

MODEL BERMAIN PARAREL SEBAGAI MEDIA DALAM PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK (SEBUAH ANALISIS METODE PEMBELAJARAN AGAMA ISLAM)



Fatma Laili Khoirun Nida & Nurul Khusnah

Abstract: *The purpose of this study was to determine and analyze the implementation of the model of learning to play parallel to the Islamic religion as a means of developing children's creativity. Model selection played as a variable in this study is based on the reality that life is synonymous with the world of children playing while developing creativity is needed at an early age. The study was conducted in RA Tarbiyatul Kesambi Mejobo 2014/2015 school year by using an qualitative approach. The findings of this study indicate that through the application of models to play parallel to learning Islam can become a vehicle for the development of children's creativity in RA Tarbiyatul Kesambi Mejobo Kudus. This method also gives many conveniences for children to understand the material contained in the teaching of Islam in view of their very own interest in the instrument used games. Several factors play a role in the implementation of this model include an atmosphere of learning, their situation that encourages responsibility and independence within the students, as well as the factors that are more personal than the child itself.*

Keywords: *Learning Islam, Model Parallel Play, Creativity*

A. Pendahuluan

Eksistensi pendidikan bagi anak usia dini telah tertuang dalam Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pasal 28 ayat (2) menyebutkan "Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, non formal, dan/atau informal." Kemudian pada ayat (3) menyebutkan "pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK), *Raudhatul Athfal* (RA), atau

bentuk lain yang sederajat.¹ Taman Kanak-kanak (TK) menyelenggarakan pendidikan untuk mengembangkan kepribadian dan potensi diri sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik.²

Pentingnya pendidikan bagi anak usia dini salah satunya adalah sebagai wahana untuk membekali anak akan beragam ketrampilan melalui penanaman dan pengembangan kreativitas bagi mereka. Urgensi penanaman kreativitas sejak dini sebagai upaya pembentukan pribadi yang utuh dengan memperhatikan semua dimensi personal dalam diri anak secara menyeluruh meliputi fisik, kognitif, afektif serta psikomotorik. Apabila proses pendidikan dapat dilaksanakan dengan memperhatikan adanya keseimbangan aspek tersebut, maka *output* pendidikan akan mampu mengantisipasi perubahan dan kemajuan masyarakat. Oleh sebab itu semua elemen yang terlibat dalam kegiatan bagi peserta didiknya harus mampu mengemas proses pendidikan dengan baik.

Sebagai modal bagi pembentukan kepribadian bagi anak, eksistensi kreatifitas sangat dibutuhkan. Peran kreativitas menjadi penting mengingat elemen tersebut sangat berpengaruh pada bagaimana anak mampu melewati semua rangkaian proses pembelajaran mereka secara komprehensif. Untuk itulah, perlu kesadaran para pelaku didik tentang pentingnya pengembangan kreativitas bagi peserta didik mereka. Pengembangan kreativitas pada peserta didik yang dimulai sejak awal, akan mampu membentuk kebiasaan cara berfikir peserta didik yang sangat bermanfaat bagi peserta didik itu sendiri dikemudian hari.

Meskipun tidak berlaku umum, konsep kreativitas berhubungan dengan sifat bawaan yang disertai dengan kecerdasan dan keunggulan. Sesuatu dapat dikatakan hasil kreatifitas jika merupakan pembaharuan dan memiliki fungsi yang memasyarakat. Biasanya kreativitas lahir dari tuntutan untuk memenuhi kebutuhan utama manusia.³

Untuk mengembangkan kreativitas, anak tidak hanya perlu mendapatkan latihan saja, tetapi juga harus diisi dengan bahan-bahan yang dapat menjadi bahan untuk mancusulkan sebuah ide. Bahan yang terbaik untuk pencetus ide adalah pengalaman-pengalaman yang dialami sendiri merupakan bahan bakar yang terkaya, karena pengalaman ini cenderung selalu kita ingat dan akan muncul setiap diperlukan. Maka perlu adanya

¹ UU RI No. 20 Th. 2003, *Undang-undang Sisdiknas (Sistem Pendidikan Nasional) 2003*, Sinar Grafika, Jakarta, 2005, hlm. 16.

² *Ibid*, hlm. 52.

³ Jauhad Muhammad Awwad, *Mendidik Anak Secara Islami*, Gema Insani Press Jakarta, 1999, hlm. 29.

model yang tepat dalam mengembangkan kreativitas anak, salah satunya adalah model bermain pararel.

Kreativitas memiliki keterkaitan dengan pola bermain, dan dinamika ini akan tampak pada kehidupan anak usia dini. Memahami dunia bermain, Huizinga berpendapat bahwa bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara bebas dan sukarela, kegiatannya dibatasi oleh waktu dan tempat, menggunakan peraturan yang bebas dan tidak mengikat, memiliki tujuan tersendiri dan mengandung unsur ketegangan, kesenangan serta kesadaran yang berbeda dari kehidupan biasa.⁴ Melihat beberapa ciri di atas, bermain dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar, suka rela tanpa paksaan, dan tak sungguhan dalam batas waktu, tempat dan ikatan peraturan. Ciri lain yang juga harus dimanfaatkan dari bermain adalah sifat dan kemampuannya untuk melibatkan banyak peserta, meskipun bukan berarti harus diikuti banyak orang. Dari ciri itu, bermain dapat dimanfaatkan untuk mendorong pertumbuhan kelompok sosial karena dilakukan bukan hanya sendirian tetapi dalam suasana berkelompok. Dari pemahaman tersebut, maka kegiatan bermain sangat efektif sebagai media yang mampu menjadi wahana pengembangan kreativitas bagi peserta didik.

Bentuk permainan yang muncul sangat beragam. Beberapa diantaranya yang sering dijumpai pada kelompok bermain bagi anak usia dini adalah model bermain pararel. Permainan model ini dilakukan secara bersama-sama oleh dua atau lebih anak, namun belum tampak adanya interaksi diantara mereka. Mereka melakukan kegiatan yang sama secara sendiri-sendiri. Bentuk kegiatan ini akan tampak pada anak-anak yang sedang bermain mobil-mobilan, membuat bangunan dari alat permainan lego atau balok-balok menurut kreasi masing-masing. Bentuk lainnya dapat berupa bermain sepeda atau sepatu roda tanpa berinteraksi.⁵ Mereka melakukan kegiatan paralel; kegiatan yang sama, tapi tidak ada kerja sama diantara mereka. Hal ini dapat terjadi karena anak masih dalam fase yang sangat egosentris dan belum mampu memahami atau berbagi rasa atau bekerja sama dengan anak lain.

Demikian juga yang terjadi di RA Tarbiyatul Athfal Jelak Kesambi Mejubo Kudus. Lembaga pendidikan bagi anak usia dini ini telah melaksanakan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan berbagai macam model pembelajaran, salah satu diantaranya adalah model bermain pararel, karena dalam memberikan pemahaman pada peserta didik, mereka

⁴ Tim Penyusun, *Modul Permainan Anak dan Aktivitas Ritmik*, UT, Jakarta, 2010, hlm.3.

⁵ *Ibid*, hlm. 4.

menekankan upaya pengembangan motivasi bagi peserta didik mereka agar memiliki kreativitas dalam belajar. Upaya tersebut dilakukan melalui penyediaan fasilitas permainan yang beragam yang diharapkan mampu menstimulasi perkembangan kreativitas anak. Tentunya fenomena tersebut ini menjadi hal yang menarik bagi peneliti mengingat selama ini pembelajaran pengetahuan agama bagi anak usia dini lebih banyak menggunakan metode klasikal. Untuk itu dalam penelitian ini, peneliti lebih jauh ingin mengungkap bagaimana penerapan model bermain paralel pada pembelajaran agama Islam dalam pengembangan kreativitas anak di RA Tarbiyatul Athfal Jelak Kesambi Mejobo Kudus dengan menelusuri lebih dalam mengenai faktor apa saja yang mendukung dan menghambat pengembangan kreativitas anak melalui model bermain paralel pada pembelajaran agama Islam di lokasi tersebut.

B. Pembahasan

B.1. Dinamika Kreatifitas dalam Bermain Pararel

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik merupakan gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.⁶ Sementara anak didik sama halnya dengan peserta didik berstatus sebagai subjek didik (tanpa pandangan usia) adalah subjek atau pribadi yang otonom, yang ingin diakui keberadaannya. Selaku pribadi yang memiliki ciri khas dan otonomi, ingin mengembangkan diri (mendidik diri) secara terus menerus guna memecahkan masalah-masalah hidup yang dijumpai sepanjang hidupnya. Dalam dinamika pengembangan kreativitas ini, memilih model bermain paralel sebagai media pengembangan kreatifitas merupakan upaya yang dirasa efektif mengingat dunia anak merupakan dunia bermain. Mengapa memilih model bermain paralel? Jawabannya akan dipaparkan pada penjelasan mengenai konsep bermain paralel dibawah ini.

1. Model Bermain Pararel

Bermain merupakan suatu aktivitas yang dapat dilakukan oleh semua orang, dari anak-anak hingga orang dewasa. Pada masa anak-anak, bermain merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan dan cenderung merupakan kebutuhan dasar yang hakiki. Bahkan para ahli pendidikan mengatakan bahwa anak-anak identik dengan bermain, karena hampir semua hidupnya tidak lepas dari bermain.

⁶ Dedy Supriyadi, *Kreativitas Kebudayaan dan Perkembangan IPTEK*, Alfabeta, Bandung, 1997, hlm. 7.

Huizinga mengatakan bahwa bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara bebas dan sukarela, kegiatannya dibatasi oleh waktu dan tempat, menggunakan peraturan yang bebas dan tidak mengikat, memiliki tujuan tersendiri dan mengandung unsur ketegangan, kesenangan serta kesadaran yang berbeda dari kehidupan biasa.⁷ Melihat beberapa ciri di atas, bermain dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar, suka rela tanpa paksaan, dan tak sungguhan dalam batas waktu, tempat dan ikatan peraturan. Namun bersamaan dengan ciri itu, bermain menuntut ikhtiar yang sungguh-sungguh dari pemainnya. Ciri lain yang juga harus dimanfaatkan dari bermain adalah sifat dan kemampuannya untuk melibatkan banyak peserta, meskipun bukan berarti harus diikuti banyak orang. Dari ciri itu, bermain dapat dimanfaatkan untuk mendorong pertumbuhan kelompok sosial karena dilakukan bukan hanya sendirian tetapi dalam suasana berkelompok.

Kaitannya dengan model bermain pararel, bahwa permainan model ini dilakukan secara bersama-sama oleh dua atau lebih anak, namun belum tampak adanya interaksi diantara mereka. Mereka melakukan kegiatan yang sama secara sendiri-sendiri. Bentuk kegiatan ini akan tampak pada anak-anak yang sedang bermain mobil-mobilan, membuat bangunan dari alat permainan lego atau balok-balok menurut kreasi masing-masing. Bentuk lainnya dapat berupa bermain sepeda atau sepatu roda tanpa berinteraksi.⁸ Mereka melakukan kegiatan paralel; kegiatan yang sama, tapi tidak ada kerja sama diantara mereka. Hal ini dapat terjadi karena mereka masih amat egosentris dan belum mampu memahami atau berbagi rasa atau bekerja sama dengan anak lain.

Bagaimanapun juga, bagi orang tua maupun guru hendaknya menyadari bahwa pada hakikatnya anak-anak termotivasi untuk bermain. Artinya bermain secara alamiah memberi kepuasan pada anak. Melalui bermain bersama dalam kelompok atau sendiri tanpa orang lain, anak mengalami kesenangan yang lalu memberikan kepuasan baginya. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan, dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengannya sehingga pembelajaran menjadi bermakna, karena bermain itu belajar, bermain itu bergerak, dan bermain membentuk perilaku. Permainan (*play*) adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan

⁷ Tim Penyusun, *Modul Permainan Anak dan Aktivitas Ritmik*, UT, Jakarta, 2010, hlm.3.

⁸ *Ibid*, hlm. 4.

itu sendiri.⁹ Permainan adalah suatu bentuk penyesuaian diri manusia yang sangat berguna menolong anak menguasai kecemasan dan konflik. Permainan sebagai suatu metode yang meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak.

2. Kreativitas Anak

Kreativitas pada hakekatnya adalah hasil dari interaksi antara individu dan lingkungannya.¹⁰ Kreativitas berasal dari bahasa Inggris *Create* yang artinya mencipta. Al Qur'an menjelaskan dalam Q.S An Nahl ayat 78 yang artinya: "*Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.*"¹¹

Melihat ayat di atas, dapat dipahami pada dasarnya kreativitas memiliki proses, sebagaimana tergambar dalam al-Qur'an bahwa seseorang dapat mendengar, melihat tentu ada yang menciptakan dan atau ada yang membantunya yaitu ibu. Realita tersebut dapat dilihat dari awal proses kehidupan anak saat baru lahir, dimana ibu hanya sebagai stimulator yang membantu anak untuk survive, sedangkan untuk keberlangsungan kehidupan selanjutnya sangat tergantung pada kreativitas anak itu sendiri.

Ditinjau dari bahasa, kata kreativitas berasal dari kata kreatif atau dalam bahasa Inggris *creativity* yang berarti kesanggupan atau kemampuan untuk menciptakan, daya cipta.¹² Seseorang sendiri dapat memengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan dimana ia berada, dengan demikian baik perubahan di dalam individu maupun di dalam lingkungan dapat menunjang atau dapat menghambat upaya kreatif. Implikasinya adalah kemampuan kreatif dapat ditingkatkan melalui pendidikan.¹³ Dapat dipahami bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang sesuai dengan perubahan dalam lingkungannya.

⁹ Eva Imania Elia, "Pentingnya Bermain Bagi Anak Usia Dini", Psikologi Pendidikan dan Bimbingan, FIP UNY, hlm. 3.

¹⁰ Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Rineka Cipta, Jakarta, 2001, hlm. 12.

¹¹ Al-Qur'an Surat An-Nahl Ayat 78, Yayasan Penyelenggara Penerjemah dan Penafsiran Al-Qur'an, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Kementerian Agama RI, Jakarta, 2012, hlm. 276.

¹² John M. Echol dan Hassan Shadily, *Kamus Inggris Indonesia*, Gramedia, Jakarta, 2000, hlm. 154.

¹³ Utami Munandar, *Op. Cit.*, hlm. 13.

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Menurut Clark sebagaimana yang dikutip oleh Utami Munandar, bahwa mengategorikan faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas ke dalam dua kelompok, yaitu faktor yang mendukung dan faktor yang menghambat. Faktor-faktor yang dapat mendukung perkembangan kreativitas diantaranya adalah sebagai berikut: situasi yang menghadirkan kelengkapan serta keterbukaan, situasi yang memungkinkan dan mendorong timbulnya banyak pertanyaan, situasi yang dapat mendorong dalam rangka menghasilkan sesuatu, situasi yang mendorong tanggung jawab dan kemandirian. Situasi yang menekankan inisiatif diri untuk menggali, mengamati, bertanya, merasa, mengklasifikasikan, mencatat, menerjemahkan, memperkirakan, menguji hasil perkiraan dan mengkomunikasikan. Selain itu kedwibahasaan yang memungkinkan untuk pengembangan potensi kreativitas secara lebih luas karena akan memberikan pandangan dunia secara lebih bervariasi, lebih fleksibel dalam menghadapi masalah, dan mampu mengekspresikan dirinya dengan cara yang berbeda dari umumnya yang dapat muncul dari pengalaman yang dimilikinya. Di sisi lain posisi kelahiran (berdasarkan tes kreativitas, anak sulung laki-laki lebih kreatif daripada anak laki-laki yang lahir kemudian) yang juga dipengaruhi oleh perhatian dari orang tua terhadap minat anaknya, stimulasi dari lingkungan sekolah, dan motivasi diri.¹⁴

4. Pembentukan Kreativitas Melalui Model Bermain Pararel

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir dari permainan tersebut. Sebagian orang tua yang berpendapat bahwa anak yang terlalu banyak bermain akan membuat anak menjadi malas belajar dan menjadikan rendahnya kemampuan intelektual anak. Pendapat ini kurang begitu tepat dan bijaksana, karena beberapa ahli psikologi dan ahli perkembangan anak sepakat bahwa permainan sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan anak.

Bermain adalah hal penting bagi seorang anak karena dengan permainan dapat menjadi sarana yang memberikan kesempatan untuk melatih keterampilannya secara berulang-ulang dan dapat mengembangkan ide-ide sesuai dengan cara dan kemampuannya sendiri. Kesempatan bermain sangat berguna dalam memahami tahap perkembangan anak yang kompleks.

¹⁴ Utami Munandar, *Op. Cit.*, hlm. 74-75.

Agar menjadi pribadi yang utuh, anak pada usia pra sekolah selain memiliki berbagai ketrampilan juga harus memiliki kreativitas. Apabila proses pendidikan dapat dilaksanakan dengan memperhatikan adanya keseimbangan aspek tersebut, maka *output* pendidikan akan mampu mengantisipasi perubahan dan kemajuan masyarakat. Oleh sebab itu pendidikan kita harus mampu mengemas proses pendidikan dengan baik, dengan kata lain proses belajar mengajar kita harus memperhatikan aspek kreativitas. Pengembangan kreativitas pada peserta didik yang dimulai sejak awal, akan mampu membentuk kebiasaan cara berfikir peserta didik yang sangat bermanfaat bagi peserta didik itu sendiri dikemudian hari.

Menghadapi anak berbakat dan kreatif, orang tua atau guru harus mencari cara perlakuan khusus. Meskipun tidak berlaku umum, konsep kreatifitas berhubungan dengan sifat bawaan yang disertai dengan kecerdasan dan keunggulan. Sesuatu dapat dikatakan hasil kreatifitas jika merupakan pembaharuan dan memiliki fungsi yang memasyarakat. Biasanya kreativitas lahir dari tuntutan untuk memenuhi kebutuhan utama manusia.¹⁵

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik merupakan gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.¹⁶ Sementara anak didik sama halnya dengan peserta didik berstatus sebagai subjek didik (tanpa pandangan usia) adalah subjek atau pribadi yang otonom, yang ingin diakui keberadaannya. Selaku pribadi yang memiliki ciri khas dan otonomi, ingin mengembangkan diri (mendidik diri) secara terus menerus guna memecahkan masalah-masalah hidup yang dijumpai sepanjang hidupnya.

Dalam bermain, anak-anak dapat berimajinasi sehingga dapat meningkatkan daya kreativitas anak-anak. Adanya kesempatan untuk berfikir antara batas-batas dunia nyata menjadikan anak-anak dapat mengenal proses berfikir yang lebih kreatif yang akan sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari.¹⁷ Artinya, bermain paralel dan kreativitas sangatlah erat hubungannya, karena bermain paralel akan memberikan ide-ide baru dalam permainan sehingga ini memunculkan kreativitas peserta didik satu dengan yang lainnya.

¹⁵ Jauhad Muhammad Awwad, *Op. Cit*, hlm. 29.

¹⁶ Dedy Supriyadi, *Op. Cit*, hlm. 7.

¹⁷ Eva Imania Eliasa, *Op. Cit*, hlm. 8.

C. Hasil Penelitian

Berdasarkan uraian diatas, model bermain pararel merupakan model permainan yang dilakukan secara bersama-sama oleh dua atau lebih anak, dimana meskipun mereka bermain bersama namun belum tampak adanya interaksi diantara mereka. Mereka melakukan kegiatan yang sama secara sendiri-sendiri. Bentuk kegiatan ini akan tampak pada anak-anak yang sedang bermain mobil-mobilan, membuat bangunan dari alat permainan lego atau balok-balok menurut kreasi masing-masing. Bentuk lainnya dapat berupa bermain sepeda atau sepatu roda tanpa berinteraksi. Mereka melakukan kegiatan paralel; kegiatan yang sama, tapi tidak ada kerja sama diantara mereka. Hal ini dapat terjadi karena mereka masih amat egosentris dan belum mampu memahami atau berbagi rasa atau bekerja sama dengan anak lain.

Dalam penelitian yang bersifat field research ini, pengumpulan data dilakukan dengan pendekatan kualitatif melalui metode observasi partisipatif yang dilakukan oleh peneliti. Observasi ini dilaksanakan sepenuhnya dan peneliti betul-betul mengikuti kegiatan tersebut bukan hanya pura-pura. Observasi ini dilakukan untuk memperoleh data-data tentang pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui model bermain pararel, kegiatan kreativitas, seperti membuat anyaman, membuat balok di RA Tarbiyatul Athfal Jelak Kesambi Mejobo Kudus. Sebagai instrument pendukung, peneliti disini juga melakukan *interview* semi terstruktur, serta dokumentasi.

Berdasarkan hasil observasi langsung di RA Tarbiyatul Athfal Jelak Kesambi Mejobo Kudus terdapat kegiatan pembelajaran PAI dengan menerapkan model bermain pararel. Saat peneliti melakukan wawancara mengenai pemahaman adanya penerapan model bermain pararel dalam pembelajaran PAI kepada informan, maka didapatkan informasi bahwa menggunakan model bermain dalam belajar di RA Tarbiyatul Athfal Kesambi Mejobo Kudus memang wajib digunakan, karena dengan model pembelajaran dengan bermain akan memberikan kemudahan bagi guru dalam mengajar serta akan memberikan kemudahan bagi anak didik dalam memahami materi yang disampaikan guru.

Pemilihan model bermain pararel oleh para guru di lokasi penelitian berdasarkan asumsi bahwa model ini sangat membantu para guru untuk melakukan penyesuaian antara model, materi dan kondisi anak. Selain itu, guru merasakan bahwa model bermain pararel ini mampu meningkatkan motivasi bagi peserta didik melalui pemanfaatan unsur permainan di dalam

dinamika pembelajarannya.

Dalam pembelajaran PAI pun demikian adanya. Ketika guru menggunakan model bermain pararel dengan memakai balok yang bertuliskan huruf hijaiyah, kadang balok tersebut guru tulis nama-nama Nabi, dan sebagainya, maka disitu terdapat kesesuaian materi yang akan diajarkannya dengan karakteristik perkembangan mereka Anakpun dengan leluasa mengaktualisasikan dorongan keingintahuan yang tinggi dengan melakukan inovasi terhadap instrument permainan melalui mengotak atik permainan sesuai keinginan dan pemahaman mereka. Dengan dinamika pembelajaran yang dinamis dan menyenangkan inilah maka diperoleh hasil yang cukup memuaskan bagi peningkatan pengetahuan anak terkait PAI sekaligus perkembangan kreativitas mereka. Hal tersebut ditunjukkan melalui indikasi bahwa anak didik mampu membaca dan menulis huruf hijaiyyah dan memahami serta menyebutkan nama-nama Nabi, rukun Iman dan Islam dengan baik.

D. Analisis

D.1. Model Bermain Pararel dalam Pembelajaran PAI

Penerapan model bermain pararel pada pembelajaran agama Islam di RA Tarbiyatul Athfal Jelak Kesambi Mejobo Kudus memberikan kontribusi yang baik bagi pengembangan dan pencapaian tujuan pembelajaran terutama pada pengembangan kreativitas anak. Melalui model tersebut, selain tercapai tujuan dari pembelajaran PAI, peserta didik juga memperoleh kesempatan dalam pengembangan kreativitas mereka dengan berkesempatan memperoleh suasana penuh keterbukaan dalam belajar serta didukung oleh situasi yang dapat mendorong dalam rangka menghasilkan sesuatu, seperti mampu memahami dan mengerti huruf serta mampu membacanya dengan baik. Di sisi lain melalui model ini tercipta pula situasi yang mendorong tanggung jawab dan kemandirian dalam diri anak didik serta adanya peluang untuk mengembangkan kedwibahasaan yang memungkinkan untuk pengembangan potensi kreativitas pada diri anak dalam belajar serta mampu mengekspresikan dirinya dengan cara yang berbeda dari umumnya. Perkembangan kreativitas ini dapat muncul sebagai hasil dari adanya pengalaman yang dimilikinya, seperti menulis huruf arab, menulis nama-nama nabi dengan cara kreasi anak itu sendiri.

Demikian juga dalam kegiatan bermain, anak-anak dapat berimajinasi sehingga dapat meningkatkan daya kreativitas mereka. Adanya kesempatan untuk berfikir antara batas-batas dunia nyata menjadikan anak-anak dapat

mengenal proses berfikir yang lebih kreatif yang akan sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari.¹⁸ Bermain dan kreativitas sangatlah erat hubungannya, karena bermain akan memberikan ide-ide baru dalam permainan sehingga ini memunculkan kreativitas peserta didik satu dengan yang lainnya.

Pada hakikatnya anak-anak termotivasi untuk bermain. Artinya, dengan bermain secara alamiah akan memberi kepuasan pada anak. Melalui bermain bersama dalam kelompok atau sendiri tanpa orang lain, anak mengalami kesenangan yang lalu memberikan kepuasan baginya. Sebab melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan, dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengannya sehingga pembelajaran menjadi bermakna, karena bermain itu belajar, bermain itu bergerak, bermain membentuk perilaku. Hal ini sesuai dengan eksistensi dari permainan (*play*) itu sendiri sebagai suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri.¹⁹ Permainan adalah suatu bentuk penyesuaian diri manusia yang sangat berguna menolong anak menguasai kecemasan dan konflik. Permainan sebagai suatu metode yang meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak.

Melalui bermain akan tampak perilaku atau aktivitas dalam arti luas yaitu, perilaku yang nampak (*overt behavior*), dan atau perilaku yang tidak tampak (*innert behavior*). Sebagaimana diketahui perilaku atau aktivitas yang ada pada individu atau organisme itu tidak timbul dengan sendirinya, tetapi sebagai akibat dari stimulus yang diterima oleh organisme yang bersangkutan baik stimulus eksternal maupun stimulus internal. Namun demikian sebagian terbesar dari perilaku organisme itu sebagai respons terhadap stimulus eksternal. Woodworth dan Schlosberg menyatakan bahwa apa yang ada dalam diri organisme yang berperan memberikan respons adalah apa yang telah ada atau apa yang telah dipelajari oleh organisme yang bersangkutan.²⁰

Namun sebagai dinamika dalam proses belajar tentunya terdapat factor yang menghambat dalam penerapan model bermain pararel pada pembelajaran agama Islam di RA Tarbiyatul Athfal Jelak Kesambi Mejubo Kudus. Faktor penghambat tersebut diantaranya adalah adanya ketidakberanian dalam menanggung resiko, atau upaya mengejar sesuatu

¹⁸ *Ibid*, hlm. 8.

¹⁹ *Ibid*, hlm. 3.

²⁰ Bimo Walgito, *Psikologi Sosial (Suatu Pengantar)*, Andi Offset, Yogyakarta, 2003, hlm. 15.

yang belum diketahui dalam diri anak didik sehingga cukup memperlambat dirinya untuk berkreasi, misalnya masih malu, takut salah serta kurang berani dalam melakukan eksplorasi, menggunakan imajinasi dalam kreativitas belajar karena adanya rasa malu yang ada dalam dirinya, takut bahkan masih grogi.

Melihat hal tersebut, maka dapat peneliti analisis bahwa hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Clark sebagaimana yang dikutip oleh Utami Munandar, bahwa mengategorikan faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas ke dalam dua kelompok, yaitu faktor yang mendukung dan faktor yang menghambat. Faktor-faktor yang dapat mendukung perkembangan kreativitas seperti situasi yang menghadirkan kelengkapan serta keterbukaan, situasi yang memungkinkan dan mendorong timbulnya banyak pertanyaan, situasi yang dapat mendorong dalam rangka menghasilkan sesuatu, situasi yang mendorong tanggung jawab dan kemandirian.

Tidak hanya itu, dukungan situasi yang menekankan inisiatif diri untuk menggali, mengamati, bertanya, merasa, mengklasifikasikan, mencatat, menerjemahkan, memperkirakan, menguji hasil perkiraan dan mengkomunikasikan juga sangat membantu. Dalam penelitian ini juga membuktikan bahwa factor kedwibahasaan yang memungkinkan untuk pengembangan potensi kreativitas secara lebih luas karena akan memberikan pandangan dunia secara lebih bervariasi, lebih fleksibel dalam menghadapi masalah, dan mampu mengekspresikan dirinya dengan cara yang berbeda dari umumnya yang dapat muncul dari pengalaman yang dimilikinya. Untuk perhatian dari orang tua terhadap minat anaknya, stimulasi dari lingkungan sekolah, dan motivasi diri sangat menjadi faktor penentu dalam mendukung usaha ini²¹.

D.2 Kontribusi Model Bermain Pararel Dalam Pengembangan Kreatifitas Anak

Bagaimanapun juga dunia anak adalah dunia bermain. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir dari permainan tersebut. Sebagian orang tua yang berpendapat bahwa anak yang terlalu banyak bermain akan membuat anak menjadi malas belajar dan menjadikan rendahnya kemampuan intelektual anak. Pendapat ini kurang begitu tepat dan bijaksana, karena beberapa ahli psikologi dan ahli perkembangan anak sepakat bahwa permainan sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan anak.

Bermain adalah hal penting bagi seorang anak, permainan dapat memberikan kesempatan untuk melatih keterampilannya secara berulang-ulang dan dapat mengembangkan ide-ide sesuai dengan cara dan kemampuannya sendiri. Kesempatan bermain sangat berguna dalam memahami tahap perkembangan anak yang kompleks. Sehingga ini akan memberikan keberhasilan sendiri dalam berkreativitas.

Untuk menjadi pribadi yang utuh, anak pada usia pra sekolah selain memiliki berbagai ketrampilan juga harus memiliki kreativitas sebagai pendukungnya. Apabila proses pendidikan dapat dilaksanakan dengan memperhatikan adanya keseimbangan aspek tersebut, maka *output* pendidikan akan mampu mengantisipasi perubahan dan kemajuan masyarakat. Oleh sebab itu pendidikan kita harus mampu mengemas proses pendidikan dengan baik, dengan kata lain proses belajar mengajar kita harus memperhatikan aspek kreativitas. Pengembangan kreativitas pada peserta didik yang dimulai sejak awal, akan mampu membentuk kebiasaan cara berfikir peserta didik yang sangat bermanfaat bagi peserta didik itu sendiri dikemudian hari.

Dari gambaran kondisi di lapangan, mampu membuktikan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik merupakan gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.²² Sementara anak didik di lokasi penelitian sama halnya dengan peserta didik berstatus sebagai subjek didik (tanpa pandangan usia) adalah subjek atau pribadi yang otonom, yang ingin diakui keberadaannya. Selaku pribadi yang memiliki ciri khas dan otonomi, ingin mengembangkan diri (mendidik diri) secara terus menerus guna memecahkan masalah-masalah hidup yang dijumpai sepanjang hidupnya. Mereka dengan bebas mampu mengeksplorasi kemampuan mereka yang masih bersifat orisinil, sekaligus sebagai pengalaman yang baru bagi mereka dalam pengenalan pengetahuan agama Islam melalui kegiatan bermain pararel yang ternyata sekaligus mengemabangkan kreativitas mereka.

Untuk mengembangkan kreativitas, anak tidak hanya perlu mendapatkan latihan saja, tetapi juga harus diisi dengan bahan-bahan yang dapat menjadi bahan untuk mencetuskan sebuah ide. Bahan yang terbaik untuk pencetus ide adalah pengalaman-pengalaman yang dialami sendiri, karena pengalaman ini cenderung selalu kita ingat dan akan muncul setiap diperlukan. Maka perlu adanya model yang tepat dalam mengembangkan kreativitas anak.

²² Dedy Supriyadi, *Op. Cit*, hlm. 7.

Upaya pengembangan kreativitas melalui sarana bermain dirasa efektif karena bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara bebas dan sukarela, kegiatannya dibatasi oleh waktu dan tempat, menggunakan peraturan yang bebas dan tidak mengikat, memiliki tujuan tersendiri dan mengandung unsur ketegangan, kesenangan serta kesadaran yang berbeda dari kehidupan biasa.²³ Melihat beberapa ciri di atas, bermain dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar, suka rela tanpa paksaan, dan tak sungguh dalam batas waktu, tempat dan ikatan peraturan. Namun bersamaan dengan ciri itu, bermain menuntut ikhtiar yang sungguh-sungguh dari pemainnya. Ciri lain yang juga harus dimanfaatkan dari bermain adalah sifat dan kemampuannya untuk melibatkan banyak peserta, meskipun bukan berarti harus diikuti banyak orang. Dari ciri itu, bermain dapat dimanfaatkan untuk mendorong pertumbuhan kelompok sosial karena dilakukan bukan hanya sendirian tetapi dalam suasana berkelompok.

Berdasarkan fenomena dilapangan, ternyata penerapan model bermain paralel ini sangat berkontribusi bagi pembangunan kreatifitas anak dalam kegiatan belajar membaca dan menulis secara umum, dan khususnya dalam penguasaan materi pengetahuan agama Islam. Upaya tersebut mampu mensupport diri anak untuk menjadi pribadi yang utuh dimulai sejak usia dini.

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik merupakan gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.²⁴ Sementara anak didik sama halnya dengan peserta didik berstatus sebagai subjek didik (tanpa pandangan usia) adalah subjek atau pribadi yang otonom, yang ingin diakui keberadaannya. Selaku pribadi yang memiliki ciri khas dan otonomi, ingin mengembangkan diri (mendidik diri) secara terus menerus guna memecahkan masalah-masalah hidup yang dijumpai sepanjang hidupnya.

Dalam bermain, anak-anak dapat berimajinasi sehingga dapat meningkatkan daya kreativitas mereka. Adanya kesempatan untuk berfikir antara batas-batas dunia nyata menjadikan anak-anak dapat mengenal proses berfikir yang lebih kreatif yang akan sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari.²⁵ Artinya, bermain paralel dan kreativitas sangatlah erat hubungannya, karena bermain paralel akan memberikan ide-ide baru dalam permainan sehingga ini memunculkan kreativitas peserta didik satu dengan yang lainnya.

²³ Tim Penyusun, *Modul Permainan Anak dan Aktivitas Ritmik*, UT, Jakarta, 2010, hlm.3.

²⁴ Dedy Supriyadi, *Op Cit*, hlm. 7.

²⁵ Eva Imania Eliasa, *Op. Cit*, hlm. 8.

Simpulan

Dunia anak adalah dunia bermain. Dengan memanfaatkan kelekatan anak dengan dunai bermainnya, maka memanfaatkan model bermain pararel sebagai salah satu metode dalam mengembangkan kreativitas anak khususnya dalam pengayaan terhadap pengetahuan agama Islam menjadi cukup efektif. Hal ini dapat dilihat dari hasil yang diperoleh dalam penerapan model bermain pararel pada pembelajaran agama Islam dalam pengembangan kreativitas anak di RA Tarbiyatul Athfal Jelak Kesambi Mejubo Kudus tahun pelajaran 2014/2015 adalah anak didik mampu membaca dan menulis huruf hijaiyyah dan memahami nama-nama Nabi dengan baik. Selain itu, terdapat kontribusi yang cukup besar bagi pengembangan kreatifitas peserta didik dimana mereka dapat lebih mandiri dan kreatif dalam mengupayakan kemampuan mereka terhadap penguasaan materi tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 2013.
- Ahmad Falah, *Aspek-aspek Pendidikan Islam*, Idea Press, Yogyakarta, 2010.
- Akhmad Sudrajat, Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik, Taktik, dan Model Pembelajaran, Artikel, diakses tanggal 19 Juli 2014.
- Al-Qur'an, Yayasan Penyelenggara Penerjemah dan Penafsir Al-Qur'an, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Kementerian Agama RI, Jakarta, 2012.
- Bimo Walgito, *Psikologi Sosial (Suatu Pengantar)*, Andi Offset, Yogyakarta, 2003.
- Dedy Supriyadi, *Kreativitas Kebudayaan dan Perkembangan IPTEK*, Alfabeta, Bandung, 1997.
- Dimiyati Mahmud, *Psikologi Pendidikan*, Bina Aksara, Yogyakarta, 2000.
- Eva Imania Eliasa, "Pentingnya Bermain Bagi Anak Usia Dini", Psikologi Pendidikan dan Bimbingan, FIP UNY.
- Jauhad Muhammad Awwad, *Mendidik Anak Secara Islami*, Gema Insani Press Jakarta, 1999.
- John M. Echol dan Hassan Shadily, *Kamus Inggris Indonesia*, Gramedia, Jakarta, 2000.
- M. Dalyono, *Psikologi Pendidikan*, Rineka Cipta, Jakarta, 1997.
- M. Saekhan Muchith, *Pembelajaran Kontekstual*, Rasail Media Group, Semarang, 2008.
- Mgs. Nazarudin, *Manajemen Pembelajaran; Implementasi Konsep, Karakteristik dan Metodologi Pendidikan Agama Islam di Sekolah Umum*, Teras, Yogyakarta, 2007.
- Michelle Kennedy, *Bila Anak Berperilaku Buruk*, (Terj. Ariavita Purnama Sari), Erlangga, Bandung, 2004.
- Muhaimin, dkk, *Paradigma Pendidikan Agama Islam*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 2002.
- Muhammad Ali dan Muhammad Asrori, *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*, Bumi Aksara, Jakarta, 2004.
- Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 2000.
- Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, Sinar Baru, Bandung, 2009.
- Nini Subini, dkk, *Psikologi Pembelajaran*, Mentari Pustaka, Yogyakarta, 2011.

- Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, Bumi Aksara, Jakarta, 2005.
- , *Psikologi Belajar dan Mengajar*, Sinar Baru Algensindo, Bandung, 2009.
- Pudjiati, *Perkembangan Pada Anak*, FKUI, Jakarta, 2011.
- Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam*, Rineka Cipta, Jakarta, 2002.
- Rosady Ruslan, *Metodologi Penelitian Public Relation dan Komunikasi*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2004.
- S. Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Rineka Cipta, Jakarta, 2004.
- S. Nasution, *Metode Research Penelitian Ilmiah*, Bumi Aksara, Jakarta, 2003.
- Saifuddin Azwar, *Metode Penelitian*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2001.
- Santrock, *Perkembangan Anak*, Erlangga, Jakarta, 2002.
- Sardiman A.M, *Strategi Belajar Mengajar*, Rineka Cipta, Jakarta, 2000.
- Slamet Rahardjo, *Strategi Pembelajaran Musik Anak Usia Dini*, CeHa Graphics, Salatiga, 2006.
- Soemiarti Patmonodewo, *Pendidikan Anak Pra Sekolah*, Rineka Cipta, Jakarta, 2000.
- Soeparwoto, dkk, *Psikologi Perkembangan*, UNNES Press, Semarang, 2005.
- Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, Alfabeta, Bandung, 2005.
- , *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, Alfabeta, Bandung, 2013.
- Sujiono, *Konsep Dasar Anak Usia Dini*, Rajawali Press, Jakarta, 2009.
- Syamsu Yusuf LN, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 2000.
- Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Rineka Cipta, Jakarta, 2001.
- Zakiah Darajat, dkk, *Ilmu Pendidikan Islam*, Bumi Aksara, Jakarta, 2009.