

QUANTUM GAMES UNTUK PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Fatrica Syafri, M. Pd. I

Dosen PGRA Fakultas Tarbiyah dan Tadris
Institut Agama Islam Negeri Bengkulu

Abstrak

Tulisan ini menjelaskan tentang pentingnya makna bermain bagi anak usia dini. Permainan anak yang berkualitas akan mengoptimalkan rangsangan dan stimulus yang akan diterima oleh anak usia dini. Sehingga dapat dipahami bahwa dengan bermain yang berkualitas dan diiringi musik yang sesuai, dapat meningkatkan daya imajinasi anak. Dan, meningkatnya daya imajinasi ini akan berpengaruh besar terhadap pembentuk seluruh kecerdasan anak.

Kata kunci : Permainan, anak usia dini, dan imajinasi.

A. Latar Belakang Masalah

Upaya untuk mengadopsi, mengkontekstualisasi, dan memodifikasi *Active Learning* ke dalam Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), akan meuai benturan dengan banyak hal. Diantaranya adalah Sistem Area dan pendekatan BCC di lembaga tersebut. Dua strategi “pembelajaran” tampaknya lebih mampu mengaktifkan anak-didik dari pada metode *active learning* di Sekolah Dasar (SD/MI) hingga Perguruan Tinggi seperti yang berjalan sampai saat ini

Accelerated learning adalah cara belajar secara alamiah yang telah dipraktikan setiap anak sejak zaman kuno. *Accelerated learning* muncul kembali sebagai akibat dari perubahan paroh abad ke-20.¹ Pada tahun 1970-an, Lynn Schroeder dan Sheila Ostrander menerbitkan buku berjudul *Superlearning* yang mengemukakan karya psikiater Bulgaria, Georgi Lozanov. Adi W. Gunawan menjulukinya sebagai bapak *accelerated learning* dunia.²

Pada awalnya, Lozanov, sebagai ahli psikoterapi menggunakan musik barok sebagai sugesti positif untuk membantu kesembuhan pasien. Kemudian, ia berasumsi bahwa metode ini juga dapat diterapkan dalam dunia pendidikan. Pada

¹ Hamruni, *Edutainment dalam Pendidikan Islam & Teori-teori Pembelajaran Quantum*, CET. II (Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga, 2009), hlm. 105

² Adi W. Gunawan, *Genius Learning: Petunjuk Praktis Untuk Menerapkan Accelerated Learning*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2003), hlm. 3

tahun 1993, sekolah Bridly Moor High School di Redditch, Inggris, mengujicobakan efektifitas dan efisiensi metode *accelerated learning* dalam mempelajari bahasa asing. Hasilnya sungguh menakjubkan; anak-didik mampu mempelajari 1.200 (seribu dua ratus) kata asing hanya dalam waktu satu hari.³

Melihat hasil uji coba yang sangat mengejutkan tersebut, banyak kalangan pendidikan di dunia yang menaruh perhatian besar terhadap metode *accelerated learning*, seperti; Thomas L. Madden, Jeanette Vos, Bobbi DePorter, dan lain sebagainya. Termasuk dalam hal ini adalah para pakar pendidikan di Indonesia. Adi W. Gunawan merupakan satu-satunya pemegang hak lesensi *accelerated learning* untuk wilayah Asia Tenggara. Ia telah mengadopsi metode *accelerated learning* ini ke dalam pendidikan secara umum di Indonesia yang kemudian ia sebut sebagai *genius learning*.⁴

Tulisan ini dimaksudkan untuk mengadopsi metode *accelerated learning* dalam konteks Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Untuk mempertajam kontekstualisasi metode *accelerated learning* ini, penulis meminjam model *genius learning* Adi W. Gunawan yang telah berhasil menyesuaikan *accelerated learning* dengan kondisi masyarakat, sistem pendidikan nasional, sosial dan budaya Indonesia secara umum.

Terdapat sejumlah asumsi yang mendasari adopsi metode *accelerated learning* dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Pertama*, metode ini syarat dengan iringan musik dan permainan,⁵ di mana kedua hal tersebut telah menjadi ciri khas dalam pendidikan anak usia dini.⁶ *Kedua*, metode *accelerated learning* sangat menghargai diferensiasi keunikan cara belajar anak-didik (Somatis, Auditori,

³ *Ibid.*, hlm.11.

⁴ Arief Rachman, "Kata Pengantar Genius Learning Strategy", dalam Adi W Gunawan, *Genius Learning Strategy; Petunjuk Praktis Untuk Menerapkan Accelerated Learning*, (Jakarta: Gramedia, 2003), hlm. xiv

⁵ Hamruni, *Edutainmen...*, hlm. 46

⁶ Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak*, Jilid 1, Trj. Meitasari Tjandrsa dan Muslichah (Jakarta: Erlangga, 1978).hlm. 321-322

Visual, & Intelektual).⁷ Hal ini sesuai dengan realitas anak-anak yang memang tidak ada yang sama, bahkan anak kembar sekalipun.⁸ Ketiga, metode *accelerated learning* berusaha mempercepat pola pembelajaran,⁹ dan ini pun sangat sesuai dengan konsep *Golden Age* dalam Pendidikan Anak Usia Dini.¹⁰ Oleh karena itu, upaya untuk mengadopsi metode *accelerated learning* dalam Pendidikan Anak Usia Dini diyakini secara ilmiah layak dilakukan.

Tetapi, upaya untuk mengadopsi, mengkontekstualisasi, dan memodifikasi *accelerated learning* ke dalam Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di Indonesia, menemui benturan banyak hal. Dua di antaranya adalah, *pertama*, metode ini termasuk dalam rumpun teori-teori pembelajaran era quantum yang masih sangat global, sehingga perlu penyesuaian dengan konteks lokal ke-Indonesia-an, bahkan lokal ke-Islam-an. *Kedua*, metode ini menghendaki percepatan belajar, sedangkan dalam Pendidikan Anak Usia Dini lebih menitikkan beratkan pada dimensi bermain, sehingga memungkinkan adanya *accelerated games* atau *quantum games*.

Dua hal di atas menjadi latar belakang tulisan ini, dan atas dasar dua hal tersebut, dapat di rumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep metode *Accelerated Learning* itu?
2. Bagaimana model *genius learning* sebagai model *accelerated learning* di Indonesia?
3. Bagaimana model adopsi *Accelerated Learning* atau *genius learning* dalam konteks Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)?

Berangkat dari rumusan masalah di atas, tulisan ini bertujuan untuk mengkaji metode *accelerated learning* dan mengadopsinya ke dalam Pendidikan Anak Usia Dini dengan meminjam metode *genius learning* Adi W. Gunawan. Dengan analisis adopsi dan kontekstualisasi ini, diharapkan tulisan ini dapat

⁷ Hamruni, *Edutainmen...*, hlm. 130

⁸ Hurlock *Perkembangan ...*, hlm.127

⁹ Gunawan, *Genius...*, hlm. 3

¹⁰ Suyadi, *The Golden Ages, Menyingkap Rahasia Keajaiban Usia Emas Anak*, (Yogyakarta: Diva Press, 2009), hlm. 10

memberikan kontribusi ilmiah berupa metode pembelajaran era quantum dalam Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

B. *Edutainment Dalam Accelerated Learning*

Edutainment adalah proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung menyenangkan.¹¹ Tiga karakteristik dalam *edutainment*, (menyenangkan, penggunaan nalar dan emosional, serta motivasi diri)¹² menjadi ciri khas pendidikan dengan pendekatan model ini.

Adapun yang dimaksud dengan metode *accelerated learning* adalah metode belajar alami yang melibatkan seluruh indera dan emosi. Konsep belajar yang ini juga disebut dengan pendekatan SAVI (Somatis Auditori Visual Intelektual). Dengan pendekatan ini, diharapkan terjadi percepatan dan peningkatan dalam kemampuan dan hasil belajar.¹³

Hal penting pada bagian ini adalah, bagaimana mendisain pembelajaran yang menggunakan metode *accelerated learning* bernuansakan *edutainment*. Berikut ini akan dikemukakan secara singkat mengenai konsep dasar nuansa *edutainment* dalam metode *accelerated learning*.

a. Prinsip-prinsip *accelerated learning*

Berhasil atau tidaknya penggunaan metode *accelerated learning* dalam pembelajaran, sangat ditentukan oleh konsistensi berpegang teguh pada prinsip *accelerated learning*. Berikut ini adalah prinsip-prinsip *accelerated learning* yang dimaksud.¹⁴

1. Belajar melibatkan seluruh pikiran dan tubuh.
2. Belajar adalah berkreasi, bukan mengkonsumsi.
3. Kerja sama.
4. Pembelajaran berlangsung pada banyak tingkat secara simultan.

¹¹ Hamruni, *Edutainment...*, hlm. 50.

¹² *Ibid.*, hlm.42-44

¹³ *Ibid.*, hlm. 16

¹⁴ *Ibid.*, hlm. 108-109

5. Belajar berasal dari mengajarkan pekerjaan itu sendiri melalui umpan balik.

6. Melibatkan emosi positif.

b. Peran emosi dalam belajar

Banyak penelitian yang menunjukkan bahwa emosi positif sangat membantu keberhasilan belajar anak-didik. Penelitian yang dilakukan oleh Daniel Goleman sebagaimana dikutip Hamruni menunjukkan bahwa tanpa keterlibatan emosi, kegiatan saraf otak kurang dari yang dibutuhkan untuk “merekatkan” pelajaran ke dalam ingatan. Penelitian lain menunjukkan bahwa keterlibatan emosi mampu memperbesar memori dan ingatan jangka panjang.¹⁵

Untuk melibatkan emosi dalam pembelajaran, guru harus menciptakan kesenangan dalam belajar dengan cara menjalin hubungan, dan menyingkirkan segala ancaman dari suasana belajar. Dalam hal ini, terdapat tiga langkah untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. *Pertama*, afirmasi. Cara ini diyakini mampu menambah lebih banyak kegembiraan dan untuk menggapai suara dalam hati anak-didik lebidah dalam. Sebab, pada dasarnya sepanjang proses pembelajaran hati anak-didik bersuara tiada henti. Fenomena ini biasanya disebut sebagai dialog internal, atau dalam bahasa Vygotsky disebut *inner speace*. *Kedua*, mengakui. Pada dasarnya, setiap orang ketika mendapat pengakuan akan merasa senang, bangga, percaya diri, dan termotivasi. Penelitian yang dilakukan Gordon Wells sebagaimana dikutip Hamruni meyakini bahwa kemampuan mahasiswa meningkat karena pengakuan Dosen. Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan anak-didik juga akan meningkat karena pengakuan guru.¹⁶ *Ketiga*, merayakan kerja keras. Merayakan keberhasilan setelah bekerja keras akan memotivasi anak-didik untuk melakukan pekerjaan yang lain. Sebab,

¹⁵ *Ibid.*, hlm. 111

¹⁶ *Ibid.*, hlm. 116

perayaan akan memberi kesan “takjub” pada setiap keberhasilan yang diraih, meskipun sederhana.

c. Teori otak

Melibatkan otak dalam pembelajaran merupakan hal yang tidak dapat ditawar-tawar lagi. Kinerja otak ketika belajar telah banyak diungkap oleh para ahli neurosain. Tetapi, semuanya seolah-olah tidak mampu memberi gambaran yang komprehensif mengenai otak. Walaupun demikian, semuanya mempunyai kontribusi besar dalam penjelasannya.

Hanya saja, selama ini proses pembelajaran cenderung memisahkan antara pikiran, fisik, dan perasaan atau emosi. Duduk manis, tangan terlipat diatas meja, kepala menunduk, dan diam membisu membuktikan proses pembelajaran yang memisahkan diantara ketiganya. Sekarang ini harus dimanfaatkan kekuatan seluruh diri (pikiran, tubuh, emosi, dan semua indra).

Dalam salah satu tujuan dari tahap Persiapan Siklus *accelerated learning* adalah menciptakan perasaan (emosi) positif dalam diri pembelajar. Hal ini dapat dilakukan dengan mengoptimalkan kinerja sistem limbic dalam otak. Sebab fungsi otak bagian ini mendorong yang bersangkutan untuk bekerja sama bukannya bersaing. Di samping itu, setiap pembelajaran harus melibatkan fungsi Neokorteks otak. Sebab, optimalisasi bagian otak ini dapat membantu cara berpikir, mengolah informasi, berimajinasi, dan menciptakan makna serta nilai bagi dirinya sendiri.

Neurosain modern telah menemukan bahwa otak terbagi menjadi dua bagian, kiri dan kanan. Kedua belahan otak ini oleh sebagian ilmuwan neurosain disebut sebagai otak rasional dan otak intuitif. Belahan otak kiri bekerja secara linier, rasional, kritis, analitis, dan abstrak. Sedangkan belahan otak kanan bekerja secara subyektif, relasional, holistik, sintetik, dan

konkret.¹⁷ Di sisi lain, terdapat otak intuitif. Taufik F. Pasiak mengatakan otak ini sebagai “otak tengah”. Otak ini baru akan bekerja jika kedua belahan otak mengalami jalan buntu. Dengan demikian, otak intuitif, bukan semacam ilham ghaib yang datang secara tiba-tiba, melainkan proses “*eureka*” (aku bisa)¹⁸ setelah kedua belahan otak tidak mampu menjawab berbagai persoalan.¹⁹

C. *Edutainment Dalam Genius Learnig*

a. Pengertian

Genius learning adalah metode *accelerated learning* yang disesuaikan dengan kondisi masyarakat, kebudayaan, dan sistem pendidikan di Indonesia.²⁰ Metode ini ditemukan oleh Adi W. Gunawan, pemegang hak lisensi *accelerated learning* untuk wilayah Asia Tenggara. Metode ini ditulis dalam buku yang berjudul *Genius Learning; Petunjuk Praktis Untuk Menerapkan Accelerated Learning*. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa metode *genius learning* merupakan metode pembelajaran yang diadopsi dari metode *accelerated Learning* dari Barat. Dengan kata lain, *genius learning* adalah *accelerated learning* yang telah di-indonesia-kan.

b. Prinsip-prinsip dalam *genius learning*

Metode *genius learning* akan berhasil dengan baik jika bepegang pada prinsip-prinsip sebagai berikut:²¹

1. Otak akan berkembang dengan maksimal dalam lingkungan yang kaya akan stimulus multisensori dan tantangan berpikir.
2. Besarnya pengharapan/ ekspektasi berbanding lurus dengan hasil yang dicapai.

¹⁷ Taufik Pasiak, *Revolusi IQ/EQ/SQ, Menyingkap Rahasia Kecerdasan Berdasarkan al-Qur'an dan Neurosain Mutakhir*, (Bandung: Mizan, 2006), hlm. 211

¹⁸ Kata “*eureka*” yang artinya “aku bisa” pertama kali diucapkan Archimedes ketika menemukan cara untuk mengukur volume Raja Hieron yang kemudian terkenal dengan sebutan *hukum archimedes*.

¹⁹ Pasiak, *Revolusi IQ/EQ/SQ...*, hlm. 254

²⁰ Gunawan, *Genius...*, hlm. xviii

²¹ Gunawan, *Genius...*, hlm. 9-10

3. Lingkungan belajar yang aman mengandung tantangan tinggi namun dengan tingkat ancaman rendah.
4. Otak sangat membutuhkan umpan balik yang bersifat segera dan mempunyai banyak pilihan.
5. Musik membantu proses pembelajaran dalam tiga hal, yaitu *men-charge* otak, merilekskan otak, dan membawa informasi masuk ke dalam otak.
6. Setiap anak-didik mempunyai alur dan jenis memori yang berbeda-beda.
7. Kondisi fisik dan emosi sangat berkaitan sehingga tidak bisa dipisahkan.
8. Setiap otak adalah unik dengan kapasitas pengembangan yang berbeda berdasarkan pada pengalaman pribadi.
9. Kedua belahan otak kanan dan kiri dapat bekerja sama mengolah satu informasi.

c. Konsep diri (*self*)

Menurut Adi W. Gunawan, konsep diri merupakan pembuka harta karun potensi. Konsep diri merupakan pondasi utama keberhasilan proses pembelajaran. Terdapat tiga jenis konsep diri, yaitu, konsep diri ideal (*self ideal*), citra diri (*self image*), dan harga diri (*self esteem*).²²

Pertama, diri ideal (*self ideal*). Diri yang ideal adalah akumulasi dari berbagai kepribadian, seperti, keberanian, rasa cinta kasih, ketabahan, ketekunan, kesabaran, integritas, kejujuran, dan lain sebagainya. Semua sifat-sifat ini akan membentuk idealitas diri seseorang.

Kedua, citra diri (*self image*). Citra diri adalah cara seseorang melihat atau menilai dirinya sendiri. Citra diri juga sering disebut dengan istilah “cermin diri.” Penilaian anak-didik terhadap dirinya akan berpengaruh besar terhadap prestasi belajarnya. Sekadar contoh, anak yang menilai dirinya sebagai anak yang pemberani, tenang, dan percaya diri, maka ketika belajar ia juga akan mengalami hal seperti itu, demikian pula sebaliknya.

²² *Ibid.*, hlm 21-22

Ketiga, harga diri (*self esteem*). Harga diri adalah kecenderungan anak dalam memandang dirinya sebagai pribadi mampu dan memiliki daya upaya dalam menghadapi tantangan-tantangan hidup dan mendasar dan layak untuk hidup bahagia. Dengan kata lain, harga diri adalah seberapa suka anak-didik terhadap dirinya sendiri.

d. Mengintegrasikan proses berpikir level tinggi dalam proses pembejaran

Jika dalam *accelerated learning* terdapat pendekatan SAVI (Somatis Auditori Visual Intelektual), maka dalam *genius learning* teradapay HOT (*Highr Order Thinker*) dan LOT (*Lowr Order Thinker*) atau proses berpikir level tinggi dan proses berpeikir level rendah.

Kedua istilah di atas digunakan untuk membedakan antara kerumitan (*complex*) dan kesulitan (*difficult*). Selama ini, terdapat anggapan oleh sebagian guru yang menyatakan bahwa semakin sulit soal yang diberikan, semakin baik. Padahal, kerumitan merujuk pada suatu proses berpikir yang digunakan oleh otak dalam memproses informasi (proses berpikir level tinggi). Sedangkan kesulitan merujuk pada besarnya upaya yang dibutuhkan dalam penyelesaian masalah (proses berpikir level rendah).²³

Proses berpikir level rendah hanya sebatas melibatkan anak-didik dalam hal menerima dan mengucapkan atau menghafal kembali materi pelajaran dengan cara melakukan secara berulang. Hal ini tentu menimbulkan kesulitan sebagian besar anak didik, padahal hanya pada level berpikir rendah.

Oleh karena itu, proses pembelajaran harus mampu mengintegrasikan proses berpikir level rendah dan level tinggi. Tujuannya adalah, untuk memahami informasi, proses berpikir lebih berkualitas, dan mencapai hasil akhir yang memuaskan. Untuk membawa anak masuk dalam proses berpikir

²³ *Ibid.*, hlm.169-171

level tinggi ini, terdapat pertanyaan kunci yang mudah diingat, yaitu, “Siapa? Kapan? Bagaimana? Mengapa? Dimana? dan Apa?”²⁴

e. Model genius learning step by step

Berdasarkan uraian di atas, Adi W. Gunawan berhasil menyusun model tahapan secara praktis untuk menerapkan *genius learning*. Tahap-tahap tersebut mencakup delapan langkah, yaitu suasana kondusif, hubungkan, gambaran besar, tetapkan tujuan, pemasukan informasi, aktivasi, demonstrasi, dan ulangi. Kedelapan langkah ini membentuk lingkaran yang disebut lingkaran sukses pembelajaran *genius learning*. Gambar berikut ini adalah model genius learning yang dimaksud.

D. Quantum Game (Edutainment Dalam Accelerated Learning Untuk PAUD)

Sebagaimana disebutkan di atas, bahwa tulisan ini bermaksud untuk mengadopsi atau mengkontekstualisasi *Accelerated Learning* ke dalam Pendidikan Anak Usia Dini melalui metode *genius learning*. Mungkin pola adopsi seperti ini akan menimbulkan pertanyaan, seperti, mengapa tidak langsung menerapkan metode genius learning ke dalam PAUD? Apakah metode genius learning tidak cocok untuk PAUD? Mengapa tidak cukup mengkontekstualisasikan *genius learning* dalam PAUD, dan lain sebagainya.

Penulis memahami, bahwa metode *genius learning* yang diadopsi dari *accelerated learning* telah sesuai dengan kultur pendidikan nasional secara umum. Bahkan, penulis juga memahami, baik *accelerated learning* dan *genius learning* selalu menjadikan contoh anak-anak dalam menjelaskan konsep-konsep yang dibangun. Tetapi, kedua metode pembelajaran ini sama-sama menekankan pada dimensi percepatan belajar dan hasil yang diperoleh. Tentu hal ini kurang sesuai dengan dunia anak yang *nota benennya* adalah bermain. Bermain yang dilakukan anak-anak bukan untuk belajar, melainkan untuk bermain itu sendiri. Sebab, jika bermainnya anak-anak telah diberi beban tertentu (harus mampu

²⁴ *Ibid.*, 182

menyusun balok bangun, misalnya) secara otomatis anak akan terbebani, sehingga nuansa bermainnya hilang.²⁵ Tetapi, jika aktivitas bermain anak dilakukan dengan riang dan tanpa beban (meskipun mampu menyelesaikan sejumlah permainan menantang), permainan tersebut secara otomatis telah mengajarkan anak cara belajar yang paling baik.²⁶

Hurlock dengan sangat gamblang menjelaskan perbedaan antara bermain, tanggung jawab, dan bekerja. Aktivitas yang dilakukan dengan melaksanakan kewajiban disebut beban, meskipun bentuknya adalah permainan (menyelesaikan balok susun, misalnya. Sedangkan aktivitas yang mengejar target tertentu (anak diharapkan mampu mewarnai, misalnya), disebut bekerja. Dan, hanya anak yang melakukan aktivitas riang tanpa beban lah yang disebut bermain.²⁷ Konsep bermain inilah yang akan dikembangkan melalui hasil adopsi *accelerated learning* melalui *genius learning*.

Hasil adopsi-kontekstualisasi tersebut oleh penulis disebut dengan istilah “*Quantum Games*.” Sebutan ini diambil dari teori-teori era kuantum yang mampu merubah energi menjadi cahaya. Metode ini diharapkan juga mampu merubah energi anak-anak (aktivitas bermain) menjadi cahaya (keterampilan motorik, sosial-emosional, dan moral-intelektual.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *quantum games* adalah metode pembelajaran baru era quantum untuk jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

a. Prinsip

Keberhasilan penerapan *quantum game* di PAUD akan berjalan fektif jika berpegang pada prinsip –prinsip berikut:

²⁵ Mayke S. Tedja Saputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan*, (Jakarta: Grasindo, 2000), hlm. 6

²⁶ Suyadi, *Permainan Edukatif yang Mencerdaskan*, (Yogyakarta: Power Book, 2009) hlm.

²⁷ Hurlock, *Perkembangan...*, hlm. 320-321

1. Setiap anak dilahirkan dalam keadaan cerdas, dan tidak ada anak yang dilahirkan dalam keadaan bodoh.²⁸
2. Permainan yang dilakukan berdasarkan pada kualitas, bukan kuantitas.
3. Perkembangan otak anak hingga akhir masa keemasannya telah mencapai 80% dari otak orang dewasa.²⁹
4. Musik dapat membantu melejitkan seluruh kecerdasan anak (MI).
5. Bermain sambil belajar.
6. Dunia bermain anak adalah dunia imajinasi.

b. Peran musik dalam bermain

Telah banyak penelitian yang menunjukkan bahwa musik dapat membantu prestasi anak dalam banyak hal. Sekadar Sekolah St. Augustine School of the Arts, Amerika, yang hampir semua peserta didiknya berasal dari keluarga miskin dan terbelakang sangat senang belajar, terlebih lagi ketika belajar musik. Mereka sangat bersemangat belajar musik, sampai-sampai mengambil les di luar sekolahnya untuk bermain musik. Hasilnya? Anak-didik di sekolah ini mempunyai prestasi akademik yang termasuk paling tinggi di seluruh Amerika. Lebih dari itu, survey membuktikan bahwa tiga dari 17 negara yang peserta didiknya setingkat SMP, unggul di bidang sains adalah negara yang memasukkan pelajaran musik dengan sangat intensif di dalam kurikulum sekolahnya. Ketiga negara tersebut adalah Hongaria, Jepang, dan Belanda.³⁰

Para psikolog juga mengemukakan hasil penelitiannya bahwa pelajaran piano jauh lebih meningkatkan kemampuan berpikir abstrak dari pada pelajaran

²⁸ Dikutip dari Munif Chotib, *Sekolahnya Manusia, Sekolah Berbasis Multiple Intelligence di Indonesia*, (Bandung, Kaifa, 2009), hlm. 4

²⁹ Dikutip dari teori neurosain modern

³⁰ Gunawan, *Genius...*, hlm. 251

komputer. Dan, kemampuan berpikir abstrak ini lah yang nantinya akan berpengaruh besar terhadap keberhasilan hidup di masa depan. Sebab, kemampuan berpikir ini mampu memberikan kontribusi besar terhadap keunggulan anak dalam bidang sains modern. Penelitian lain yang dipublikasikan secara luas juga menunjukkan hal yang hampir bersamaan. Penelitian itu menyebutkan bahwa anak yang diperdengarkan musik selama 8 (delapan bulan) mengalami peningkatan kecerdasan intelektual (IQ) sebesar 46% dibandingkan dengan anak yang tidak diperdengarkan musik.³¹

Berbagai penelitian di atas diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Dee Dickinson, seorang pendiri New Horizon for Learning, yaitu jaringan pendidikan internasional nirlaba yang berkedudukan di Washington, menyatakan bahwa sekolah yang mengintegrasikan pelajaran musik dalam kurikulum sejak taman Kanak-Kanak (TK) mampu meningkatkan kecerdasan spasial dan logika. Hal ini dibuktikan oleh seorang alumni sekolah Hongaria yang meraih peringkat ke-1 dalam bidang sains modern.³²

Dari berbagai penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan edukatif alat menjadi stimulus atas semua kecerdasan anak, terutama kekuatan imajinasinya. Dan, imajinasi anak merupakan gerbang bagi pintu—pintu kecerdasan yang lain.

³¹ May Lwin, dkk., *How to Multiply Your Child's Intelligence, Cara Mengembangkan Berbagai Komponen Kecerdasan*, (Yogyakarta: Indeks, 2008), hlm.140

³² Gunawan, *Genius...*, hlm. 252

c. Kekuatan imajinasi anak

Kekuatan otak anak berbeda dengan kekuatan otak orang dewasa. Jika kekuatan otak orang dewasa lebih kepada produk pemikiran, maka kekuatan otak anak lebih kepada daya imajinasi. Orang dewasa boleh saja mati, tetapi produk-produk pemikirannya tetap akan hidup. Mengapa bisa demikian? karena buah pemikiran seseorang disebarluaskan, didiskusikan, diperbincangkan, bahkan dikembangkan oleh generasi-generasi setelahnya. Banyak orang yang telah meninggal dunia tetapi produk pikirannya masih dikenang sepanjang masa. Sekadar contoh, Aris Toteles, Plato, Einstein, Al-Ghazali, Ibnu Taimiyah, dan lain-lain. Mereka semua sudah mati, tetapi produk pikirannya masih diperbincangkan, dikaji, dan dikembangkan oleh generasi zaman sekarang bahkan generasai yang akan datang.

Demikian pula dengan imajinasi anak. Anak boleh saja meninggalkan masa anak-anaknya, tetapi hasil imajinasinya akan dibawa hingga kelak masa remaja, dewasa, hingga masa tua. Banyak anak-anak yang ketika masa emasnya (sebelum usia 6 tahun) mengidolakan tokoh tertentu, maka imajinasi ini menjadi “spirit”-tual setiap perjuangannya. Sekadar contoh, Einstein yang di masa kecilnya senang berimajinasi, suatu ketika membayangkan dirinya sedang duduk di atas cahaya, kemudian melesat dengan kecepatan yang setara. Imajinasinya inilah yang kemudian melahirkan teori yang sempat mengguncang dunia dengan sebutan hukum relativitas.

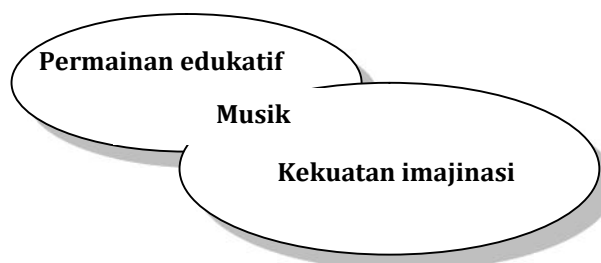
Demikian itu lah kekuatan imajinasi anak. Imajinansi di masa keemasan akan dibawa hingga masa remaja, dewasa, bahkan hingga masa tua. Kemudian, ketika ia menjadi orang dewasa, imajinasinya tersebut akan dirubahnya menjadi produk pemikiran atau teori. Dan, produk pemikiran atau teori ini tidak akan pernah mati walaupun dirinya telah pindah alam (mati) di alam barzakh. Di sana, ia akan merasakan “aliran pahala” sebagai buah pemikiran yang ditinggalkan di dunia yang bersumber dari imajinasinya di masa kecil.

Anak boleh saja memegang kertas yang dilipat sedemikian rupa. Tetapi, imajinasinya melayang-layang seolah-olah ia sedang membuat pesawat terbang dan ia menjadi Pilotnya. Bahkan, tidak sedikit diantara mereka ketika dewasa yang benar-benar menjadi seorang Pilot handal. Anak boleh saja bermain balok dengan berbagai ukuran dan menyusunnya menyerupa gedung bertingkat. Tetapi, imajinasinya beguitu indah membayangkan bahwa seolah-olah ia adalah seorang arsitek *ulung* yang sedang membuat maket atas gambar bangunannya. Bahkan, tidak sedikit diantara anak-anak itu di masa dewasa yang memang benar-benar menjadi arsitek terkemuka.

Anak boleh saja bermain tinta pewarna dan mencoret-coretkannya pada dinding rumah. Tetapi, imajinasi anak sedang melanglang buana membayangkan dirinya sebagai seorang seni lukis yang sangat tenar. Bahkan, tidak sedikit diantara mereka yang ketika dewasanya benar-benar menjadi seorang pelukis berbakat. Itu lah kekuatan imajinasi anak. Pengaruhnya begitu besar, sehingga imajinasi yang hampir mustahil itu diubahnya menjadi produk pemikiran di masa dewasanya. Tidak cukup sebatas teori, tetapi diuji cobakan dalam praktik secara empiris, sehingga teori itu menunjukkan kebenarannya. Dan, semua ini merupakan manifestasi imajinasi ketika ia masih berusia dini.

d. Model *Quantum Games*

Berdasarkan konsep *quantum game* di atas, dapat disusun model sebagai berikut.



Gambar: Model *Quantum Games*

Berdasarkan gambar model quantum games di atas, dapat dipahami bahwa dengan bermain yang berkualitas³³ dan diiringi musik yang sesuai, dapat meningkatkan daya imajinasi anak. Dan, meningkatnya daya imajinasi ini akan berpengaruh besar terhadap pembentuk seluruh kecerdasannya.

E. Kesimpulan

Berdasarkan pada pola adopsi *quantum games*, prinsip, musik, dan imajinasi anak sebagaimana disebutkan di atas, dapat disusun kiat-kiat praktis untuk menerapkan metode *quantum games* sebagai berikut ; ciptakan suasana bermain alamiah yang rileks dan tanpa beban, sesuaikan permainan yang diberikan dengan masa peka anak, iringi musik yang sesuai setiap aktivitas bermain anak, rangsang imajinasinya, sehingga anak dapat memainkan permainan secara berkualitas.

³³ Yang dimaksud dengan permainan yang berkualitas adalah permainan yang sesuai dengan masa peka anak dan dimainkan secara tuntas sebelum anak tersebut mengalihkan minat pada jenis permainan yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Chotib, Munif, 2009. *Sekolahnya Manusia, Sekolah Berbasis Multiple Intellegence di Indonesia*, Bandung: Kaifa
- Gunawan, Adi W., 2003. *Genius Learning; Petunjuk Praktis Untuk Menerapkan Accelerated Learning*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- _____. 2003. *Born to Be a Genius* , Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Hurlock, Elizabeth B., 1978. *Perkembangan Anak*, Jilid 1, Trj. Meitasari Tjandra dan Muslichah, Jakarta: Erlangga
- Hamruni, 2009. *Edutainment dalam Pendidikan Islam & Teori-teori Pembelajaran Quantrum*, CET. II, Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga
- Lwin, May, dkk., 2008. *How to Multiply Your Child's Intellegence, Cara Mengembangkan Berbagai Komponen Kecerdasan*, Yogyakarta: Indeks
- Pasiak, Taufik, 2006. *Revolusi IQ/EQ/SQ, Menyingkap Rahasia Kecerdasan Berdasarkan al-Qur'an dan Neurosain Mutakhir*, Bandung: Mizan
- Saputra, Mayke S. Tedja, 2000. *Bermain, Mainan, dan Permainan*, Jakarta: Grasindo
- Suyadi, 2009. *Permainan Edukatif yang Mencerdaskan*, Yogyakarta: Power Book