	116
B. Saran.....	118

Daftar Pustaka.....	119
----------------------------	------------

Lampiran-lampiran

ABSTRAK

Mahmudah, Fungsi Permainan Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Anak (Studi kasus di TA Ashabul Kahfi Malang). Skripsi, jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah, Universitas Islam Negeri Malang (UIN) Malang. Pembimbing Drs. A. Fatah Yasin, M.Ag.

Bermain merupakan gejala umum yang terjadi disemua kalangan manusia khususnya masa anak-anak. Bermain adalah kesibukan yang dipilih sendiri tanpa ada unsur paksaan. Ini sangat cocok dengan jiwa anak-anak yang imajinatif. Sehingga apabila dipupuk dengan baik maka dapat mendukung tumbuhkembangnya kreativitas belajar anak. Selain itu, permainan sarana penting untuk mensosialisasikan anak menjadi anggota suatu masyarakat sehingga mereka bisa mengenal dan menghargai anggota masyarakat yang lain. Namun sayangnya banyak orang tua menganggap permainan adalah perkara yang tidak penting, sehingga mereka sering mengabaikannya. Tentu saja apabila hal ini dibiarkan terjadi maka akan mengancam perkembangan kreativitas belajar anak.

Berangkat dari latar belakang masalah itulah penulis berminat membahasnya dalam skripsi dan mengambil judul Fungsi Permainan Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Anak di TA Ashabul Kahfi Malang dengan mengambil rumusan masalah yaitu 1) Bagaimanakah pelaksanaan permainan yang ada di TA Ashabul Kahfi Malang, dan 2) Apakah fungsi serta dampak permainan terhadap kreativitas belajar anak di TA Ashabul Kahfi. Serta memiliki tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui sistem pelaksanaan permainan di TA Ashabul Kahfi Malang dan juga untuk mengetahui fungsi serta dampak permainan permainan dalam meningkatkan kreativitas belajar pada anak melalui sarana bermain di TA Ashabul Kahfi Malang.

Penelitian yang penulis lakukan termasuk penelitian kualitatif deskriptif. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah : wawancara, dokumentasi, dan observasi. Sedang untuk menganalisisnya penulis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Yaitu data-data yang berbentuk lesan atau tulisan dari obyek penelitian dan tingkah laku yang diamati peneliti digambarkan secara menyeluruh sesuai dengan kondisi sebenarnya.

Dari paparan deskripsi diatas, maka penulis mengambil kesimpulan bahwa: 1) Dalam pelaksanaan aktivitas bermain sikap anak didik diberikan kebebasan untuk mengembangkan potensi serta daya kreasinya sesuai dengan bakat dan minatnya, 2) Sedangkan fungsi serta dampak permainan terhadap kreativitas adalah anak didik dapat memperoleh kreativitas penuh dan inisiatifnya dengan kesenangan dan kegembiraan, dapat menumbuhkan semangat belajar pada diri anak.

Kata kunci : Permainan, kreativitas belajar anak



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Taman kanak-kanak adalah salah satu lembaga pendidikan yang mempunyai peranan penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak di masa depan, sebab disamping sebagai langkah awal dalam melepaskan diri dari lingkungan keluarga juga sebagai upaya awal untuk membawa diri anak kepada suatu persiapan mental yang mantap untuk melangkah kedalam proses pendidikan selanjutnya yaitu Sekolah Dasar. Taman Kanak-kanak adalah suatu lembaga pendidikan pra sekolah yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh anak. Sebagaimana yang telah diungkapkan oleh ahli dalam pendidikan anak yaitu Deutsch dan Hechinger yaitu :

Pertama, bahwa tidak benar jika kita hanya berdiam diri dan hanya menunggu datangnya perkembangan, baik perkembangan intelek maupun perkembangan tingkah laku anak; perkembangan itu perlu dibimbing dan dirangsang. Ini berarti bahwa masa peka atau perlu dirangsang. Kedua, bahwa semua anak dapat belajar dan lebih dari mereka ingin belajar banyak dan selekas mungkin.¹

Seiringan dengan era globalisasi serta perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang semakin pesat ini, maka diperlukan tenaga terampil, terdidik dan berpengalaman yang siap pakai dalam

¹ Supartinah Pakasi, *Anak Dan Perkembangannya. Pendekatan Psikologis Pedagogis Terhadap Generasi Muda*, (Jakarta : PT. Gramedia, 1981), hlm 3.

menghadapinya. Oleh sebab itu diperlukan adanya pendidikan pra sekolah yang dapat mempersiapkan anak dalam menggali potensi dirinya agar menjadi insan yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT. Dalam hal ini diperlukan adanya sarana yang menguak isi dunia anak yang sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangannya, yaitu permainan. Dalam artian permainan merupakan sarana yang mendapat prioritas utama bagi diri anak untuk menyalurkan segala keinginannya tanpa menghiraukan akibatnya. Suatu contoh Wati bermain pasaran dengan tanah lempung, karena asyiknya sampai tidak menghiraukan lapar, badannya kotor, kusut, dan sebagainya.

Bermain merupakan gejala yang umum, baik didunia hewan maupun dilingkungan masyarakat, seperti lingkungan anak-anak pemuda dan orang-orang dewasa. Permainan adalah kesibukan yang dipilih sendiri tanpa ada unsur paksaan, tanpa didesak oleh rasa tanggung jawab. Sebagaimana yang telah dikatakan oleh Dra. Kartini Kartono bahwa bermain atau permainan adalah merupakan sarana penting untuk mensosialisasikan anak, yaitu sarana untuk mengintrodusir anak menjadi anggota dari suatu masyarakat, agar anak bisa mengenal dan menghargai masyarakat manusia. Dalam suasana permainan itu tumbuhlah rasa kerukunan yang sangat besar artinya bagi pembentukan jiwa sosial sebagai manusia budaya.²

Peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan prasyarat mutlak untuk mencapai tujuan pendidikan. Salah satu wahana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia tersebut adalah melalui

² Kartini Kartono, *Psikologi Anak* (Alumni: Bandung, 1986), hlm.126.

pendidikan sehingga kualitas pendidikan harus senantiasa ditingkatkan. Sebagai factor penentu keberhasilan pendidikan, pada tempatnya kualitas sumber daya manusia ditingkatkan melalui program pendidikan yang dilaksanakan secara sistematis dan terarah berdasarkan kepentingan yang mengacu pada kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dan dilandasi oleh keimanan dan ketaqwaan (IMTAQ).³

Dalam TAP MPR RI No. IV/ MPR/ 1999/ Tentang Garis-garis Besar Haluan Negara, disebutkan : mengembangkan kualitas sumber daya manusia sedini mungkin secara terarah, terpadu, dan menyeluruh melalui berbagai upaya proaktif oleh seluruh komponen bangsa agar generasi muda dapat berkembang secara optimal disertakan dengan hak dukungan dan lingkungan sesuai dengan potensinya.⁴

Perwujudan manusia berkualitas tersebut menjadi tanggungjawab pendidikan, terutama dalam mempersiapkan peserta didik menjadi subyek yang makin berperan menampilkan keunggulan dirinya yang tangguh, kreatif, mandiri dan profesional pada bidangnya masing-masing. Hal tersebut sangat diperlukan, terutama untuk mengantisipasi era globalisasi.⁵

Akan tetapi masih banyak orang tua yang menganggap bahwa permainan hanya membuang-buang waktu saja dan tidak bermanfaat sehingga ia sering melarang anaknya untuk bermain, dan akibatnya jiwa anak itu akan

³ E. Mulyasa, *Manajemen Kurikulum berbasis Sekolah*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2002), hlm. 4

⁴ Ketetapan MPR RI No. IV/ MPR/ 1999/ tentang Garis-garis Besar Haluan Negara (Surabaya : Karya Utama, 1999), hlm. 24

⁵ E. Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi* (Bandung : Remaja Rosda Karya, 2006), hlm.3

tertekan dan timbullah sebutan anak nakal, kuper (kurang pergaulan), pasif dan sebagainya. Anggapan seperti ini disebabkan oleh karena orang tua kurang paham akan pribadi anak secara utuh, baik sifat-sifatnya, kecenderungannya, maupun kodrat keanakannya. Dengan melihat kondisi yang seperti ini maka Taman Kanak-kanak diharapkan dapat berusaha untuk menerapkan fungsi permainan sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak dengan jalan dapat memberikan kebebasan pada masing-masing anak disertai dengan penanaman nilai-nilai agama untuk bekal anak di masa depan agar kelak menjadi insan yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT. Pendidikan agama merupakan salah satu usaha untuk membimbing dan membentuk pribadi anak sesuai dengan ajaran Islam, hal ini sangat berperan bagi perkembangan kehidupan anak dimasa yang akan datang, karena pengalaman-pengalaman keagamaan pada masa kanak-kanak merupakan landasan dasar bagi pembentukan pribadi anak dimasa dewasanya.

Dalam hal ini sangat berhubungan erat dengan pembiasaan, karena pembiasaan itu menunjukkan proses pembuatan sesuatu atau seseorang menjadi terbiasa. Pembiasaan merupakan metode yang sangat penting dalam penginternalisasian nilai-nilai agama Islam, terutama bagi anak-anak. Pada masa anak adalah masa emas bagi pembentukan kepribadian anak. Mereka belum menginsafi apa yang disebut baik dan buruk dalam arti susila. Demikian pula mereka belum mempunyai kewajiban-kewajiban yang harus dikerjakan seperti pada orang dewasa. Ingatan mereka belum kuat. Mereka

lekas melupakan apa yang sudah dan baru terjadi. Untuk itu pada masa ini anak harus ditanamkan nilai-nilai yang baik. Termasuk nilai agama.⁶

Barangkali tidak terlalu penting untuk menelaah berbagai teori, karena yang menjadi pertanyaan pada diri orangtua umumnya adalah permainan yang bagaimana akan bermanfaat bagi kehidupan anaknya kelak, atau bagaimana memanfaatkan bentuk permainan sebagai suatu sarana untuk mempersiapkan anak menghadapi masa depannya, suatu sarana pendidikan. Oleh karena itu, berbagai macam permainan diharapkan bersifat atau dapat mengandung unsure-unsur informative, edukatif, maupun merangsang daya imajinasinya, daya kreativitasnya, daya pikir, minat, sikap, dan kepercayaan diri serta kemampuan menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya. Karena sudah barang tentu macam permainan akan berbeda dari masyarakat tertentu dengan masyarakat lainnya, kultur tertentu dengan kultur lainnya, serta berbeda dari kurun waktu tertentu dengan kurun waktu yang lainnya. Karena permainan ini berkembang secara bertahap sesuai dengan perkembangan anak dalam peningkatan kreativitas belajar anak. Hal inilah yang melatarbelakangi penulis untuk mengangkat kaarya ilmiah dalam skripsi yang berjudul :

“FUNGSI PERMAINAN DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR ANAK” (Studi kasus di Tarbiyatul Athfal Ashabul Kahfi Malang)

⁶ Hurratun Fashihah, *Internalisasi Nilai-Nilai Islam Dalam Penerapan Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) studi kasus di Sekolah Dasar Islam Terpadu Ibadurrahman Srengat-Blitar*, Skripsi, Fakultas Tarbiyah UIN Malang , 2007, hlm. 57

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diatas maka dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah pelaksanaan permainan yang ada di TA Ashabul Kahfi Malang?
2. Bagaimanakah fungsi serta dampak permainan terhadap kreativitas belajar pada anak di TA Ashabul Kahfi Malang?

C. Tujuan Penelitian

Dari paparan permasalahan diatas maka tujuan penelitian dalam pembahasan permasalahan tersebut adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pelaksanaan permainan di TA Ashabul Kahfi Malang
2. Untuk mengetahui fungsi serta dampak permainan dalam peningkatan kreativitas belajar anak melalui sarana permainan di TA Ashabul Kahfi Malang.

D. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian adalah sebagai berikut :

a. Bagi lembaga

- 1) Dapat diambil langkah-langkah yang baik dalam menerapkan fungsi permainan yang sesuai bagi pertumbuhan dan perkembangan diri anak
- 2) Sebagai bahan kajian bagi pendidik akan pentingnya peningkatan kreativitas belajar pada diri anak melalui sarana permainan

b. Bagi Penulis

- 1) Dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan yang lebih mendalam dan dapat menelaah masalah yang berkaitan dengan pertumbuhan dan perkembangan anak sehingga dapat menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih variatif dalam menggunakan sarana pembelajaran khususnya permainan

E. Sistematika Pembahasan

Dalam penulisan skripsi ini perlu adanya sistematika pembahasan adalah sebagai berikut :

- BAB I** : Berisi tentang pendahuluan yang memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, metodologi penelitian, metode penelitian, strategi penelitian, dan sistematika pembahasan.
- BAB II** : Berisi tentang studi teoritis yang berupa kajian dari berbagai literature, yang terdiri dari dua pasal yaitu, pasal 1 ; berisi tentang fungsi permainan bagi kehidupan anak, yang memuat tentang arti bermain bagi anak, macam-macam permainan bagi anak, fungsi bermain bagi perkembangan anak, dan peranan pendidik dalam aktivitas bermain, pasal 2 ; berisi tentang fungsi kreativitas belajar pada anak yang memuat arti kreativitas, cara menumbuhkan dan meningkatkan kreativitas

pada anak melalui media permainan, fungsi meningkatkan kreativitas bagi anak.

BAB III : Berisi tentang metode penelitian yang terdiri atas pendekatan dan jenis penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, sumber data, pengumpulan data, analisis data, teknik pengecekan keabsahan data, tahap-tahap penelitian

BAB IV : Berisi tentang laporan hasil penelitian yang memuat tentang deskriptif obyek penelitian, penyajian dan analisa data yang meliputi latarbelakang obyek, sarana dan prasarana, keadaan guru dan murid dalam aktivitas bermain sebagai media dalam meningkatkan kreativitas belajar pada anak.

BAB V : Berisi tentang penyajian Analisis Data

BAB VI : Bab ini merupakan akhir dari tahap penulisan skripsi, dimana disajikan tentang kesimpulan dan saran-saran sebagai bahan pertimbangan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Fungsi permainan bagi kehidupan anak

Bagi seorang anak, bermain merupakan sarana dan aktifitas yang mencerminkan kelakuan anak, arah hidupnya, kecenderungannya, emosionalnya, dan nilai dirinya. Dalam artian alat permainan yang dipilih anak akan menunjukkan ciri-ciri kepribadian secara umum.⁷

Permainan sebagai salah satu sarana yang dapat mengintrodusir anak untuk menjadi anggota masyarakat, karena hal ini sangat berperan bagi pembentukan pribadi sang anak dimasa yang akan datang. Karena dengan adanya sarana permainan ini, maka diharapkan anak dapat mengeluarkan ekspresi jiwa maupun potensi-potensi yang terpendam dalam dirinya, serta mendapatkan kepuasan dan kesehatan maksimal.

Dengan bermain, maka anak dapat melakukan eksperimen-eksperimen tertentu dan bereksplorasi, sambil mengetes kesanggupannya. Karena fungsi permainan pada masa kanak-kanak sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan diri sang anak, karena kegiatan sehari-hari dari diri sang anak yang paling utama adalah bermain, sebelum mereka disibukkan oleh kegiatan rutin mereka seperti bekerja membantu orang tua, belajar atau berkonsentrasi sebagaimana yang telah dilakukan oleh orang dewasa. Meskipun permainan itu tampaknya tidak bertujuan, akan tetapi memegang suatu peranan penting,

⁷ Akram Misbah Utsman, *25 Kiat Membentuk Anak Hebat*, (Jakarta : Gema Insani, 2005)hal. 87

terutama untuk melatih semua fungsi-fungsi jasmani dan rohani. Sebab dengan mereka bermain, maka secara tidak sadar anak dapat melatih segenap fungsi, dan dapat pula melatih atau melatih atau membiasakan diri dalam aktivitas pra kerja untuk dihari kemudian, sebab dikemudian hari mereka harus melakukan kegiatan-kegiatan untuk menyambung hidupnya. Melalui permainan, maka anak banyak mendapatkan pengalaman yang menyenangkan, sambil menggiatkan usaha belajar dan melaksanakan tugas-tugas perkembangan. Hal ini seperti yang dikatakan Drs. Neils Murder yaitu:

Bahwa anak-anak harus belajar mengisi waktunya (memuaskan kebutuhan-kebutuhan emosional dan kepastian psikologinya) dengan memainkan benda. Ini berarti bahwa anak harus mainan. Memang dengan permainan anak memuaskan dirinya. Bahkan permainan yang menentang kecerdasannya dan yang memperkembangkan kecakapannya misalnya kotak-kotak balok yang bisa disusun menjadi rumah, jembatan dan sebagainya, sangat berperan bagi perkembangan anak pada masa depan. Dengan permainan anak dapat berfantasi dan berprestasi.⁸

Disamping itu juga, Islam sangat menghargai dan memperlakukan manusia sesuai dengan fitrah kemanusiannya yang memiliki kecenderungan spiritual dan mendambakan kegembiraan dengan jalan melalui bermain, bercanda dan bergurau asalkan sesuai dengan syari'at Islam. Dan tidak menyimpang dari etika-etika yang ada, terutama bagi anak kecil yang mempunyai kecenderungan untuk bermain dalam rangka menghabiskan energi yang tertumpuk pada dirinya.

⁸ Ale Sobur, *Anak Masa Depan*, 1986, Penerbit Angkasa Bandung, h. 247

Rasulullah SAW sebagai Uswatun Hasanah atau suri tauladan yang baik dalam segala sesuatu sebagaimana di dalam Al Qur'an telah disebutkan dalam surat Al Ahzab ayat 21 yang berbunyi :



Artinya : “Sesungguhnya Telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan dia banyak menyebut Allah.”

Dan beliau juga bermain dengan anak-anak para sahabat, bercanda dengan mereka, dan mendorong mereka untuk bermain dan menghibur diri dengan sebuah permainan yang diperbolehkan. Permainan yang bersih, hiburan yang diperbolehkan, persiapan jasmani dan olahraga termasuk keharusan bagi setiap muslim. Sebagaimana dalam hadis beliau, yang berbunyi :

() .

“ Ajarilah anak-anak kalian renang, memanah, dan latihlah menunggang kuda hingga mahir. (HR. Al Baihaqi dari Umar Bin Khattab).⁹

Dari kutipan hadis diatas, maka dapatlah diketahui bahwa Islam sangat menganjurkan bermain, terutama pada masa anak-anak. Hal ini disebabkan oleh dua faktor, yaitu :

⁹ Abdullah Nasih Ulwan, *Pedoman Pendidikan Anak Dalam Islam*, Jilid II. Diterjemahkan oleh Drs. Syaifulлах Kamelir, IC dan Drs. Hery Noer Ali, 1988, As Syifa' : Bandung, hal. 437

- 1) Kemungkinan anak untuk belajar diwaktu kecil lebih besar daripada ketika dewasa.
- 2) Kebutuhan anak kepada permainan dan hiburan diwaktu kecil lebih banyak dan besar jika dibandingkan ketika ia sudah dewasa.¹⁰

Bertitik tolak dari kenyataan diatas, maka para ahli pendidikan Islam menyerukan untuk memenuhi kebutuhan anak-anak terhadap bermain, bercanda, beristirahat setelah mereka belajar dan bekerja. Karena dengan bermain, maka anak dapat merasakan kesegaran dan kejernihan otak serta dapat menghilangkan kejenuhan, melatih otot-otot jasmani sehingga tidak mudah terkena suatu penyakit dan bencana. Mengingat dunia anak adalah dunia bermain, maka sistem pendidikan yang berlaku di Taman Kanak-kanak juga harus menggunakan prinsip belajar sambil bermain, karena dengan bermain, maka akan menimbulkan banyak hal yang dapat diajarkan pada anak secara luwes tanpa harus membuat merasa terbebani dan dalam suasana bermain itu mereka akan menunjukkan spontanitasnya dan memperlihatkan kepribadian yang sesungguhnya, baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat. Dan disamping itu dapat pula diamati tentang kelebihan, kekuranganggupan, sikap serta kretivitasnya dan kemampuan bergaulnya baik terhadap teman maupun orang yang lebih tua.

I. Arti bermain bagi anak

Bermain adalah merupakan suatu gejala yang umum yang dilakukan oleh setiap makhluk hidup baik di dunia hewan maupun dilingkungan

¹⁰ Ibid. hal. 435

masyarakat, seperti lingkungan anak-anak pemuda dan orang dewasa. Sedangkan permainan itu sendiri adalah suatu kesibukan yang dipilih sendiri tanpa ada unsur paksaan, tanpa didesak oleh rasa tanggung jawab. Anak-anak suka bermain karena didalam dirinya terdapat dorongan bathin dan dorongan untuk mengembangkan diri. Oleh karenanya tujuan bermain terletak pada permainan itu sendiri dan hanya dapat dicapai pada waktu bermain.

Untuk memperjelas tentang pengertian permainan atau bermain, maka diungkapkanlah beberapa pendapat tentang pengertian permainan atau bermain sebagaimana dibawah ini :

a) Menurut Elizabeth B. Hurlock dalam Bukunya *Perkembangan Anak* mengatakan bahwa :

Bermain (play) merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga arti utamanya mungkin hilang. Arti yang paling tepat adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir, bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban.¹¹

b) Dra. Singgih D. Gunarsa mengatakan bahwa :

Permainan merupakan suatu kegiatan yang dicari dan dilakukan oleh seseorang demi kegiatan itu sendiri, karena kegiatan tersebut memberikan kesenangan.¹²

c) Sedangkan menurut Dra. Kartini Kartono adalah :

Permainan merupakan sarana penting untuk mensosialisasikan anak, yaitu sarana untuk mengintrodusir anak untuk menjadi anggota dari suatu masyarakat, agar anak bisa mengenal dan menghargai masyarakat manusia. Dalam suasana permainan itu tumbuhlah rasa kerukunan yang sangat besar artinya bagi pembentukan sosial sebagai manusia budaya.¹³

¹¹ Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak*, Jilid I, 1988, Jakarta : Erlangga, hal. 320

¹² Singgih D. Gunarsa, *Psikologi Untuk Keluarga*, BPK. Gunung Mulia, 1988, hal. 55

¹³ Kartini Kartono, *Psikologi Anak*, Alumni Bandung, 1986, hal. 126

Dari beberapa pengertian diatas, maka dapat diambil suatu kesimpulan bahwa permainan atau bermain adalah suatu kegiatan yang dapat menimbulkan keasyikan dan kesenangan yang dilakukan secara sukarela tanpa mempertimbangkan hasil akhir, sehingga tercipta kerukunan yang berguna bagi pembentukan pribadi anak sebagai anggota masyarakat.

Menurut pendidik dan ahli Psikologi, bermain merupakan pekerjaan masa kanak-kanak dan cermin pertumbuhan anak. Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kepuasan bagi diri sendiri. Dan melalui bermain anak dapat memperoleh pembatasan dan memahami kehidupan. Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri.

Frank dan Theresa Caplan (Hildebrand, 1986: 55-56) mengemukakan ada 16 nilai bermain bagi anak¹⁴, antara lain :

- a) Membantu pertumbuhan anak
- b) Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara sukarela
- c) Memberikan kebebasan bertindak
- d) Memberikan dunia khayal yang dapat dikuasai
- e) Mempunyai unsur berpetualang
- f) Meletakkan dasar pengembangan bahasa
- g) Memberikan kesempatan menguasai diri secara fisik
- h) Memperluas minat dan pemusatan perhatian

¹⁴ Moeslichatoen, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak* (Jakarta : Rineka Cipta, 2004) hal. 25

- i) Merupakan kekuatan hidup
- j) Menjernihkan pertimbangan anak
- k) Dapat distruktur secara akademis
- l) Merupakan cara dinamis untuk belajar
- m) Merupakan cara untuk menyelidiki sesuatu
- n) Merupakan cara anak untuk mempelajari peran orang dewasa
- o) Merupakan sesuatu yang essensial bagi kelestarian hidup manusia
- p) Mempunyai pengaruh yang unik dalam pembentukan hubungan antar pribadi

Anak merupakan sosok yang sedang berupaya memahami dirinya. Dia belum banyak melakukan kegiatannya dengan penuh kesadaran. Oleh sebab itu perlu bimbingan dari orang dewasa untuk memaksimalkan potensinya. Dan salah satu kegiatan yang paling baik dilakukan adalah dengan bermain.

Permainan mempunyai tujuan dan fungsi yang cukup penting bagi anak. Salah satu fungsi yang penting adalah melatih otot seluruh anggota badan anak. Dengan bermain pula anak belajar melakukan aktifitas baik jasmani maupun rohaninya. Permainan menjadikan anak mendapatkan pengalaman yang menyenangkan sambil melakukan kegiatan belajar dan melakukan tugas perkembangan.

Setelah mengetahui adanya beberapa definisi dan beberapa kriteria umum tersebut, maka para ahli banyak mendefinisikan permainan tersebut, melalui teori-teorinya, yang antara lain adalah sebagai berikut :

1. Teori rekreasi

Teori ini berasal dari Schaller dan Lazarus, keduanya ilmuwan bangsa Jerman, berpendapat bahwa permainan merupakan kesibukan untuk menenangkan pikiran.¹⁵ Orang melakukan kesibukan bermain bila ia telah bekerja, maksudnya untuk mengganti kesibukan bekerja dengan kegiatan lain yang dapat memulihkan tenaga kembali. Bermain merupakan kesibukan rekreatif sebagai lawan dari kerja dan keseriusan hidup. Seseorang yang telah lelah sesudah bekerja membutuhkan rekreasi untuk menyegarkan tubuhnya. Maksudnya yaitu bahwa bermain dimaksudkan untuk menyegarkan kembali tubuh. Jika energi sudah digunakan untuk melakukan pekerjaan, anak-anak menjadi lelah dan kurang bersemangat. Oleh karena itu dengan bermain, maka anak-anak akan memperoleh kembali energi sehingga mereka lebih aktif dan bersemangat kembali.

2. Teori Pengelepasan

Teori ini berasal dari Herbert Spencer, ahli pikir Bangsa Inggris yang mengatakan bahwa dalam diri anak tersebut kelebihan tenaga, sewajarnya ia harus mempergunakan tenaga itu melalui kegiatan bermain.¹⁶ Yaitu anak dengan mengosongkan tenaga yang berlebihan didalam dirinya, yakni tenaga yang sudah tidak diperlukan lagi. Karena di dalam diri seorang anak tersebut mempunyai kelebihan tenaga yang tidak dipergunakan seperti halnya orang dewasa yang sangat membutuhkan banyak tenaga untuk melakukan tugas-tugasnya. Dan kelebihan tenaga itu harus dipergunakan paling tidak harus

¹⁵ Zulkifli, *Psikologi perkembangan*, PT. Remaja Rosdakarya, 1992 : Bandung. hal 39

¹⁶ Ibid. hal. 39

dilepas dalam kegiatan bermain-main. Dengan demikian dapat tercapai keseimbangan didalam dirinya. Dan teori ini disebut juga dengan *teori Kelebihan tenaga*. Permainan ini disebabkan karena mengalirnya energi keluar, yaitu tenaga yang belum dipakai dan menumpuk, dan menuntut untuk dimanfaatkan.

Banyak guru menggunakan teori ini jika anak sulit untuk diajak tenang, dan guru mengajak anak untuk bermain yang sedikit menguras tenaga. Setelah itu anak lebih mudah untuk duduk dengan tenang.¹⁷

3. Teori Atavitis

Tokoh teori ini adalah Stanley Hall, seorang sarjana dari Amerika, dan dia menyatakan bahwa selama perkembangannya anak akan mengalami semua fase kemanusiaan. Permainan itu merupakan penampilan dari semua factor hereditas atau waris yaitu segala pengalaman jenis manusia sepanjang sejarah akan diwariskan pada keturunannya. Mulai dari dari pengalaman hidup dalam gua-gua, berburu, menangkap ikan, berperang, bertani, berumah, membangun rumah, sampai dengan menciptakan kebudayaan dan sebagainya. Semua bentuk pengalaman ini dihayati oleh anak dalam bentuk permainan-permainannya. Permainan merupakan tugas biologis, yaitu melatih berbagai macam fungsi jasmani dan rohani. Bermain menjadi kesempatan bagi anak untuk melakukan penyesuaian dengan lingkungan. Permainan ini merupakan proses pralatihan dan prausaha untuk melakukan tugas hidup yang sebenarnya. Teori atavitis ini sesuai pula dengan teori dalam ilmu

¹⁷ Drs. Slamet Suyanto, *Cara Belajar Dan Berkembang Pada Anak Usia Dini*, (Pelatihan Teknis Dosen Program Studi D-II PGTK Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Ketenagaan Perguruan Tinggi : Yogyakarta, 2005), hlm. 15

perkembangan jiwa anak, yaitu teori Rekapitulasi yang dikemukakan oleh seorang ahli biologi dari Jerman Hackel, yang menyebutkan dalam hukum Biogenetisnya yang menyatakan :

Bahwa perkembangan individu manusia itu merupakan ulangan singkat daripada perkembangan jenisnya, perkembangan bangsa-bangsa telah berabad-abad lamanya ini, akan diulang kembali oleh anak hanya beberapa tahun saja.¹⁸

Contoh pengulangan ini dapat dilihat dari fase-fase perkembangan kehidupan bangsa-bangsa sejak zaman dahulu, yaitu :

a) **Masa berburu dan Menyamun**

Pada masa ini anak senang sekali untuk menangkap binatang (berburu), bermain panah, saling mengintai, dan lain-lain. Masa sampai kurang lebih 8 tahun.

b) **Masa Beternak**

Anak mempunyai kesukaan binatang seperti ayam, merpati, burung dan lain-lain. Masa ini kurang lebih umur 8 tahun sampai 10 tahun.

c) **Masa Bertani**

Pada masa ini anak-anak mempunyai kegemaran untuk bercocok tanam yaitu senang menanam tanaman-tanaman juga memeliharanya dan lain-lain. Masa ini berlangsung antara kira-kira umur 10 tahun sampai 12 tahun.

d) **Masa Berdagang**

Pada masa ini ada kesenangan anak untuk beraktivitas yang mirip dengan perdagangan, misalnya ada kesukaan untuk jual beli, tukar menukar

¹⁸ Moh. Kasiram, *Ilmu Jiwa Perkembangan*, Bagian ilmu jiwa anak. Usaha Nasional, Surabaya, 1983, hal. 39

barang (perangko bekas, gambar wayang, karcis bekas dan lain-lain). Masa ini berlangsung sampai kira-kira umur 14 tahun.¹⁹

Dari semua pengalaman-pengalaman dalam teori ini diaplikasikan oleh anak-anak dalam bentuk permainan. Teori ini diperkuat oleh suatu kenyataan bahwa ada suatu kenyataan dan bentuk-bentuk permainan diseluruh dunia pada waktu itu. Namun, dari kedua teori ini kurang sesuai dari kenyataan yang ada, masa sekarang ini anak-anak lebih suka bermain-main dengan pistol-pistol, mobil-mobilan, model-model pesawat terbang, boneka dan lain-lain.

Teori modern ini memandang bermain sebagai bagian dari perkembangan anak, baik kognitif, emosional, maupun social anak. Dalam teori modern ini dibedakan menjadi 3 yaitu teori Psikoanalitik, Perkembangan kognitif, dan teori Belajar social.

Berikut penjelasan ketiga macam teori tersebut :

a. Teori Psikoanalitik

Teori ini menerangkan bahwa bermain merupakan alat pelepas emosi (Freud,1958). Dan bermain juga mengembangkan rasa percaya diri dan kemampuan sosialnya (Erikson,1063). Bermain juga memungkinkan anak untuk mengekspresikan perasaannya secara leluasa, tanpa tekanan batin.

b. Teori Perkembangan Kognitif

Teori ini menerangkan bahwa bermain merupakan bagian dari perkembangan kognitif anak (Bruner,1972; Piaget,1962; Sutton Smith,1986).

¹⁹ Ibid. hal, 40

Menurut Bruner dan Sutton Smith bermain merupakan proses berpikir secara fleksibel dan proses pemecahan masalah. Pada saat bermain anak dihadapkan pada berbagai situasi, kondisi, teman dan obyek baik nyata maupun imajiner yang memungkinkannya menggunakan berbagai kemampuan berpikir dan memecahkan masalah. Piaget (1962) menyatakan bahwa bermain dengan obyek yang ada dilingkungannya merupakan cara anak belajar. Dengan berinteraksi dengan obyek dan orang, menggunakan obyek itu untuk berbagai keperluan anak mengkonstruksi pemahaman tentang obyek, orang, dan situasi.

c. Teori Belajar Sosial

Teori ini menerangkan bahwa bermain merupakan alat untuk sosialisasi. Dengan bermain bersama anak lain, anak akan mengembangkan kemampuan memahami perasaan, ide, dan kebutuhan orang lain yang merupakan dasar dari kemampuan social. Piaget juga menemukan bahwa bermain dimulai dari bermain sendiri (*soliter play*) sampai bermain secara kooperatif (*cooperative play*) yang menunjukkan adanya perkembangan social anak. Vygotsky (1967) menyatakan bahwa pada saat bermain anak menunjukkan kemampuan diatas biasanya, diatas perilaku kesehariannya, dan seakan-akan ia lebih tinggi dari kemampuan yang sebenarnya.

d. Teori Biologis

Teori ini dipelopori oleh Karl Gross dari Jerman yang menyatakan bahwa :

Anak-anak bermain oleh karena anak-anak harus mempersiapkan diri dengan tenaga dan fikirannya untuk masa depannya, seperti halnya dengan

anak-anak binatang yang bermain sebagai latihan untuk mencari nafkah, maka untuk manusia pun bermain untuk melatih organ-organ jasmani dan rohaninya untuk menghadapi masa depannya.²⁰

Dengan demikian permainan memerlukan suatu kekuatan dan ketahanan badan untuk melakukan gerakan-gerakan yang dilakukan oleh anak. Sebagaimana yang dikatakan oleh Prof. Buy Tendijk seorang Sarjana Belanda yang mempunyai pandangan murni biologis menyatakan bahwa :

Permainan merupakan bentuk pelahiran dari dorongan-dorongan hidup. Terutama sekali bentuk permainan yang bergerak, yaitu permainan yang banyak menggunakan gerakan-gerakan badan dan anggota tubuh. Karena itu permainan mencerminkan kerjasama. Dari dorongan-dorongan bergerak yang sudah ada sejak kelahiran bayi, timbullah macam-macam reaksi yang berkembang menjadi situasi bermain.²¹

e. Teori Psikologi Dalam

Permainan merupakan penampilan dorongan-dorongan yang tidak disadari pada anak-anak dan orang dewasa. Dua dorongan yang sangat penting pada manusia adalah dorongan berkuasa dan dorongan seksual. Permainan memberikan pemuasan atau kompensasi terhadap perasaan-perasaan diri lebih, rendah diri, atau yang lainnya. Melalui permainan ditemukan pemuasan simbolis.

Teori ini berasal dari Sigmund Freud dan Adler, kedua tokoh ini membahas permainan dari sudut Psikologi Dalam yang mengatakan bahwa:

Permainan merupakan pernyataan nafsu-nafsu yang terdapat di daerah bawah sadar, sumbernya dari dorongan nafsu seksual. Permainan merupakan bentuk pemuasan dari nafsu seksual yang terdapat di kompleks terdesak.²²

²⁰ Agus Suyanto, *Psikologi Perkembangan*, Aksara Baru, Jakarta, hal. 32

²¹ Kartini Kartono. Op. Cit. hal. 125

²² Zulkifli, Op.Cit.hal. 55

Sedangkan Adler mengatakan bahwa :

Permainan memberikan pemuasan atau kompensasi terhadap perasaan-perasaan diri (*superieuteist-gevoelens, weerwanding-gheidsge-voelens*) yang fiktif. Dalam permainan tadi juga disalurkan perasaan-perasaan yang lemah dan perasaan-perasaan rendah hati (*minderwaardig-gheidsge-voelens*) perasaan minder atau inferior.²³

Pada dasarnya kedua dorongan yang dikemukakan oleh kedua tokoh tersebut, dapat disalurkan melalui permainan, karena dalam situasi bermain anak dapat mengembangkan fantasinyadan dapat memperoleh kebebasan.

Dalam permainan terdapat dua factor penting, yaitu fantasi dan kebebasan. Walaupun dalam permainan terdapat norma-norma/ aturan-aturan yang harus dipatuhi, tetapi dalam permainan pasti terdapat dimensi kebebasan dan kemungkinan-kemungkinan baru.

4. Teori Fenomenologis

Permainan merupakan satu fenomena/ gejala nyata yang mengandung unsur *suasana permainan*. Dorongan bermain merupakan dorongan untuk menghayati *suasana permainan*. Dalam *suasana permainan* terdapat factor-faktor :

- Kebebasan
- Harapan
- Kegembiraan
- Ikhtiar
- Siasat

²³ Kartini Kartono, Op.Cit, hal. 120

Teori ini berasal dari Prof. Kohnstamm, seorang sarjana dari Belanda yang mengembangkan teori fenomenologis dalam paedagogik teoritisnya yang menyatakan bahwa :

Permainan merupakan suatu fenomena atau gejala yang nyata. Yang mengandung unsure suasana permainan (spelsfeer). Dorongan bermain merupakan dorongan untuk menghayati suasana bermain itu, yakni tidak khusus bertujuan untuk mencapai prestasi-prestasi tertentu, akan tetapi, anak bermain untuk permainan itu sendiri. Jadi, tujuan permainan ialah permainan itu sendiri.²⁴

Sedangkan pentingnya arti dan nilai permainan bagi anak, maka dapat disimpulkan bahwa :

1) Merupakan sarana untuk mensosialisasikan anak

Yaitu sarana untuk mengintrodusir anak jadi anggota dari suatu masyarakat, agar anak bisa mengenal dan menghargai masyarakat manusia. Dalam suasana permainan itu tumbuhlah rasa kerukunan yang sangat penting artinya bagi pembentukan social sebagai manusia budaya.

Dengan permainan dan situasi bermain anak bisa mengukur kemampuan dan potensi diri sendiri. Ia juga belajar menguasai macam-macam benda, juga belajar menguasai sifat-sifat dari benda dan peristiwa yang berlangsung dalam lingkungannya.

2) Dalam permainan anak dapat mengembangkan kecakapan, kecerdasan dan fantasinya.

3) Dalam permainan anak mengalami berbagai macam emosi atau perasaan kesenangan dan kegembiraan tanpa memperhitungkan hasil akhir.

²⁴ Ibid. hal. 125

- 4) Permainan menjadi alat pendidikan, karena permainan bisa memberikan rasa kegembiraan, kepuasan, dan kebahagiaan pada diri anak.
- 5) Permainan memberikan kesempatan pra latihan untuk mengenal aturan-aturan permainan, memenuhi norma-norma dan larangan, dan bertindak secara jujur serta loyal.
- 6) Dengan bermain anak dapat berlatih fungsi-fungsi jasmani dan rohaninya dengan penuh kesungguhan.

II. Macam-macam permainan

Permainan mempunyai arti yang sangat penting bagi kehidupan anak dalam membantu proses bergaul dengan teman sebayanya dan dapat menyalurkan energinya yang tertumpuk. Oleh karena itu dibutuhkan berbagai macam permainan yang dapat menggali potensi anak sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya. Kemudian permainan inipun berkembang secara bertahap sesuai dengan perkembangan anak.

Adapun tahapan permainan tersebut menurut Elizabeth B. Hurlock, antara lain :

a. Tahap Eksplorasi

Pada tahap ini permainan anak biasanya hanya melihat orang dan benda yang ada disekelilingnya, kemudian ia berusaha menanggapi bila benda tersebut didekatkannya kepadanya. Setelah ia bisa merangkak dan berjalan, anak mulai memperhatikan apa saja yang berada dalam jarak jangkauanannya. Tahap ini pada bayi usia sekitar 3 bulan.

b. Tahap Permainan

Bermain barang mainan dimulai pada tahun pertama dan mencapai puncaknya pada usia 5 sampai 6 tahun. Ketika anak berusia 2 sampai 3 tahun mereka membayangkan bahwa permainannya bisa bergerak, berbicara, dan merasakan. Setelah kecerdasannya semakin berkembang, maka mereka tidak lagi menganggap benda mati sebagai suatu yang hidup, sehingga lambat laun ia meninggalkan permainannya karena ia juga membutuhkan teman bermain.²⁵

Pada tahap ini anak sudah mengenal berbagai macam mainan dan sudah mulai tertarik dengan permainan olah raga, hobi, atau bentuk permainan yang lainnya. Tahap permainan ini berlangsung ketika anak mulai masuk sekolah. Sejak usia 3-4 tahun anak-anak mulai bermain bersama dalam kelompok, berbicara satu sama lain pada saat bermain, dan memilih dari anak-anak yang hadir tentang siapa saja yang akan dipilih untuk bermain bersama. Mereka juga dapat melakukan permainan bersama-sama yang menggunakan peraturan/ bergiliran, bermain peran, menunjukkan rasa sayung kepada saudara-saudaranya dan dapat melaksanakan tugas-tugas sederhana.

c. Tahap Melamun

Tahap ini berlangsung ketika anak memasuki masa puber dan mereka mulai kehilangan minat dalam permainan yang sebelumnya disenangi serta banyak menghabiskan waktunya untuk melamun.

Dengan melakukan aktivitas bermain berate anak telah mengalami perubahan-perubahan dari sikap individual menuju sikap sosialisasi. Ketika

²⁵ Elizabeth. B. Hurlock. Op.Cit. hal 324

anak mencapai usia 3 tahun, ia mulai sadar dan dapat merealisasikan bahwa permainan itu adalah miliknya, atau milik orang lain. Diawal usia ini biasanya anak mulai dimasukkan kedalam Kelompok Bermain (pendidikan Pra Sekolah). Ini akan sangat membantu perkembangan sosialisasi dalam mempelajari perilaku mana yang diterima dan di tolak secara sosial. Studi menunjukkan anak-anak yang mengikuti pendidikan Prasekolah melakukan penyesuaian sosial lebih baik.

Pada usia 4-5 tahun anak selalu melakukan aktivitas bermain secara bersama-sama dan dapat memisahkan permainan milik masing-masing kelompok kegiatan dengan beradaptasi dan berpartisipasi antara satu dengan yang lainnya. Kebutuhan akan teman sebaya semakin meningkat dapat bermain dan berhubungan dengan anak-anak lain. Kebanyakan anak usia ini percaya diri, ramah, dan mau berbagi. Meskipun kadang mereka juga bersikap sombong dan suka pamer terhadap apa yang dimilikinya. Dalam bermain lebih menyukai permainan yang bersifat persaingan ketimbang permainan tim. Bermain perannya sudah mendekati kenyataan dalam arti mulai ada perhatian terhadap detil, waktu, dan ruang. Sebagian besar anak usia ini sudah menyadari perasaan orang lain terhadap dirinya. Mereka pun mampu mengungkapkan kesadaran tersebut dalam bentuk komentar seperti, "Dia enggak menyukai aku," atau "Nggak ada seorangpun yang mau bermain denganku."

Pada dasarnya permainan yang cocok bagi anak banyak macam dan bentuknya sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak. Terutama

pada anak usia Taman Kanak-kanak yang menggunakan media permainan dalam melaksanakan proses belajar mengajar untuk mengembangkan kemampuan dan potensi anak melalui suasana kebebasan yang dapat membantu penyesuaian diri dan sosialisasi dalam kehidupannya. Adapun jenis permainan yang sesuai dengan tingkat usia Taman Kanak-kanak adalah bermain aktif, yaitu yang kegembiraannya timbul dari apa yang dilakukan anak itu sendiri.²⁶ Permainan ini lebih menonjol pada usia kanak-kanak dan berakhir ketika anak memasuki usia remaja. Dengan bermain ini, maka anak akan memperoleh kegembiraan, akan tetapi banyaknya waktu yang digunakan dan kesenangan yang diperoleh pada waktu bermain sangat bervariasi. Hal ini disebabkan oleh beberapa factor, menurut Elizabeth B. Hurlock factor-faktor yang menyebabkan variasi permainan antara lain :

1. Kesehatan

Kesehatan sangat berpengaruh bagi aktivitas anak dalam bermain. Apabila kondisi badan anak sehat, maka mereka akan memperoleh kepuasan yang banyak dan dapat mempergunakan waktu bermainnya sebanyak mungkin, jika dibandingkan dengan anak yang sakit.

2. Tingkat intelegensi anak

Intelegensi berpengaruh terhadap aktivitas bermainnya. Pada umumnya pada anak yang sangat pandai dan yang sangat bodoh lebih sedikit menghabiskan waktunya dalam bermain daripada mereka yang intelegensinya rata-rata. Hal ini karena pehatiannya tidak sejalan dengan mereka

²⁶ Ibid, hal. 321

intelegensinya rata-rata dan akibatnya anak yang pandai kurang tertarik terhadap permainan anak yang mempunyai intelegensi rata-rata.

Berdasarkan pendapat para ahli psikologi bahwa pengertian intelegensi adalah kemampuan potensial individu dalam menggunakan pikirannya untuk mempelajari dan menyesuaikan diri dalam memecahkan persoalan-persoalan baru ataupun persyaratan dari tuntutan yang dihadapinya secara cepat, tepat dan berhasil.²⁷

3. Teman Bermain

Karena bermain aktif membutuhkan teman, maka pada saat anak melewati rasa bermain sendiri ketika masih bayi dan beralih ke bermain social dimasa kanak-kanak, tingkat penerimaan social yang mereka nikmati akan menentukan banyaknya waktu yang dihabiskan dalam bermain aktif dan banyaknya kegembiraan yang mereka peroleh.

4. Jenis Kelamin

Dalam bermain aktif anak perempuan sering kurang terlibat jika dibandingkan dengan anak laki-laki. Hal ini disebabkan anak perempuan tidak begitu berani melakukannya, disamping itu orang dewasa seringkali menganggap bahwa permainan itu kurang sesuai bagi mereka.

5. Alat permainan

Dalam bermain aktif dibutuhkan alat permainan yang dapat merangsang anak dalam melakukan aktivitasnya. Seorang bayi atau anak kecil yang mempunyai sedikit peralatan dalam bermain lebih senang melihat

²⁷ A.A.A.Prabu Raden Cahaya, *Perkembangan Taraf Intelegensi Anak*, 1984 (Angkasa : Bandung), hal 11

televisi, mendengarkan radio atau mendengarkan orang yang sedang membaca buku atau majalah jika dibandingkan dengan menggunakan alat permainannya.

6. Milieu (lingkungan)

Lingkungan tempat anak tumbuh mempengaruhi jenis dan jumlah bermain aktif yang dilakukannya. Sebagai contoh, pada cuaca dingin permainan dan olahraga musim dingin lebih populer, tetapi bagi anak yang besar didaerah cuaca yang panas, hal itu tidak mungkin mereka lakukan.

Kegiatan bermain aktif ini banyak bentuk dan macamnya, antara lain :

a) Bermain bebas dan spontan

Adalah bentuk permainan aktif yang merupakan wadah bagi anak-anak untuk melakukan apa, kapan, dan bagaimana mereka ingin melakukannya.²⁸

Dalam permainan ini anak tidak diikat oleh peraturan, yang penting anak akan mendapatkan kegembiraan, kegiatan ini berkurang apabila perhatian dan kegembiraan dari permainan itu berkurang. Dalam permainan anak akan mengalami kegembiraan pada waktu melakukan gerakan-gerakannya, dan ia bermain sendirian dengan melatih keseluruhan badan dan anggota tubuhnya untuk melakukan berbagai kegiatan yang banyak gerakan-gerakannya. Permainan ini juga dapat membantu anak dalam memperoleh pengetahuan tentang benda yang ada disekitarnya, sehingga anak dapat berinisiatif untuk menghibur dirinya dan dapat memenuhi kebutuhan pada waktu tidak ada teman bermain. Permainan bebas dan spontan ini berakhir ketika anak berusia

²⁸ Elizabeth,B.Hurlock, Ibid. hal. 328

3 sampai 4 tahun, karena pada usia ini mereka membutuhkan teman bermain untuk diajak bekerja sama.

b) Bermain Drama

Permainan drama yang sering disebut “*permainan pura-pura*” adalah bentuk permainan aktif anak-anak melalui perilaku dan bahasa yang jelas berhubungan dengan materi atau situasi seolah-olah hal itu mempunyai atribut yang lain ketimbang sebenarnya.²⁹ Diawal masa kanak-kanak, drama ini merupakan permainan khas bagi anak, terutama ketika tahun kedua, yaitu ketika anak mengibaratkan permainan sebagai orang atau hewan, karena anak meniru terhadap apa yang dilakukan oleh orang dewasa.

c) Permainan memberi bentuk atau fungsi

Dalam permainan ini yang diutamakan adalah gerakannya, seperti gerakan-gerakan pada tangan dan kaki pada bayi. Sedangkan pada anak, mereka merangkak-rangkak, berlari-lari, berkejar-kejaran dan sebagainya. Bentuk permainan ini gunanya untuk melatih fungsi-fungsi gerak perbuatannya.³⁰

d) Permainan Konstruktif

Bermain konstruktif adalah bentuk bermain dimana anak-anak menggunakan bahan untuk membuat sesuai yang bukan tujuan untuk bermanfaat, melainkan lebih ditujukan bagi kegembiraan yang diperolehnya dari membuatnya.³¹

²⁹ Ibid, hal 329

³⁰ Zulkifli. Op.Cit. hal. 42

³¹ Elizabeth,B.Hurlock. Op.Cit.hal.330

Pada mulanya anak memproduksi terhadap obyek yang dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya membuat rumah-rumahan dari balok kayu, membuat mobil-mobilan dan sebagainya. Kegiatan bermain ini sangat berguna bagi swadaya dan sosialisasinya, karena dapat menimbulkan kegembiraan pada dirinya.

e) Permainan ilusi

Maksudnya adalah permainan yang didalamnya si anak menjadi seseorang yang penting. Pada permainan ini yang paling menonjol adalah unsure fantasi anak, misalnya sapu diibaratkan menjadi kuda, kursi diibaratkan sebagai mobil-mobilan dan sebagainya.

f) Permainan prestasi

Permainan ini dilakukan dengan menunjukkan keunggulan anak, baik dalam bidang ketrampilan maupun ketangkasannya.

g) Permainan reseptif

Permainan ini dilakukan melalui cerita, sehingga jiwa anak akan terpusat terhadap tokoh yang diceritakan. Permainan ini merupakan saat yang tepat bagi para pendidik untuk dapat menanamkan sifat-sifat terpuji atau rasa keagamaan pada anak.

Melalui kegiatan bermain yang dilakukan anak, guru akan mendapat gambaran tentang tahap perkembangan dan kemampuan umum si anak.

Berbagai bentuk-bentuk bermain tersebut antara lain meliputi : *bermain social, bermain dengan benda, dan bermain sosio dramatis*.³²

A. Bermain sosial

Dalam hal ini peran guru yang mengamati cara bermain anak, akan memperoleh kesan bahwa partisipasi anak dalam kegiatan bermain dengan teman-temannya masing-masing akan menunjukkan derajat partisipasi yang berbeda. Parten (1932) dalam Brewer (1992) menjelaskan berbagai derajat partisipasi anak dalam bermain, dapat bersifat soliter (bermain seorang diri), bermain sebagai penonton, bermain paralel, bermain asosiatif, dan bermain bersama.

Bermain soliter (seorang diri)

Kegiatan bermain dimana anak tanpa memperhatikan apa yang dilakukan anak lain yang ada didekatnya. Mungkin anak sedang membuat menara dari balok-balok dan anak sama sekali tidak memperhatikan apa yang dikerjakan anak lain yang berada dalam satu ruang.

Bermain sebagai penonton/ pengamat (onlooker)

Kegiatan bermain anak yang sedang bermain sendirian, sekaligus melakukan pengamatan apa yang terjadi dalam ruang dimana ia berada. Mungkin anak tersebut juga melakukan pembicaraan dengan temannya. Setelah anak mengamati anak lain yang juga sedang bermain, melihat apa yang telah ia lakukan sendiri dengan hasil yang ia buat. Selama anak bermain sebagai penonton ini mungkin kelihatan pasif, sementara anak disekitarnya

³² Patmonodewo soemiarti, *Pendidikan Anak Prasekolah*, 1995(Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan & Rineka Cipta)hal. 103

bermain, tetapi mereka sangat peduli dengan tingkah laku anak-anak yang berada dalam ruang tersebut.

Bermain paralel

Dimana beberapa anak bermain dengan materi yang sama, tetapi masing-masing bekerja sendiri. Apa yang dilakukan oleh seorang anak tidak tergantung pada yang dikerjakan anak lain. Anak-anak yang mengerjakan “Puzzle” biasanya merupakan contoh bermain parallel. Masing-masing anak biasanya bicara satu sama lain, tetapi apabila seseorang meninggalkan ruang, yang lain akan tetap bermain dengan mainannya.

Bermain asosiatif

Dimana beberapa anak bermain bersama-sama, tetapi tanpa suatu organisasi. Mungkin beberapa anak menghendaki bermain sebagai binatang buas yang mengejar anak-anak lain di halaman sekolah sekolah ; tetapi tidak ditentukan peran masing-masing anak, jadi apabila salah seorang anak tidak lari, yang lain tetap memainkan kegiatan tersebut.

Bermain kooperatif

Dimana masing-masing anak menerima peran yang diberikan, dan dalam mencapai tujuan bermain, mereka masing-masing melakukan perannya secara tergantung satu sama lain dalam mencapai tujuan bermain. Misalnya, anak-anak ingin bermain toko-tokoan. Seorang anak harus berperan sebagai pelayan, dan yang lainnya sebagai pembelinya. Apabila pelayan toko tersebut menolak atau berhenti, maka kegiatan bermain tersebut akan berakhir.³³

³³ Op. Cit. hal. 106

B. Bermain dengan benda

Piaget (1962) mengemukakan bahwa ada beberapa tipe bermain dengan obyek yang meliputi bermain praktis, bermain simbolik, dan permainan dengan peraturan-peraturan.

Bermain praktis, adalah bentuk bermain dimana pelakunya melakukan berbagai kemungkinan mengeksplorasi objek yang dipergunakan. Misalnya, anak bermain kartu-kartu, kartu-kartu tersebut diletakkan berdiri seakan menjadi pagar atau dinding.

Bermain simbolik, adalah bentuk bermain anak yang mempergunakan daya imajinasinya. Seperti contoh anak bermain batu bata dan hal tersebut diumpamakan sebagai menara.

Permainan dengan peraturan-peraturan, adalah suatu bentuk permainan yang dapat dimainkan dengan peraturan yang dibuat sendiri. Bagaimana anak dapat menggunakan alat permainan dengan membuat peraturan-peraturan tertentu tergantung pada kematangan dan pengalaman anak. Contoh, alat permainan kartu kuartet. Bila anak masih pada tahapan bermain praktis, maka kartu-kartu tersebut hanya akan dilihat-lihat saja, kalau anak sudah pada tahapan bermain simbolik, maka kartu-kartu itu akan diumpamakan sebagai dinding-dinding atau pagar ruangan. Tapi kalau anak sudah sampai pada tahapan bermain-main dengan suatu peraturan, maka anak sudah dapat bermain kuartet yang disertai peraturan-peraturan tertentu.

C. Bermain Sosio-Dramatik

Bermain sosio-dramatik sangat penting dalam mengembangkan kreativitas, pertumbuhan intelektual, dan ketrampilan social. Menurut para peneliti Smilansky (1971), dalam Brewer (1992), mengamati bahwa bermain sosio-dramatik memiliki beberapa elemen :

- a) Bermain dengan melakukan imitasi. Yaitu anak bermain pura-pura dengan melakukan peran orang disekitarnya, dengan menirukan tingkah laku dan pembicaraannya.
- b) Bermain pura-pura sebagai suatu objek. Yaitu anak melakukan gerakan dan menirukan suara yang sesuai dengan objeknya, misalnya anak pura-pura menjadi mobil sambil lari dan menirukan suara mobil.
- c) Bermain peran dengan menirukan gerakan. Misalnya, bermain dengan menirukan pembicaraan antara guru dan murid atau orangtua dengan anak.
- d) Persisten. Anak melakukan kegiatan bermain dengan tekun sedikitnya selama 10 menit.
- e) Interaksi. Paling sedikit ada dua orang dalam satu adegan.
- f) Komunikasi verbal. Pada setiap adegan ada interaksi verbal antara anak yang bermain.³⁴

Sedangkan jenis-jenis permainan menurut Jaudah Muhammad Awwad dalam bukunya yang berjudul “Mendidik Anak Secara Islam” yaitu sebagai berikut :

³⁴ Ibid, hal. 107

a. Permainan Bebas

Lewat permainan bebas ini, anak-anak akan memperoleh ketrampilan jasmaniah dan keharmonisan gerak.

b. Permainan Imajinatif

Lewat permainan imajinatif anak-anak akan mempersonifikasikan benda-benda mainannya sehingga dia akan mengajak bicara boneka-bonekanya seperti orang dewasa memperlakukan anak kecil.

c. Permainan Konstruktif

Yang diklasifikasikan ke dalam permainan konstruktif adalah merangkai kubus menjadi aneka bentuk, membangun rumah dari pasir, atau membentuk aneka sosok dari tanah liat.

d. Permainan Temporer atau Bersistem

Lewat permainan ini, bisa saja anak-anak bergerak sesuai dengan suara, panggilan, atau bunyi peluit.

e. Permainan Kolektif

Lewat permainan ini, anak akan terbiasa untuk bekerjasama dan meredam sifat egois.³⁵

III. Fungsi bermain bagi perkembangan anak

Bagi anak-anak, bermain merupakan kebutuhan yang sangat penting dan berpengaruh pada aspek fisik dan psikologis sehingga berpengaruh juga pada tinggi rendahnya prestasi anak-anak. Karena itu setiap TK harus menyediakan waktu dan sarana yang memadai untuk bermain dan berekreasi.

³⁵ Jaudah Muhammad Awwad, *Mendidik Anak Secara Islam*, (Jakarta : Gema Insani Press, 1995), hal, 19

Manfaat bermain bagi anak-anak

- a. Masa kanak-kanak merupakan masa perkembangan yang sarat potensi dan dinamika. Lewat bermain, pengembangan potensi dan dinamika itu dapat disempurnakan. Lewat berlari misalnya, otot dan tulang menjalin hubungan yang harmonis sehingga mereka tumbuh gesit dan ceria. Dengan demikian, bermain merupakan sarana mencurahkan potensi. Penghilangan waktu bermain bagi anak-anak akan menghambat perkembangan mereka atau bahkan akan menimbulkan berbagai penyakit akibat kurang bergerak.
- b. Ketika bermain, langsung atau tidak, anak-anak dapat mengungkapkan berbagai masalah atau merefleksikan suasana emosional kepada seluruh anggota keluarga sehingga anak-anak terbuka dan mudah dipahami.
- c. Bagi anak-anak yang menderita gangguan psikologis atau bermasalahan, bermain merupakan salah satu obat penyembuh penyakit tersebut. Bermain pun dapat memberikan bekal dan persiapan kepada anak-anak agar jika besar nanti, mereka siap memikul tanggung jawab.³⁶

Sepanjang masa kanak-kanak permainan mempunyai pengaruh besar terhadap pribadi dan social anak sesuai dengan tingkat perkembangannya. Sebagaimana telah ditulis dalam bukunya Elizabeth.B.Hurlock yaitu dalam bukunya yang berjudul “Perkembangan Anak” yaitu sebagai berikut :

³⁶ Ibid, hal. 17

a) Perkembangan fisik

Dengan bermain aktif, seorang anak akan dapat mengembangkan otot-otot serta melatih seluruh bagian tubuh, karena bermain mempunyai fungsi untuk menyalurkan tenaga yang ada pada anak. Apabila energi terpendam, maka seorang anak akan mengalami ketegangan, kegelisahan dan juga mudah tersinggung.

b) Dorongan berkomunikasi

Bermain dapat mendorong anak untuk berkomunikasi dengan teman sebayanya, oleh karena itu mereka harus mengerti apa yang dikomunikasikan oleh anak itu.

c) Menyalurkan bagi energi emosional yang terpendam

Dengan bermain ketegangan pada diri anak dapat diatasi, karena bermain merupakan sarana yang dapat menyalurkan energi emosional anak yang masih terpendam. Juga sebagai sarana untuk menyalurkan ketegangan yang disebabkan oleh pembatasan lingkungan terhadap perilaku mereka.

d) Penyalur bagi kebutuhan dan keinginan

Kebutuhan dan keinginan yang tidak dapat dipenuhi dengan cara lain seringkali dapat dipenuhi dengan bermain. Anak yang tidak mampu mencapai peran pemimpin dalam kehidupan nyata mungkin akan mencapai pemenuhan keinginan itu dengan menjadi pemimpin bagi mainannya.

e) Sumber belajar

Bermain merupakan salah satu sarana yang dapat memberikan kesempatan pada anak untuk dapat mempelajari segala sesuatu yang dapat dijadikan pengalaman bagi anak.

f) Belajar bermasyarakat

Dengan bermain akan tercipta rasa sosialisasi dalam diri anak, mereka dapat belajar bagaimana membentuk hubungan social dan menghadapi serta memecahkan masalah yang timbul dalam hubungan tersebut.

g) Perkembangan ciri kepribadian yang diinginkan

Dari hubungan dengan anggota kelompok bermain anak dapat bekerjasama, murah hati, jujur, sportif, dan disukai orang.

Melihat berbagai manfaat yang dapat kita ambil dari bermain, maka setiap akan membangun TK kita harus memikirkan keberadaan arena bermain. Oeh karena itu, jenis permainan yang disarankan menurut Jaudah Muhammad Awwad dalam bukunya “Mendidik Anak Secara Islam” adalah sebagai berikut:

- a. Jika di TK terdapat arena bermain yang cukup luas, disana bisa diadakan lomba lari untuk memilih anak tercepat. Jauhkan anak yang tidak berlomba agar tidak tertabrak atau jatuh.
- b. Anak-anak dibagi dalam beberapa kelompok permainan untuk kemudian ditukar-tukar, misalnya saja, kelompok ayunan ditukar dengan kelompok bongkar pasang, dan seterusnya.

- c. TK yang tidak memiliki arena bermain dapat mengadakan beberapa permainan ringan seperti latihan jasmani yang melatih otot, pergelangan tangan, atau pinggang. Dapat juga melakukan permainan kursi yang diiringi musik dengan jumlah anak yang lebih banyak daripada jumlah kursi. Setiap musik berhenti, kursi itu harus diduduki setiap anak. Selain itu, dapat juga melakukan permainan bongkar pasang, menggambar, atau bermain bola didalam kelas. Permainan dapat dimulai ketika anak-anak mulai terlihat kurang konsentrasi dan kurang respon terhadap pelajaran. Melalui bermain semangat anak-anak kembali ditumbuhkan. Dengan beragam permainan yang cocok untuk anak-anak didiknya sehingga permainan tersebut dapat juga menumbuhkan daya kreativitas anak-anak.³⁷

IV. Peranan Pendidik Dalam Aktivitas bermain

Pendidik selaku orang dewasa yang bertanggung jawab terhadap masa depan anak, mempunyai peranan penting terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak secara psikologis sejak masih bayi hingga dewasa. Apalagi pada usia taman kanak-kanak yang selalu membutuhkan perhatian dan kasih sayang dari orang tua maupun gurunya, dan masa ini merupakan kesempatan bagi anak untuk melakukan aktivitas bermainnya sebelum mereka disibukkan oleh pekerjaan sebagaimana yang dikerjakan oleh orang dewasa. Oleh karena itu pendidik haruslah memberikan kesempatan kepada anak untuk

³⁷ Jaudah Muhammad Awwad, Ibid. hal 19

dapat mengembangkan perasaan-perasaannya, imajinasi, ambisi, fantasi, maupun kreativitasnya dengan jalan memberikan kesempatan bermain.

Walaupun hal ini diberikan kebebasan dan kesempatan untuk bermain, namun hal ini juga tidak lepas dari adanya pengawasan dan pengarahan yang baik dari para pendidik, baik orangtua maupun guru. Adapun langkah-langkah yang bisa diambil oleh pendidik dan orangtua dalam aktivitas bermain, menurut Dr. Kartini Kartono dalam bukunya yang berjudul “Psikologi Anak” antara lain :

- a) Pendidik hendaknya memberikan peluang bagi anak untuk bermain, karena dengan bermain inilah anak akan dapat mengembangkan potensi dirinya, dapat menumpahkan kekesalannya, melupakan kekecewaannya, dan memperoleh ketenangan jiwanya.
- b) Pendidik janganlah mengganggu anak-anak yang tengah bermain dengan keasyikannya. Jika terpaksa sekali usiklah mereka sedikit mungkin.
- c) Memberikan kesempatan bermain yang kreatif, dengan demikian secara tidak langsung dapat mencegah dorongan untuk merusak dan berbuat kriminal, mencegah timbulnya juvenile delinquency atau anak-anak berandalan.
- d) Memberikan permainan yang ideal terutama bagi anak-anak yang masih sangat muda, ialah material yang mudah dibentuk yang bisa dipakai untuk macam-macam tujuan.
- e) Dengan bertambahnya usia anak, hendaknya disamping unsure suasana bermain yang menyenangkan ditambah dengan dimensi kerja atau

kesibukan yang bermanfaat, agar anak mulai belajar merasakan kebahagiaan melalui prestasi sendiri, sehingga ia bisa menghayati rasa kebanggaan dan hasil karya sendiri.

- f) Hendaknya dalam memberikan aktivitas bermain tidak menyebabkan kecapaian yang berlebihan dan tidak menimbulkan kesulitan yang menyakitkan, karena akan membahayakan fisik dan kelemahan jasmani anak.
- g) Pendidik janganlah memberikan kebebasan kepada anak dengan sebebas-bebasnya, akan tetapi berikanlah kebebasan yang terarah.

Disamping itu juga ada beberapa hal yang perlu di lakukan oleh pendidik adalah sebagai berikut³⁸ :

- a. Jangan mengganggu kesibukan bermain anak-anak
- b. Berikan kesempatan bermain yang cukup untuk anak
- c. Berikan ruang bermain yang cukup leluasa
- d. Berikan dan bimbing anak untuk bermain kreatif yang secara tidak langsung menghindarkan dari tindakan kekerasan
- e. Sediakan media yang menantang anak untuk berkreasi. Jangan berikan media yang terlalu sempurna dan tidak memberi tantangan pada anak.
- f. Permainan sesuai dengan usia anak. Selain memberikan efek menyenangkan sedapat mungkin permainan juga memberikan manfaat.

Disamping itu juga ada beberapa hal yang perlu di lakukan oleh pendidik dan para orang tua dalam aktivitas bermain, menurut Jaudah

³⁸ Warner, Penny, *Play & Learn, 150 Aktivitas Bermain dan Belajar Bersama Anak (usia 3-6 tahun)* alih bahasa : Pangesti Atmadibrata & Robin Bernadus (Jakarta : PT. Elex Media Komputindo)

Muhammad Awwad dalam bukunya yang berjudul “Mendidik Anak Secara Islam” yaitu sebagai berikut :

- a. Orang tua atau pendidik dianjurkan menyediakan berbagai bentuk dan warna sarana bermain untuk anak-anak yang tentu saja disesuaikan dengan kemampuan orang tua atau TK.
- b. Orang tua atau pendidik dianjurkan untuk memotivasi anak untuk bermain, bahkan sewaktu-waktu, menemani anak bermain.
- c. Orang tua dan pendidik dianjurkan membimbing anak-anak agar jangan sampai bermain secara berlebihan atau serakah.
- d. TK dianjurkan melebihi jam pelajaran olah raga dan para pendidik harus memotivasi anak-anak untuk menyukai sekolahnya sendiri dan bersemangat mengikuti pelajaran.³⁹

B. Kreativitas Pada Anak

I. Arti Kreativitas

Akhir-akhir ini baik dalam tulisan ilmiah maupun dalam tulisan populer selalu ditekankan perlunya perangsangan kreativitas sejak kecil sampai dewasa melalui pendidikan formal dan nonformal, baik disekolah, dalam keluarga, maupun didalam masyarakat.

Betapa pentingnya pengembangan kreativitas dalam system pendidikan ditekankan oleh para wakil rakyat melalui Ketetapan MPR-RI No. 11/ MPR/ 1983 tentang Garis-garis Besar Haluan Negara sebagai berikut :

“Sistem pendidikan perlu disesuaikan dengan kebutuhan pembangunan disegala bidang yang memerlukan jenis-jenis keahlian dan ketrampilan serta

³⁹ Jaudah Muhammad Awwad, Ibid. Hal. 18

dapat sekaligus meningkatkan produktifitas, kreativitas, mutu, dan efisiensi kerja”.⁴⁰

Untuk lebih memahami arti dari kreativitas, maka akan dikemukakan beberapa perumusan yang merupakan kesimpulan para ahli mengenai kreativitas.

- a. Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsure-unsur yang ada.

Biasanya orang mengartikan kreativitas sebagai daya cipta, sebagai kemampuan untuk menciptakan hal-hal baru. Sesungguhnya apa yang diciptakan itu tidak perlu hal-hal yang baru sama sekali, tetapi merupakan gabungan (kombinasi) dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya. Jelaslah, makin banyak pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki seseorang makin memungkinkan dia memanfaatkan dan menggunakan segala pengalaman dan pengetahuan tersebut untuk bersibuk diri secara kreatif. Untuk dapat mencipta sesuatu yang bermakna dibutuhkan persiapan.⁴¹

- b. Kreativitas (berpikir kreatif atau berpikir divergen) adalah kemampuan berdasarkan data atau informasi yang tersedia menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekanannya adalah pada kuantitas, ketepatangunaan, dan keragaman jawaban.

Makin banyak kemungkinan jawaban yang dapat diberikan terhadap suatu masalah makin kreatiflah seseorang. Tentu saja jawaban-jawaban itu harus sesuai dengan masalahnya. Jadi, tidak semata-mata banyaknya jawaban

⁴⁰ S.C. Utami Munandar, *Mengembangkan BAKat dan Kreativitas Anak Sekolah*, 1985 (Jakarta : PT. Gramedia)hal. 46

⁴¹ Ibid. hal.47

yang dapat diberikan yang menentukan kreativitas seseorang, tetapi juga juga kualitas atau mutu dari jawabannya. Ia tidak hanya menunjukkan kelancaran dalam berpikir (dapat memberikan banyak jawaban), tetapi juga menunjukkan keluwesan (fleksibilitas) dalam berpikir (dapat memberikan jawaban yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari berbagai sudut tinjauan).

Ada anak-anak tertentu, tidak banyak, mungkin hanya ada satu atau dua anak dalam kelompok 100 anak, yang dapat memberikan jawaban-jawaban yang orisinal, yang jarang diberikan oleh anak-anak lain. Misalnya, jawaban “untuk ayunan” atau “untuk main kemah-kemahan” terhadap pertanyaan “Kursi dapat dipakai untuk apa saja?” termasuk jawaban yang orisinal, karena dari setiap 100 orang hanya sekitar 1-2 anak yang dapat memberikan jawaban seperti itu.⁴²

c. Jadi secara operasional kreativitas dapat dirumuskan sebagai “kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas), dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan”.

Kemampuan memberikan penilaian atau evaluasi terhadap suatu obyek atau situasi juga mencerminkan kreativitas, jika dalam penilaiannya seseorang mampu melihat obyek, situasi, atau masalahnya dari sudut pandang yang berbeda-beda.

Banyak kegiatan yang dapat dirancang oleh pendidik yang semuanya bersifat meningkatkan kreativitas anak. Tugas-tugas yang bersifat

⁴² Ibid. hal 48

mengembangkan kreativitas anak selalu menuntut anak untuk memikirkan *bermacam-macam kemungkinan jawaban*, bermacam-macam gagasan dalam memecahkan suatu masalah, *tidak hanya satu*. Inilah yang disebut sebagai *Divergen*, pemikiran ke macam-macam arah, berbeda dengan berpikir *Konvergen* dimana anak tertuju untuk memberikan satu jawaban yang paling tepat terhadap suatu persoalan.⁴³

Jadi, dapat disimpulkan bahwa pengertian Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produksi, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya. Ia dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman. Ia mungkin mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya dan pencangkakan hubungan lama ke situasi baru dan mungkin mencakup pembentukan korelasi baru. Ia harus mempunyai maksud dan tujuan yang ditentukan, bukan fantasi semata, walaupun merupakan hasil yang sempurna dan lengkap. Ia mungkin dapat berbentuk produk seni, kesusasteraan, produk ilmiah, atau mungkin bersifat prosedural atau metodologis.⁴⁴

Dari beberapa pengertian kreativitas diatas, maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas memiliki beberapa unsure karakteristik yang menonjol yaitu:

⁴³ Ibid. hal.51

⁴⁴ Elizabeth,B.Hurlock, *Perkembangan Anak*, jilid II, Edisi Keenam, 1990 (Jakarta : Erlangga), hal. 4

- 1) Kreativitas merupakan proses bukan hasil
- 2) Proses itu mempunyai tujuan yang mendatangkan keuntungan bagi orang itu sendiri atau kelompok sosialnya.
- 3) Kreativitas mengarah ke penciptaan sesuatu yang baru, berbeda, dan karenanya unik bagi orang itu, baik itu berbentuk lisan atau tulisan, maupun konkret atau abstrak.
- 4) Kreativitas timbul dari pemikiran divergen, sedangkan konformitas dan pemecahan masalah sehari-hari timbul dari pemikiran konvergen.
- 5) Kreativitas merupakan suatu cara berpikir, tidak sinonim dengan kecerdasan yang mencakup kemampuan mental selain berpikir.
- 6) Kemampuan untuk mencipta bergantung pada perolehan pengetahuan yang diterima.
- 7) Kreativitas merupakan bentuk imajinasi yang dikendalikan yang menjurus kearah beberapa bentuk prestasi, misalnya melukis, membangun dengan balok, atau melamun.⁴⁵

II. Cara meningkatkan kreativitas

Keyakinan populer tentang nilai kreativitas berpusat pada apa yang dihasilkan orang kreatif bagi keuntungan dan kesenangan kelompok social dan bagi kemajuan social. Nilai kreativitas bagi orang yang kreatif sering hampir sama sekali diabaikan. Seperti yang terbukti pada pernyataan berikut ini :

⁴⁵ Ibid, hal. 5

Bahwa kreativitas memberi anak-anak kesenangan dan kepuasan, contohnya tidak ada yang dapat memberi anak rasa puas yang lebih besar daripada menciptakan menciptakan sesuatu sendiri, apakah itu berbentuk rumah, yang dibuat dari kursi yang dibalik dan ditutupi selimut atau gambar seekor anjing. Dan tidak ada yang lebih mengurangi harga dirinya daripada kritik atau ejekan terhadap kreasi itu atau pertanyaan apa yang sesungguhnya bentuk yang dibuatnya itu.

Menjadi kreatif juga penting artinya bagi anak kecil karena *Menambah bumbu dalam permainannya* sebagai pusat kehidupan mereka.

Salah satu nilai kreativitas penting yang sering dilupakan adalah sumbangannya pada *Kepemimpinan*. Disamping kepuasan pribadi yang diperoleh anak dari kreativitas, apabila kreativitas itu memperbesar rasa puas dalam memainkan peran sebagai pemimpin, hal ini akan menjamin adegan penyesuaian social dan pribadi yang baik.

Nilai kreatifitas tampak jelas dalam kasus anak yang kurang kreatif. Spock mengatakan, “ *orang yang sangat berpikiran literal mempunyai kegunaan terbatas bagi dunia dan kemampuan terbatas untuk memperoleh kegembiraan.*”⁴⁶

Mengapa kreativitas Penting dipupuk dan dikembangkan dalam diri anak?

Dalam bukunya S.C. Utami Munandar yang berjudul *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah* menyebutkan sebagai berikut :

⁴⁶ Ibid, hal.7

Pertama, karena dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya, dan perwujudan diri termasuk salah satu kebutuhan pokok dalam hidup manusia.

Kedua, kreativitas atau berpikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah, merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan formal (Guilford, 1957).

Ketiga, bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat, akan tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu. Hal ini akan tampak sekali, jika kita mengamati anak-anak yang sedang asyik bermain dengan balok-balok kayu atau dengan bahan-bahan permainan konstruktif lainnya.

Keempat, kreativitaslah yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya.⁴⁷

Studi-studi mengenai kreativitas menunjukkan bahwa perkembangannya mengikuti pola yang dapat diramalkan. Lehmen menjelaskan bahwa : Puncak dalam kreativitas disebabkan oleh factor lingkungan seperti kesehatan yang buruk, lingkungan keluarga, tekanan keuangan, dan kekurangan waktu luang. Tidak terdapat bukti bahwa puncak awal atau penurunan berikutnya disebabkan oleh batasan bawaan.

Sekarang dapat diketahui bahwa semua anak mempunyai potensi untuk kreatif, walaupun tingkat kreativitasnya berbeda-beda. Akibatnya,

⁴⁷ S.C. Utami Munandar. Op.Cit. Hal. 46

keaktivitas seperti halnya setiap potensi lain, perlu diberi kesempatan dan rangsangan oleh lingkungan untuk berkembang.

Adapun beberapa faktor-faktor yang dapat meningkatkan kreatifitas, yang antara lain adalah sebagai berikut :

Pertama, sikap social yang ada dan tidak menguntungkan kreatifitas harus ditanggulangi. Alasannya, karena sikap seperti itu mempengaruhi teman sebaya, orang tua, dan guru serta perlakuan mereka terhadap anak yang berpotensi kreatif.

Kedua, kondisi yang menguntungkan bagi perkembangan kreatifitas harus diadakan pada awal kehidupannya ketika kreatifitas mulai berkembang dan harus dilanjutkan terus sampai berkembang dengan baik. Torda menjelaskan bahwa : Kreatifitas tidak saja bergantung pada potensi bawaan yang khusus, tetapi juga pada perbedaan mekanisme mental yang menjadi sarana untuk mengungkapkan sifat bawaan. Mekanisme mental ini dihasilkan oleh suatu tipe adaptasi awal khusus....tampaknya orang yang kreatif dan tidak kreatif menggunakan mekanisme mental yang serupa dan berbeda orang yang kreatif dan tidak kreatif berbeda dalam hal sikap (falsafah hidup), apa yang mereka anggap penting dan yang menimbulkan kecemasan, dan menunjukkan perbedaan dalam kecakapan memecahkan masalah. Perbedaan ini sebagian berasal dari sifat bawaan sebagian dari proses adaptasi awal yang berakar dalam sikap orang tua.

Sejumlah hal yang dilakukan untuk meningkatkan kreatifitas yang paling penting dari kondisi ini dan perannya dalam upaya mempertinggi

keaktivitas disajikan dan dijalankan secara singkat. Sedangkan kondisi-kondisi yang dapat meningkatkan kreativitas tersebut adalah :

1) Waktu

Untuk menjadi kreatif, kegiatan anak seharusnya jangan diatur sedemikian rupa, sehingga hanya sedikit waktu bebas bagi mereka untuk bermain-main dengan gagasan-gagasan dan konsep-konsep dan mencobanya dalam bentuk baru dan orisinal.

2) Kesempatan menyendiri

Hanya apabila tidak mendapat tekanan dari kelompok social, anak dapat menjadi kreatif. Singer menerangkan, “anak membutuhkan waktu dan kesempatan menyendiri untuk mengembangkan kehidupan imajinatif yang kaya.”

3) Dorongan

Terlepas dari seberapa jauh prestasi anak memenuhi standar orang dewasa, mereka harus didorong untuk kreatif dan bebas dari ejekan dan kritik yang seringkali dilontarkan pada anak yang kreatif.

4) Sarana

Sarana untuk bermain dan letak sarana lainnya harus disediakan untuk merangsang dorongan eksperimentasi dan eksplorasi yang merupakan unsure penting dari semua kreativitas.

5) Lingkungan yang merangsang

Lingkungan rumah dan sekolah harus merangsang kreativitas dengan memberikan bimbingan dan dorongan untuk menggunakan sarana yang akan

mendorong kreativitas. Ini harus dilakukan sedini mungkin sejak masa bayi dan dilanjutkan hingga masa sekolah dengan menjadikan kreativitas suatu pengalaman yang menyenangkan dan dihargai secara social.

6) Hubungan orang tua anak yang tidak posesif

Orang tua yang tidak terlalu melindungi atau terlalu posesif terhadap anak, mendorong anak untuk mandiri dan percaya diri, dua kualitas yang sangat mendukung kreativitas.

7) Cara mendidik anak

Mendidik anak secara demokratis dan permisif dirumah dan disekolah meningkatkan kreativitas, sedangkan cara mendidik otoriter memadamkannya.

8) Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan

Kreativitas tidak muncul dalam kehampaan. Semakin banyak pengetahuan yang dapat diperoleh anak, semakin baik dasar untuk mencapai hasil yang kreatif. Pulaski mengatakan, “anak-anak harus berisi agar dapat berfantasi.”

III. Bentuk-bentuk kreativitas hasil dari permainan

Kreativitas meliputi menggambar dan melukis, tetapi hal itu lebih daripada sekadar seni. Kreativitas meliputi kesenangan dan permainan. Kreativitas memberikan suatu cara yang menarik bagi anak-anak untuk menjadi termotivasi secara hakiki, untuk mendapatkan kesenangan dari hal-

hal yang biasa (sehari-hari), dan menemukan bakat terpendam mereka. Semua anak memiliki kreativitas.⁴⁸

Cirri-ciri kreatif sebagaimana telah dikemukakan adalah : kelenturan, kepekaan, penggunaan daya imajinatif, kesediaan mengambil resiko dan menjadikan diri sendiri sebagai sumber dan pengalaman. Berbagai bahan yang bersifat manipulatif dapat dipergunakan : tanah liat, cat, crayon, kertas, balok-balok, air, pasir, dan bahan yang dapat digerakkan. Dengan berbagai ragam bahan tersebut akan mendorong anak TK untuk mencoba cara-cara baru dan dengan sendirinya akan meningkatkan kreativitas anak.⁴⁹

Balok-balok dengan bermacam-macam ukuran dan warna dapat digunakan anak untuk disusun menjadi bangunan tertentu : perabotan rumah, rumah, kereta, istana, gedung pencakar langit, kapal, jembatan, dan sebagainya sesuai dengan kreativitasnya.

Kertas dengan bermacam ukuran, kualitas dan warna dapat digunakan untuk berbagai kegiatan kreatif. Bahan kertas yang sesuai dapat digunakan untuk kegiatan menggambar, menggunting, atau mengecap.

Pada umumnya anak TK cenderung menyukai warna cerah. Berbagai macam kertas yang biasa tersedia di TK : kertas manila, kertas poster, kertas krep. Sedangkan untuk menggambar dengan jari-jari tangan diperlukan kertas putih. Kegiatan kreatif dengan menggunakan kertas, masih memerlukan bahan

⁴⁸ Yew Kam Keong, diterjemahkan oleh Tri Wagiyati, *30 Kiat Mencetak Anak Kreatif Mandiri*(Bandung: Penerbit Nuansa, 2006)halm. 150

⁴⁹ Moeslichatoen, *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak* (Jakarta : Rineka Cipta, 2004) hal. 53

atau peralatan tambahan: gunting kecil, krayon, bubur kanji, pensil, kapur gambar, cat air, dan kuas.

Pasir disukai oleh anak usia TK tetapi mereka biasanya segera akan kehabisan cara untuk bermain dengan pasir. Dengan peralatan bermain seperti mug plastic, kapal, pesawat terbang mainan, tempat mainan, pohon-pohon, rumah-rumahan, akan menggerakkan anak untuk bermain drama diatas meja yang beralasan pasir. Kaleng untuk menyiram dan semprotan air sangat membantu membuat pasir tetap dalam kelembaban tertentu dan bila kondisi kelembabannya terjaga, pasir dapat dipergunakan untuk kegiatan untuk kegiatan teraniam dan berkebun.

Tanah liat merupakan salah satu bahan yang dipergunakan untuk membentuk model tiga dimensi. Tanah liat merupakan bahan yang mengasyikkan bagi anak TK dengan mengamati terjadinya perubahan bentuk bila anak mencoba menekan berbagai sisi tanah liat yang dipegangnya. Dengan menekankan jari-jari tangannya pada tanah liat anak akan mendapatkan gambar jari-jari pada pada tanah liat tersebut. Keterampilan anak bermain dengan tanah liat makin lama makin meningkat. Sekarang ia dapat membuat bentuk ular, telur, keranjang, piring, binatang, orang dan lain-lain.⁵⁰

IV. Dampak kreativitas

Ada sejumlah hal yang membahayakan penyesuaian yang baik diberbagai bidang kreativitas, yaitu antara lain :

⁵⁰ Moeslichatoen, Ibid. hal 54

1. Kegagalan merangsang kreativitas

Kurangnya rangsangan dapat disebabkan ketidaktahuan orang tua dan orang lain dalam lingkungan bayi tentang pentingnya kreativitas atau mungkin ditimbulkan oleh asumsi bahwa kreativitas merupakan sifat bawaan, sehingga alam akan mengatur perkembangannya dan karenanya rangsangan tidak diperlukan.

2. Ketidakmampuan mendeteksi kreativitas pada waktu yang tepat

Dalam kondisi demikian tidak mengherankan apabila rangsangan terhadap perkembangan kreativitas diabaikan. Pada saat ada suatu bukti bahwa anak itu mempunyai potensi kreatif, mungkin sudah terlambat untuk memberikan rangsangan yang dapat mengembangkan potensi itu sepenuhnya.

Kecuali apabila tes atau cara lain dapat dirancang untuk mendeteksi kreativitas pada usia dini, cara satu-satunya untuk menanggulangi bahaya ini adalah dengan mengandaikan bahwa setiap anak mempunyai potensi untuk kreatif, walaupun dengan tingkatan-tingkatan yang berbeda-beda dan memberi mereka rangsangan yang diperlukan pada usia dini.

3. Sikap social yang tidak menguntungkan bagi kreativitas

Factor penghambat ini terwujud dalam 2 bentuk umum yaitu : *pertama*, sikap yang tidak positif terhadap anak yang kreatif, dan yang *kedua*, kurangnya penghargaan social bagi kreativitas. Torrance mengatakan : “Terlepas dari kenyataan bahwa anak-anak ini mempunyai banyak gagasan yang hebat, mereka dengan cepat dikatakan mempunyai gagasan yang aneh, tidak masuk akal, atau nakal. Sulit untuk menentukan apa perkembangan

kepribadian maupun bakat kreatif mereka dimasa mendatang.....walaupun humor dan kelincahan mereka mungkin menarik anak lain untuk menjadi teman, sifat-sifat ini tidaklah selalu membuat mereka “mudah dalam pergaulan.” Kenyataannya sifat-sifat ini mungkin membuat perilaku mereka lebih sulit diramalkan dan ini mungkin membuat kehadiran mereka dalam sebuah kelompok merepotkan.

4. Kondisi rumah yang tidak menguntungkan

Beberapa kondisi rumah yang tidak menguntungkan antara lain, yaitu sebagai berikut :

➤ Membatasi eksplorasi

Apabila orang tua membatasi eksplorasi atau pertanyaan mereka juga membatasi perkembangan kreativitas anak mereka.

➤ Keterpaduan waktu

Jika anak terlalu diatur sehingga hanya sedikit tersisa waktu bebas untuk berbuat sesuka hati, mereka akan kehilangan salah satu yang diperlukan untuk pengembangan kreativitas.

➤ Dorongan kebersamaan keluarga

Harapan bahwa semua anggota keluarga melakukan berbagai kegiatan bersama-sama tanpa memperdulikan minat dan pilihan pribadi masing-masing, mengganggu perkembangan kreativitas.

➤ Membatasi khayalan

Orang tua yang yakin bahwa semua khayalan hanya memboroskan waktu dan menjadi sumber gagasan yang tidak realistis, berupaya keras untuk menjadikan anaknya realistis.

➤ Peralatan bermain yang sangat terstruktur

Anak yang diberi peralatan main yang sangat terstruktur seperti boneka yang berpakaian lengkap atau buku berwarna dengan gambar yang harus diwarnai, kehidupan kesempatan bermain yang dapat mendorong perkembangan kreativitas.

➤ Orang tua yang konservatif

Orang tua yang konservatif, yang takut menyimpang dari pola social yang direstui sering bersikeras agar anaknya mengikuti langkah-langkah mereka.

➤ Orang tua yang terlalu melindungi

Jika orang tua yang terlalu melindungi anaknya, mereka mengurangi kesempatan untuk mencari cara mengerjakan sesuatu yang baru atau berbeda.

➤ Disiplin yang otoriter

Disiplin yang otoriter membuat sulit atau tidak mungkin ada penyimpangan dari perilaku yang disetujui orang tua.

5. Kondisi sekolah yang tidak menguntungkan

Diantara banyak kondisi sekolah yang mengganggu perkembangan kreativitas ialah dengan kelas jumlah murid yang sangat besar yang menuntut adanya disiplin kaku, tekanan proses menghafal, larangan terhadap apa saja

yang tidak sesuai dengan yang orisinal, acara kegiatan kelas yang terjadwal ketat, disiplin kelas dan otoriter, dan keyakinan para guru bahwa anak yang kreatif lebih sulit ditangani dan pekerjaan mereka sukar dinilai dibandingkan pekerjaan anak biasa.

6. Melamun yang berlebihan

Karena melamun berlebihan berbahaya untuk penyesuaian pribadi dan social yang baik, dua kriteria yang dapat digunakan untuk menentukan apakah itu berlebihan atau tidak, yaitu : *pertama*, kesukaan anak pada jenis bermain ini, *kedua*, jenis lamunan yang mendominasi.⁵¹

⁵¹ Elizabeth, B. Hurlock. Op.Cit. hal 30

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Untuk menerapkan suatu teori terhadap suatu permasalahan memerlukan metode khusus yang dianggap relevan dan membantu memecahkan permasalahannya.

“Metodologi Penelitian” berasal dari kata “Metode” yang artinya cara yang tepat untuk melakukan sesuatu, dan “Logos” yang artinya ilmu atau pengetahuan. Jadi metodologi artinya cara melakukan sesuatu dengan menggunakan pikiran secara seksama untuk mencapai suatu tujuan.

Sedangkan penelitian adalah terjemahan dari Bahasa Inggris “Research” yang berarti usaha atau pekerjaan untuk mencari kembali yang dilakukan dengan suatu metode tertentu dan dengan cara hati-hati, sistematis serta sempurna terhadap permasalahan, sehingga dapat digunakan untuk menyelesaikan atau menjawab problemnya.⁵² Dan juga “penelitian” adalah suatu kegiatan untuk mencari, mencatat, merumuskan dan menganalisis sampai menyusun laporannya.⁵³ Arief Farchan menyatakan bahwa yang dimaksud dengan metodologi penelitian ialah strategi umum yang dianut dalam pengumpulan dan analisa data yang diperlukan, guna menjawab persoalan yang dihadapi.⁵⁴

⁵² Joko Subagyo, *Metode Penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), hlm.1.

⁵³ Cholid Narbuko dan Abu Achmadi, *Metodologi penelitian* (Jakarta : Bumi Aksara, 2002)hal.1

⁵⁴ Farchan Arief, *Pengantar penelitian dalam pendidikan* (Bandung, 1983) hal. 50

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Dalam penelitian yang dilakukan ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bertujuan untuk menggambarkan keadaan atau suatu fenomena, maka analisis data yang digunakan untuk menganalisa hasil penelitian adalah disesuaikan dengan data yang ada.⁵⁵

Sedangkan deskriptif adalah data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka. Hal ini disebabkan oleh adanya penerapan metode kualitatif. Selain itu, semua yang dikumpulkan berkemungkinan menjadi kunci terhadap apa yang sudah diteliti.⁵⁶

Penelitian deskriptif merupakan penelitian terhadap fenomena atau populasi tertentu untuk menjelaskan aspek-aspek yang relevan dengan fenomena atau masalah yang ada. Pada umumnya penelitian deskriptif tidak menggunakan hipotesis sehingga dalam penelitiannya tidak perlu merumuskan hipotesis.⁵⁷

Menurut jenisnya penelitian kualitatif, dimana peneliti harus menggunakan diri sebagai instrument, mengikuti data. Pada hakekatnya penelitian kualitatif ini digunakan karena beberapa pertimbangan antara lain, *pertama*, menyesuaikan metode kualitatif lebih mudah apabila berhadapan dengan kenyataan ganda, *kedua*, metode ini menyajikan secara langsung hakekat hubungan antara peneliti dan responden, *ketiga*, metode ini lebih peka

⁵⁵ Winarno Surachmad, *Dasar Teknik Research Pengantar Metodologi Ilmiah* (Bandung : Tarsito, 1994), hal. 136

⁵⁶ Sutrisno Hadi, *Metode Research II*, (Yogyakarta : Andi Offset, 1989), hal. 136

⁵⁷ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian* (Jakarta:Rineka Cipta, 1998), hlm. 245

dan lebih dapat menyesuaikan diri dengan banyak penajaman, pengaruh kerjasama terhadap pola-pola yang dihadapi.⁵⁸

Istilah kualitatif menurut Kirk dan Miller (dalam bukunya Lexy Muleong) penelitian kualitatif adalah penelitian yang tidak mengadakan perhitungan.⁵⁹ Untuk mengadakan pengkajian selanjutnya terhadap istilah penelitian kualitatif perlu kiranya dikemukakan beberapa definisi. Pertama, Bodgan dan Taylor mendefinisikan metodologi kualitatif adalah sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata yang tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.⁶⁰

Jadi, dalam hal ini peneliti sebagai *key Instrument*, kedudukan peneliti dalam penelitian kualitatif, yakni ia sebagai perencana, pelaksanaan, pengumpulan data, analisis dan penafsir data, dan pada akhirnya ia menjadi pelapor hasil penelitian, pencari tahu alamiah dalam pengumpulan data lebih bergantung pada dirinya sebagai alat pengumpulan data.⁶¹

Peneliti mengadakan sendiri pengamatan/ wawancara terhadap obyek atau subyek penelitian. Untuk itu peneliti sendiri terjun kelapangan dan terlibat langsung. Tujuan menggunakan pendekatan kualitatif pada penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimana strategi dalam peningkatan kreativitas anak usia dini di Taman Kanak-kanak TA Ashabul Kahfi Malang.

⁵⁸ Lexy, J, Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2002)hal. 5

⁵⁹ Lexy Moleong, *op.cit.* hal 2

⁶⁰ *Ibid*, hal. 3

⁶¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2002) hal. 66

Dan dan bagaimana fungsi serta dampak permainan dalam peningkatan kreativitas anak tersebut.⁶²

Adapun pendekatan yang digunakan adalah yang digunakan dalam penelitian adalah pendekatan studi kasus (case study) yang merupakan uraian dan penjelasan komprehensif mengenai berbagai aspek seorang individu, suatu kelompok, suatu organisasi (komunitas), suatu program, atau suatu situasi social. Peneliti studi kasus berupaya menelaah sebanyak mungkin data mengenai objek yang diteliti. Mereka sering menggunakan berbagai metode : wawancara (riwayat hidup), pengamatan, penelaah dokumen, hasil (survey), dan data apapun untuk menguraikan suatu kasus secara terinci.⁶³

Tujuan studi kasus adalah untuk memberikan gambaran secara mendetail tentang latar belakang sifat-sifat serta karakter-karakter yang khas dari kasus, ataupun status individu yang kemudian dari sifat-sifat khas itu akan dijadikan suatu hal yang bersifat umum.⁶⁴

Oleh karena itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu gambaran yang utuh dan terorganisasi dengan baik tentang komponen-komponen tertentu, sehingga dapat memberikan sumbangan khususnya bagi lembaga yang diteliti.

B. Kehadiran Peneliti

Dalam penelitian ini kehadiran peneliti sangat diperlukan, selain itu peneliti sendiri yang bertindak sebagai instrument penelitian, dimana peneliti

⁶² Ibid, hal 20

⁶³ Dedy Mulyana, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2003) hal. 201

⁶⁴ M. Nasir, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta : Ghasa Indonesia, 1998), hal.66

bertugas untuk merencanakan, melaksanakan pengumpulan data, menganalisis, menafsir data dan pada akhirnya peneliti juga yang meneliti pelopor hasil penelitiannya. Hal ini dikarenakan agar dapat lebih dalam memahami latar penelitian.

Dalam penelitian ini peran peneliti adalah sebagai pengamat penuh, yaitu sbagai pengamat yang tidak terlibat secara langsung dan subyek penelitian dalam menjalankan proses pendidikan, hal ini dilakukan karena sebagai upaya obyektifitas hasil penelitian.

Untuk melaksanakan penelitian ini terlebih dahulu peneliti mengajukan surat perizinan penelitian sebagai salah satu persyaratan. Dalam mengajukan surat perizinan peneliti dilakukan secara formal dengan menyerahkan surat izin penelitian dari pihak kampus kepada pihak sekolah. Dalam hal ini kepala sekolah yang berwenang mengambil keputusan atas proses perizinan tersebut. Yang kemudian dilanjutkan dengan hubungan secara emosional antara kepala sekolah serta guru dan memberikan penjelasan tentang tujuan kehadiran peneliti sebagai langkah awal dan setelah itu penelitian mulai dilakukan sesuai dengan yang dikehendaki. Dengan begitu proses penelitian tersebut dapat berjalan dengan lancar dan baik.

C. Lokasi Penelitian

Dalam penulisan karya ilmiah ini, penulis memilih Tarbiyatul Athfal Ashabul Kahfi yang terletak di Jln. Semanggi Barat 1A Malang sebagai obyek penelitian dalam studi kasus yang akan diteliti.

Peneliti menentukan Tarbiyatul Athfal Ashabul Kahfi Malang sebagai obyek penelitian didasarkan atas beberapa pertimbangan yang antara lain yaitu karena letaknya strategis dan merupakan salah satu pendidikan formal yang sangat memperhatikan proses pematapan baik nilai moril maupun spiritual serta didukung oleh bentuk bangunan yang sederhana. Akantetapi, dengan kesederhanaan itu dapat menciptakan peserta didik yang berkepribadian sebagai pendidik yang penuh inofatif, imajinatif, serta kreatif.

D. Data dan Sumber Data

Data adalah hasil pencatatan peneliti, baik yang berupa fakta maupun angka. Ditambahkan pengertian data adalah segala fakta dan angka yang dapat dijadikan bahan untuk menyusun suatu informasi.⁶⁵

Yang dimaksud dengan sumber data dalam penelitian ini adalah subyek dimana data diperoleh. Data tersebut adalah data yang berkaitan dengan judul.

Menurut Loftland dan Loftland (1984:47) sumber data utama dalam penelitian kualitatif ialah *kata-kata*, dan *tindakan*, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain. Berkaitan dengan hal itu pada bagian ini jenis datanya dibagi kedalam kata-kata dan tindakan, sumber data tertulis, foto dan statistik.⁶⁶

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan bermacam-macam teknik dalam pengumpulan data, diantaranya yaitu teknik wawancara, maka sumber data yang terdapat dalam penelitian ini adalah responden yaitu orang yang

⁶⁵ Suharsimi Arikunto, op.cit. hal.96

⁶⁶ Lexy J.Moleong, M.A, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2002), hal. 112

menjawab pertanyaan-pertanyaan peneliti, baik pertanyaan tertulis maupun lisan. Apabila peneliti menggunakan teknik observasi, maka sumber datanya bisa berupa benda, gerak, atau proses sesuatu.⁶⁷

Dalam penelitian ini yang dijadikan sumber data adalah kepala sekolah dan guru pengajar.

E. Prosedur Pengumpulan Data

Penelitian akan berhasil apabila peneliti mempunyai bekal ilmu yang merupakan dasar berpikir. Hasil penelitian akan bertambah baik apabila peneliti menguasai tentang ilmunya disamping pengalaman meneliti merupakan salah satu factor penentu.⁶⁸

Untuk mendapatkan data yang valid dan relevan dengan permasalahan yang telah dirumuskan diatas, maka dalam hal ini peneliti menggunakan metode-metode sebagai berikut :

a. Metode Wawancara (interview)

Menggunakan metode ini berarti informasi atau keterangan yang diperoleh langsung dari responden atau informan dengan cara tatap muka dan bercakap-cakap. Lebih jelasnya yang dimaksud dengan interview adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara si penanya atau pewawancara dengan si penjawab atau responden dengan menggunakan alat yang dinamakan panduan wawancara.⁶⁹

⁶⁷ ibid. hal. 112

⁶⁸ Sukandarrumidi, *Metodologi Penelitian (petunjuk praktis untuk peneliti pemula)*, (Jogjakarta : Gadjah Mada University Press, 2002)hal. 69

⁶⁹ Moh. Nazir, *Metode Penelitian* (Jakarta : Ghalia Indonesia, 1988), hlm. 212

Wawancara adalah bentuk komunikasi antara dua orang, melibatkan seseorang yang ingin memperoleh informasi dari seorang lainnya dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan berdasarkan tujuan tertentu. Wawancara secara garis besar dibagi dua, yakni wawancara tak terstruktur sering juga disebut wawancara mendalam, wawancara intensif, wawancara kualitatif, dan wawancara terbuka (*open ended interview*), sedangkan wawancara terstruktur sering juga disebut wawancara baku (*standardized interview*), yang susunan pertanyaannya sudah ditetapkan sebelumnya (biasanya tertulis) dengan pilihan-pilihan jawaban yang juga sudah disediakan.

Sedangkan dalam hal ini peneliti menggunakan tehnik wawancara tak terstruktur, yang dimana dalam wawancara tak terstruktur ini mirip dengan percakapan informal. Metode ini bertujuan memperoleh bentuk-bentuk tertentu informasi dari semua responden.

Wawancara tak terstruktur bersifat luwes, susunan pertanyaannya dan susunan kata-kata dalam setiap pertanyaan dapat diubah pada saat wawancara, disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi saat wawancara.⁷⁰

Adapun yang menjadi subyek penelitian dalam wawancara ini adalah kepala sekolah dan para pengajar. Adapun informasi yang dibutuhkan adalah tentang pelaksanaan permainan serta fungsi dan dampak permainan dalam meningkatkan kreativitas belajar.

⁷⁰ Dedy Mulyana, Op.Cit, hal. 180-181

b. Metode Observasi

Metode observasi Sutrisno Hadi mengatakan bahwa observasi adalah sebuah pengamatan dan pendekatan dengan sistematis tentang fenomena-fenomena yang diselidiki.⁷¹

Sedangkan jenis observasi yang digunakan adalah jenis observasi langsung (direct observation) yaitu pengamatan yang dilakukan tanpa perantara terhadap obyek yang diselidiki. Seperti yang telah tertera dalam buku “Metode Penelitian” yang ditulis oleh Moh. Nazir bahwa pengumpulan data dengan observasi langsung adalah cara pengambilan data dengan menggunakan mata tanpa ada pertolongan alat standar lain untuk keperluan tersebut.⁷² Sedangkan sasaran yang hendak diobservasi adalah aspek tingkah laku murid, metode dan alat yang digunakan, bentuk permainan yang diterapkan, kecerdasan, ketangkasan, serta ketrampilan anak dalam proses penciptaan suasana belajar yang sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan kreatifitas anak pada usia taman kanak-kanak.

c. Metode Dokumentasi

Dokumentasi, asal katanya dari dokumen, yang artinya barang-barang tertulis. Didalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan dan sebagainya.⁷³ Tidak kalah penting dari metode-metode lain, adalah metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variable

⁷¹ Sutrisno Hadi, Op.Cit. hal 193

⁷² Moh. Nazir, Ibid. hlm.212

⁷³ Suharsimi Arikunto, 2002, Op.Cit. hal 135

yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, agenda, dan sebagainya.

Dibandingkan dengan metode lain, maka metode ini agak tidak begitu sulit, dalam arti apabila ada kekeliruan sumber datanya masih tetap, belum berubah. Dengan metode dokumentasi yang diamati bukan benda hidup tetapi benda mati.⁷⁴

Adapun data yang dikumpulkan dengan cara metode ini adalah :

1. Sejarah berdirinya TA Ashabul Kahfi
2. Letak geografis dan form identitas (nama sekolah, No. SK pendirian, identitas sekolah, luas tanah, luas bangunan, alamat lengkap)
3. Kondisi obyektif TA Ashabul Kahfi, yang meliputi : visi, misi, tujuan, struktur organisasi, keadaan guru, keadaan murid, serta sarana dan prasarana.

F. Analisis Data

Adalah salah satu cara yang digunakan untuk menyusun dan mengelola data yang terkumpul sehingga dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya. Menurut Patton (dalam Lexy Moleong), analisis data adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya kedalam suatu pola, kategori, dan satuan uraian dasar. Bodgan dan Taylor (dalam Lexy Moleong) mendefinisikn analisis data adalah sebagai proses yang merinci usaha secara formal untuk menemukan tema dan merumuskan hipotesis (ide) seperti yang disarankan oleh data dan sebagai usaha untuk memberikan bantuan pada tema

⁷⁴ Suharsimi Arikunto, *ibid.* hal. 206

dan hipotesis itu. Dari rumusan diatas, dapatlah ditarik kesimpulan bahwa analisis data bermaksud pertama-tama mengorganisasikan data. Data yang terkumpul banyak sekali dan terdiri dari catatan lapangan dan komentar peneliti, gambar, foto, dokumen berupa laporan, biografi, artikel dan sebagainya. Pekerjaan analisis data dalam hal ini adalah mengatur, mengurutkan, mengelompokkan, memberi kode dan mengkategorikannya.⁷⁵

Tahap analisis data dalam penelitian ini adalah :

1. Analisa selama pengumpulan data

Analisa data kualitatif dilakukan dari fakta di lapangan artinya peneliti terjun ke lapangan, mempelajari, menganalisis, menafsirkan dan menarik kesimpulan dari fenomena yang ada di lapangan. Data yang dianalisis bersifat deskriptif artinya data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar, bukan angka-angka dan laporan deskriptif berisi kutipan-kutipan data seperti data yang berasal dari wawancara, catatan lapangan, foto, dokumen pribadi, dan dokumen resmi lainnya.⁷⁶ Dengan menggunakan data deskriptif adalah melalui penalaran logika sistematis terhadap data yang berhubungan dengan pelaksanaan persoalan.⁷⁷ Serta dengan menggunakan Reflektif Thinking yaitu menganalisa data melalui pikiran logis, teliti, dan sistematis sehingga dapat ditarik kesimpulan dari data tersebut.⁷⁸

Analisis data yang dimaksud yakni mendeskripsikan dan menguraikan tentang pelaksanaan permainan dalam upaya peningkatan kreativitas anak di

⁷⁵ Lexy Moleong, *ibid*

⁷⁶ Lexy Moleong, *Op.Cit.*, hal.6

⁷⁷ Suharsimi Arikunto, *Op.Cit.* hal.208

⁷⁸ Marzuki, *Metodologi Research*, (Yogyakarta: bagian penerbitan Ekonomi VII, 1986), hal.

TA Ashabul Kahfi Malang serta fungsi dan dampak permainan tersebut terhadap kreativitas anak di TA Ashabul Kahfi Malang.

2. Analisa setelah pengumpulan data (pemeriksaan keabsahan data)

Untuk memperoleh data yang valid dalam penelitian ini digunakan teknik pengecekan dari teknik yang digunakan Lincoln dan Guba sebagaimana dikutip oleh Moleong teknik tersebut adalah :

a) Perpanjangan keikutsertaan

sebagaimana sudah dikemukakan, peneliti penelitian kualitatif adalah instrument itu sendiri. Keikutsertaan peneliti sangat menentukan dalam pengumpulan data, keikutsertaan itu tidak hanya dilakukan dalam waktu singkat, tetapi memerlukan waktu perpanjangan.

b) Ketekunan pengamatan

Ketekunan pengamatan bermaksud menemukan cirri-ciri dari unsure-unsur dalam situasi yang sangat relevan dengan permasalahan yang sedang dicari dan kemudian memusatkan diri pada hal-hal tersebut secara rinci.

c) Triangulasi

Triangulasi merupakan teknik pemeriksanaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data tersebut, untuk keperluan yang digunakan adalah pemeriksanaan melalui sumber datanya. Dalam hal ini penulis menggunakan triangulasi dengan sumber, yaitu membandingkan dan mengecek balik derajat kepaercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam penelitian kualitatif. Triangulasi dengan sumber dapat dicapai melalui beberapa jalan, yaitu :

1. Membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara.
2. Membandingkan apa yang dikatakan orang didepan umum dengan apa yang dikatakannya secara pribadi.
3. Membandingkan apa yang dikatakan orang-orang tentang situasi penelitian dengan apa yang dikatakannya sepanjang waktu.
4. Membandingkan hasil wawancara dengan isi suatu dokumen.⁷⁹

d) Menggunakan bahan referensi

Penggunaan bahan referensi yang banyak sangat memudahkan peneliti dalam pengecekan keabsahan data, karena dari referensi yang ada sebagai pendukung dari observasi penelitian yang dilaksanakan peneliti. Menurut Eisner (dalam Lexy Moleong) kecukupan referensi sebagai alat untuk menampung dan menyesuaikan dengan kritik tertulis untuk keperluan evaluasi.⁸⁰ Dalam penelitian ini misalnya peneliti mencocokkan kerelevanan antara teori yang telah dikemukakan pada kajian pustaka dengan keadaan yang ada dilapangan dengan cara meninjau beberapa referensi baik yang berupa media cetak yang berupa buku, majalah, artikel, kamus, dan sebagainya. Ataupun referensi yang non-cetak yaitu bisa berupa penjelasan langsung oleh responden ataupun informan. Namun dalam menggunakan referensi ini diutamakan yang berupa cetak, karena dinilai lebih valid.

⁷⁹ Lexy J. Moleong, Op.Cit. hal 331

⁸⁰ Lexy Moleong, *Ibid*, hlm. 178

BAB IV

HASIL PENELITIAN

I. Sejarah berdirinya TA Ashabul Kahfi

Lembaga ini tidak didirikan oleh satu pihak. Tetapi dilandasi oleh kesepakatan bersama yang terbentuk dalam suatu yayasan atau lembaga yang kemudian diberi nama Jannatul Athfal Ashabul Kahfi. Sebagaimana yang tertera didalam isi dokumentasi, dan menyatakan bahwa lembaga ini telah dinyatakan berdiri sejak diajukannya dan ditandatangani Akta oleh Notaris Faisal A. Waber, S.H. di Malang pada hari Senin tanggal 16 Januari 1995, dengan dihadiri oleh saksi-saksi, yang diantaranya adalah :

1. Tuan Ahmad Munir
2. Nyonya Nunil Afifaturrodhiah
3. Dewi Sulastutik Sarjana Hukum
4. Doktorandus Suswanto
5. Faisal Abdullah Waber Sarjana Hukum

Dan kemudian para saksi-saksi tersebut diatas menerangkan bahwa mereka telah sama-sama setuju dan semufakat untuk mendirikan sebuah badan hukum yang berbentuk Stichting atau yayasan dan untuk maksud itu telah dipisahkan dari kekayaan mereka untuk menjadi modal menurut Dewan pengurus.⁸¹

Dan menurut isi dari dokumentasi bahwa kekayaan-kekayaan yang dipergunakan untuk membangun sebuah yayasan atau lembaga ini diperoleh dari :

⁸¹ Hasil dokumentasi tanggal 10 Desember 2007

1. Modal pangkal sebesar Rp. 300.000,-
2. Sumbangan-sumbangan yang tidak mengikat dari instansi pemerintah, swasta dan perorangan.
3. Warisan, hibah dan hibah wasiat
4. Penghasilan-penghasilan dari usaha-usaha yayasan.
5. dan juga dari pendapatan-pendapatan lainnya yang halal.

Sedangkan sisa uang yang tidak segera dibutuhkan dalam keperluan yayasan, maka akan disimpan atau akan dijalankan menurut cara-cara yang ditentukan oleh dewan pengurus dengan persetujuan dewan pendiri.

Adapun latar belakang berdirinya yayasan ini tidak lepas dari kondisi masyarakat saat itu (khususnya masyarakat Islam) yang kurang gemar menuntut ilmu guna kepentingan dunia dan akhirat. Dengan melihat kondisi masyarakat yang seperti itu, maka timbullah keinginan para cendekiawan muslim untuk mendirikan yayasan / lembaga Pendidikan Islam dan kemudian diberi nama Jannatul Athfal Ashabul Kahfi, yang berazaskan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945 serta beraqidah Islamiyah yang bersumber pada Al Qur'an dan As-Sunnah, serta berhaluan Ahli sunnah wal Jama'ah bermadzhab Imam Syafi'i.⁸²

Ungkapan senada juga dikemukakan oleh ustzah ade selaku kepala sekolah yang pernyataannya sebagai berikut :

“Melihat kondisi masyarakat yang terus dan selalu berubah khususnya dalam dunia pendidikan yang mana kebanyakan orang tua lebih memilih sekolah yang mengedepankan akademik intelektual untuk anaknya dari pada hal-hal yang berbau spiritual. Kami tidak ingin hal ini menimpa pada anak-

⁸² Hasil dokumentasi tanggal 10 Desember 2007

anak muslim kita. Karena bila dibiarkan akan mempengaruhi pola pikir dan gaya hidup yang tidak seimbang antara spiritual dan intelektual. Untuk itulah kami mendirikan sekolah yang berazaskan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945 serta beraqidah Islamiyah yang bersumber pada Al Qur'an dan As-Sunnah, serta berhaluan Ahli sunnah wal Jama'ah bermadzhab Imam Syafi'i yang kemudian diberi nama Jannatul Athfal Ashabul Kahfi".⁸³

II. Maksud dan Tujuan berdirinya TA Ashabul Kahfi

Segala tindakan dan perwujudan suatu organisasi harus mempunyai maksud dan tujuan. Begitupun dengan berdirinya sekolah ini tidak lepas dari maksud dan tujuan. Mengenai maksud dan tujuan sekolah juga diungkap oleh Ade sebagai berikut:

“Segala sesuatu yang kita usahakan harus mempunyai maksud dan tujuan, terutama pendirian suatu organisasi formal seperti sekolah ini. Karena dengan adanya maksud dan tujuan dapat mengarahkan kemana dan bagaimana sekolah ini dijalankan. Begitupun dengan pendirian sekolah ini. Adapun maksud dan tujuan sekolah antara lain adalah sebagai berikut : terbentuknya masyarakat yang gemar menuntut ilmu demi kemuliaan hidup di dunia dan akhirat, terciptanya masyarakat yang bertaqwa kepada Allah SWT, cerdas, terampil, sehat lahir dan batin.”⁸⁴

Berdasar hasil wawancara tersebut, maka nampak bahwa sekolah ini telah mempunyai maksud dan tujuan sebagaimana sekolah lain. Karena mengingat pentingnya maksud dan tujuan tersebut. Maksud dan tujuan setiap sekolah berbeda satu dengan yang lain tergantung aspek melatar belakangnya.

Berdasar hasil dokumentasi, maka dapat dipaparkan tentang maksud dan tujuan sekolah Jannatul Athfal Ashabul Kahfi sebagai lembaga pendidikan formal. Adapun maksud dan tujuannya adalah sebagai berikut :

⁸³ hasil wawancara dengan Ustdzh. ade di ruang kepala sekolah pada tanggal 2. Desember 2007 jam 09.30

⁸⁴ Hasil wawancara dengan Ustdzh. Ade di Gazebo pada tanggal 2 Desember 2007 jam 07.30

Terbentuknya masyarakat yang gemar menuntut ilmu demi kemuliaan hidup didunia dan diakhirat.

Terciptanya masyarakat yang bertaqwa kepada Allah SWT, cerdas, terampil, sehat lahir dan batin, sehingga mampu berjuang demi tercapainya cita-cita bangsa Indonesia yaitu terwujudnya masyarakat yang adil dalam kemakmuran dan makmur dalam keadilan.

Berkembangnya yayasan secara professional.

Sedangkan usaha-usaha dalam mencapai maksud dan tujuan diatas, maka dilakukan beberapa cara, yaitu :

- a) Menyelenggarakan program bea siswa
- b) Mendokumentasi kegiatan-kegiatan yayasan
- c) Berupaya dalam kegiatan lain yang tidak menyimpang dari azas dan tujuan yayasan dalam arti yang seluas-luasnya dengan tidak mengurangi ijin-ijin dari yang berwenang
- d) Meyelenggarakan program pendidikan formal yang meliputi Taman Kanak-kanak hingga Perguruan Tinggi.

III. Identitas Sekolah

Lembaga ini sudah mempunyai identitas lengkap. Hal ini sesuai dengan yang telah diungkapkan oleh Ustd. Sanusi, SE yaitu sebagai berikut :

“Bahwa segala sesuatu harus mempunyai identitas, yang mempunyai tujuan tujuan untuk memudahkan dalam menjaga dan membedakan dengan yang lain. Maka dari itu suatu lembaga atau yayasan harus memiliki identitas. Dan identitas sekolah itu umumnya meliputi : nama, status, alamat, nama

penyelenggara, luas tanah, luas bangunan, status tanah, tahun berdiri, jenjang akreditasi, dan lain-lain.⁸⁵

Berdasarkan dari paparan diatas, maka sudah jelaslah bahwa suatu sekolah wajib memiliki identitas. Berkaitan dengan identitas, maka peneliti menyajikan dari hasil dokumentasi secara mendetail sebagai berikut, Nama Sekolah : TK & Playgroup Tarbiyatul Athfal Ashabul Kahfi (Islamic Full Day School), dengan status swasta, karena berdiri di bawah naungan yayasan. Sekolah ini beralamat di jalan Semanggi Barat 1A Malang, kode pos 65141, dengan nomor Tlp. 0341-416519 Jawa Timur, dan terletak di kelurahan Jatimulyo, dan terletak di kecamatan Lowokwaru – Kodya Malang. Adapun nama penyelenggara sekolah adalah yayasan TA Ashabul Kahfi, Nomor Akta Pendirian Yayasan : No. C. 63. HT. 03. 01. TH. 1993, status tanah : Hak Milik, Nomor Sertifikat Tanah : 12.06.05.08.1.00002, Luas tanah : 1.413 m², luas bangunan : 800 m², waktu berdiri : terhitung sejak tanggal 20 bulan Juli tahun 1997, karena pada pertama kali yang dirikan adalah sebuah Pesantren pada tahun 1993, NSS : 012056104015, dan jenjang akreditasi : terdaftar.⁸⁶

Sedangkan hasil dari observasi peneliti, maka dapat digambarkan bahwa secara geografis TA Ashabul Kahfi terletak di belakang Politeknik Negeri Malang. Lokasi bangunan dapat dikatakan strategis karena jauh dari keramaian kendaraan. Dan juga jauh dari Pasar, Tempat pembuangan Sampah, dan pabrik, oleh sebab itu lokasi ini bias dikatakan bebas dari polusi udara. Akan tetapi sekolah ini dekat dengan lembaga pendidikan lain mulai dari TK

⁸⁵ Hasil wawancara dengan Ustd. Sanusi tanggal 2 Desember 2007 jam 11.00 di kelas Nabi Muhammad

⁸⁶ Hasil dokumentasi TA Ashabul Kahfi tanggal 3 Desember 2007 , diperoleh tanggal 10 Desember 2007 di ruang Kepala Sekolah.

hingga Perguruan Tinggi. Yang terletak di sekitar TA Ashabul Kahfi ini adalah SDN. Jatimulyo 4 Malang, SDN. Jatimulyo 1 Malang, TK&Play Group Noor Fadjar Malang, TK&Play Group PGRI 1 Malang. Sedangkan Perguruan Tinggi disekitarnya adalah Politeknik Negeri Malang dan Sekolah Tinggi Teknik Menengah (STTM) Malang.

Sedangkan berdasar pengamatan peneliti, maka dapat digambarkan bahwa secara fisik kondisi TA Ashabul Kahfi masih kelihatan sederhana karena masih dalam tahap penyelesaian pembangunan sebagian gedung. Namun demikian terasa menyenangkan, karena suasana hubungan warga sekolah mengandung nilai kekeluargaan yang Islami. Hubungan baik selalu dijaga oleh warga sekolah dalam berinteraksi dengan masyarakat sekitar maupun dengan wali murid. Sehingga hal ini menimbulkan persepsi yang baik serta menimbulkan minat masyarakat, meskipun keberadaan sarana dan prasarana yang seadanya.

Gambaran bangunan gedung TA Ashabul Kahfi Malang dapat dilihat pada lampiran.

Adapun fasilitas lain yang menjadi penunjang pelaksanaan proses belajar mengajar dibedakan menjadi dua, yaitu : fasilitas permanent penunjang proses belajar mengajar dan fasilitas penunjang kemampuan anak ⁸⁷ yaitu sebagai berikut :

a) Fasilitas permanent penunjang proses belajar mengajar, meliputi :

1. Fasilitas dalam ruangan guru

⁸⁷ Hasil dokumentasi tanggal 10 Desember 2007

2. Fasilitas dalam ruangan kepala sekolah
 3. Buku dan peralatan kantor
 4. Fasilitas dalam ruangan belajar kanak-kanak
 5. Sarana Pendukung belajar mengajar, misalnya Tape Recorder, TV & 1 unit DVD player
- b) Fasilitas penunjang kemampuan anak, meliputi :
1. Ruang sudut, meliputi :
 - ✚ Sudut keluarga
 - ✚ Sudut pembangunan
 - ✚ Sudut alam sekitar
 - ✚ Sudut kebudayaan
 - ✚ Sudut ke-Tuhanan
 - ✚ Sudut di halaman
 2. Fasilitas permainan luar
 3. Perpustakaan
 4. Ruang UKS
 5. Musholla
 6. Masjid

Di Tarbiyatul Athfal Ashabul Kahfi Malang dilengkapi dengan sebuah perpustakaan yang sangat membantu kelancaran proses belajar mengajar dalam rangka membantu mengembangkan potensi dasar anak. Perpustakaan ini terdiri dari beberapa buku yang menunjang pengetahuan umum anak, misalnya tentang pengajaran matematika untuk TK, kotak serba guna,

pelajaran membaca, melipat, panorama kecil dalam kehidupan lain-lain, atau tentang beberapa buku ensiklopedia dan juga beberapa buku tentang cerita rakyat. Selain itu juga dilengkapi dengan beberapa buku yang terdiri dari jumlah yang cukup banyak untuk anak sekelas dalam mengembangkan pengetahuan tentang agama, misalnya bimbingan membaca Al Qur'an Iqra', mengembangkan membaca, latihan matematika, dan juga tentang pengembangan kreativitas anak yaitu melalui jenis permainan sudut atau sentra, seperti sentra market, sentra kebudayaan atau disebut juga dengan bengkel karya, sentra keluarga, dan juga sentra balok, dan ada juga sentra peribadatan.

Adapun tentang kurikulum yang dipergunakakn dalam belajar mengajar di TA Ashabul Kahfi adalah jenis kurikulum 2004 dengan dipadu oleh beberapa kegiatan di Pesantren Ashabul Kahfi. Dan kemudian kurikulum tersebut dipadukan menjadi program semester dan kemudian dijabarkan dalam kegiatan pembelajaran harian.⁸⁸

IV. Visi, misi, dan tujuan

Adanya visi, misi dan tujuan adalah mutlak diperlukan dalam mendirikan sebuah organisasi atau lembaga. Karena dengan visi dan misi tersebut maka suatu organisasi dapat melihat jangka panjang ke depan perjalanan organisasi tersebut.

Hal senada diungkapkan oleh ustadzah Ade sebagai berikut :

“Selain mempunyai identitas yang lengkap, maka lembaga ini juga mempunyai visi, misi dan tujuan. Karena segala sesuatu yang diadakan itu tidak boleh lepas dari adanya visi, misi, dan tujuan. Terutama yang sifatnya

⁸⁸ Hasil dokumentasi tanggal 10 Desember 2007

formal, seperti halnya dengan sekolah ini. Sebab hal ini sangat berpengaruh terhadap kinerja orang-orang yang ada didalamnya. Serta akan menjadikan orang ataupun mitra untuk dapat memandang jauh kedepan. Hal ini tergantung pada latar belakang berdirinya sekolah atau lembaga pendidikan tersebut.”⁸⁹

Adapun Visi, misi, dan tujuan TA Ashabul Kahfi adalah sebagai berikut :

Visi

Mengantarkan santri untuk bertaqwa, berakhlakul karimah, cerdas, mandiri, dan kreatif

Misi

1. Memiliki pengetahuan dasar agama yang cukup dan terbiasa hidup secara islami.
2. Memiliki kemampuan dasar membaca Al Qur'an, Hadist dan Do'a dengan menghafalkannya secara fasih dan tartil.
3. Memiliki kemampuan dasar Baca Tulis Hitung (BTH). Proses pengajarannya disajikan dengan metode modern yang kaya dengan nuansa permainan.
4. Memiliki kecintaan yang tinggi pada pengembangan ilmu dan pengembangan potensi diri.
5. Memiliki jiwa mandiri, daya inisiatif, rasa percaya diri dan sikap kreatif.

Tujuan

1. Menanamkan rasa keimanan dan ketaqwaan kepada Allah SWT, berakhlakul karimah, dan memiliki pengetahuan dan ketrampilan.

⁸⁹ Hasil wawancara dengan Ustdzh. Ade di ruang kepala sekolah pada tanggal 3 jam 07.00.

2. Membina dan membantu untuk mempersiapkan generasi penerus yang cerdas, sejahtera, berpegang teguh dan sanggup mengembangkan syiar Islam serta berguna bagi nusa dan bangsa.

Dari pernyataan diatas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa TA Ashabul Kahfi Malang mempunyai visi, misi, dan tujuan yang bermaksud hendak mewujudkan keseimbangan aspek jasmani dan rohani, serta menjadi sekolah yang terdepan dibanding dengan sekolah lain dan juga mempersiapkan anak dalam menggali potensi dirinya agar menjadi insan beriman dan bertaqwa.

V. Struktur Organisasi

Seperti halnya lembaga pendidikan lainnya, lembaga atau yayasan ini juga telah mempunyai struktur organisasi. Karena dalam suatu lembaga pendidikan formal tersebut harus memiliki struktur organisasi, agar pelaksanaan semua program dapat berjalan dengan lancar dan tertib.

Sebelum digambarkan struktur organisasi sekolah, maka digambarkan struktur organisasi yayasan lebih dulu, yang dinyatakan oleh Ustdzh. Ade selaku kepala sekolah di TA Ashabul Kahfi Malang yaitu sebagai berikut :

“Dalam sebuah lembaga pendidikan formal, maka harus ada struktur organisasi agar pelaksanaan semua program dapat berjalan dengan lancar karena semua pembagian kerja telah ditata rapi. Sebelum digambarkan struktur organisasi sekolah, lebih dulu digambarkan struktur organisasi yayasan TA Ashabul Kahfi Malang, sebagai berikut : pelindung/ penasehat : Ustd. Faisal Hasan, Ustd. H. Marzuki Mustamar, Ustd. KH. Suyuti Asraf, dan Ustd. Abu Bakar, Kepala Yayasan : H. Abdullah. Masing-masing jabatan mempunyai fungsi, dan tugas serta tanggung jawab sendiri. Dan hal ini secara terperinci dapat dilihat pada hasil dokumentasi tentang struktur organisasi sekolah dan yayasan TA Ashabul Kahfi Malang.⁹⁰

⁹⁰ Hasil wawancara dengan Ustdzh. Ade Masithoh di ruang Kepala sekolah pada tanggal 3 Desember 2007 jam 10.00

Dengan melihat paparan diatas, maka keberadaan struktur organisasi dinilai penting. Karena dengan adanya struktur organisasi, maka masing-masing pihak dalam melaksanakan tugasnya dapat lebih efektif, meskipun suasananya sederhana. Selain struktur organisasi yayasan, juga terdapat struktur organisasi sekolah. Hal ini sesuai pernyataan yang diungkapkan oleh Ustdzh. Iffah Sholihah selaku sekretaris sekolah TA Ashabul Kahfi Malang, sebagai berikut :

“Dalam struktur organisasi disekolah ini terdiri dari : Kepala sekolah, waka sekolah, komite sekolah, sekretaris, bendahara, humasy, dewan pengajar/ pengasuh/ guru, siswa/ santri. Masing-masing dari komponen tersebut mempunyai tugas sendiri-sendiri yang saling mengisi dan melengkapi. Disekolah kami tidak mengenal sikap acuh terhadap warga sekolah yang lain. Dalam setiap kesempatan pihak manapun berhak dan wajib ditegur apabila lalai atau lupa akan tugasnya. Karena nuansa kekeluargaan yang islami sangat kami jaga. Struktur organisasi disekolah kami telah dibagi dengan rapi, sehingga tidak menimbulkan kebingungan dalam menjalankan tugas masing-masing. Tapi kita tetap saling membantu.”⁹¹

Dengan mencermati ungkapan yang disampaikan diatas, maka nampak bahwa keberadaan struktur organisasi tidaklah untuk membatasi kedudukan, tapi untuk saling melengkapi, sehingga hubungan yang terbentuk bukanlah layaknya kompetisi atau persaingan, akantetapi sebuah persaudaraan.

Secara terperinci struktur organisasi sekolah dapat digambarkan secara sederhana sebagai berikut : ⁹²

1. Penasehat : 1. Ustd. H. Faisal Hasan Sufi
2. Ustd. H. Marzuki Mustamar

⁹¹ Hasil wawancara dengan Ustdzh. Iffah Sholihah di kelas Nabi Muhammad (A1) tanggal 4 Desember 2007 jam 11.00

⁹² Hasil Dokumentasi sekolah TA Ashabul Kahfi tanggal 5 Desember 2007 dan diperoleh tanggal 10 Desember 2007 diruang Kepala Sekolah

3. Ustd. KH. Suyuti Asraf
4. Ustd. Abu Bakar
2. Kepala Yayasan : H. Abdullah
3. Departemen Agama
4. Kepala Sekolah : Ade Mashita, SE
5. Waka Sekolah : Shofiyah Hidayah
6. Komite Sekolah : 1. Dra. Muawanah
2. Astri Fitria, M. SE
3. Umi Malikha Rahawarin
4. Tri Murni Handayani
7. Sekretaris : Iffah Sholihah
8. Bendahara : 1. Siti Maslahah, S. Pt
2. Ari Sunantini C.E, A. Ma
9. Humasy : 1. Sanusi Rahmad, SE
2. Lisfa'U Cholifah, A. Ma
10. Guru/ Pengasuh :
- a) B1 (Nabi Muhammad) : 1. Usth. Ade Mashita, SE
2. Usth. Iffah Sholihah
- b) B2 (Nabi Isa) : 1. Usth. Shofiyah Hidayah
2. Usth. Lisfa 'U Cholifah, A. Ma
- c) A1 (Nabi Nuh) : 1. Ustd. Sanusi Rahmad, SE
2. Usth. Ari Sunantini C.E.A, A.Ma
- d) A2 (Nabi Ibrahim) : 1. Ustd. Heri Winarno

2. Usth. Lina Agustin

e) A3 (Nabi Musa) : 1. Usth. Diah Masruroh

2. Usth Devi Tri Harinoh

11. Santri

Tugas/ tanggung jawab/ fungsi semua komponen yang terdapat dalam struktur organisasi sekolah dapat dilihat dengan jelas pada halaman lampiran.

Berdasarkan dari pengamatan langsung yang dilakukan oleh peneliti, maka dapat digambarkan bahwa pembagian kerja di sekolah ini telah dilakukan sesuai dengan tugas dan tanggung jawabnya masing-masing. Dan yang paling menarik pada sekolah ini adalah adanya rasa kebersamaan dan kekeluargaan yang kuat antara warga sekolah terutama antar guru dan juga antar murid/ santri.

VI. Keadaan Guru dan Pegawai

Guru merupakan factor penting dalam melangsungkan proses belajar mengajar. Dan kehadiran seorang guru sebagai pendidik belum dapat digantikan oleh alat secanggih apapun, seperti computer, alat perekam, dan beberapa alat canggih lainnya. Karena didalam diri seorang guru terdapat unsure-unsur manusiawi yang tidak dapat ditemukan dan digantikan oleh alat-alat super power. Yaitu sebuah unsure kemanusiaan yang yang dapat mempengaruhi perkembangan pribadi anak didik.

Tenaga guru di TA Ashabul Kahfi Malang mempunyai kategori sebagai guru tetap dan guru honorer. Jumlah guru di TA Ashabul Kahfi ada 12 orang. Dan mereka memiliki status diantaranya adalah 2 orang guru berstatus sebagai guru tetap dan 10 orang sebagai guru honorer atau guru kontrak.

Semua guru yang masuk di sekolah ini harus melewati seleksi yang ketat baik secara akademis maupun non akademis. Semua itu bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah ini. Namun yang lebih penting adalah kepribadian dan sifat keteladanan seorang guru yang patut dijadikan panutan utama oleh anak didiknya. Karena sosok seorang guru adalah “Digugu” dan “Ditiru”.

Dari paparan di atas, nampak bahwa kehadiran guru dinilai sangat penting dalam melangsungkan pendidikan. Dan menjadi seorang guru tidak hanya dipandang secara akademis saja, akan tetapi dari beberapa aspek seperti keteladanan, spiritual, kepribadian, dan lain-lain.

Karena dari pengamatan langsung yang dilakukan oleh peneliti dapat digambarkan bahwa sekolah ini memiliki 12 guru dengan cara seleksi masuk yang ketat serta memperhatikan aspek akademis dan non akademis. Dan sangat memperhatikan aspek keteladanan. Hal ini telah terbukti dengan adanya kehadiran seorang guru yang tidak semua berijazah pendidikan, akan tetapi mereka juga mencerminkan nilai-nilai Islam yang tinggi. Terlihat di sekolah ini semua guru menunjukkan sikap kesediaan berjuang dan mengabdikan. Dan lebih dari itu semua guru di sekolah ini juga menunjukkan sikap ramah kepada siapapun.

Untuk keterangan lebih lanjut mengenai keadaan guru dan jumlah guru dan pegawai dapat dilihat pada halaman lampiran.

VII. Keadaan Murid

Pada dasarnya seorang murid di sekolah tersebut harus mendapat perhatian dan perlakuan yang baik dari guru. Karena murid merupakan factor

yang penting dalam pendidikan. Hal ini sesuai dengan yang telah diungkapkan oleh Ustd. Heri Sunarno, yaitu sebagai berikut :

“Murid merupakan input yang terpenting dalam pendidikan yang diolah oleh para pendidik agar dapat menjadi insan yang diharapkan oleh pendidiknya. Apabila diumpamakan, maka anak didik bagai kertas putih yang siap dipoles oleh orang yang mewarnainya atau sebagai orang yang mencoretnya. Oleh karena factor guru sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak disamping factor genetic dan lingkungan. Untuk itu anak harus diperlakukan dengan baik dan hati-hati.”⁹³

Berdasarkan dari paparan diatas, maka nampak bahwa TA Ashabul Kahfi ini telah memperlakukan muridnya dengan baik dan penuh rasa kemanusiaan. Sikap guru yang hangat dan penuh perhatian akan memudahkan murid dalam berkreasi dan beraspirasi. Sehingga ia tidak merasa menjadi manusia yang terpenjara dalam lingkungan sekolah.

Dalam kegiatan belajar mengajar anak adalah sebagai objek dari kegaitan pengajaran. Karena itu inti proses pengajaran tidak lain adalah kegiatan belajar anak didik dalam mencapai suatu tujuan pengajaran. Tujuan pengajaran tentu akan dapat dicapai jika anak didik berusaha secara aktif untuk mencapainya. Keaktifan anak didik disini tidak hanya dituntut dari segi fisik, tetapi juga dari segi kejiwaan. Bila hanya fisik anak yang aktif, tetapi pikiran dan mentalnya kurang aktif, maka kemungkinan besar tujuan pembelajaran tidak akan tercapai. Ini sama halnya anak didik tidak belajar, karena anak didik tidak merasakan perubahan didalam dirinya. Padahal belajar pada hakekatnya adalah “perubahan” yang terjadi didalam diri seseorang setelah berakhirnya aktivitas belajar. Walaupun pada kenyataannya tidak

⁹³ Hasil wawancara dengan Ustd. Heri Sunarno tanggal 5 Desember 2007 jam 12.00 di masjid

semua perubahan termasuk kategori belajar. Misalnya perubahan fisik, mabuk, gila, dsb. Sama halnya dengan belajar, mengajar pun pada hakekatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada disekitar anak didik, sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong anak didik dalam melakukan proses belajar. Pada tahap berikutnya mengajar adalah suatu proses memberikan bimbingan/ bantuan kepada anak didik dalam melakukan proses belajar.

Oleh sebab itu, maka dalam menunjang mutu pendidikan serta kreativitas belajar anak, dan juga untuk menciptakan sikap kemandirian, oleh para pendidik setiap kelas dilengkapi dengan berbagai peralatan yaitu sebagai berikut :

Tabel III
TENTANG JENIS BARANG DALAM RUANG BELAJAR ANAK

NO.	Jenis Barang	Jumlah	Keadaan	
			Baik	Rusak
1.	Meja guru	1	v	-
2	Kursi guru	2	v	-
3	Meja siswa	26	v	-
4	Bangku	52	v	-
5	White board	1	v	-
6	Loker tiap anak	2	v	-
7	Tempat sandal	1	v	-
8	Tempat peralatan mandi	1	v	-
9	Tempat mainan	1	v	-
10	Tulisan huruf hijaiyyah	1	v	-
11	Papan tulis absent siswa	1	v	-
12	Kalender	1	v	-
13	Jam dinding	1	v	-
14	Gambar presiden	1	v	-
15	Gambar wapres	1	v	-
16	Tuntunan sholat lengkap	1	v	-
17	Tulisan sholawat nariyah	1	v	-
18	Gambar kota makkah	1	v	-
19	Gambar para wali	1	v	-

20	Kotak P3K	1	v	-
21	Cermin	1	v	-
22	Kamar mandi	2	v	-
23	Rak buku	1	v	-
24	Foto warga kelas	1	v	-
25	Gambar pancasila	1	v	-
26	Bunga	1	v	-
27	Sapu	1	v	-
28	Bak sampah	1	v	-
29	Stik tunjuk	1	v	-
30	Madding hasta karya	2	v	-
31	Tulisan rukun iman	1	v	-
32	Tulisan rukun islam	1	v	-
33	Tulisan Do'a masuk kamar mandi	1	v	-
34	Rambu-rambu lalu lintas	16	v	-
35	Peraga tata cara sholat	13	v	-
Jumlah		142		

Berdasarkan dari paparan diatas, maka nampak bahwa sekolah ini memperlakukan muridnya dengan baik dan penuh kemanusiaan. Hal ini akan dapat memudahkan murid-murid dalam berkreasi dan beraspirasi. Sehingga mereka (murid) tidak merasa manusia yang terpenjara dalam lingkungan sekolah. Sikap guru yang demikian ini dapat melahirkan sebuah SDM yang berkualitas. Pernyataan ini bias dilihat dari indikasi kemajuan siswa dari tiap tahunnya yang mampu bersaing dengan sekolah lain, yang antara lain dapat ditunjukkan melalui berbagai prestasi yang diraih dalam berbagai bidang, baik itu di bidang akademis maupun non akademis. Sebagaimana yang telah ditunjukkan oleh tabel sebagai berikut :

Tabel XII
DAFTAR PRESTASI SISWA
JA ASHABUL KAHFI
Bidang : Seni

No	Nama santri	Bidang	Tingkat	Tahun
----	-------------	--------	---------	-------

1.	Nurul Izzah Adhani CH	Menari	Kota	2005/2006
2.	Fadhil Rahmawan Ruiss	Mewarnai	Kota	2006/2007
3.	Rafi Anand Dzulfikar	Mewarnai	Kota	2006/2007
4.	A'laa Syahrina Awwaline	Mewarnai	Kota	2006/2007
5.	Ahmad Rizky Manaek. A.	Mewarnai	Kota	2006/2007
6.	Rifa Fairuz Zahra	Mewarnai	Kota	2006/2007
7.	Aras Aymanusa Sakti	Mewarnai	Kota	2006/2007
8.	Rozan Nauval Firos	Mewarnai	Kota	2006/2007
9.	Sena Adi Fachrudin	Mewarnai	Kota	2006/2007
10.	Danendra Farel Wicaksono	Mewarnai	Kota	2006/2007
11.	Alyssa Sabrina Ramadhani	Mewarnai	Kota	2006/2007
12.	Tikasari Handayani	Mewarnai	Kota	2006/2007
13.	Aqilla Cinantiya W. D	Menyanyi	Kota	2006/2007

Bidang : Studi

No	Nama Santri	Bidang	Tingkat	Tahun
1.	Ahmad Risky Manaek	Cerdas cermat	Kota	2006/2007
2.	Anisa Nuraini Abibah	Cerdas cermat	Kota	2006/2007
3.	Tri Ajeng Nuril	B. Inggris (PG)	Kota	2006/2007
4.	M. Imam Lebdo Husodo	B. Inggris (PG)	Kota	2006/2007

Bidang : Keagamaan

No	Nama santri	Bidang	Tingkat	Tahun
1.	Danendra Farel Wicaksono	Menata huruf hijaiyah	Kota	2005/2006
2.	Mulidatus Sabrina	Tartil	Kota	2006/2007
3.	Rafi Anand Dzulfikar	Tartil	Kota	2006/2007
4.	Ridho Fahreza Rahawarin	Tartil	Kota	2006/2007
5.	Tri Ajeng Nuril	Menata huruf hijaiyah	Kota	2006/2007

Dari paparan tersebut jelas bahwa mutu murid disekolah ini bisa diakui dengan bukti beberapa out putnya yang telah diterima di berbagai Sekolah Dasar atau MI, dan juga dapat juga dilihat dari beberapa paparan prestasi siswa diatas.

Sekolah ini tidak membatasi murid dari kalangan warga Negara Indonesia saja. Tapi membuka peluang bagi siswa yang berwarga Negara asing untuk sekolah disini. Akan tetapi dengan syarat harus beragama Islam. Karena sebagian dari siswa yang bersekolah disini ada yang berwarga Negara Indonesia keturunan. Berdasar dari hasil dokumentasi, maka didapati jumlah siswa TA Ashabul Kahfi Malang ini pada tahun 2007 terakhir ini berjumlah 33 orang siswa dengan rincian sebagai berikut : kelas A1 (Nabi Nuh) : 8 siswa, kelas A2 (Nabi Ibrahim) : 7 siswa, kelas A3 (Nabi Musa) : 4 siswa, B1 (Nabi Muhammad) : 9 siswa, dan B2 (Nabi Isa) : 9 siswa.

Dari paparan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa disekolah ini sangat memperhatikan kebersamaan dan sikap perhatian yang penuh agar dapat tercipta SDM yang berkualitas.

VIII. Keadaan Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana sangat mempengaruhi proses kegiatan belajar mengajar baik didalam kelas maupun diluar kelas. Karena keberadaan sarana dan prasarana tidak dapat ditinggalkan demi terlaksananya proses belajar mengajar, sehingga dapat tercipta suatu tujuan pendidikan yang telah ditentukan. Sebagaimana yang telah diungkapkan oleh ustdzh. Ade di ruang Kepala Sekolah, yaitu sebagai berikut :

Banyak fakta yang menunjukkan karena keterbatasan atau tidak tersedianya sarana dan prasarana seringkali menghambat pelaksanaan suatu kegiatan. Dari paparan tersebut terlihat bahwa sarana dan prasarana disekolah ini tersedia dengan kondisi yang sederhana, tapi bisa digunakan. Misal masjid dan tempat wudhu. Namun ini tidak menjadi penghalang bagi para guru, justru akan menjadikan guru untuk bisa berpikir lebih kreatif.⁹⁴

⁹⁴ Hasil wawancara dengan Ustdzh. Ade di ruang Kepala Sekolah tanggal 5 Desember 2007 jam 13.00

Dalam kegiatan observasi disekolah ini, peneliti menemukan gambaran tentang kondisi sarana dan prasarana disekolah ini, antara lain, terdapat beberapa ruang kelas yang difungsikan sebagai tempat pelaksanaan proses belajar mengajar. Ruang kelas yang tersedia ada 5 ruang sesuai dengan jumlah kelas yang dikelola. Kelas yang di dikelola sebanyak lima kelas, karena terdiri dari kelas A dan B, yang diantaranya yaitu kelas A terdiri dari 3 kelas, dan kelas B terdiri dari 2 kelas. Dan di sekolah ini juga disediakan beberapa ruangan khusus untuk mengembangkan kreativitas anak yang terdiri dari 4 ruang, yaitu Sentra Balok, sentra pustaka, sentra market, dan sentra seni atau bengkel karya. Dan ada juga sentra yang dipergunakan untuk membina kekeluargaan khusus disekolah agar lebih akrab, yaitu sentra Keluarga Sakinah. Dan untuk menjaga gizi anak, maka disediakan Dapur Ruangan. Karena disekolah ini tidak diperbolehkan untuk membeli jajan sembarangan diluar sekolah dan juga dikarenakan disekolah ini memiliki sistim Full Day School, yaitu mulai dari pukul 07.00 sampai 15.30 WIB. Sedangkan khusus untuk Play Group dan Kelas A pulang pukul 12.30 WIB.

dan juga dalam kegiatan observasi di sekolah, peneliti juga menemukakn gambaran tentang kondisi sarana dan prasarana disekolah ini, antara lain, terdapat ruang UKS atau yang disebut dengan Unit Kesehatan Sekolah yang berfungsi sebagai pemberian pertolongan pada saat anak sakit. Dan juga terdapat beberapa peralatan yang berada disana, yang diantaranya yaitu :

Tabel XI
TENTANG JENIS BARANG DALAM RUANGAN UKS

No	Jenis Barang	Jumlah	Keadaan	
			Baik	Rusak
1.	Timbangan badan	1	v	-
2.	Meja dokter	1	v	-
3.	Kursi dokter	1	v	-
4.	Almari obat	1	v	-
5.	Tempat tidur	2	v	-
6.	Bantal	2	v	-
7.	Selimut	2	v	-
8.	Almari pakaian	2	v	-
9.	Baju dan celana	3	v	-
10.	Rok	3	v	-
11.	Almari piala	2	v	-

Dari paparan data diatas, maka sudah jelaslah bahwa di sekolah TA Ashabul Kahfi Malang ini disamping mengembangkan mutu pendidikannya juga sangat menjaga kesehatan di lingkungannya.

Menurut hasil dari observasi juga ditemukan bahwa di sekolah TA Ashabul Kahfi Malang ini disamping disediakan ruang UKS, juga disediakan pula beberapa sentra/ sudut yang berfungsi untuk pengembangan potensi anak, yaitu diantaranya ialah sudut Ketuhanan, sudut Kebudayaan, sudut Keluarga, sudut Pembangunan, dan sudut Alam Sekitar. Dan setiap sudut tersebut baik isinya maupun fungsinya juga berbeda-beda. Berikut ini tabel yang mengungkap isi dari setiap sudut tersebut.

Tabel IV
TENTANG BARANG-BARANG DALAM RUANG SUDUT
KETUHANAN

No.	Jenis Barang	Jumlah	Keadaan	
			Baik	Rusak
1.	Maket Masjid	2	v	-
2.	Bangku	8	v	-

3.	Peragaan sholat	20	v	-
4.	Gambar para wali	1	v	-
5.	Alat peraga do'a harian	1	v	-
6.	Gambar dinding Kota Makkah	1	v	-
7.	Tuntunan sholat	1	v	-
8.	Huruf Hijaiyyah	1	v	-
9.	Tuntunan tata cara berwudhu	1	v	-
Jumlah		36		

Tabel V
TENTANG JENIS BARANG DALAM RUANGAN SUDUT
KEBUDAYAAN

No.	Jenis Barang	Jumlah	Keadaan	
			Baik	Rusak
1.	Almari	1	v	-
2.	Papan paku	23	v	-
3.	Panggung sandiwara	6	v	-
4.	Boneka tangan	3	v	-
5.	Sedotan	36	v	-
6.	Kotak balok	1	v	-
7.	Pistol	3	v	-
8.	Pedang plastic	6	v	-
9.	Kotak pengenalan warna dan bentuk	1	v	-
10.	Kotak kubus	8	v	-
11.	Kotak silinder	8	v	-
12.	Kotak cincin	1	v	-
13.	Rebana	5	v	-
14.	Puzzle plastic	1	v	-
15.	Puzzle C. Bongkar	2	v	-
16.	Kotak meronce	1	v	-
17.	Piano tanpa kaki	4	v	-
18.	Kulintang	10	v	-
19.	Mozart	10	v	-
20.	Mini market	1	v	-
21.	Jerapah Pengukur tinggi badan	1	v	-
22.	Peralatan dokter-dokteran	1	v	-
23.	Kalender	1	v	-
24.	Model buah	3	v	-
Jumlah		137		

Tabel VI

TENTANG JENIS BARANG DALAM RUANGAN SUDUT KELUARGA

No.	Jenis Barang	Jumlah	Keadaan	
			Baik	Rusak
1.	Toilet	4	v	-
2.	Box tempat tidur	4	v	-
3.	Meja tempat strika	2	v	-
4.	Almari tempat pakaian	5	v	-
5.	Rak piring	2	v	-
6.	Boneka	2	v	-
7.	Telepon mainan	1	v	-
8.	Setrika	1	v	-
9.	Timbangan	1	v	-
10.	Kompor	4	v	-
11.	Tempat menanak nasi	2	v	-
12.	Wajan	2	v	-
13.	Piring unyil	36	v	-
14.	Cangkir	36	v	-
15.	Ceret	4	v	-
16.	Jam dinding	2	v	-
17.	Bantal guling	4	v	-
18.	Tempat sisir	2	v	-
19.	Bak mandi	4	v	-
20.	Handuk	2	v	-
21.	Ceret besar	2	v	-
22.	Tempat sendok	2	v	-
23.	Tas belanja	2	v	-
24.	Baki	4	v	-
25.	Sarangan	2	v	-
26.	Bakul	5	v	-
27.	Telenan	3	v	-
28.	Uleg-uleg	3	v	-
29.	Gambar buah-buahan	2	v	-
30.	Panda	1	v	-
		146		

Tabel VII
TENTANG JENIS BARANG DALAM RUANGAN SUDUT
PEMBANGUNAN

No	Jenis Barang	Jumlah	Keadaan	
			Baik	Rusak
1.	Rambu-rambu lalulintas	4	v	-
2.	Gergaji	1	v	-
3.	Pembersih rumput	1	v	-
4.	Sorog	1	v	-
5.	Garpu tanah	1	v	-
6.	Cangkul	1	v	-
7.	Balok bangunan	3	v	-
8.	Kapal terbang	1	v	-
9.	Kendaraan darat	5	v	-
10.	Kendaraan laut	2	v	-
11.	Bola basket	3	v	-
12.	Bola plastic	16	v	-
		39		

Tabel VIII
TENTANG JENIS BARANG DALAM RUANGAN SUDUT ALAM
SEKITARNYA

No	Jenis Barang	Jumlah	Keadaan	
			Baik	Rusak
1.	Aquarium lengkap isinya	1	v	-
2.	Biji-bijian (lengkap dan banyak)		v	-
3.	Gambar wali 9	2	v	-
		3		

Dan juga berikut ini dipaparkan beberapa sarana da prasarana yang ada di ruang guru dan kepala sekolah dalam pengembangan proses belajar mengajar, yaitu sebagai berikut :

Tabel I
Tentang jenis barang dalam ruangan guru
TA Ashabul Kahfi

NO.	Jenis Barang	Jumlah	Keadaan
-----	--------------	--------	---------

			Baik	Rusak
1.	Meja guru	4	v	-
2.	Jam dinding	1	v	-
3.	Lima K	1	v	-
4.	Gambar presiden	1	v	-
5.	Gambar wapres	1	v	-
5.	Gambar pancasila	1	v	-
6.	Meja kepala sekolah	1	v	-
7.	Kursi piket	1	v	-
8.	Almari buku piket	3	v	-
9.	Tape recorder	1	v	-
10.	Buku absent guru	1	v	-
11.	Buku tamu	2	v	-
12.	Buku SPP	1	v	-
13.	Almari berkas	1	v	-
	Jumlah	16		

1. Fasilitas ruangan kepala sekolah

Tabel II

TENTANG JENIS BARANG DALAM RUANGAN KEPALA SEKOLAH

NO.	Jenis Barang	Jumlah	Keadaan	
			Baik	Rusak
1.	Meja kepala sekolah	1	v	-
2.	Kursi kepala sekolah	2	v	-
3.	Meja tamu	1	v	-
4.	Kursi tamu	4	v	-
5.	Gambar presiden	1	v	-
5.	Gambar wapres	1	v	-
6.	Gambar pancasila	1	v	-
7.	Almari tempat buku	2	v	-
8.	Lafadz	1	v	-
9.	Piagam sekolah	2	v	-
10.	Tempat bunga	1	v	-
11.	Stop map	6	v	-
12.	Telephon	1	v	-
13.	Computer	2	v	-
14.	Printer	1	v	-
	Jumlah	27		

B. Temuan Hasil Penelitian

I. Pelaksanaan Permainan di TA Ashabul Kahfi Malang

Dunia permainan adalah suatu media yang paling penting dalam menguak isi dunia anak sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangannya, terutama pada usia Taman Kanak-kanak. Karena pada usia taman kanak-kanak ini memiliki kecenderungan untuk bermain dalam menghabiskan energi yang terdapat dalam dirinya sehingga akan memperoleh kesenangan serta kepuasan dalam dirinya. Hal ini sesuai dengan yang dinyatakan oleh Ustdzh. Ade Mashita, SE selaku Kepala Sekolah TA Ashabul Kahfi, yaitu sebagai berikut :

Bermain pada dasarnya adalah merupakan dunia anak-anak yang paling penting, karena pada usia taman kanak-kanak itu merupakan usia untuk bermain. Oleh sebab itu, pada sekolah ini menggunakan system belajar sambil bermain. Karena bermain dapat menghilangkan kejenuhan dan kebosanan pada anak.⁹⁵

Dengan melihat paparan diatas, maka pelaksanaan permainan ini dinilai sangat penting. Seperti yang telah diterapkan pada sekolah ini adalah menggunakan system kreativitas guru, yaitu guru memiliki kreativitas sendiri dalam mengajarkan ilmu pengetahuan. Seperti mengajarkan tentang macam-macam warna dan aneka bentuk serta rasa buah, maka guru menggunakan alat peraga berupa aneka macam buah plastic dan murid-murid menebaknya. Oleh sebab itu, maka setiap kelas di TA Ashabul Kahfi disediakan permainan, baik itu dikelas A maupun kelas B.

⁹⁵ Hasil wawancara dengan Ustdzh. Ade Mashita di ruang Kepala Sekolah pada tanggal 4 Desember 2007 jam 09.30

Hal ini ditambahkan lagi oleh Ustdzh. Ade, bahwa :

Selain adanya kreativitas dari murid, maka harus ada pula kreativitas dari seorang guru. Karena sebagai sebagai seorang guru itu tidaklah mudah, sebab guru tersebut dituntut untuk memiliki kreativitas penuh dalam pengelolaan kelas.⁹⁶

Sedangkan berdasar dari hasil pengamatan langsung yang dilakukan peneliti, maka dapat digambarkan bahwa TA Ashabul Kahfi Malang telah melakukan system belajar sambil bermain, dan selain itu terdapat pula penanaman nilai-nilai Islam serta kemandirian. Sebagaimana yang telah diungkapkan oleh Ustdzh. Fifi selaku guru Play Group TA Ashabul Kahfi Malang, yaitu sebagai berikut :

“Bahwa anak itu wajib untuk diajarkan hidup mandiri dimulai sejak dini, agar anak tidak terbiasa hidup manja. Meskipun mereka ini termasuk anak yang paling kecil (Adik Play Group) di TA ini. Contohnya adalah Adik Balqis, dia ini mempunyai usia yang paling muda diantara teman-temannya, yaitu baru 2,5 tahun. Akan tetapi, dengan adanya kebiasaan hidup mandiri, maka dia (adik Balqis) ini dapat menyesuaikan diri dan dapat mulai belajar mandiri juga. Misalnya, menggosok gigi sendiri, mengambil sarapan pagi di dapur sendiri, dan lain-lain. Sebagaimana yang lain juga sama.⁹⁷

Dari paparan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa sikap kemandirian tersebut wajib diajarkan sejak dini untuk menumbuhkembangkan kreativitas serta untuk menghilangkan sikap manja. Seperti yang telah dilakukakan oleh Adik Balqis.

Sedangkan berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti tentang pelaksanaan permainan di TA Ashabul Kahfi Malang ini dilakukan

⁹⁶ Hasil wawancara dengan Ustdzh. Ade jam 09.45 diruang Kepala Sekolah tanggal 4 Desember 2007

⁹⁷ Hasil wawancara dengan Ustdzh. Fifi selaku guru Play Group, tanggal 4 Desember 2007 diruang kelas Play Group, jam 10.00 sebelum beramal pagi/ sarapan pagi

hampir disetiap waktu. Yaitu sejak mulai tiba di sekolah sampai mau pulang sekolah.

TA Ashabul Kahfi Malang adalah merupakan salah satu TK Favorit di Malang yang menggunakan sistim Full Day School. Oleh karena itu, setiap guru yang mengajar di sekolah tersebut ini diharapkan mempunyai pemikiran yang kreatif agar anak tidak merasa bosan atau jenuh.

Berbeda dengan pelaksanaan permainan anak dikelas B, yaitu hanya dilakukan pada waktu jam istirahat saja. Karena pada usia kelas B ini ditargetkan bahwa anak harus sudah terbiasa dengan belajar. Jadi, anak harus memiliki keseriusan. Karena merupakan jenjang yang paling penting untuk melangkah ke depan, yaitu Sekolah Dasar.

Sebagaimana yang telah diungkapkan oleh Ustdzh. Ade yaitu :

Kakak kelas B ini berbeda dengan yang adek kelas A maupun kelas adek Play group. Yaitu waktu bermain yang dilakukan sangat sedikit. Yakni hanya pada waktu jam istirahat saja, karena kakak kelas B tersebut harus sudah mempersiapkan untuk melanjutkan ke jenjang yang selanjutnya, yaitu Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyyah.

Oleh sebab itu, seperti halnya yang telah saya ungkapkan kemarin tentang keadaan sekolah ini, yang salah satunya adalah tentang keadaan guru di TA Ashabul Kahfi Malang ini, yaitu guru-guru di TA Ashabul Kahfi Malang ini dituntut untuk dapat selalu berkreasi dalam setiap mengajarkan mata pelajarannya.⁹⁸

TA Ashabul Kahfi memiliki luas halaman 1500 m², yaitu dengan memiliki tempat bermain yang luasnya 600 m dan tempat alat permainan dengan luas 200 m. Oleh sebab itu, di TA Ashabul Kahfi ini memiliki tempat bermain di dalam dan di luar.

⁹⁸ Hasil wawancara dengan Ustdzh. Ade di ruang kepala sekolah pada jam makan siang pkl. 11.00 tanggal 4 Desember 2007

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti tentang aktivitas bermain di TA Ashabul Kahfi Malang ini menunjukkan bahwa pelaksanaan permainan ini dilakukan secara bersama-sama, yaitu dengan para ustadzah dan ustadz. Seperti yang dilakukan pada pagi hari sesudah acara PAP (Penanaman Akidah Pagi) yaitu pukul 07.30 sampai dengan 08.00 dengan jenis permainan fisik motorik kasar yaitu dengan alat bermain Out Door. Untuk melatih ketangkasan, kecerdasan anak dengan menggunakan berbagai metode dan alat peraga yang ada. Hal ini hanya mengandalkan dari kreativitas seorang guru. Misalnya, permainan ular-ularan dengan system kuis, atau masih banyak permainan lain yang dilakukan disana.

Seperti yang telah diungkapkan oleh Ustd. Sanusi selaku pembimbing pada PAP (Penanaman Akhlak Pagi) yaitu sebagai berikut :

Penanaman Akhlak Pagi ini dilakukan setiap hari sebelum masuk kelas dan memulai belajar. Jadi sebelum masuk kelas anak-anak dikumpulkan semua di depan halaman kelas untuk melakukan PAP (Penanaman Akhlak Pagi), yaitu seperti berdo'a bersama, mengucapkan ikrar TA Ashabul Kahfi, dan kemudian diteruskan dengan senam pagi, barulah anak-anak diajak untuk bersenang-senang yakni bermain bersama. Hal ini dilakukan agar anak dapat merasakan kesegaran jasmani dan rohaninya, dan juga dapat menumbuhkan semangat dalam hal belajar.⁹⁹

Dari paparan tersebut diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan permainan di TA Ashabul Kahfi Malang ini dilakukan hampir setiap waktu dan gunanya agar anak-anak tidak merasa bosan dalam melakukan aktivitas belajar. Dan khusus untuk kelas B pelaksanaan bermain dilakukan pada waktu jam istirahat saja, dan selainnya itu adalah

⁹⁹ Hasil wawancara dengan Ustd. Sanusi di halaman kelas tanggal 5 Desember 2007 jam 06.30

mengandalkan kreativitasnya seorang guru dalam hal mengajar dikelas. Yaitu bagaimana kiranya anak-anak tersebut tidak merasa bosan belajar dikelas. Dan oleh karenanya guru harus dituntut tidak hanya mengandalkan dalam hal akademisnya, melainkan juga non akademisnya. Karena di sekolah ini menggunakan system belajar Islamic Full Day School.

Dan untuk mengetahui macam-macam permainan di luar dan di dalam, Seperti halnya wawancara pada saat ini dengan Ustdzh. Ade Mashitoh yang dilakukan sambil jalan-jalan mengelilingi seluruh kelas dan Ustdzh. Ade tersebut menunjukkan tentang beberapa sentra yang digunakan anak-anak dalam mengembangkan kreativitasnya, yaitu sebagai berikut :

Dalam kegiatan permainan disekolah kami memiliki tempat yaitu permainan diluar dan permainan di dalam. Baik, pada saat saya akan menunjukkan terlebih dahulu tentang macam-macam permainan didalam, yaitu terdiri beberapa sentra.

- 1) Sentra Keluarga, yaitu jenis-jenis bermain dalam sudut dan ruang lingkup keluarga. Biasanya pada sentra keluarga ini, rame dengan anak-anak putri. Sedangkan untuk anak-anak yang putra tersebut sangat minim sekali yang mau bermain pada sentra ini. Dan fungsi adanya sentra ini adalah untuk merangsang anak berekspresi melalui permainan peran, yaitu sebagai keluarga.
- 2) Sentra Kebudayaan, pada sentra ini terdapat beberapa permainan, yaitu a) permainan yang dilakukan dengan cara membaca buku-buku cerita letaknya di perpustakaan, b) permainan sandiwara boneka, c) bermain dengan media kreatif, seperti mancing, main dokter-dokteran, dll, d) dan juga bermain sambil belajar, yaitu kegiatan menulis, menggambar, atau menghitung.
- 3) Sentra alam Sekitar, peralatan yang digunakan yaitu ada akuarium, tanaman hias, berbagai macam gambar/ lukisan baik itu benda mati ataupun benda hidup. Hal ini berfungsi untuk menarik perhatian anak terhadap keadaan alam sekitarnya.
- 4) Sentra Pembangunan atau yang biasa disebut dengan sentra balok. Pada sentra ini mayoritas yang menggunakannya adalah pihak laki-laki. Dan jenis bermain yang dilakukan adalah fantasi atau imajinasi. Sedangkan peralatan yang digunakan adalah berbagai macam bentuk dan jenis balok dari kayu. Yang berfungsi untuk merangsang anak mewujudkan daya fantasinya dan daya kreasinya melalui kegiatan-kegiatan membangun,

seperti membuat istana, mobil teng-tengan, pesawat tempur, dan lain-lain yang masih banyak lagi.

- 5) Sentra Ke-Tuhanan, alat yang dilakukan yaitu berbagai macam gambar, seperti mengenalkan mereka dengan tempat-tempat beribadah, gambar-gambar para wali songo, dan juga menunjukkan bentuk tempat-tempat beribadah beribadah dalam bentuk mini, seperti masjid, kuil, wihara, gereja, pura. Hal ini mempunyai fungsi agar anak dapat memupuk perasaan yang berupa unsure-unsur Ke-Tuhanan.

Sedangkan jenis-jenis permainan di luar atau di halaman TA Ashabul Kahfi Malang dapat dilihat pada tabel sebagai berikut¹⁰⁰ :

Tabel IX
TENTANG ALAT-ALAT PERMAINAN LUAR

No	Jenis Barang	Jumlah	Keadaan	
			Baik	Rusak
1.	Ayunan	2	V	-
2.	Peluncur	2	v	-
3.	Jungkitan	1	v	-
4.	Jungkitan binatang	1	v	-
5.	Rangen	1	v	-
6.	Panjatan majemuk	1	v	-
7.	Lapangan basket mini	1	v	-
8.	Ayunan kereta	1	-	v
9.	Putaran/ mangkohan	1	v	-
10.	Bak pasir	1	v	-
11.	Payung peneduh	1	v	-
		13		

Dan kemudian ditambahkan lagi oleh Ustdzh. Ari, yaitu sebagai berikut :

Kebebasan dalam hal bermain di TA Ashabul Kahfi Malang ini diberikan secara terarah dan bertanggung jawab, sehingga anak didik dapat mempunyai rasa kemandirian dan rasa bertanggung jawab dalam setiap melakukan aktivitas bermainnya. Seperti, meletakkan kembali alat-alat bermainnya pada tempatnya setelah mereka selesai menggunakannya.¹⁰¹

Dari hasil paparan wawancara diatas maka dapatlah disimpulkan bahwa aktifitas bermain di TA Ashabul Kahfi Malang ini dilakukan dengan cara

¹⁰⁰ Hasil wawancara dengan Ustdzh. Ade tanggal 5 Desember 2007 jam 07.15

¹⁰¹ Hasil wawancara dengan Ustdzh. Ari tanggal 5 Desember 2007 jam 08.20 di depan kelas Nabi Isa

terarah dan bertanggung jawab dan juga banyak mempunyai berbagai macam tempat untuk menyalurkan kreativitasnya yang tergolong dalam berbagai macam sentra/ sudut.

B. Fungsi serta dampak kreativitas Anak

Sesuai dengan Visinya yaitu Cerdas, mandiri, kreatif, dan bertaqwa dan juga Misinya yaitu mempersiapkan anak dalam menggali potensi dirinya agar menjadi insan yang beriman dan bertaqwa.

Berdasarkan hasil dari observasi yang dilakukan oleh peneliti bahwa kreativitas itu terlahir dengan sendirinya, sedangkan guru dan orang tua hanya tinggal mengarahkannya saja. Dan sumber kreativitas itu yaitu dari perasaan anak itu sendiri. Contohnya, anak bermain sedotan dan dijadikannya sebuah pedang-pedangan dan diibaratkan mereka ini adalah seorang pendekar yang gagah perkasa dan pemberani.

Seperti halnya yang telah diungkapkan oleh Ustdzh. Ade selaku kepala di TA Ashabul Kahfi yaitu bahwa :

Kreativitas itu muncul dengan sendirinya tergantung dari perasaan anak itu. Dan kreativitas itu muncul karena tanpa paksaan atau desakan. Misalnya, anak bermain di sentra balok, mereka asyik dengan mainan mereka. Ada yang membuat pesawat tempur, ada yang membuat istana, dan lain-lainnya. Itu semua karena adanya ide atau kreativitas yang muncul dari dirinya.

Dan ada juga disamping kreativitas anak, adapula kreativitas dari para pendidik atau guru. Misalnya, dalam hal mengajar untuk menghilangkan kejenuhan pada anak, maka guru harus mempunyai tindakan agar anak tidak merasa bosan. Karena sebagai seorang guru harus dituntut tidak hanya mengandalkan pikirannya akan tetapi juga kreativitasnya. Misalnya, sebelum proses belajar mengajar dimulai, guru mengadakan sebuah permainan, dimana permainan tersebut mengarah pada pelajaran yang akan dipelajari. Contoh, pada kelas adik play group, sedang mengajarkan tentang aneka macam bentuk buah dan warnanya sekaligus rasanya. Oleh karena itu guru pada pertama kali menunjukkan tentang macam-macam buah, dan ditunjukkan melalui kegiatan pada saat jam

makan siang tiba. Dan setelah itu anak ditanya buah apa yang sedang mereka makan tersebut? dan bagaimana bentuknya serta rasanya?¹⁰²

Hal yang senada pula diungkapkan oleh Ustdzh. Sofi yang mengatakan bahwa :

Bahwa dengan adanya kebebasan tersebut, maka akan mudah dalam penumbuhan jiwa kreativitas, terutama kreativitas belajarnya. Seperti, pada saat anak-anak bermain di halaman sentra merah, maka anak-anak diam-diam akan berdialog sendiri, seolah-olah mereka tersebut berada di dalam kelas. Jadi, mereka itu ada yang pura jadi guru dan yang lainnya jadi muridnya. Beginilah keadaan setiap hari di setiap sentra.¹⁰³

Hal yang serupa pula ditambahkan lagi oleh Ustdzh. Ade yaitu sebagai berikut :

Bahwa hal itu semua sangat tergantung dengan perasaan anak tersebut. Jadi setiap anak tersebut sangat berbeda-beda. Ada yang lagi sedih, maka dia ini akan merenung sendiri atau dia akan menyendiri sendiri seolah-olah dia tidak mau diganggu oleh siapapun, maka hal ini sangat perlu dengan bimbingan khusus dari seorang guru. Dan ada pula yang sedang gembira, maka dia akan terlihat akan keaktifannya. Hal inilah yang akan dapat menumbuhkan kreativitas anak tersebut. Kadang ada yang bermain sebagai guru-guruan, ada yang bermain sebagai keluarga, ada pula yang bermain sebagai dokter dan pasien, dan lain-lain. Dan akhirnya dengan adanya kebebasan ini, maka dapatlah terlihat semangat belajar anak itu disekolah.¹⁰⁴

Sedangkan menurut hasil dari dokumentasi bahwa siswa-siswa di TA Ashabul Kahfi tersebut juga banyak menghasilkan prestasi non akademik yang menunjukkan hasil kreatifitas anak. Hal ini dapat dilihat dari berbagai macam prestasi yang telah diraih dalam mengikuti berbagai perlombaan yang

¹⁰² Hasil wawancara dengan Ustdzh. Ade di kelas Nabi Muhammas (A1) jam 10.00 pada tanggal 4 Desember 2007

¹⁰³ hasil wawancara dengan Ustdzh. Sofi pada jam istirahat tanggal 5 Desember 2007 di sentra balok

¹⁰⁴ hasil wawancara dengan Ustdzh. Ade pada saat jam istirahat tanggal 5 Desember 2007 di sentra balok

diantaranya yaitu lomba menari, menyanyi, mewarnai, dan lain-lain. Dan hal ini dapat dilihat pada paragraph yang sebelumnya.

Seperti yang telah diungkapkan oleh Ustdzh. Lis bahwa :

Dengan adanya kebebasan kreativitas anak itu, maka akan dapat dengan mudah melahirkan prestasi belajar juga. Contohnya, menari, menyanyi, dan mewarnai. Seperti halnya dengan apa yang telah diraih oleh TA Ashabul Kahfi ini. Yaitu semakin meningkatnya prestasi belajar anak setiap saat yang ditandai dengan adanya banyak perubahan yang sangat pesat pada diri anak, terutama pada aktivitas sehari-hari yang timbul dari diri sang anak tersebut.¹⁰⁵

Dan juga untuk menambah semangat dalam hal belajar, maka di sekolah ini menggunakan sebuah cara, yaitu dengan cara mengucapkan 2 ikrar yaitu ikrar Persahabatan dan ikrar TA. Ashabul Kahfi Malang¹⁰⁶ Yang bunyinya adalah sebagai berikut :

IKRAR KEHORMATAN

I pledge to show my respect,
by listening to others.
Using my hand for helping,
caring about others feeling
and being responsible for what I say and do

Saya berikrar untuk menunjukkan rasa hormat
dengan mendengarkan orang lain.

Menggunakan kedua tangan untuk membantu
perduli pada perasaan orang lain

dan bertanggung jawab pada apa yang saya lakukan dan kerjakan

IKRAR TA

- 1) Bertaqwa kepada Allah SWT dan meniru Rosulullah SAW
- 2) Berbakti kepada Umi dan Abi
- 3) Taat dan hormat kepada Ustadz/ Ustadzah
- 4) Menuntut ilmu tiada jemu
- 5) Setia kawan dan suka memaafkan

¹⁰⁵ hasil wawancara dengan Ustdzh. Lis di ruang Kelas Muhammad jam 1 siang sebelum istirahat siang, tanggal 5 Desember 2007

¹⁰⁶ Hasil dokumentasi tanggal 10 Desember 2007

Dengan adanya ikrar ini, maka anak akan merasa senang dan akan merasa lebih semangat dalam hal belajar. Hal ini juga berguna untuk menanamkan rasa bertanggung jawab dan rasa tenggang rasa antar sesama. Hal ini terbukti dari setiap perbuatan dan perkataan anak yang selalu dijaga dengan baik, dan juga selalu membiasakan hidup saling memaafkan.

Menurut hasil observasi bahwa kehidupan di TA Ashabul Kahfi Malang ini sangat menjaga Ukhuwah Islamiyahnya. Oleh sebab itu pada pada sekolah ini sangat jarang sekali terlihat atau terjadi kekacauan maupun kerusuhan, baik itu dilingkungan masyarakat maupun di lingkungan warga sekolah.



BAB V

PEMBAHASAN

A. Pelaksanaan permainan di TA Ashabul Kahfi

Bermain merupakan gejala yang umum, baik didunia hewan maupun dilingkungan masyarakat, seperti lingkungan anak-anak pemuda dan orang-orang dewasa. Permainan adalah kesibukan yang dipilih sendiri tanpa ada unsur paksaan, tanpa didesak oleh rasa tanggung jawab. Sebagaimana yang telah dikatakan oleh Dra. Kartini Kartono bahwa bermain atau permainan adalah merupakan sarana penting untuk mensosialisasikan anak, yaitu sarana untuk mengintrodusir anak menjadi anggota dari suatu masyarakat, agar anak bisa mengenal dan menghargai masyarakat manusia. Dalam suasana permainan itu tumbuhlah rasa kerukunan yang sangat besar artinya bagi pembentukan jiwa sosial sebagai manusia budaya.¹⁰⁷

Bermain merupakan media yang paling efektif bagi pertumbuhan dan perkembangan anak usia taman kanak-kanak, karena melalui media bermain ini dapat memudahkan bagi murid dalam menerima ilmu pengetahuan yang diberikan oleh guru, juga dapat memudahkan bagi guru dalam menginformasikan nilai-nilai keilmuan dan ketrampilan pada anak didik dalam membentuk insane kamil dimasa mendatang.

Dalam pelaksanaan proses belajar di TA Ashabul Kahfi Malang ini menggunakan prinsip belajar sambil bermain. Pelaksanaan bermain ini dilakukan dengan memberikan kebebasan yang terarah dan bertanggung jawab. Artinya setiap anak didik diberikan kebebasan untuk melakukan

¹⁰⁷ Kartini Kartono, *Psikologi Anak* (Alumni: Bandung, 1986), hlm.126.

aktivitas bermain sesuai dengan bakat dan minatnya sehingga mereka mampu berinisiatif dan bebas memilih permainannya sendiri tanpa dipaksakan. Akan tetapi setelah bermain mereka diminta untuk mengembalikan ketempat semula. Sedangkan guru hanya mengarahkan dan mengawasi dari jauh.

Pada dasarnya permainan yang diterapkan di TA Ashabul Kahfi Malang ini dapat dikategorikan menjadi dua bagian, yaitu permainan terpimpin dan permainan bebas.

a. Permainan terpimpin

Yaitu permainan yang dilaksanakan didalam kelas pada waktu proses belajar mengajar sedang berlangsung sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Pelaksanaan permainan ini diintegrasikan melalui delapan bidang pengembangan, yaitu :

1. Bidang keimanan dan ketaqwaan
2. Pendidikan moral pancasila
3. Pendidikan sejarah perjuangan bangsa
4. Kemampuan berbahasa
5. Perasaan kemasyarakatan dan kesadaran lingkungan
6. Daya pikir dan pengetahuan
7. Daya cipta
8. Jasmani dan kesehatan

Sebagai contoh untuk mengajarkan kemampuan berbahasa pada anak yaitu dengan memperkenalkan nama-nama kendaraan yang ada dilingkungan sekitar anak, misalnya mobil, sepeda motor, kereta api, dan lain sebagainya.

Hal ini dilakukan dengan mengajak mereka bercakap-cakap, bercerita dengan menyanyikan lagu-lagu, seperti lagu naik-naik kereta api bersama-sama, atau dengan membentuk sebuah kereta api yang terbuat dari beberapa anak yang berbaris secara rapi dengan penuh kegembiraan.

b. Permainan Bebas

Permainan bebas yaitu permainan yang dilakukan secara bebas oleh anak didik dalam rangka untuk mengeluarkan kelebihan energi yang ada dalam dirinya dan menambah sosialisasinya. Biasanya mereka diberi kesempatan selama kurang lebih setengah jam untuk melakukan bermain bebas, sehingga mereka tidak mengalami kejenuhan pada waktu belajar. Permainan bebas ini dapat dilakukan didalam maupun diluar yang dilengkapi dengan bermacam-macam alat permainan. Untuk kegiatan bermain bebas didalam disediakan ruangan khusus yang terbagi menjadi lima sudut, yaitu :

- 1) Sudut Ke-Tuhanan
- 2) Sudut Kebudayaan
- 3) Sudut Keluarga
- 4) Sudut Pembangunan
- 5) Sudut Alam Sekitar

Sedangkan untuk bermain bebas di luar terletak di halaman belakang dan muka yang dilengkapi dengan alat-alat permainan seperti bak pasir, ayunan ganda, papan peluncur, tangga majemuk, dan lain sebagainya.

Dalam pelaksanaan bermain ini setiap anak dapat memilih dan melaksanakan kegiatan bermain secara bebas sesuai dengan bakat dan

minatnya masing-masing, sehingga mereka dapat memperoleh kesenangan dan kepuasan. Hal ini dibuktikan ketika peneliti mengadakan observasi di TA Ashabul Kahfi Malang ketika murid baik itu dari kelas A maupun kelas B bersama-sama melakukan aktivitas bermain baik didalam maupun diluar kelas. Di ruang dalam yaitu disudut kekeluargaan nampak beberapa anak didik bermain peran sesuai dengan yang mereka sukai, diantara mereka ada yang berperan sebagai ayah, sebagai ibu, anak, dan lain sebagainya.

Melihat pentingnya arti bermain bagi kehidupan anak dalam mengembangkan jasmani, rohani, maupun kepribadiannya, maka perlu diketahui adanya beberapa kriteria umum yang dapat dipergunakan untuk mengetahui apakah kegiatan yang dilakukan anak itu bermain atau bukan bermain. Adapun kriteria umum¹⁰⁸ tersebut antara lain :

1. Bermain adalah tingkat kegiatan yang dimotivasi dari dalam. Artinya bahwa motivasi dari dalam diri anak untuk bermain itu lebih kuat daripada motivasi yang berasal dari luar diri anak.
2. Bermain adalah menyenangkan. Anak senang melakukan kegiatan dan mengungkapkan rasa senang ini dapat berbeda-beda anantara anak yang satu dengan yang lainnya.
3. Bermain adalah fleksibel. Kriteria ini berkaitan dengan ruang dan waktu. Anak bermain pindah dari satu tempat ketempat yang lain, dan atau dari bersama teman yang satu ke teman yang lainnya.

¹⁰⁸ Maslahah.A.M, *Studi Tentang Fungsi Permainan Daam Menanamkan Rasa Keagamaan Pada Anak Di Bustanul Athfal Restu Malang*, SKRIPSI., Fakultas Tarbiyah, STAIN Malang, 1999, hlm. 17

4. Bermain adalah dilakukan dengan bebas dan kegiatan dipilih secara individual.
5. Bermain adalah non-harfiah (bukan bentuk dasar). Pemain memerlukan pengungkapan bahwa apa yang sedang terjadi tidak tampak terjadi. Bermain dapat diartikan bekerja dan bermain-main, walaupun sebenarnya antara kedua kegiatan tersebut berbeda, yakni pada satu kemampuan mentalnya.
6. Bermain memerlukan kegiatan verbal, mental dan fisik.

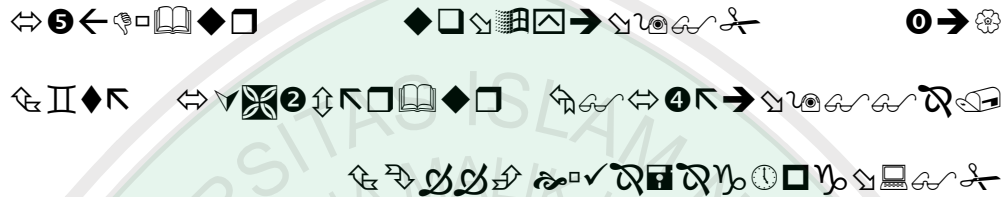
Pada sudut pembangunan mereka sedang mengatur rambu-rambu lalu lintas, dan menyusun balok-balok untuk dijadikan bangunan yang indah. Seperti bangunan istana atau bangunan alat transportasi.

Sedangkan disudut Ke-Tuhanan juga terdapat beberapa anak didik sedang asyik memainkan dan mengajak bonekanya untuk sholat bersama-sama. Dan pada sudut Kebudayaan mereka sedang memainkan alat-alat musik yang ada. Dan juga sedang membuat sebuah kreasi baru yang terbuat dari kertas dan sedotan. Begitu juga didalam sudut alam sekitar mereka ada yang sedang lari-lari sambil memerankan seorang pendekar dan ada juga yang sedang menyanyi dan menari dan lain sebagainya.

Sedang di halaman luar ada sebagian murid yang sedang bermain luncuran, memanjat, ayunan, dan lain sebagainya. Sehingga dengan begitu mereka akan memperoleh kegembiraan dan kepuasan dan juga mereka dapat menyalurkan energinya. Selain itu ketika murid selesai bermain, maka mereka berkewajiban untuk mengembalikan pada tempatnya dan juga

membiasakan untuk dapat saling memaafkan antar sesama, sehingga akan tertanam rasa tanggung jawab dalam diri anak dan juga berjiwa pemaaf.

Hal ini sesuai dengan bunyi ayat Al Quran, yaitu QS. Al A'Raf : 199, sebagai berikut :



Artinya :

“ Jadilah Engkau Pema'af dan suruhlah orang mengerjakan yang ma'ruf, serta berpalinglah dari pada orang-orang yang bodoh.”

Dengan melihat kondisi diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan bermain di TA Ashabul Kahfi Malang dilakukan secara bebas dan dipimpin, artinya setiap anak diberi kebebasan untuk memilih dan melakukan bermainnya sesuai dengan minat dan bakatnya. Permainan di TA Ashabul Kahfi Malang sangat sesuai dengan kondisi psikologi anak, karena dengan adanya kebebasan ini mereka akan dapat memperoleh kebahagiaan dan dapat menyalurkan dan mengembangkan kelebihan energinya, dan juga adanya keselarasan psikologis, menyadarkan akan hakekat kemanusiaan pada anak, kehormatan, kebanggaan dan kekuatannya. Selain itu akan dapat menambah semangat dan meningkatkan produktivitasnya, menyalurkan bakat dan minatnya, mengembangkan kemampuannya, meningkatkan potensi daya cipta dan spontanitasnya, serta dapat memberikan sumbangan positif bagi perkembangan masyarakat dimasa mendatang.

B. Fungsi serta dampak permainan terhadap kreativitas

Berdasar hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti maka didapat informasi bahwa sekolah ta ashabul kahfi merupakan salah satu sekolah yang sangat memperhatikan aspek kreativitas anak. Hal ini mengingat bahwa pada dasarnya setiap anak mempunyai fitrah/potensi yang harus dikembangkan sehingga bisa dijadikan bekal hidupnya di masa mendatang. Statemen ini tidak lepas dari tuntunan Rasul yang berbunyi :

:
()

Dari Abu Hurairah RA bahwasanya beliau berkata bahwa Rasulullah SAW bersabda : Tidakkah anak yang dilahirkan itu telah membawa fitrah, maka kedua orangtuanyalah yang menjadikan anak tersebut Yahudi, Nasrani, ataupun Majusi. (HR. Muslim)¹⁰⁹

Dengan memahami pernyataan diatas, kita sebagai orang tua, pendidik, dan masyarakat maka akan memperlakukan anak dengan baik yang dapat memberi peluang dan dukungan perkembangan kreativitas yang tertanam pada diri anak. Karena dirasa begiti pentingnya pengembangan kreativitas anak, maka beberapa lembaga pendidikan menetapkan dan menerapkan kebijakan yang mengarah pada pengembangan kreativitas anak. Kebijakan ini juga dapat kita temui di TA Ashabul Kahfi Malang yang mana para guru menggunakan system belajar sambil bermain. System ini diyakini

¹⁰⁹ Imam Muslim, Shahih Muslim, Jilid II. Hal. 458

dapat berfungsi menghilangkan kejenuhan dan kebosanan yang pada akhirnya dapat memberi dampak positif yaitu anak menjadi lebih semangat dalam belajar.

Nilai kreativitas bagi orang yang kreatif sering hampir sama sekali diabaikan. Seperti yang terbukti pada pernyataan berikut ini :

Bahwa kreativitas memberi anak-anak kesenangan dan kepuasan, contohnya tidak ada yang dapat memberi anak rasa puas yang lebih besar daripada menciptakan menciptakan sesuatu sendiri, apakah itu berbentuk rumah, yang dibuat dari kursi yang dibalik dan ditutupi selimut atau gambar seekor anjing. Dan tidak ada yang lebih mengurangi harga dirinya daripada kritik atau ejekan terhadap kreasi itu atau pertanyaan apa yang sesungguhnya bentuk yang dibuatnya itu.

Menjadi kreatif juga penting artinya bagi anak kecil karena Menambah bumbu dalam permainannya sebagai pusat kehidupan mereka.

Salah satu nilai kreativitas penting yang sering dilupakan adalah sumbangannya pada *Kepemimpinan*. Disamping kepuasan pribadi yang diperoleh anak dari kreativitas, apabila kreativitas itu memperbesar rasa puas dalam memainkan peran sebagai pemimpin, hal ini akan menjamin adegan penyesuaian social dan pribadi yang baik.

Nilai kreatifitas tampak jelas dalam kasus anak yang kurang kreatif. Spock mengatakan, “ *orang yang sangat berpikiran literal mempunyai*

kegunaan terbatas bagi dunia dan kemampuan terbatas untuk memperoleh kegembiraan.”¹¹⁰

Mengapa kreativitas Penting dipupuk dan dikembangkan dalam diri anak?

Dalam bukunya S.C. Utami Munandar yang berjudul *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah* menyebutkan sebagai berikut :

Pertama, karena dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya, dan perwujudan diri termasuk salah satu kebutuhan pokok dalam hidup manusia.

Kedua, kreativitas atau berpikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah, merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan formal (Guilford, 1957).

Ketiga, bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat, akan tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu. Hal ini akan tampak sekali, jika kita mengamati anak-anak yang sedang asyik bermain dengan balok-balok kayu atau dengan bahan-bahan permainan konstruktif lainnya.

Keempat, kreativitaslah yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya.¹¹¹

¹¹⁰ Ibid, hal.7

¹¹¹ S.C. Utami Munandar. Op.Cit. Hal. 46

BAB VI

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasar hasil penelitian tentang fungsi permainan dalam meningkatkan kreativitas belajar anak di TA Ashabul Kahfi Malang, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Dalam pelaksanaan aktivitas bermain sikap anak didik diberikan kebebasan untuk mengembangkan potensi serta daya kreasinya sesuai dengan bakat dan minatnya.

Dalam hal ini dapat dibuktikan dengan adanya permainan di TA Ashabul Kahfi Malang sangat sesuai dengan kondisi psikologi anak, karena dengan adanya kebebasan ini mereka akan dapat memperoleh kebahagiaan dan dapat menyalurkan dan mengembangkan kelebihan energinya, dan juga adanya keselarasan psikologis, menyadarkan akan hakekat kemanusiaan pada anak, kehormatan, kebanggaan dan kekuatannya.

Dan juga selain itu dengan adanya kebebasan tersebut, maka akan dapat menambah semangat dan meningkatkan produktivitasnya, menyalurkan bakat dan minatnya, mengembangkan kemampuannya, meningkatkan potensi daya cipta dan spontanitasnya, serta dapat

memberikan sumbangan positif bagi perkembangan masyarakat dimasa mendatang.

2. Sedangkan fungsi serta dampak permainan terhadap kreativitas adalah anak didik dapat memperoleh kreativitas penuh dan inisiatifnya dengan kesenangan dan kegembiraan, yang dapat menumbuhkan semangat belajar pada diri anak.

Hal ini dapat dibuktikan yaitu dengan adanya hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti maka didapat informasi bahwa sekolah TA Ashabul Kahfi merupakan salah satu sekolah yang sangat memperhatikan aspek kreativitas anak. Hal ini mengingat bahwa pada dasarnya setiap anak mempunyai fitrah/potensi yang harus dikembangkan sehingga bisa dijadikan bekal hidupnya di masa mendatang. Statemen ini tidak lepas dari tuntunan Rasul yang berbunyi :

:
()

Dari Abu Hurairoh RA bahwasanya beliau berkata bahwa Rasulullah SAW bersabda : Tidakkah anak yang dilahirkan itu telah membawa fitrah, maka kedua orangtuanyalah yang menjadikan anak tersebut Yahudi, Nasrani, ataupun Majusi. (HR. Muslim)¹¹²

¹¹² Imam Muslim, Shahih Muslim, Jilid II. Hal. 458

B. SARAN – SARAN

Setelah mengamati dan menganalisa dari hasil penelitian diatas terdapat beberapa saran sebagai bahan banding dalam melaksanakan aktivitas berikutnya antara lain :

1. Dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan, sebaiknya TA Ashabul Kahfi Malang lebih melengkapi fasilitas bermain dan dapat menggunakannya seoptimal mungkin, sehingga akan mendukung berhasilnya proses belajar mengajar.
2. Peranan orang tua serta guru dalam pengembangan kreativitas belajar anak di TA Ashabul Kahfi Malang telah berjalan dengan baik, meskipun demikian guru harus mampu mempertahankan hal tersebut serta mampu mengajak orang tua yang belum atau kurang perhatian terhadap taman kanak-kanak.
3. Hendaknya memperluas lokasi pendidikan atau membuka cabang TA Ashabul Kahfi Malang ditempat lain dengan tepat, agar minat orang tua menyekolahkan anaknya disini bisa tertampung seperti halnya MIN Malang I yang membuka MI Jendral Sudirman dengan pelayanan dan suasana yang sama dengan MIN Malang I.

DAFTAR PUSTAKA

- A.A.A.Prabu Raden Cahaya. 1984. *Perkembangan Taraf Intelegensi Anak*, Bandung : Angkasa
- Suyanto Agus. Tt. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta : Aksara Baru
- Nasih Abdullah Ulwan, 1988. *Pedoman Pendidikan Anak Dalam Islam*, Jilid II. Diterjemahkan oleh Drs. Syaifullah Kamelir, IC dan Drs. Hery Noer Ali, Bandung : As Syifa'
- Sobur Ale, 1986. *Anak Masa Depan*, Bandung : Penerbit Angkasa:
- Misbah Akram Utsman, 2005. *25 Kiat Membentuk Anak Hebat*. Jakarta : Gema Insani
- Narbuko Cholid dan Abu Achmadi, 2002. *Metodologi penelitian*. Jakarta : Bumi Aksara
- Mulyana Dedy, 2003. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung : Remaja Rosdakarya
- Elizabeth, B. Hurlock, 1990. *Perkembangan Anak*, jilid II, Edisi Keenam, Jakarta : Erlangga
- Elizabeth B. Hurlock, 1988. *Perkembangan Anak*, Jilid I, Jakarta : Erlangga
- Arief Farchan, 1983. *Pengantar penelitian dalam pendidikan*. Bandung
- Fashihah Hurratun, 2007, *Internalisasi Nilai-nilai Islam Dalam Penerapan Kurikulum Berbasis Kompetensi (studi kasus di Sekolah Dasar Islam Terpadu Ibadurrahman Srengat-Blitar)*, Skripsi. Fakultas Tarbiyah UIN Malang

Imam Muslim, Shahih Muslim, Jilid II

Subagyo Joko, 2004. *Metode Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta

Muhammad Jaudah Awwad, 1995. *Mendidik Anak Secara Islam*, Jakarta : Gema Insani Press

Kartono Kartini, 1986. *Psikologi Anak*. Bandung : Alumni

Moleong Lexy J., M.A, 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif* . Bandung : Remaja Rosdakarya

Kasiram Moh, 1983. *Ilmu Jiwa Perkembangan*, Bagian ilmu jiwa anak. Surabaya : Usaha Nasional

Marzuki, 1986. *Metodologi Research*, Yogyakarta: bagian penerbitan Ekonomi VII

Maslahah.A.M, 1999, *Studi Tentang Fungsi Permainan Dalam Menanamkan Rasa Keagamaan Pada Anak Di Bustanul Athfal Restu Malang*, Skripsi, Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Malang

M. Nasir, 1998. *Metodologi Penelitian*, Jakarta : Ghasa Indonesia

Soemiarti Patmonodewo, 1995. *Pendidikan Anak Prasekolah*, Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan & Rineka Cipta

Sukandarrumidi, 2002. *Metodologi Penelitian (petunjuk praktis untuk peneliti pemula)*. Jogjakarta : Gadjah Mada University Press

Arikunto Suharsimi, 2002. *Prosedur Penelitian*, Jakarta : Rineka Cipta

Hadi Sutrisno, 1989. *Metode Research II*. Yogyakarta : Andi Offset

S.C. Utami Munandar, 1985. *Mengembangkan BAKat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta : PT. Gramedia

Singih D. Gunarsa, 1988. *Psikologi Untuk Keluarga*. Jakarta : BPK. Gunung Mulia

Pakasi Supartinah, 1981. *Anak Dan Perkembangannya. Pendekatan Psikologis Pedagogis Terhadap Generasi Muda*, Jakarta : PT. Gramedia

- Surachmad Winarno, 1994. *Dasar Tehnik Research Pengantar Metodologi Ilmiah*. Bandung : Tarsito
- Zulkifli, 1992. *Psikologi perkembangan*, Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Suyanto Slamet, 2005. *Cara Belajar Dan Berkembang Pada Anak Usia Dini, Pelatihan Teknis Dosen Program Studi D-II PGTK Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Ketenagaan Perguruan Tinggi* : Yogyakarta
- Yew Kam Keong, diterjemahkan oleh Tri Wagiyati, 2006, *30 Kiat Mencetak Anak Kreatif Mandiri*, Bandung: Penerbit Nuansa
- Moeslichatoen, 2004, *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta : Rineka Cipta
- Warner, Penny, 2000, *Play & Learn, 150 Aktivitas Bermain dan Belajar Bersama Anak (usia 3-6 tahun)* alih bahasa : Pangesti Atmadibrata & Robin Bernadus Jakarta : PT. Elex Media Komputindo
- E. Mulyasa, 2002, *Manajemen Kurikulum berbasis Sekolah*, Bandung: Remaja Rosda Karya
- Ketetapan MPR RI No. IV/ MPR/ 1999/ tentang Garis-garis Besar Haluan Negara, 1999, Surabaya : Karya Utama
- E. Mulyasa, 2006, *Kurikulum Berbasis Kompetensi*, Bandung : Remaja Rosda Karya