

**TESIS**

**PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK MELALUI ALAT  
PERMAINAN EDUKATIF BARANG BEKAS  
(Studi kasus guru PAUD Sabiluttaufiq Cirebon)**



**Oleh : A'us Arief Ikhwani Hakim**

**NIM : 21204031020**

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

Diajukan Kepada Program Magister (S2)  
Fakultas Ilmu Tarbiah dan Keguruan UIN Sunan  
Kalijaga Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna  
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan Islam (M. Pd.)  
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

**YOGYAKARTA**

**2023**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : A'us Arief Ikhwani Hakim  
Nim : 21204031020  
Jenjang : Magister  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Yogyakarta, 20 Juli 2023

Saya yang menyatakan



A'us Arief Ikhwani Hakim

Nim: 21204031020

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : A'us Arief Ikhwani Hakim  
NIM : 21204031020  
Jenjang : Magister  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika dikemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 28 Februari 2023

Saya yang menyatakan,



A'us Arief Ikhwani Hakim

NIM: 21204031030

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

**SURAT PERNYATAAN BEBAS PUSTAKA**  
**DI LUAR UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA**

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

NAMA : A'us Arief Ikhwani Hakim  
NIM : 21204031020  
PROGRAM STUDI : PIAUD  
FAKULTAS : Tarbiyah dan Keguruan  
ALAMAT : Mertapada Wetan Cirebon  
NO. HP : 089612953886  
EMAIL :

Dengan ini menyatakan bahwa saya tidak mempunyai pinjaman pustaka di luar Perpustakaan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (UGM, BPAD, Perpustakaan Kota, UNY, dll).

Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya, apabila di kemudian hari tidak sesuai dengan pernyataan, maka saya siap menerima sanksi sesuai dengan ketentuan peraturan yang berlaku.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
**YOGYAKARTA**

Yogyakarta, 31 Agustus 2023

Yang membuat pernyataan,



**A'us Arief Ikhwani Hakim**

NIM. 21204031020

## PERSETUJUAN TIM PENGUJI UJIAN TESIS

Tesis berjudul : Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Alat Permainan Edukatif  
Barang Bekas (Studi kasus guru PAUD sabiluttaufiq Cirebon)

Nama : A'us Arief Ikhwani Hakim

NIM : 21204031020

Prodi : PIAUD

Konsentrasi : PIAUD

Telah disetujui tim penguji ujian munaqosyah

Ketua/Pembimbing : Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd. (  )

Penguji I : Dr. Hj. Hibana, M.Pd. (  )

Penguji II : Dr. Hj. Na'imah, M.Hum (  )

Diuji di Yogyakarta pada tanggal 30 Agustus 2023

Waktu : 10.00-11.00

Hasil/Nilai : **A-**

IPK : **3,74**

Predikat : Memuaskan/Sangat Memuaskan/Dengan Pujian





## PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-2655/Un.02/DT/PP.00.9/08/2023

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK MELALUI ALAT PERMAINAN  
EDUKATIF BARANG BEKAS (Studi kasus guru PAUD Sabiluttafiq Cirebon)

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : A'US ARIEF IKHWANI HAKIM  
Nomor Induk Mahasiswa : 21204031020  
Telah diujikan pada : Jumat, 25 Agustus 2023  
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

### TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Valid ID: 64f0065eeae40

Ketua Sidang

Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.

SIGNED



Valid ID: 64efe58e026aa

Penguji I

Dr. Hibana, S.Ag., M.Pd.

SIGNED



Valid ID: 64ef34109882d

Penguji II

Dr. Hj. Na'imah, M.Hum

SIGNED



Valid ID: 64f01297d3b6a

Yogyakarta, 25 Agustus 2023

UIN Sunan Kalijaga

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.

SIGNED

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth :

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah  
dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga  
Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr, Wb.

Setelah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi terhadap penelitian tesis yang berjudul:

**PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK MELALUI  
ALAT PERMAINAN EDUKATIF BARANG BEKAS  
(Studi kasus guru PAUD Sabiluttaufiq Cirebon)**

Yang ditulis oleh :

Nama : A'us Arief Ikhwani Hakim

Nim : 21204031020

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga untuk diajukan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd)

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 20 Juli 2023

Pembimbing,



Prof. Dr. Sigit Purhama, S.Pd.I., M.Pd.

Nip. 19800131 200801 1 005

## ABSTRAK

**A'us Arief Ikhwani Hakim.** Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif Barang Bekas: Studi Kasus Guru PAUD Sabiluttaufiq Cirebon. Tesis, Program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2022

Kreativitas merupakan perkembangan yang sangat penting untuk anak usia dini melalui kreativitas tanpa diketahui akan memperoleh pengalaman-pengalaman baru dalam dirinya. Agar anak dapat berproses dan mengaktualisasikan dirinya, sehingga dapat berkembang segala aspek perkembangannya. Di PAUD Sabiluttaufiq Cirebon, dalam mengembangkan kreativitas anak, salah satunya dengan menggunakan alat permainan edukatif barang bekas.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah fenomenologi dengan pendekatan kualitatif. Menggunakan teknik pengumpulan data sesuai dengan kebutuhan yaitu teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah model Milles dan Huberman. Uji keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan tehnik. Analisis data melalui tiga tahapan yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan

Hasil Penelitian di lapangan menunjukkan bahwa: pengalaman guru dalam menggunakan alat permainan edukatif barang bekas untuk meningkatkan kreativitas dimulai dari membuat perencanaan strategi pembelajaran yang akan diterapkan, strategi yang digunakan yaitu demonstrasi dan praktek, sebagai upaya untuk pembelajaran alat permainan edukatif dari barang bekas, kemudian penentuan tema pembelajaran menggunakan Alat Permainan Edukatif dan penilaian pembelajaran, selanjutnya yaitu pelaksanaan pembelajaran, pada prosesnya erdiri dari pembukaan, kegiatan inti dan penutup. Langkah-langkah dalam kegiatan pembelajaran yaitu: menentukan tema dalam pembelajaran, menetapkan rancangan bahan-bahan dan alat yang akan digunakan,

menetapkan rancangan pengelompokan dalam kegiatan pembelajaran, dan menetapkan rancangan penilaian.

**Kata Kunci: Kreativitas, Alat Permainan Edukatif, Barang Bekas.**



## ABSTRACT

A'us Arief Ikhwan Hakim. Development of Early Childhood Creativity by Utilizing Educational Game Tools Used Goods: The Experience of PAUD Teacher Sabiluttaufiq Cirebon. Thesis, Master Program (S2) Faculty of Tarbiyah and Teacher Training Sunan Kalijaga State Islamic University Yogyakarta, 2022

Creativity involving early childhood becomes a process that can actualize itself through experiences, and which encourages it to improve its self-development, while reflecting its individualism and independence. At Paud Sabiluttaufiq Cirebon, in developing children's creativity, one of them is by using educational game tools for used goods.

The research method used in this study is phenomenology with a qualitative approach. Using three data collection techniques according to needs, namely observation, interview and documentation techniques. While the data analysis technique used is the Milles and Huberman model. It then uses triangulation of sources and techniques as a test of data validity.

The results of research in the field show that: teacher experience in using used educational game tools to increase creativity starting from making RPPH and RPPM then planning learning strategies to be applied, the strategies used are demonstrations and practices, as an effort to learn educational game tools from used goods, then determining learning themes using Educational Game Tools and learning assessment, Next is the implementation of learning, in the process consisting of opening, core activities and closing. The second is the steps in learning activities, namely: determining the theme in learning, determining the design of materials and tools to be used, determining the grouping design in learning activities, and determining the assessment design.

**Keywords: creativity, educational game tools, second-hand goods.**

## PEDOMAN TRANSLITERASI

### ARAB LATIN

Transliterasi dimaksudkan sebagai pengalih-hurufan dari abjad yang satu ke abjad yang lain berdasarkan Surat Keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 158/1987 dan 0543 b/U/1987 tanggal 22 Januari 1988.

#### A. Konsonan

**Tabel 1 Transliterasi Konsonan**

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ša	š	es (dengan titik diatas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	ḥ	ha (dengan titik dibawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	d	De

ذ	Ẓal	z	Zet (dengan titik diatas)
ر	Ra	r	Er
ز	Zai	z	Zet
س	Sin	s	Es
ش	Syin	sy	es dan ye
ص	Ṣad	ṣ	es (dengan titik dibawah)
ض	Dad	ḍ	de (dengan titik dibawah)

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik dibawah)
ظ	Ẓa	ẓ	zet (dengan titik dibawah)
ع	`ain	`	koma terbalik (diatas)
غ	Gain	g	ge
ف	Fa	f	ef
ق	Qaf	q	ki
ك	Kaf	k	ka
ل	Lam	l	el
م	Mim	m	em

ن	Nun	n	en
و	Wau	w	we
هـ	Ha	h	ha
ء	Hamzah	‘	apostrof
ي	Ya	y	ye

## B. Vokal

**Tabel 2 Transliterasi Vokal Tunggal**

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	Fathah	a	A
اِ	Kasrah	i	I
اُ	Dammah	u	u

## C. Vokal Rangkap

**Tabel 3 Transliterasi**

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
...اِي	Fathah dan ya	ai	a dan u
...اِيو	Fathah dan wau	au	a dan u

## **PERSEMBAHAN**

Tesis ini saya persembahkan kepada:

Almamater tercinta Program Studi

Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Program Magister Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

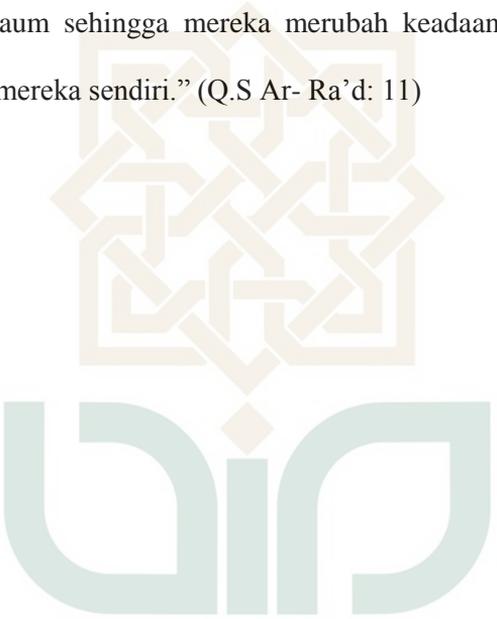


STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

## MOTTO

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّى يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ ۗ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ

Artinya: “Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri.” (Q.S Ar- Ra’d: 11)



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur Alhamdulillah penulis haturkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan nikmat dan pertolongannya kepada penulis untuk menyusun tesis ini. Shalawat dan salam semoga tetap tercurah kepada Nabi besar Muhammad SAW, yang telah menuntun manusia menuju jalan cahaya kehidupan di dunia dan di akhirat.

Tesis yang berjudul “*Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Alat Permainan Edukatif Barang Bekas: Studi kasus guru PAUD Sabiluttaufiq Cirebon*” disusun untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar Magister Pendidikan (M.Pd) dalam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK).

Selama masa penulisan tesis, penulis banyak menemukan kesulitan dan rintangan karena keterbatasan kemampuan penulis. Namun berkat bimbingan, do’a dari orangtua dan arahan dari dosen pembimbing, bantuan serta motivasi dariteman-teman, tesis ini dapat diselesaikan. Maka

penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat Bapak /Ibu/Saudara/i

1. Prof. Dr. Phil. Al Makin, M.A., Selaku Rektor Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta;
2. Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd., Selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta;
3. Prof. Dr. H. Suyadi, S.Ag., M.A. Selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini
4. Dr. Hj. Na'imah Selaku Sekertaris Prodi Program Studi Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan Sebagai Penguji 2
5. Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing Tesis
6. Dr. Hj. Hibana, S.Ag., M.Pd. Selaku Penguji 1
7. Segenap dosen dan karyawan Prodi Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD);
8. Orang Tua yang sangat saya cintai Ayahanda Lukman Hakim, S.Ip, Ibunda Mahmudah, S.Ag; dan Kakak saya Ayu Humairoh Hakim, M.Pd;
9. Ibu Hanifah, Selaku Kepala Sekolah dan segenap guru-guru Paud Sabiluttaufiq Astanajapura Kabupaten Cirebon.
10. Semua pihak yang telah ikut berjasa dalam penyusunan tesis ini yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu.

Kepada pihak tersebut, semoga amal kebaikan diterima oleh Allah SWT diberikan pahala yang melimpah dari-Nya. Aamiin.

Cirebon, 10 Agustus 2023

Penulis,



**A'us Arief Ikhwani Hakim**  
**NIM.21204031020**



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN .....	ii
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI .....	iii
SURAT PERSETUJUAN TIM PENGUJI UJIAN TESIS iv	
PENGESAHAN .....	v
PERSETUJUAN TIM PENGUJI .....	vi
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	vii
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT .....	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	x
PERSEMBAHAN.....	xiii
MOTTO .....	xiv
KATA PENGANTAR .....	xv
DAFTAR ISI.....	xvii
DAFTAR TABEL.....	xx
DAFTAR GAMBAR.....	xxi
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan Penelitian .....	9
D. Manfaat Penelitian .....	10
E. Kajian Pustaka .....	11

F. Landasan Teori .....	13
1. Hakekat Kreativitas .....	13
2. Hakekat Alat Permainan Edukatif .....	31
3. Alat Permainan Edukatif Barang Bekas .....	46
G. Sistematika Pembahasan.....	55
<b>BAB II METODE PENELITIAN.....</b>	<b>56</b>
A. Pendekatan dan Fokus Penelitian .....	53
B. Waktu dan Tempat Penelitian .....	57
C. Subjek dan objek penelitian .....	59
D. Instrumen Penelitian.....	60
E. Teknik Pengumpulan Data .....	61
F. Teknik Analisis Data.....	62
G. Uji Keabsahan Data.....	63
<b>BAB III Hasil Penelitian dan Pembahasan.....</b>	<b>66</b>
1. Hasil Penelitian .....	66
A. Alasan Menggunakan Alat Permainan Edukatif ..	67
B. Upaya guru dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini menggunakan alat permainan edukatif.....	73
C. Implikasi Penggunaan Alat Permainan Edukatif Barang Bekas .....	96
2. Pembahasan .....	99
<b>BAB IV.....</b>	<b>106</b>
A. Kesimpulan .....	106
B. Saran.....	107
DAFTAR PUSTAKA .....	108
LAMPIRAN-LAMPIRAN .....	109

Lampiran 1 kisi-kisi Penelitian .....	110
Lampiran 2 Catatan Penelitian.....	112
Lampiran 3 Instrumen Penelitian.....	112
A. Pedoman Dokumentasi.....	112
B. Pedoman Observasi.....	112
C. Pedoman Wawancara .....	114
D. Daftar Informan.....	114
Lampiran 4 Dokumentasi kegiatan .....	116
Lampiran 5 Daftar Riwayat Hidup.....	117



## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Transliterasi Konsoman .....	vii
Tabel 2 Transliterasi Vokal Tunggal .....	viii
Tabel 3 Transliterasi Vokal Rangkap.....	xi
Tabel 4 Kreativitas Anak .....	18
Tabel 5 Tujuan Alat Permainan Edukatif .....	37
Tabel 6 Kategori Alat Permainan Edukatif.....	40
Tabel 7 Identifikasi Alat permainan Edukatif.....	77
Tabel 8 Penggunaan Alat Permainan Edukatif .....	88



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Manfaat Kreativitas .....	18
Gambar 2 Teori 4P .....	30
Gambar 3 Kriteria Alat Permainan Edukatif.....	35
Gambar 4 Ciri-ciri Alat Permainan Edukatif .....	37
Gambar 5 Pembuatan Alat Permainan Edukatif .....	40
Gambar 6 Manfaat Alat Permainan Edukatif.....	45
Gambar 7 Ciri-ciri sikap kreatif .....	70
Gambar 8 Tujuan Alat Permainan Edukatif.....	72
Gambar 9 Kediatan Pembelajaran.....	73
Gambar 10 Sikap Kreatif Anak.....	8

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting bagi perkembangan anak usia dini. Tujuan pendidikan pada umumnya ialah menyediakan lingkungan yang memungkinkan anak didik untuk mengembangkan bakat dan kemampuannya secara optimal, sehingga ia dapat mewujudkan dirinya dan berfungsi sepenuhnya, sesuai dengan kebutuhan pribadinya dan kebutuhan masyarakat. Pendidikan yang dimulai sejak dini dirasa penting dalam membantu mengembangkan dan mengoptimalkan potensi anak.<sup>1</sup>

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan masa untuk mengeksplorasi hal-hal yang ingin mereka lakukan, senang bermain dan peka terhadap rangsangan sekitar. Menurut Clark otak anak memiliki rata-rata 100-200 miliar sel otak, tetapi dalam penelitian menyatakan bahwa hanya 5% potensi otak yang terpakai karena kurangnya stimulasi yang berfungsi

---

<sup>1</sup> Mulaysa, *Manajemen PAUD* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016).

untuk mengoptimalkan fungsi otak.<sup>2</sup> Pada masa usia dini merupakan periode terpenting untuk merangsang pertumbuhan otak anak dengan belajar melalui berbagai alat permainan.

Pada hakikatnya pendidikan merupakan pengembangan potensi yang dimiliki oleh setiap manusia, secara teoritis tujuan pendidikan adalah membentuk pribadi anak yang mandiri dan tidak bergantung pada orang lain, untuk menjadikan anak yang mandiri dan kreatif, anak perlu mendapatkan bimbingan, latihan-latihan dan pengalaman melalui lingkungan dan pendidikan oleh karena itu pendidikan sangat penting dalam setiap kehidupan manusia.<sup>3</sup>

Berdasarkan peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republik Indonesia Nomor 18 tahun 2018 tentang penyediaan layanan pendidikan anak usia dini pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa: pendidikan anak usia dini yang selanjutnya disingkat PAUD adalah suatu upaya pembinaan

---

<sup>2</sup> Bahri Husnul, "Konsep Tumbuh Kembang Dan Kompetensi Pendidikan Anak Usia Dini," *Vanda* (2016): 64.

<sup>3</sup> MHPEd Rosdiana Setyaningrum, M.Psi, "Psikolog Anak Dan Keluarga, Anak Belajar Lewat Meniru" (Padang: Unp Press, 2015).

yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.<sup>4</sup>

Nofi mengungkapkan bahwasanya Anak usia dini merupakan seorang individu unik, dari usia 0 (nol) sampai 6 (enam) tahun, merupakan masa keemasan yang dilalui oleh setiap anak, dimana pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentan perkembangan hidup manusia. Oleh sebab itu, pada usia 0 (nol) sampai 6 (enam) tahun harus diberikan pembiasaan-pembiasaan yang meningkatkan segala aspek-aspek perkembangan yang dimilikinya.<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup> “Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional” (n.d.).

<sup>5</sup> Nofi Marlina Siregar, Marlinda Budiningsih, and Eka Fitri Novitasari, “Model Latihan Kelentukan Berbasis Permainan Untuk Anak Usia 6 Sampai 12 Tahun,” *Prosiding Seminar dan Lokakarya Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta* 3, no. 01 (2018): 75–87, <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/prosidingfik/article/view/10710>.

Sedangkan sudut pandang dari ajaran agama Islam, bahwa pendidikan adalah suatu upaya untuk memanusiakan manusia, artinya melalui proses pendidikan diharapkan terlahir manusia yang baik dan berkualitas. Dengan pendidikan seseorang akan dapat mengetahui apa-apa yang tidak diketahuinya. Sebagaimana Allah SWT berfirman dalam Al-Qur'an surat Al-Alaq ayat 5 yang berbunyi.

عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Artinya: “Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya” (QS Al-Alaq: 5)

Berdasarkan ayat di atas Allah SWT, memerintahkan kepada setiap manusia agar apa yang tidak diketahui menjadi tahu, untuk mencapai pengetahuan dalam kehidupan manusia, manusia memerlukan suatu pendidikan. Oleh karenanya, sebagai upaya untuk memperoleh ilmu pengetahuan diperlukan sosok guru atau pengajar dalam proses menciptakan generasi penerus yang berkualitas, berkualitas secara intelektual maupun akhlaknya, sehingga berhasil meneruskan estafet kepemimpinan bangsa, maka dari itu

peran dan tugas guru sangatlah besar dalam membimbing generasi penerus bangsa.

Berbicara mengenai pendidikan tidak terlepas dari peran penting seorang guru. Menurut Nanang peran guru sangat penting sebagai upaya untuk meningkatkan segala potensi yang ada pada anak usia dini, dalam proses pembelajaran guru berada di garis terdepan untuk mengarahkan anak didiknya kearah yang lebih baik. Guru adalah sebagai pendidik, pengajar, pemimpin, administrator, dan harus melayani peserta didik yang dilandasi dengan kesadaran dan tanggung jawab secara optimal sehingga memberikan pengaruh yang positif terhadap segala perkembangannya.<sup>6</sup> Oleh karena itu, peran guru sangat penting dalam menciptakan, mengarah, mengatur suasana belajar yang menyenangkan serta memotivasi untuk mengembangkan kreativitas anak.

Bukan hanya itu saja, peran guru dalam melaksanakan suatu pembelajaran harus lebih memberikan stimulus dalam perkembangan kreativitas anak, agar anak terlatih keberanian

---

<sup>6</sup> Nanang Hanifah dan Cucu Suhana, "*Konsep Dan Strategi Pembelajaran*" (Bandung: PT Rafika Aditama, 2009).

dalam merancang suatu karya yang sesuai dengan imajinasinya, sehingga terciptanya suatu karya-karya yang unik yang sesuai dalam perkembangannya, sehingga kreativitas anak lebih meningkat. Oleh karenanya, penggunaan alat permainan edukatif barang-barang bekas dapat digunakan sebagai suatu media pembelajaran untuk menyampaikan isi ataupun informasi yang hendak disampaikan kepada anak didik guna mengembangkan kreativitasnya.

Menurut Mulyasa Alat permainan sangat efektif bagi perkembangan anak di pendidikan anak usia dini, salah satunya yaitu Alat Permainan Edukatif. Alat Permainan Edukatif sebagai sumber belajar mengandung makna bahwa alat permainan tersebut dirancang, dibuat, dan dimanfaatkan untuk memberikan kemudahan kepada anak dalam kegiatan bermain sambil belajar.<sup>7</sup> Melalui Alat Permainan Edukatif, diyakini dapat membentuk konsep yang bermakna bagi anak melalui pengalaman yang nyata.

---

<sup>7</sup> Mulyasa, "Manajemen PAUD" (Bandung: *Remaja Rosdakarya*, 2012).

Sementara itu Sukiman mengungkapkan pemanfaatan barang bekas untuk menciptakan suatu karya permainan edukatif bagi pendidikan anak usia dini, tentu saja tidak lepas dari kreativitas para tutor dalam mengoptimalkan segala potensi yang dimilikinya. Semakin kreatif tutor memberi rangsangan belajar melalui barang-barang bekas (limbah) sebagai Alat Permainan Edukatif pendidikan anak usia dini, maka dengan sendirinya anak akan terangsang untuk tumbuh dan berkembang menjadi sosok manusia yang suka memanfaatkan kekayaan sumber daya alam sebagai sumber belajar utama.<sup>8</sup>

Selanjutnya peneliti mengetahui bahwa terdapat PAUD yang ada di Cirebon telah memanfaatkan alat permainan edukatif dengan menggunakan barang bekas dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kreativitas anak. Bukan hanya itu saja, keunikan yang dimiliki PAUD tersebut dalam pemanfaatan alat permainan edukatif menggunakan barang bekas, mereka pun menjualnya dengan

---

<sup>8</sup> Sukiman, "Pengembangan Media Pembelajaran" (Yogyakarta: Pusakan Insan Madani, 2012).

memasarkannya pada saat acara-acara tertentu. Adapun keunikannya bukan hanya memanfaatkan barang bekas tapi juga menjualnya hingga menjadi barang yang berkualitas, melalui keunikan tersebut peneliti ingin mengetahui pengalaman guru yang telah memberikan ide kreatif untuk anak usia dini di PAUD Sabiluttaufiq Cirebon.

Berdasarkan penjelasan diatas mengenai beberapa keunikan yang dimiliki PAUD Sabiluttaufiq sukses menarik perhatian para orang tua dan masyarakat sekitar untuk menyekolahkan anaknya di tempat ini karena banyak orang tua yang menginginkan anaknya untuk bisa berkreasi dalam menyalurkan minat bakatnya bukan hanya tentang akademis namun kemampuan untuk berkeaktivitas yang jarang didapatkan oleh PAUD yang lainnya.

Telah kita ketahui pembelajaran menggunakan alat permainan edukatif dari barang bekas tidaklah mudah untuk dilakukan dan memiliki kendala tersendiri. Adapun Alat Permainan Edukatif dari barang bekas itu sendiri menggunakan barang-barang limbah yang dihasilkan oleh alat limbah rumah tangga, pasar, dan barang-barang bekas yang

terdapat di lingkungan sekitar. Memanfaatkan barang bekas menjadi suatu benda atau permainan yang bermanfaat dapat kita ajarkan kepada anak sejak usia dini, kita membimbing mereka untuk berkreasi dengan menggunakan barang bekas.

Kegiatan tersebut diharapkan dapat mengembangkan kreativitas dan prestasi anak, merangsang motorik halus anak melalui keterampilan-keterampilan anak dalam mengolah barang bekas jadi lebih bermanfaat, selain motoric halus barang bekas juga dapat mengembangkan kognitif anak dalam mengembangkan ide-ide dan gagasan yang mereka miliki dengan tujuan meningkatkan kreativitas anak, barang bekas kardus dapat dimanfaatkan menjadi alat permainan edukatif seperti membuat kubus, mobil-mobilan, robot, handphone, rumah-rumahan dan banyak lainnya sesuai ide yang dimiliki anak.<sup>9</sup>

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas setelah peneliti melakukan pra observasi untuk menemukan fenomena di lapangan, permasalahan yang terjadi masih terdapat anak yang

---

<sup>9</sup> A Rachmandani, "Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Media Bahan Bekas," (Salatiga, 2017).

memiliki daya kreativitas yang rendah, kurangnya pengaplikasian minat bakat anak yang memiliki kemampuan kreatif serta terdapat anak yang masih lemah dalam aspek-aspek perkembangan atau kemampuan anak lainnya. Oleh karenanya peneliti ingin mengetahui pengalaman guru dalam menangani permasalahan tersebut.

Tujuan pengembangan kreativitas pada anak usia dini penting untuk dilakukan, karena kreativitas juga diartikan bahwa kemampuan untuk mencari berbagai macam kemungkinan dalam menyelesaikan suatu masalah, sebagai bentuk pemikiran yang sampai sekarang belum mendapat perhatian dalam pendidikan anak usia dini. Kegiatan kreatif tidak hanya bermanfaat bagi pengembangan pribadi dan lingkungannya, akan tetapi dapat memberikan kepuasan kepada anak. Kepuasan inilah yang akan mendorong mereka untuk melakukan setiap kegiatan dengan lebih baik dan bermakna.<sup>10</sup>

Oleh karena itu, pengembangan kreativitas anak dengan bermain anak akan cenderung menunjukkan bakat, fantasi, dan sebagainya. Ketika anak bermain anak akan memunculkan

---

<sup>10</sup> Mulyasa, "*Manajemen PAUD*".

suatu kondisi emosi, seperti rasa senang, gembira, tegang, kepuasan dan mungkin rasa kecewa, oleh karena itu bermain merupakan alat permainan karena memberikan rasa kepuasan, kegembiraan dan kebahagiaan, dalam permainan anak akan menggunakan semua fungsi kejiwaan/psikologis dengan suasana yang bervariasi, sehingga dengan bermain dapat meningkatkan perkembangan kreativitas yang dimiliki setiap anak usia dini.<sup>11</sup>

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian dalam latar belakang diatas maka yang menjadi pokok permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengapa PAUD Sabiluttaufiq menggunakan Alat Permainan Edukatif dengan barang bekas guna mengembangkan kretivitas anak usia dini?
2. Bagaimana guru menggunakan Alat Permainan Edukatif dengan barang bekas untuk menstimulus perkembangan kreativitas anak usia dini di Paud Sabiluttaufiq?

---

<sup>11</sup> Diana Mutiah, "*Psikologi Bermain Anak Usia Dini*",(Jakarta: Jakarta Kencana, 2012).

3. Apa implikasi Alat Permainan Edukatif dengan barang bekas terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini di Paud Sabiluttaufiq?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berikut merupakan tujuan penelitian yang selanjutnya diuraikan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penerapan Alat Permainan Edukatif guna mengembangkan kreativitas anak usia dini
2. Untuk mengetahui bagaimana cara guru saat menggunakan alat permainan edukatif dengan barang bekas dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini.
3. Untuk mengetahui bagaimana implikasi penggunaan alat permainan edukatif barang bekas dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini.

### **D. Manfaat Penelitian**

1. Secara Teoritis

Penelitian ini bertujuan agar memperoleh hasil yang dapat memberi manfaat untuk mengembangkan lembaga pendidikan agar lebih baik, terutama untuk meningkatkan kreativitas anak.

2. Secara Praktis

a. Bagi penulis

Memberikan pengalaman dan wawasan tentang cara mengembangkan kreativitas anak, khususnya menggunakan alat permainan edukatif.

b. Bagi pendidikan

Memberikan pengalaman dan sumbangan pemikiran tentang cara mengembangkan kreativitas anak, khususnya dengan alat permainan edukatif barang bekas, dan juga dapat dimanfaatkan sebagai bahan pertimbangan menyusun program pembelajaran dalam memanfaatkan alat permainan edukatif.

## **E. Kajian Pustaka**

Dalam sebuah penelitian ilmiah dibutuhkan penelitian sebelumnya untuk dijadikan sebuah acuan. Dengan adanya penelitian yang relevan diharapkan hasilnya lebih baik dari penelitian sebelumnya. Berikut adalah beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini tentang “Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini dengan memanfaatkan Alat

Permainan Edukatif Barang Bekas: Pengalaman Guru PAUD  
Sabiluttaufiq Cirebon”

- 1) Hasil penelitian Dwi Hastuti, mengemukakan bahwa alat permainan edukatif emosional *card*, terbukti berhasil dan efektif untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak usia dini, alat permainan tersebut terbuat dari berbagai bahan yang murah dan mudah di dapat, desain sederhana sehingga memungkinkan guru-guru TK membuatnya dan terbuat dari bahan yang tidak berbahaya. Gambar-gambar emosi yang dibuat juga sangat dekat dengan keseharian anak. Sedangkan kelemahannya alat permainan edukatif emosional *card* keberhasilannya sangat tergantung bagaimana guru menggunakannya saat pembelajaran.
- 2) Hasil penelitian Suyadi, menunjukkan bahwa permainan edukatif berbasis multimedia banyak disukai oleh anak-anak dan secara tidak langsung dapat mengembangkan kecerdasan spiritual anak.
- 3) Hasil Penelitian Efi Nurjanah, menunjukan bahwa skor penilaian dari responden dan user, sebagian responden

berkomentar positif dan senang, skor yang diperoleh pada tahap uji coba alpha tes mencapai rata-rata 4,76, dari ahli materi dan media 4.76, sehingga dengan perolehan skor dan respon pemain maka dapat disimpulkan bahwa produk tersebut baik dan layak, sebagai media pembelajaran kecerdasan jamak khususnya untuk anak usia dini.

4) Hasil penelitian Ilindra menunjukkan bahwa Alat Permainan Edukatif sebagai salah satu media yang sangat cocok digunakan anak pada usia dini, karena belajar sambil bermain akan mempermudah anak untuk menerima pesan yang disampaikan terutama untuk kegiatan calistung (membaca, menulis, berhitung) di pendidikan anak usia dini.

5) Hasil Penelitian Silya Hazdalina, menunjukan bahwa penelitian dilakukan pada 2 siklus, hasil penelitian tersebut terdapat peserta didik yang hanya 49.9% hasil kreativitas sebelum dilakukan penelitian, namun pada saat dilakukannya penelitian siklus pertama dengan menggunakan APE, kreativitas anak sudah mulai

meningkat dengan hasil 63.6% namun anak masih malu-malu. Lalu dilakukan siklus kedua peningkatan mencapai 82.5%.

Berdasarkan beberapa penelitian yang telah diuraikan diatas tentunya memiliki beberapa persamaan dan perbedaan pada setiap variabel penelitian. Penelitian tentang alat permainan edukatif terdapat pada penelitian pertama dan kedua, yaitu membahas tentang penggunaan dan pemanfaatan alat permainan edukatif untuk anak usia dini.

Selanjutnya tentang penelitian pengembangan kreativitas anak memiliki persamaan dengan penelitian yang keempat dan kelima yaitu sama-sama membahas tentang upaya pengembangan kreativitas anak usia dini, adapun perbedaannya yaitu terhadap pengalaman guru yang telah melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif dari barang bekas. Indikator untuk mengetahui pengembangan kreativitas pada anak yaitu strategi guru dalam mengembangkan kreativitas anak serta implikasi penggunaan dan pemanfaatan alat permainan edukatif untuk anak usia dini. Objek penelitian ini berfokus

pada pengalaman guru dalam mengembangkan kreativitas anak dengan menggunakan alat permainan edukatif dari barang bekas.

## **F. Landasan Teori**

### **1. Hakekat Kreativitas**

#### **a. Pengertian Kreativitas**

Memang banyak pendapat yang mengatakan bahwa kreatif adalah kemampuan untuk menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang baru. Berbagai definisi dalam pengertian kreativitas yang diantaranya menurut Lawrence kreativitas adalah suatu ide atau pemikiran manusia yang inovatif, yang dapat dimengerti. Elliot menyatakan bahwa kreativitas adalah proses pemecahan masalah dan membuat ide. Devdhal menjelaskan kreativitas ialah sebuah kemampuan berpikir manusia dalam menghasilkan suatu ide gagasan yang berupa kegiatan atau sintesis pemikiran yang mempunyai maksud dan tujuan yang ditentukan, bukan fantasi semata. Sementara itu menurut

Caplin kreativitas merupakan suatu kemampuan menghasilkan ide baru dalam bentuk seni, atau persenian, atau pemecahan masalah-masalah dalam bentuk baru.<sup>12</sup>

Menurut Munandar, kreativitas sebagai kemampuan yang dimiliki oleh setiap manusia dalam meningkatkan suatu kualitas hidupnya. Kemajuan di era modern ini segala pembangunan dan kesejahteraan masyarakat dan Negara, tidak dapat dilepaskan dengan sumbangan kreatif, contohnya yaitu berupa ide-ide kreatif baru, segala penemuan-penemuan baru, dan teknologi baru yang dihasilkan oleh masyarakat. Untuk menggapai segala pencapaian tersebut, sikap dan perilaku kreatif harus dibiasakan sejak anak usia dini, agar terciptanya generasi yang tidak hanya menjadi penikmat pengetahuan baru dan pencari kerja,

---

<sup>12</sup> Suratno, "Pengembangan Kreatifitas Anak Usia Dini" (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2003).

tetapi mampu menciptakan pekerjaan baru (wiraswasta).<sup>13</sup>

Kreativitas juga dapat diartikan sebagai suatu konsep yang dijelaskan dari berbagai sudut pandang. Selain itu kreativitas juga mempunyai pandangan yang sangat luas, dapat diartikan sebagai segenap potensi manusia. Kreativitas dapat dipadukan dengan pemikiran, imajinasi, ide-ide dan perasaan-perasaan yang dimiliki oleh setiap manusia. Kreativitas dapat juga diartikan sebagai suatu kemampuan seseorang atau individu dalam menciptakan atau menghasilkan kreasi baru, menciptakan suatu inovasi baru ketika melakukan sesuatu agar lebih mudah, efisien dan efektif. Kreativitas juga bisa dimaknai sebagai upaya mengembangkan cara lama atau penemuan yang

---

<sup>13</sup> Susanto Ahmad, *“Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya.”* Kencana Yamin (2011).

sudah dianggap lama atau ketinggalan zaman tidak efektif lagi.<sup>14</sup>

Selain itu kreativitas juga diartikan sebagai kemampuan untuk mencari berbagai macam kemungkinan dalam menyelesaikan suatu masalah, sebagai bentuk pemikiran yang sampai sekarang belum mendapat perhatian dalam pendidikan anak usia dini. Kegiatan kreatif tidak hanya bermanfaat bagi pengembangan pribadi dan lingkungannya, akan tetapi dapat memberikan kepuasan kepada anak. Kepuasan inilah yang akan mendorong mereka untuk melakukan setiap kegiatan dengan lebih baik dan bermakna.<sup>15</sup>

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan yang dimiliki setiap individu manusia untuk menciptakan sesuatu yang baru atau memodifikasi

---

<sup>14</sup> Badriah Rahmawati, *"Upaya Memanfaatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Mewarnai Di TK Partawi I Raja Basa Lama"* (2019): 10–11.

<sup>15</sup> Mulyasa, *"Manajemen PAUD"*.

yang sudah ada baik berupa ide, gagasan, karya, produk menjadi sesuatu yang bernilai dan melalui keterampilan imajinatif. Perilaku kreatif adalah hasil kreatif, karena itu system pendidikan hendaknya dapat merangsang pemikiran, sikap, dan perilaku kreatif-produktif, disamping pemikiran logis dan penalaran. Untuk itu sikap, pemikiran dan perilaku kreatif harus dipupuk sejak usia dini. Sekolah yang baik adalah sekolah yang menyelenggarakan upaya pengembangan kreativitas dan bakat anak. Sehingga anak akan lebih siap untuk melanjutkan kependidikan yang lebih tinggi.

#### **b. Karakteristik Kreativitas anak**

Menurut Utami Munandar, menyatakan bahwa karakter kreativitas anak ditunjukkan dalam suatu kemampuan untuk mencerminkan kelancaran, keluwesan (*fleksibilitas*), *orisinalitas* ketika berpikir, dan kemampuan dalam mendefinisikan suatu gagasan. Ciri-ciri kreativitas

anak dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu: yang pertama ialah kreativitas yang berhubungan dengan kemampuan berpikir atau berpikir kreatif (berpikir divergen), ialah kemampuan menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, yang penekanannya pada kuantitas, ketepatan dan keragaman jawaban. Kemudian ciri yang selanjutnya yaitu kemampuan anak yang menyangkut sikap dan perasaan seseorang yang disebut dengan ciri efektif dan kreativitas, ciri-ciri ini merupakan karakter kreativitas yang berhubungan dengan kognisi, kemampuan berpikir seseorang dengan kemampuan berpikir kreatif.<sup>16</sup>

Ciri-ciri kreativitas yang dikemukakan oleh Munandar, melalui penelitiannya di Indonesia menyebutkan bahwa ciri-ciri sikap kreatif atau *noaptitude* yaitu; (1) mempunyai daya imajinasi kuat; (2) mempunyai inisiatif; (3)

---

<sup>16</sup> Ahmad Susanto, "Teori Belajar Dan Pembelajaran" (Jakarta: Kencana, 2014).

mempunyai minat luas; (4) mempunyai kebebasan dalam berfikir; (5) bersifat ingin tahu; (6) selalu ingin mendapat pengalaman-pengalaman baru; (7) mempunyai kepercayaan diri yang kuat; (8) penuh semangat; (9) berani mengambil resiko; dan (10) berani berpendapat dan memiliki keyakinan.<sup>17</sup>

Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa, salah satu aspek penting dalam kreativitas adalah memahami ciri- cirinya. Upaya menciptakan iklim yang kondusif bagi perkembangan kreativitas hanya mungkin dilakukan jika kita memahami terlebih dahulu sifat-sifat kemampuan kreatif dan iklim lingkungan yang mengitarinya. Menurut pendapat dari Prameswari anak kreatif adalah anak yang dapat mengembangkan kemampuan berpikirnya dengan baik. Perkembangan kemampuan dan kecerdasan membuatnya bersikap dan berperilaku cukup aktif, banyak bergerak, dan

---

<sup>17</sup> Ahmad Susanto, "Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya" (Jakarta: Kencana, 2014)

bersuara.<sup>18</sup> Rachmawati mengatakan bahwa ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan dalam dua kategori yaitu kognitif, dan non kognitif. Dibawah ini adalah tabel pembagian kategori kreativitas anak.<sup>19</sup>

**Tabel 1. Kategori Kreativitas Anak**

<b>Kognitif</b>	<b>Non kognitif</b>
Orisinalitas	Motivasi Sikap
Fleksibilitas	Kepribadian Kreatif
Kelancaran	
Elaborasi	

Berdasarkan tabel diatas bahwasanya kemampuan kreativitas anak dapat dilihat dari kecerdasan, kecerdasan yang tidak ditunjang dengan kepribadian kreatif tidak akan menghasilkan apa pun. Kreativitas hanya dapat dilahirkan dari orang cerdas yang memiliki kondisi psikologis yang sehat. Kreativitas tidak hanya

---

<sup>18</sup> Prameswari Clarasti, "*Mengasuh Anak Dengan Hati*" Saufa (Yogyakarta, 2016).

<sup>19</sup> Yeni Rachmawati, "*Strategi Pengembangan Kreativitas Anak*" (Jakarta: Jakarta Kencana, 2010), <http://kin.perpusnas.go.id/DisplayData.aspx?pld=32348&pRegionCode=UNIPASBY&pClientId=707>.

perbuatan otak saja namun variabel emosi dan kesehatan mental sangat berpengaruh terhadap lahirnya sebuah karya kreatif.

Dari beberapa karakteristik tersebut dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri kreativitas sangat beragam yang terdiri dari kognitif dan nonkognitif berupa terbuka, fleksibel, toleransi, percaya diri, mandiri, bertanggung jawab dan berkomitmen, tekun, inisiatif, aktif, kritis, tegas, memiliki rasa keingintahuan yang besar, berani mengambil resiko, serta selalu mempunyai ide yang baru (tidak pernah kehabisan dalam menuangkan ide).

### **c. Manfaat Kreativitas bagi anak usia dini**

Bagi anak usia dini, kreativitas mempunyai manfaat yang sangat besar untuk mempersiapkan diri untuk menghadapi kehidupan kelak saat dewasa nanti. Oleh karena itu jiwa seorang kreatif memiliki nilai-nilai kreativitas yaitu:

1. Kreativitas selalu memberikan kesenangan dan kepuasan pribadi yang sangat besar, yang dapat

mempengaruhi terhadap kepribadian seorang anak.

2. Menjadi anak yang kreatif merupakan suatu hal yang sangat penting bagi anak, anak kreatif dapat melengkapinya dalam kegiatan permainan sebagai pusat kehidupan mereka, jika kreativitas mampu memberikan permainan yang menyenangkan, mereka akan merasa bahagia dan puas, hal tersebut dapat menumbuhkan penyesuaian pribadi dan sosial yang baik.
3. Prestasi merupakan kepentingan utama dalam penyesuaian hidup mereka, maka kreativitas membantu mereka untuk mencapai keberhasilan di bidang yang berarti bagi mereka dan dipandang baik oleh orang yang berarti baginya akan menjadi sumber kepuasan ego yang besar.
4. Nilai kreativitas yang penting dan sering dilupakan ialah kepemimpinan, pada setiap

tingkatan usia pemimpin harus menyumbangkan sesuatu pada kelompok yang penting artinya bagi anggota kelompok, sumbangan itu mungkin dalam bentuk usulan bagi kegiatan bermain yang baru dan berbeda atau berupa usulan mengenai bagaimana tanggung jawab khusus terhadap kelompok.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas bagi anak usia dini sangat bermanfaat agar terciptanya generasi-generasi yang berkualitas.



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

**Gambar 1. Manfaat Kreativitas**

#### **d. Faktor Pendukung dan Penghambat kreativitas anak**

##### **1. Faktor yang dapat Mendukung Kreativitas Anak.**

Terdapat empat hal yang dapat meningkatkan perkembangan kreativitas anak, yaitu:

a) Waktu, Anak kreatif membutuhkan waktu untuk menuangkan ide atau gagasan dan konsep-konsep dan mencobanya dalam bentuk baru atau original.

b) Kesempatan Menyendiri, anak membutuhkan waktu dan kesempatan menyendiri untuk mengembangkan imajinasinya.

c) Dorongan, terlepas seberapa jauh hasil belajar anak memenuhi standar orang dewasa, mereka memerlukan dorongan atau motivasi untuk kreatif dan bebas dari ejekan yang sering kali dilontarkan pada anak kreatif

## 2. Faktor yang dapat menghambat kreativitas anak

- a) Dukungan Bereksplorasi, dukungan seperti memotivasi anak agar lebih membangkitkan rasa ingin tahu yang tinggi, hal ini dapat mengakibatkan penghambatan anak dalam meningkatkan kreativitasnya.
- b) Jadwal yang teramat padat, suatu kegiatan yang terlalu padat dapat mengurangi konsentrasi dalam belajar, yang mengakibatkan terhambatnya unsur pengembangan kreativitas pada anak.
- c) Kurangnya waktu menyendiri, keluarga yang terlalu memaksakan anak untuk bersama setiap waktu, mengakibatkan kurangnya eksplorasi dan imajinasi yang didapatkan ketika anak sendirian. Eksplorasi dan imajinasi dapat menumbuhkan kreativitas dirinya.

d) Tidak Boleh Berkhayal, dengan berkhayal anak belajar mengembangkan kreativitasnya melalui imajinasinya. Orang tua hanya perlu mengarahkan dan memfasilitasi anak untuk mengembangkan imajinasinya.<sup>20</sup>

e) Orang Tua *Konservatif*, Orang tua yang *konservatif* biasanya tidak berani menyimpang dari pola sosial lama. Orang tua model ini biasanya cepat khawatir dengan proses kreativitas anak yang berada diluar garis kebiasanya. Sebagai contoh orang tua merasa takut jika anak-anaknya menghancurkan barang-barang yang ada di dalam rumahnya karena itu tidak sesuai dengan kebiasaannya. Padahal dari situ anak mencoba belajar untuk memenuhi rasa

---

<sup>20</sup> Tedja Saputro Mayke S, "*Bermain, Mainan Dan Permainan*". (Jakarta: Grasindo, 2011).

ingin tahunya dan dari situ pulalah kreativitas anak muncul.<sup>21</sup>

f) *Over Protektif*. Orang tua yang terlalu khawatir kepada anak akan memperkecil kesempatan anak dalam bereksplorasi, karena terhalang oleh berbagai peraturan yang mengakibatkan terhambatnya kreativitas anak.

g) *Disiplin Otoriter*. Hal ini mengarah pada tidak bolehnya anak menyimpang dari perilaku yang dituju orang tua. Akibatnya, anak tidak kreatif dan kreativitas anak menjadi terhalang oleh aturan- aturan yang belum tentu benar.<sup>22</sup>

h) Alat permainan edukatif yang terstruktur, alat permainan ini dapat mengakibatkan anak kehilangan kesempatan dalam

---

<sup>21</sup> Arsana,Dkk. "*Alat Permainan Edukatif Dari Barang Bekas*". (Sidoarjo: Indomedia Pustaka 2019)

<sup>22</sup> S, *Bermain, Mainan Dan Permainan*.

melakukan permainan secara kreatif, dan imajinatif.

- i) Sarana untuk bermain dan sarana lainnya, yang disediakan untuk merangsang dorongan *eksperimen* dan *eksplorasi* yang penting untuk mengembangkan kreativitas.<sup>23</sup>

Berdasarkan teori yang ada diatas dapat disimpulkan bahwa waktu, kesempatan dan dorongan merupakan suatu hal yang sangat penting. Sebagai upaya untuk meningkatkan perkembangan anak.

#### **e. Pengembangan Kreativitas Dalam Pembelajaran**

Pengembangan kreativitas anak usia dini dalam pembelajaran harus dilaksanakan secara efektif, efisien, produktif, dan akuntabel. Maka dari itu sangat perlu direncanakan, dilaksanakan, serta

---

<sup>23</sup> Davis Gary A, *Anak Berbakat Dan Pendidikan Keberbakatan*. (JAKARTA: Permata Puri Media, 2012).

dilakukan monitoring dan evaluasi serta berkesinambungan, proposional dan profesional. Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pengembangan kreativitas anak usia dini dalam pembelajaran, antara lain.<sup>24</sup>

#### 1) Pembelajaran Yang Menyenangkan

Dalam standar proses dikemukakan antara lain bahwa proses pembelajaran harus menyenangkan agar anak mudah mencapai tujuan dan membentuk standar kompetensi dan kompetensi dasar (SKKD). Proses belajar yang menyenangkan (*joy full teaching and learning*) akan sangat berarti bagi anak usia dini dan bermanfaat hingga dewasa.

Montessori menyatakan bahwa masa usia dini merupakan fase *absormind*, yaitu masa menyerap pikiran, anak usia dini dapat dengan mudah menyerap segala sesuatu yang ia rasakan, seperti suatu hal yang berkesan,

---

<sup>24</sup> Mulyasa, *Manajemen PAUD*.

pengetahuan, keteladanan yang kerap terjadi dilingkungan sekitar, seperti sebuah spons yang dapat menyerap air. Fase tersebut membuat anak akan mudah menyerap kesan apapun yang terjadi, salah satunya yaitu kesan dalam pembelajaran.

Maka dari itu pembelajaran dapat dilakukan dengan cara yang menyenangkan, bervariasi. Harus memberikan kebebasan kepada anak untuk berkreasi, memacu minat anak, membuat anak antusias, dan aktif bertanya, hal ini dapat dikatakan bahwa keberhasilan guru dalam menciptakan kesan yang baik dan positif dalam pembelajaran.

## 2) Belajar Sambil Bermaian

Bermain merupakan dunia bagi anak, melalui kegiatan bermain anak dapat mempelajari banyak hal, tanpa ia sadari dan tanpa merasa terbebani. Ketiak melakukan kegiatan belajar tanpa disadari dapat membantu

stimulus pertumbuhan dan pengembangan anak. Kegiatan bermain untuk anak usia dini merupakan kegiatan yang efektif dan menyenangkan serta memudahkan mencapai tujuan dalam pembelajaran, dibandingkan dengan pembelajaran di kelas. Oleh sebab itu, para pendidik anak usia dini harus mampu memilih jenis permainan yang paling tepat untuk setiap anak sebagai sarana pembelajaran.

Kegiatan bermain sebagai pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan perkembangan usia anak, dan secara berangsur-angsur dikembangkan melalui kegiatan bermain sambil belajar, dan unsur bermainnya secara perlahan dikurangi, dan unsur belajarnya ditingkatkan.<sup>25</sup>

### 3) Interaktif

Kegiatan proses pengembangan kreativitas anak usia dini, perlu dipikirkan

---

<sup>25</sup> Ibid. Hal 18

pendekatan pembelajaran yang paling tepat bagi anak. Oleh sebab itu perlu perubahan pola pikir, baik pola pikir guru maupun peserta didik sehingga tercipta pembelajaran yang interaktif, yang dapat melibatkan anak seoptimal mungkin dalam pembelajaran; yang dulu lebih dikenal dengan cara belajar siswa aktif (*student active learning*), yang lebih menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran (*student center*).

Pendekatan ini sejalan dengan arahan program pengembangan kreativitas anak usia dini, yang harus memberikan keleluasaan untuk mencari dan menemukan sendiri berbagai macam ilmu pengetahuan, teknologi informasi, dan seni, serta mampu menghasilkan sesuatu yang kreatif dengan mengeksplorasi lingkungan sekitar.<sup>26</sup>

---

<sup>26</sup> Ibid. Hal 18

#### 4) Memadukan Pembelajaran dengan pengembangan

Berbagai aspek perkembangan anak usia dini yaitu (aspek kognitif, fisik motorik, bahasa, sosial, seni). Aspek-aspek tersebut merupakan sesuatu yang harus dikembangkan dalam setiap pembelajaran anak usia dini, aspek-aspek tersebut menjadi satu kesatuan yang dapat di padukan dengan semua komponen pembelajaran dan perkembangan anak. Maka dari itu dengan memadukan pembelajaran dengan perkembangan anak, dapat memberikan kemudahan bagi para pendidik dalam memberikan pembelajaran yang efektif, efisien, produktif, dan akuntable. Dengan demikian pendidik dapat menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan nyaman untuk perkembangan segala potensi yang dimiliki oleh anak usia dini secara optimal.

5) Belajar dalam konteks nyata. Anak usia dini masih berada dalam tahap perkembangan kognitif pra-operasional dan operasional kongkrit, dalam konteks pembelajaran yang nyata menjadi sangat penting untuk anak usia dini.

Berdasarkan teori tersebut dapat disimpulkan bahwa pengekplorasian terhadap setiap objek yang diberikan pada pendidik secara langsung, dapat membantu dalam proses pembelajaran. Selain itu eksplorasi secara langsung dapat menyenangkan untuk anak usia dini, dan dapat juga mengaktifkan multisensoris anak, mulai dari mata, telinga, hidung, lidah dan kulit sehingga anak mudah diingat dan dimengerti.<sup>27</sup> Maka dari itu penting bagi anak untuk terus diberikan stimulus agar terbiasa eksplorasi dengan dirinya.

---

<sup>27</sup> Ibid.

Perkembangan dan pertumbuhan kreativitas anak usia dini dapat didukung dengan fasilitas serta kesempatan yang memungkinkan. Orang tua dan guru harus mengetahui potensi, bakat serta kreativitas yang dimiliki anak, dengan mendidik anak sesuai dengan kepribadian dan kepekaan anak. Oleh karena itu menurut Tutik dalam penelitiannya menyatakan bahwa perkembangan kreativitas anak dapat diuraikan dengan teori pendekatan

4P (Pribadi, press, proses, dan produk)<sup>28</sup>

Adapun yang dimaksud dari pendekatan 4P antara lain :

- a) Pribadi, suatu kreativitas merupakan keunikan yang dimiliki oleh setiap individu anak, setiap anak mempunyai bahan dan kecerdasan kreativitas yang berbeda-beda,

---

<sup>28</sup> Tutik, *Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Alat Permainan Edukatif Pada Kelompok B Di Kelompok Bermain Islam Dan Raudhatul Athfal* (Mangkubumen, 2012).

oleh karena itu pendidik dan orang tua harus mengapresiasi segala keunikan dan pribadi yang dimiliki oleh setiap anak. Orang tua, guru, dan orang-orang disekitar hendaknya jangan memaksa anak untuk melakukan hal yang sama. Demikian dengan mengulangi produk-produk yang sama, oleh karenanya para pendidik, orang tua, dan orang-orang terdekat harus selalu membantu anak untuk menemukan bakat kreativitasnya.<sup>29</sup>

b) Press, Kreativitas dapat diwujudkan jika didukung oleh lingkungan dan kemauan dari dalam dirinya yang kuat. Terdapat dua faktor pendukung kemauan seseorang, antara lain yang pertama yaitu kemauan dari dalam atau motivasi *intristik*, Motivasi *intristik* merupakan kesadaran diri dalam membangun suatu pengetahuan,

---

<sup>29</sup> Arsana, Dkk. *Alat Permainan Edukatif Dari Barang Bekas* (Sidoarjo: Indonesia Pustaka, 2019).

pengalaman yang tanpa didasari oleh paksaan, oleh karena itu motivasi intristik menjadi upaya yang sangat penting untuk perkembangan kreativitas anak. Kemudian motivasi *eksteristik* merupakan suatu motivasi yang tumbuh dari berbagai sumber contohnya seperti memuji segala kreasi yang diciptakan oleh anak.<sup>30</sup>

c) Proses, untuk meningkatkan kreativitas membutuhkan proses yang panjang, diperlukan suatu stimulus melalui berbagai media pembelajaran yang berfokus pada kreativitas anak, serta melalui kegiatan-kegiatan yang menghendaki anak melakukan eksperimen untuk meningkatkan dan memunculkan kekreativitasan dirinya.

d) Produk, produk kreatif dihasilkan oleh kondisi pribadi dan kondisi lingkungan

---

<sup>30</sup> Ibid. Hal 22

yang mendukung atau kondusif. Mengingat kondisi pribadi dan kondisi lingkungan erat kaitannya dengan proses kreatif, maka lingkungan memberikan dorongan dan kesempatan kepada anak untuk terlibat secara aktif dalam berbagai kegiatan sehingga mampu menggugah minat anak untuk meningkatkan kreativitas anak.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas bagi anak sangat penting dikembangkan. Perkembangan kreativitas anak usia dini hendaklah difasilitasi sebaik mungkin, agar dapat meningkat segala perkembangannya.



**Gambar 2. Teori 4P**

## 2. Hakekat Alat Permainan Edukatif (APE)

### a. Pengertian Alat Permainan Edukatif

APE merupakan singkatan dari Alat Permainan Edukatif, karena alat-alat tersebut dipergunakan untuk bermain oleh anak-anak. Sedangkan permainannya itu sendiri mengandung nilai-nilai pendidikan, Alat Permainan Edukatif (APE) sangat dibutuhkan oleh anak-anak usia dini karena pada dasarnya anak memang berada dalam masa bermain, Alat Permainan Edukatif atau alat peraga adalah alat yang digunakan untuk memperagakan suatu kegiatan/kejadian/konsep kepada anak dalam kegiatan pembelajaran.<sup>31</sup>

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang pesat saat ini, menuntut pendidik PAUD untuk dapat memilih dan mengembangkan sumber belajar secara

---

<sup>31</sup> Arief S. Sadiman, *"Media Pendidikan, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya"*, (JAKARTA: Pustekom Dikbud dan PT. Raja Grafindo Persada, 2012).

kreatif dan inovatif. Sumber belajar yang dirancang dan dibuat menjadi alat permainan yang dapat meningkatkan aspek-aspek perkembangan peserta didik dikenal dengan istilah alat permainan edukatif (APE). APE yang digunakan untuk anak terbagi dalam beberapa kriteria yaitu, alat main manipulatif, alat main eksplorasi, alat main sensomotor, alat main sosial, alat main motoric kasar, alat main untuk music dan gerak, serta peralatan bermain seni rupa.<sup>32</sup>

Dibawah ini adalah tabel yang mengklasifikasikan kriteria Alat permainan edukatif dan contohnya :

- 1) Alat main *eksplorasi* yaitu suatu alat permainan yang dapat membantu menemukan pengalaman dan hal baru. Alat permainan yang dipakai biasanya alat bermain pembangunan. Sains, bahan alam. Contohnya

---

<sup>32</sup> Kementerian Pendidikan et al., "Ape Aman Bagi Anak Usia Dini" (2022).

yaitu balok, playdough, pasir, potongan kertas, tanah liat, tutup botol, karton.

- 2) Alat main *manipulatif* yaitu suatu alat yang dapat digunakan secara bebas, menyesuaikan apa yang akan digunakan oleh anak, yang bersifat tidak diatur. Contohnya seperti alat bermain pembangunan (seperti pasir, air, spidol, playdough, tanah liat, ubleg, tali, karet gelang), alat main yang diremas dan dirobek, kerincingan
- 3) Alat main *sensorimotor* merupakan alat dan bahan yang digunakan untuk menstimulasi panca indera dan gerakan. Contoh: benda-benda dengan berbagai warna, tekstur, aroma, ukuran, bentuk, bunyi dan suara serta benda-benda yang dapat ditarik, didorong, diangkat, dilempar, dipukul, diremas, dan lainnya.
- 4) Alat main sosial merupakan alat dan bahan main yang diharapkan dapat membantu

peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berinteraksi dengan orang lain. Alat dan bahan main ini merangsang peserta didik untuk berimajinasi tentang dirinya, bermain peran dengan orang lain, kejadian di sekitar, mengenal profesi, dan lainnya, contohnya kostum bermain peran, alat bermain masak-masakan, pertukangan, boneka, mobil-mobilan, alat permainan yang mendukung lain peran lainnya

- 5) Alat main motorik kasar merupakan alat dan bahan main yang menunjang pengembangan keterampilan motorik kasar. Alat main motorik kasar ini dapat berupa peralatan untuk bermain tarik dan dorong, peralatan main luar ruang seperti alat mainan yang dikendarai peserta didik (sepeda, mobil-mobilan, dan sejenisnya), peralatan olah raga (seluncuran, papan titian, ayunan, panjatan, dan terowongan)

- 6) Alat main musik dan gerak merupakan benda-benda yang dapat menghasilkan suara dan bunyi, dapat berupa alat musik yang ditiup (misal: harmonika), dipukul (misal: gendang), dipetik (misal: gitar), dan benda apapun yang dapat menghasilkan bunyi (misal: kaleng yang dipukul, botol yang diisi dengan biji-bijian kemudian dikocok), tepuk tangan.
- 7) Peralatan seni rupa merupakan alat yang membangun kemampuan peserta didik dalam mengungkapkan ekspresi seni dan membangun kepekaan terhadap keindahan, seperti: kuas, cat, ubleg, playdough, kertas warna, krayon, spidol, pewarna alami, bahan alam.<sup>33</sup>

Bermain bagi anak adalah suatu kegiatan yang menyenangkan. Menurut Ahmad Zaini dalam kegiatan bermain, anak harus memilih

---

<sup>33</sup> Ibid. 15

suatu permainan yang mereka inginkan, bermain bagi anak dapat dimanfaatkan sebagai suatu pembelajaran dan alat untuk melatih pertumbuhannya.<sup>34</sup> Maka dari itu dalam kegiatan bermain harus mengutamakan kenyamanan, karena dengan kenyamanan saat bermain dapat melatih segala kemampuan yang dimiliki oleh anak.

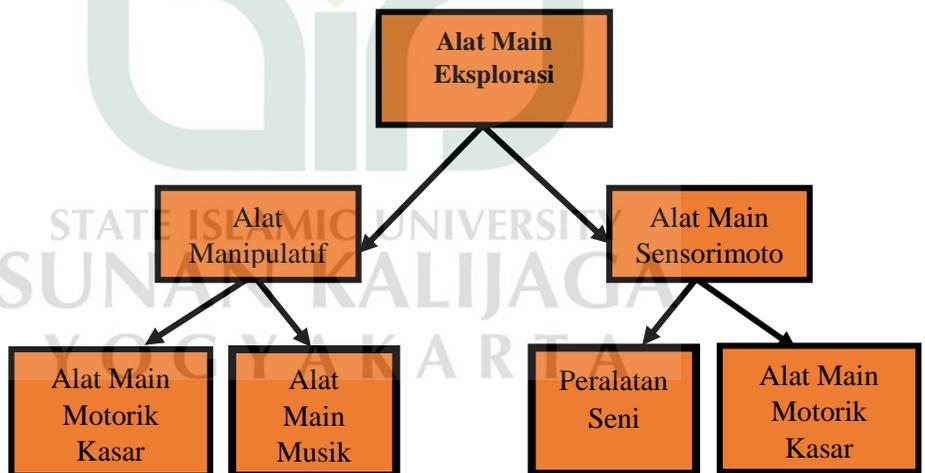
Permainan edukatif merupakan suatu permainan yang mempunyai tujuan mendidik, serta dapat memberikan suatu rangsangan dan respon yang sangat positif. Penggunaan permainan edukatif dapat merangsang indra pendengaran, penglihatan, suara (berbicara, berkomunikasi), menulis, daya fikir, keseimbangan kognitif, motoric (keseimbangan gerak, daya tahan, kekuatan, keterampilan, dan ketangkasan) efeksi, serta kekayaan sosial dan

---

<sup>34</sup> Ahmad Zaini, "Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini," *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal* 3, no. 1 (2019): 118.

spiritual (budi pekerti luhur, cinta, kasih sayang, etika, kejujuran, tata karma, dan sopan santun, persaingan sehat serta pengorbanan).<sup>35</sup> Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa permainan edukatif adalah permainan yang bersifat mendidik, yang teknik dan cara bermainnya dapat mengembangkan segala aspek perkembangan anak.

**Gambar 3. Kriteria Alat Permainan Edukatif**



<sup>35</sup> Fathul Mujib & Nailur, "Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab", (Yogyakarta: Diva Press, 2013).

## **b. Tujuan Alat Permainan Edukatif**

Tujuan Alat Permainan Edukatif yaitu untuk memudahkan anak belajar, melatih konsentrasi anak, sebagai media kreativitas dan imajinasi anak, menghilangkan kejenuhan anak, menambah ingatan anak, dan sebagai bahan percobaan anak. Menurut Suryani Alat permainan edukatif bertujuan untuk meningkatkan segala perkembangan anak usia dini, tujuan alat permainan edukatif dapat dikelompokkan menjadi dua bagian, yaitu:

1. Tujuan untuk anak bagi anak-anak alat permainan edukatif sangat penting dan bermanfaat bagi tumbuh kembang mereka. Tidak hanya menyangkut fisik melainkan juga psikis. Dengan menggunakan alat permainan edukatif, semua itu bisa dikembangkan dengan mudah. Berikut beberapa tujuan alat permainan edukatif bagi anak-anak:

- a) Dengan alat permainan edukatif memudahkan anak dalam belajar.
  - b) Alat permainan edukatif dapat dimanfaatkan sebagai alat bermain untuk melatih konsentrasi anak.
  - c) Alat permainan edukatif dapat digunakan sebagai media kreativitas dan imajinasi anak.
2. Alat Permainan Edukatif untuk pendidikan anak usia dini bertujuan untuk:

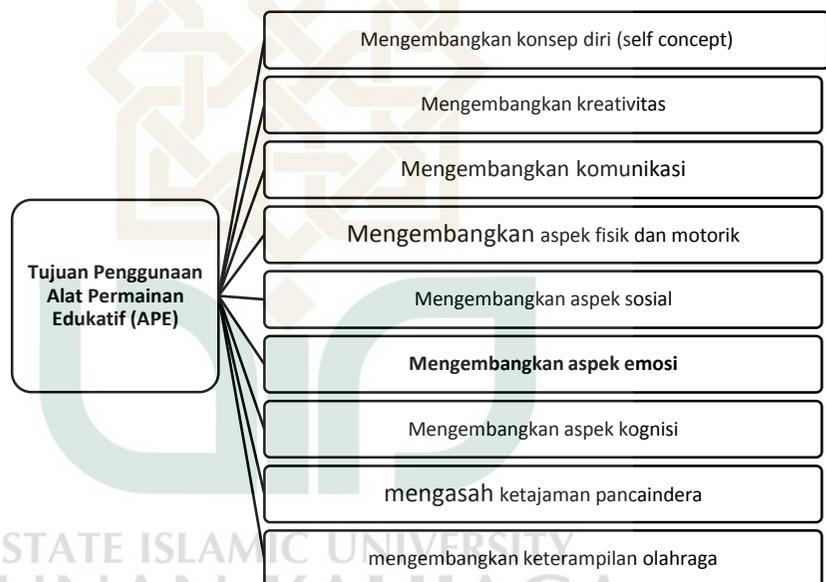
- a) Alat permainan edukatif dapat digunakan untuk mempermudah dalam menyampaikan materi-materi pembelajaran.
- b) Alat permainan edukatif dapat digunakan untuk melatih kreativitas anak.
- c) Untuk meningkatkan semangat belajar anak.<sup>36</sup>

---

<sup>36</sup> Suryani Nunuk, "Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya", (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018).

Alat Permainan Edukatif bertujuan untuk memudahkan penyampaian materi dan memudahkan anak dalam setiap perkembangan yang di lalui. Tujuan secara umum dari permainan edukatif adalah sebagai berikut:

**Tabel 2. Tujuan Penggunaan Alat Permainan Edukatif**



### c. Syarat Alat Permainan Edukatif

Alat permainan edukatif berfungsi sebagai media untuk mengembangkan segala aspek perkembangan anak. Menurut Mawarnisa Alat Permainan Edukatif harus bervariasi saat

dimainkan, tidak terlalu sulit ketika dimainkan oleh anak, dan tidak terlalu mudah saat dimainkan, ketika anak memainkan alat permainan yang terlalu sulit, anak akan lebih mudah frustrasi, dan terlalu mudah saat memainkan anak akan merasa cepat bosan.<sup>37</sup> Maka dari itu permainan edukatif untuk anak usia dini harus dirancang sebaik mungkin. Beberapa syarat yang perlu diperhatikan saat memilih suatu permainan edukatif yang harus diketahui oleh para guru dan orang tua yaitu:

- 1) Memilih alat permainan edukatif yang mempunyai desain yang mudah dan sederhana, hal ini merupakan suatu hal yang sangat penting agar dapat mengedukasi dan tidak membebani anak karena kerumitan alat permainan tersebut.
- 2) Alat permainan edukatif yang multifungsi, yang sesuai dengan keinginan anak laki-laki dan anak

---

<sup>37</sup> R Mawarnisa, "Model Permainan Edukasi Dari Bahan Bekas Kardus Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Prestasi Anak Paud Usia 5-6 Tahun," *At-Tufula* (2022): 98.

perempuan, agar dapat membentuk suatu kreativitas yang dimiliki oleh anak.

- 3) Alat permainan edukatif harus mempunyai suatu kemasan yang menarik, yang mampu memotivasi belajar anak, yang dapat membantu anak untuk mengekspresikan kreativitasnya.
- 4) Memilih permainan edukatif sebaiknya memilih permainan yang berukuran besar, agar mudah saat dimainkan dan saat memegang permainan tersebut, serta agar menghindari anak memasukan permainan ke mulut.
- 5) Biasakan memilih permainan yang dimainkan bersama atau berkelompok, hal ini sangat berguna untuk meningkatkan perkembangan sosial dengan teman main, dan dapat mengeksplorasi kreativitasnya.

Alat Permainan Edukatif diharapkan dapat mengembangkan suatu daya imajinasi dan menyenangkan untuk anak. Oleh karena itu alat

permainan edukatif harus selalu menarik, alat permainan edukatif yang sederhana dan mempunyai warna dan bentuk yang baik, tidak mudah rusak, serta pemeliharaan yang mudah dan, Alat permainan edukatif dari barang bekas yang mudah didapatkan di lingkungan sekitar. Beberapa ciri-ciri alat permainan edukatif (APE) adalah sebagai berikut:

- 1) Alat permainan edukatif haruslah bertujuan untuk anak usia dini.
- 2) Alat permainan edukatif harus mempunyai fungsi sebagai suatu alat yang mampu meningkatkan perkembangan aspek-aspek anak usia dini.
- 3) Alat permainan edukatif harus berfungsi untuk berbagai macam yang bertujuan untuk aspek perkembangan, bermanfaat dan multiguna.

- 4) Alat permainan edukatif dirancang untuk meningkatkan aktivitas dan kreativitas anak usia dini.<sup>38</sup>

Syarat pemilihan Alat Permainan Edukatif harus dilakukan dengan cara yang benar, dan mengutamakan kenyamanan untuk anak ketika digunakan, agar perkembangan anak dapat berkembang sesuai apa yang diharapkan. Berdasarkan beberapa teori diatas mengenai pemilihan Alat Permainan Edukatif anak usia dini maka dapat dikuatkan dengan beberapa formulasi dibawah ini

**Tabel 3. Kategori Alat Permainan Edukatif**

<b>Kategori Alat Permainan Edukatif</b>	Diperuntukkan bagi anak balita, yakni mainan yang memang sengaja dibuat untuk merangsang berbagai kemampuan dasar pada balita.
	Multifungsi, yakni dari satu mainan bisa didapat berbagai variasi mainan sehingga stimulasi yang di dapat anak juga lebih beragam.

<sup>38</sup> Arief S. Sadiman, "Media Pendidikan" (JAKARTA: RajaGrafindo Persada, 2009).

	Melatih problem solving, yakni dalam memainkannya anak diminta untuk melakukan suatu problem solving.
	Melatih konsep-konsep dasar. Melalui permainan edukasi anak dilatih untuk mengembangkan kemampuan dasar juga melatih motorik halus.
	Melatih ketelitian dan ketekunan.
	Merangsang kreativitas. Permainan edukatif mengajak anak untuk selalu kreatif melalui berbagai variasi mainan yang dilakukan.

#### d. Manfaat Alat Permainan Edukatif

Alat permainan edukatif mempunyai manfaat dalam proses pembelajaran, Alat permainan edukatif sangat bermanfaat digunakan untuk mempermudah guru dalam proses pembelajaran, oleh karena itu dalam proses pembelajaran alat permainan edukatif mempunyai banyak manfaat untuk pendidikan anak usia dini. Berikut beberapa manfaat alat permainan edukatif: <sup>39</sup>

---

<sup>39</sup> Mulyadi, "Bermain Dan Kreativitas Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain" (Jakarta: Papas Sinar Sananti, 2004).

- 1) Alat permainan edukatif dapat melatih kemampuan motorik, stimulasi motorik didapatkan saat anak memainkan langsung dengan kedua tangan dan kelima jarinya. Sedangkan motorik kasar didapatkan saat anak mengangkat, melempar mainannya.
- 2) Alat permainan edukatif dapat melatih konsentrasi, dengan memainkan alat permainan puzzle dan dengan kegiatan menggambar, anak akan tergalai kemampuan berkonsentrasi.
- 3) Alat permainan edukatif dapat mengenalkan anak konsep sebab-akibat, ketika anak diberi mainan dengan konsep memasukan benda kecil ke dalam benda yang lebih besar, akan memunculkan suatu pemahaman konsep sebab-akibat yang sederhana dan mendasar.
- 4) Alat permainan edukatif dapat melatih bahasa dan wawasan, Permainan edukatif sangat baik bila dibarengi dengan penuturan cerita. Hal ini akan memberikan manfaat tambahan buat anak,

yakni meningkatkan kemampuan berbahasa, juga keluasan wawasannya.

- 5) Mengenalkan warna dan bentuk. Anak dapat mengenal ragam/variasi bentuk dan warna dari mainan edukatif. Ada benda berbentuk kotak, segiempat ataupun bulat. Warnanya pun beraneka macam, ada biru, merah, hijau, dan sebagainya.
- 6) Alat permainan edukatif dapat mengenalkan kepada anak warna dan bentuk, dengan permainan yang berbagai macam bentuk, contohnya permainan berbentuk kotak dan bulat, berbagai macam warna dan sebagainya.

**e. Fungsi Alat Permainan Edukatif.**

Fungsi alat permainan edukatif. Menurut Imam Musbiki alat permainan edukatif memiliki beberapa unsur-unsur ketika dalam penggunaannya, berikut beberapa unsur fungsi penggunaan alat permainan edukatif:

- 1) Sebagai Alat untuk mempermudah proses belajar di pendidikan anak usia dini agar lebih teratur dan lebih menarik.
- 2) Alat Permainan Edukatif dapat berfungsi sebagai alat untuk menstimulus perkembangan anak usia dini.
- 3) Alat permainan edukatif dapat berfungsi sebagai alat untuk membantu anak mendapatkan suatu pengetahuan baru serta memperbanyak pengalaman dengan menggunakan berbagai alat permainan edukatif.
- 4) Alat permainan edukatif dapat memberikan suatu pengetahuan tentang lingkungan disekitar.<sup>40</sup>

Selain fungsi penggunaan alat permainan edukatif. Rasimin R menyatakan bahwa prinsip-

---

<sup>40</sup> Imam Musbiki, *"Mendidik Anak Kreatif Ala Einstein"* (Yogyakarta: Cipta Pustaka, 2006).

prinsip yang perlu diketahui dan diperhatikan guru ketika menggunakan alat permainan edukatif di pendidikan anak usia dini yaitu:

- 1) Penggunaan alat permainan edukatif untuk anak usia dini, hendaknya memberikan kebebasan sebebasmungkin untuk anak, agar anak dapat mengekspresikan apa yang diminatinya.
- 2) Pendidik harus mempersiapkan suatu suasana yang nyaman untuk peserta didik dan memberikan berbagai macam alat permainan edukatif, agar dapat menstimulus anak untuk mempunyai sifat yang kreatif.
- 3) Memupuk keberanian anak dalam menciptakan dan menghindarkan hal-hal yang dapat mengurangi keberanian dan perkembangan anak.

- 4) Selalu memberikan suasana kelas yang bahagia agar memunculkan rasa gembira pada anak.
- 5) Ketika menggunakan alat permainan edukatif, guru hendaklah mengawasi anak ketika menggunakan alat permainan edukatif.<sup>41</sup>

Alat Permainan Edukatif mempunyai fungsi yang sangat penting, dari beberapa teori diatas, maka dapat disimpulkan bahwa fungsi Alat permainan edukatif sebagai penggugah perhatian, motivasi anak untuk lebih semangat mengikuti pembelajaran, dan sumber pengetahuan untuk anak.

#### **f. Ciri-Ciri Alat Permainan Edukatif**

Alat permainan edukatif hendaklah berstandar yang baik, hal ini merupakan suatu upaya agar anak terhindar dari hal-hal yang

---

<sup>41</sup> Rasimin R, "*Media Pembelajaran: Teori Dan Aplikasi*" (Yogyakarta: Yogyakarta, Indonesia: Trust Media Publishing, 2012).

kurang diinginkan, oleh sebab itu keamanan dalam bermain harus sangat diutamakan, kemudian alat permainan edukatif harus mempunyai fungsi yang baik agar dapat mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini. Berikut adalah beberapa ciri-ciri alat permainan:

- 1) Alat permainan edukatif harus mempunyai ciri permainan yang dapat dimainkan dengan berbagai macam tujuan, serta manfaat ketika dimainkannya.
- 2) Alat permainan edukatif harus ditujukan untuk anak-anak usia dini, agar berfungsi untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan dan kreativitas anak.
- 3) Harus mengutamakan keamanan saat dimainkan.
- 4) Membuat anak terlibat dalam permainan tersebut, agar anak terbiasa aktif

- 5) Lebih diutamakan alat permainan yang konstruktif.<sup>42</sup>

Alat Permainan Edukatif pada dasarnya harus mengutamakan keamanan dan kenyamanan anak, dan menyesuaikan dengan kebutuhan anak, agar memacu segala perkembangan anak dan merupakan dorongan atau tantangan yang tidak membosankan.

**Gambar 4 Ciri-ciri Alat Permainan Edukatif**



<sup>42</sup> Uswatun Hasanah, "Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Pada Taman Kanak-Kanak Se-Kota Metro," *AWLADY : Jurnal Pendidikan Anak* 5, no. 1 (2019): 20.

### 3. Alat Permainan Edukatif Barang bekas.

Barang bekas adalah barang yang sudah tidak dipakai atau digunakan lagi oleh pemiliknya. Menurut Kumala Dewi Pemanfaatan dan pengelolaan barang bekas adalah pola pikir masyarakat maju dan modern, karena sebuah peradaban yang maju adalah peradaban yang memiliki kesadaran akan kesederhanaan, penghematan, keefektifan, kemudahan demi kelangsungan hidup yang berkelanjutan.<sup>43</sup>

Sedangkan Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, barang diartikan sebagai benda yang berwujud, sedangkan bekas merupakan sesuatu yang sudah dipakai.<sup>44</sup> Jadi dapat disimpulkan bahwa, barang bekas adalah sebuah barang atau

---

<sup>43</sup> Nurul Kumala Dewi, *“Pengaruh Alat Permainan Edukatif Barang Bekas Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak 5-6 Tahun Di Raudhatul Athfal Akhlakul Karimah Kotabumi Lampung Utara”* (2018): 45–56.

<sup>44</sup> Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (JAKARTA: Balai Pustaka, 1995).

benda-benda yang sudah pernah dipakai dan bisa digunakan dan dimanfaatkan kembali.

Barang bekas dapat kita gunakan sebagai barang yang bermanfaat dan bernilai tinggi, salah satunya yaitu sebagai media pembelajaran. Menurut Anwar, Media Barang bekas merupakan benda-benda sisa yang terdapat di lingkungan sekitar yang sudah tidak terpakai lagi, kemudian diubah menjadi benda yang bisa digunakan untuk sebuah media pembelajaran yang bermanfaat untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini.<sup>45</sup>

Memanfaatkan barang bekas merupakan salah satu cara untuk mengelola benda yang dianggap sampah, menjadi benda yang mempunyai nilai kembali. Aprianda Ayu menyatakan ketika anak-anak bermain

---

<sup>45</sup> L. Nurlaila, & Yulastri, "Pemberdayaan Ibu-Ibu PKK Kelurahan Rawamangun Dalam Pelatihan Pembuatan Decoupage Dari Tissue Berbasis Industri Kreatif," *Sarwahita* 2, no. 14 (2017): 151–155.

menggunakan media barang bekas anak memiliki nilai kesempatan untuk mengekspresikan sesuatu yang ia rasakan dan pikirkan, dengan menggunakan media barang bekas anak akan menunjukkan keterampilan dan yang akan memberikan rasa kepuasan dalam diri anak, ketika anak dapat kepuasan dari media barang bekas melalui kreativitas yang anak miliki, hal tersebut merupakan suatu kebanggaan atas pencapaian yang dialaminya.<sup>46</sup> Oleh karena itu dengan media barang bekas yang dijadikan suatu alat permainan anak dapat mengembangkan segala aspek perkembangannya.

Berdasarkan beberapa teori diatas dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan barang bekas merupakan suatu kegiatan daur ulang yang sangat tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran, untuk mengembangkan kreativitas

---

<sup>46</sup> Aprinda Ayu. Utami, *"Meningkatkan Kreativitas Anak Kelompok A1 Di TK Islam Fatkhiyatu Zuhroh"* (2019).

anak usia dini. Alat Permainan Edukatif (APE) adalah salah satu jenis karya yang dapat digunakan dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini, dengan model permainan edukatif dapat bermanfaat sebagai produk yang bernilai tinggi dan dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif anak, dan pemanfaatan barang bekas merupakan suatu upaya atau alternatif dalam menciptakan peluang dan kepekaan terhadap lingkungan sekitar.

### **1) Cara Mengelola Barang Bekas**

Terkadang banyak sekali masyarakat yang menganggap barang bekas yang sudah tidak terpakai lagi tidak dapat dimanfaatkan lagi dan dibuang begitu saja dengan cara dibakar yang justru dapat mencemari udara dilingkungan sekitar, padahal barang tersebut masih dapat dimanfaatkan lagi dengan cara dimodifikasi atau didaur ulang kembali menjadi sebuah ketrampilan, menjadi alat

permainan edukatif dan juga menjadi media pembelajaran disekolah.

Menurut Mariatul Ulfa, cara mengelola barang bekas menjadi suatu kreativitas dan keterampilan yaitu sebagai berikut:

- a. Merancang dan menciptakan keunikan
- b. Bersihkan terlebih dahulu sebelum mengolahnya kembali
- c. Memperhatikan faktor keamanan.

Seperti kaleng bekas, plastik memastikan tidak ada bagian-bagian yang dapat melukai anak.

- d. Agar mendapatkan ide, perbanyak mencari referensi seperti membaca buku keterampilan maupun mencari di sosial media.

Terdapat beberapa pedoman yang harus diketahui dalam pemanfaatan barang bekas sebagai media yang akan dikembangkan untuk

pembelajaran di pendidikan anak usia dini, sebagai berikut:

- 1) Memanfaatkan bahan-bahan bekas yang ada disekitar lingkungan seperti di sekitar sekolah, disekitar rumah murid dan sekitar rumah guru.
- 2) Penggunaan media yang diciptakan guru, harus dapat menarik perhatian dan memberi pemahaman kepada anak, dalam hal ini penggunaan media yang sesuai dapat menjadikan anak lebih kreatif.
- 3) Mengembangkan barang bekas yang dapat menjadikan anak lebih berfikir kritis, membuat anak secara aktif bertanya, dan dapat menimbulkan rasa ingin tahu yang besar, agar dapat mendorong perkembangan kreativitas yang dimiliki.
- 4) Menciptakan media yang dapat memberikan anak kesempatan untuk bereksplorasi dan

bekerjasama dengan teman ketika mengikuti kegiatan.<sup>47</sup>

#### 4. Manfaat Barang Bekas

Berbagai macam bahan bekas yang bermanfaat dan dapat didaur ulang kembali menjadi barang-barang yang bernilai dan unik, sehingga dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak diantaranya ialah:

- 1) Mengurangi pencemaran lingkungan, banyaknya sampah yang dibakar di tengah masyarakat dan limbah-limbah pabrik mengakibatkan terjadinya pencemaran lingkungan, oleh karena itu dengan memanfaatkan dan mendaur ulang sampah-sampah yang ada sekitar lingkungan yang dapat dijadikan sebuah karya dan media pembelajaran, akan mengurangi pencemaran lingkungan.

---

<sup>47</sup> Binti Mariatul Ulfa, "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Kelompok B Melalui Pemanfaatan Barang Bekas" (2021).

- 2) Menghemat sumber daya alam, ketika memanfaatkan barang bekas, kita dapat menghemat sumber daya alam sebagai bahan baku kebutuhan hidup manusia, seperti mendaur ulang kertas dapat mengurangi penebangan pohon.
- 3) Mencegah Penyakit, sampah yang menumpuk disekitar kita dapat mengakibatkan penyakit-penyakit yang berbahaya untuk kesehatan
- 4) Meningkatkan kreativitas dan keterampilan, dengan mendaur ulang barang bekas menjadi produk alat permainan atau menjadi sebuah karya seni, dapat menjadikan anak lebih aktif, kreatif dan inovatif.

Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa daur ulang sampah dapat mengurangi kebutuhan akan bahan mentah baru. Ketika menggunakan kembali bahan bekas, kita dapat mengurangi penebangan pohon, eksploitasi tambang, dan ekstraksi sumber daya

alam lainnya. Ini membantu melindungi habitat alam, mengurangi kerusakan lingkungan, dan melestarikan keanekaragaman hayati. Maka dari itu anak usia dini sebagai penerus generasi bangsa harus dibiasakan dalam mendaur ulang barang-barang bekas, untuk kesejahteraan masa depan.

#### **5. Ragam Barang Bekas yang dapat dimanfaatkan**

Sampah atau barang bekas dapat dikategorikan menjadi dua bagian yaitu sampah organik dan sampah anorganik: sampah organik merupakan sampah yang berasal dari limbah makhluk hidup, seperti sisa makan, sayur-sayuran dan sebagainya yang mudah terurai secara alami. Berbeda dengan sampah anorganik, atau sering disebut sebagai sampah yang kering ialah jenis sampah dimana zat penyusunanya dari senyawa

yang *non-organik* dan biasanya berasal dari sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui lagi seperti minyak bumi, proses industri dan mineral atau tambang.<sup>48</sup>

Sampah anorganik dapat digunakan dan dimanfaatkan menjadi suatu produk yang bernilai bagi pendidikan. Menurut Hijriati, dalam pemilihan bahan-bahan untuk menjadi suatu karya yang bernilai harus mempertimbangkan media tersebut, dan harus menyesuaikan pemilihan media pembelajaran untuk anak, sehingga aman untuk digunakan dalam pembelajaran. Sebagai contohnya yaitu antara lain:

- 1) Kardus, kardus merupakan bahan kertas yang memiliki ketebalan berbeda-beda, selain mudah didapat juga ramah lingkungan dan mudah

---

<sup>48</sup> Departemen pendidikan nasional, *Modul Pembuatan Dan Penggunaan APE (Alat Permainan Edukatif) Anak Usia 3-6 Tahun* (Indonesia: Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini Depdiknas, 2007).

untuk dikreasikan berbagai bentuk, contohnya seperti dimanfaatkan sebagai balok, kardus untuk membangun rumah-rumahan, dan bisa digunakan untuk panggung boneka tangan.

2) Botol Plastik, bahan ini dapat digunakan menjadi barang yang sangat bermanfaat, pada pemanfaatannya guru menggunakan botol plastik menjadi suatu kreasi seperti tempat pensil, pena, mainan mobil-mobilan dan lain sebagainya.

3) Kertas Bekas, kertas bekas dapat digunakan menjadi pembelajaran yang bermanfaat untuk bisa menunjang kegiatan pembelajaran seperti untuk membuat alat permainan yang dapat meningkatkan perkembangan bahasa, motorik halus, alat musik perkusi. Contohnya memanfaatkan barang-barang bekas dari botol dan kertas yang dibentuk menjadi alat permainan edukatif. Di antaranya, miniatur

orang dari botol bekas dan mobil-mobilan dari kertas bekas sebagai media permainan anak

4) Tutup Botol, Pemanfaatan tutup botol ini berupa tutup botol yang sudah tidak digunakan, biasanya dimanfaatkan guru untuk *matching color* atau pengenalan warna dan angka. Pemanfaatan menggunakan tutup botol ini barangnya juga mudah ditemukan disekitar lingkungan kita dan tutup botol ini barangnya masih aman untuk digunakan anak.

5) Tali yang biasa dimanfaatkan guru adalah tali plastik, rafia, dan wool, tali ini digunakan untuk membuat anyaman, alat menjahit, dan meronce, Pemanfaatan tali dapat mengembangkan perkembangan aspek fisik motorik halus anak dengan baik dan bahannya mudah di dapatkan di lingkungan sekitar kita..<sup>49</sup>

---

<sup>49</sup> Hijriati, "Peranan Dan Manfaat APE Untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini," *jurnal pendidikan anak bunayya* III (2017): 59–69.

Pemanfaatan barang bekas diatas dapat disimpulkan bahwa barang bekas yang ada disekitar lingkungan, dapat membantu proses pembelajaran dan sering digunakan dalam pendidikan untuk salah satu kegiatan pembelajaran, sebagai salah satu kegiatan pembelajaran yang berguna untuk melatih kreativitas anak didik.

#### **6. Syarat penggunaan barang bekas**

Barang bekas yang dimanfaatkan untuk penggunaan Alat permainan Edukatif dapat berisiko bagi keselamatan anak saat dimainkan, contohnya seperti bagian barang bekas yang masih lancip yang dapat menggores anak. Berikut syarat penggunaan barang bekas.

- 1) Identifikasi alat dan bahan main yang ada disekitar dengan membuat daftar perlengkapan
- 2) Identifikasi sumber daya yang tersedia di lingkungan sekitar

- 3) Memilih peralatan yang aman, ujung tidak tajam atau runcing, kokoh dan tidak mudah pecah
- 4) Memastikan kebersihan alat dan bahan main agar terbebas dari kotoran dan bakteri
- 5) Hindari alat dan bahan yang mengandung zat kimia berbahaya
- 6) Melakukan perawatan berkala terhadap alat dan bahan main
- 7) Perlengkapan atau bahan yang sudah tidak layak sebaiknya tidak digunakan kembali.<sup>50</sup>

Berdasarkan beberapa teori diatas tentang pengalaman guru dalam pengembangan kreativitas anak dengan menggunakan alat permainan edukatif (APE) dari barang bekas pada anak usia dini, maka dapat dikuatkan dengan beberapa formulasi bagan dibawah ini.

---

<sup>50</sup> Kementerian Pendidikan et al, "*Pemilihan, Pembuatan, Dan Pemanfaatan Ape Secara Mandiri*" 2022.

1. Pengalaman Guru sebagai pendukung dan pemberi materi dalam pembelajaran.
2. Alat Permainan Edukatif sebagai media pembelajaran.
3. Mengembangkan kreativitas anak usia dini sebagai tujuan syarat penggunaan Alat Permainan Edukatif



### **G. Sistematika Pembahasan**

Penyusunan Tesis akan mempermudah pemahaman apabila disusun dengan kerangka yang rapi, memberikan gambaran secara luas dan menyeluruh tentang isi dari

penelitian yang dilakukan. Maka peneliti kemudian menyajikan sistematika pembahasan yang terdiri dari beberapa bagian yaitu: bagian awal, inti dan akhir.

Pada bagian awal berisi halaman judul, halaman pengesahan, halaman persetujuan tim penguji tesis, halaman nota dinas pembimbing, halaman abstrak, halaman motto, halaman persembahan, halaman kata pengantar, halaman daftar isi, halaman tabel, halaman daftar gambar, dan halaman lampiran.

Kemudian pada bagian inti tesis terdiri dari:

**Bab I** merupakan bab pendahuluan yang berisikan tentang hal-hal yang melatar belakangi permasalahan, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, kajian pustaka, sistematika pembahasan.

**Bab II** berisi tentang metode penelitian

**Bab III** adalah bab hasil penelitian dan pembahasan

**Bab IV** adalah penutup, yang berisi tentang kesimpulan dan saran,

Sedangkan bagian akhir tesis berisi tentang berbagai daftar rujukan, lampiran-lampiran hingga daftar riwayat hidup peneliti.



## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

1. Pemanfaatan barang bekas untuk Pengembangan kreativitas anak usia dini PAUD Sabiluttaufiq Astanajapura Kab. Cirebon terlebih dahulu, membuat rapat kerja yang dilakukan oleh kepala sekolah beserta guru-guru PAUD Sabiluttaufiq, agar mempermudah proses pembelajaran Alat Permainan Edukatif yang akan dilaksanakan, kemudian para guru-guru membuat RPPH dan RPPM kemudian perencanaan strategi pembelajaran yang akan diterapkan, strategi yang digunakan yaitu demonstrasi dan praktek, sebagai upaya untuk pembelajaran alat permainan edukatif dari barang bekas, kemudian penentuan tema pembelajaran menggunakan Alat Permainan Edukatif dan penilaian pembelajaran,selanjutnya yaitu pelaksanaan pembelajaran, pada prosesnya terdiri dari pembukaan, kegiatan inti dan penutup.

2. Langkah-Langkah pengembangan kreativitas anak usia dini melalui alat permainan edukatif barang bekas di Paud Sabiluttaufiq Cirebon yaitu sebagai berikut: menentukan tema dalam pembelajaran, menetapkan rancangan bahan-bahan dan alat yang akan digunakan, menetapkan rancangan pengelompokan dalam kegiatan pembelajaran, dan menetapkan rancangan penilaian.
3. Implikasi penggunaan Alat Permainan Edukatif barang bekas diantaranya adalah untuk perkembangan kreativitas anak, memberikan pengetahuan yang baru, membuat anak lebih percaya diri dan lebih semangat dalam kegiatan pembelajaran, dan memudahkan guru ketika menyampaikan materi pembelajaran.

## B. Saran

Mengingat masa kanak-kanak adalah petualang dan pembelajaran sejati yang penuh kejujuran dalam merealisasikan pikiran dan mengekspresikan perasaannya. Dengan demikian penulis memberikan saran-sara sebagai berikut:

1. Guru sebagai motivator dan ujung tombak dari kualitas sumber daya manusia tentu guru itu sendiri masih harus banyak belajar agar dapat menjadi seorang guru yang profesional, aktif, menyenangkan dan hendaknya lebih memberikan materi yang kreatif agar anak tidak mudah merasa bosan.
2. Kegiatan mengembangkkn kreativitas melalui alat permainan edukatif barang bekas dapat digunakan sebagai salah satu media untuk mengembangkan kreativitas anak agar kegiatan pembelajaran dapat menyenangkan bagi anak usia dini.

3. Lebih kreatif dalam memberikan inovasi dan ide-ide dalam pembelajaran agar anak lebih termotivasi dalam melakukan pembelajaran terutama pada kegiatan pembelajaran menggunakan Alat permainan Edukatif Barang

Bekas

Penulis tesis ini merupakan penulis pemula, sehingga hasil penulisan tesis ini tidak menutup kemungkinan sangat jauh dari kesempurnaan, dengan harapan kekurangan yang terdapat dalam penulisan tesis ini, hendaknya dapat disempurnakan, jika memang ada dikemudian hari penulis tesis yang sama dengan judul ini dan menjadikan tesis ini sebagai rujukan atau acuan.

## DAFTAR PUSTAKA

- A, Davis Gary. *Anak Berbakat Dan Pendidikan Keberbakatan*. Jakarta: Permata Puri Media., 2012.
- Ahmad Susanto. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta.: Kencana, 2014.  
[https://books.google.co.id/books?id=0qRPDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?id=0qRPDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false).
- Arief S. Sadiman, dkk. *Media Pendidikan, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. JAKARTA: Pustekkom Dikbud dan PT. Raja Grafindo Persada, 2012.
- . *Media Pendidikan*. JAKARTA: RajaGrafindo Persada, 2009.
- Arsana, Dkk. *Alat Permainan Edukatif Dari Barang Bekas*. Sidoarjo: Indomedia Pustaka, 2019.
- Binti Mariatul Ulfa. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Kelompok B Melalui Pemanfaatan Barang Bekas*, 2021.
- Clarasti, Prameswari. *Mengasuh Anak Dengan Hati*. Saufa. Yogyakarta, 2016.
- Departemen pendidikan nasional. *Modul Pembuatan Dan Penggunaan APE (Alat Permainan Edukatif) Anak Usia 3-6 Tahun*. Indonesia: Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini Depdiknas, 2007.
- Dewi, Nurul Kumala. “Pengaruh Alat Permainan Edukatif Barang Bekas Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak 5-6 Tahun Di Raudhatul Athfal Akhlakul Karimah Kotabumi Lampung Utara” (2018): 45–56.
- Fadhilah, Muthia Nur. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Grafika Indah, 2018.
- Fathul Mujib & Nailur. *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Press, 2013.

- Hasanah, Uswatun. "Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Pada Taman Kanak-Kanak Se-Kota Metro." *AWLADY : Jurnal Pendidikan Anak* 5, no. 1 (2019): 20.
- Hijriati. "Peranan Dan Manfaat APE Untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini." *jurnal pendidikan anak bunayya III* (2017): 59–69.
- Husnul, Bahri. "Konsep Tumbuh Kembang Dan Kompetensi Pendidikan Anak Usia Dini." *Vanda* (2016): 64.
- Indonesia, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 1995.
- Mawarnisa, R. "Model Permainan Edukasi Dari Bahan Bekas Kardus Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Prestasi Anak Paud Usia 5-6 Tahun." *At-Tufula* (2022): 98.  
<https://ejournal.iainbengkulu.ac.id/index.php/tufula/article/view/6252%0Ahttps://ejournal.iainbengkulu.ac.id/index.php/tufula/article/download/6252/3552>.
- Mulaysa. *Manajemen PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016.
- Mulyadi. *Bermain Dan Kreativitas Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain*. Jakarta: Papas Sinar Sananti, 2004.
- Mulyasa. *Manajemen PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012.
- Musbiki, Imam. *Mendidik Anak Kreatif Ala Einsten*. Yogyakarta: Cipta Pustaka, 2006.
- Mutiah, Diana. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Jakarta Kencana, 2012.
- Nunuk., Suryani. *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. Bandung: Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018.
- Nurlaila, & Yulastri, L. "Pemberdayaan Ibu-Ibu PKK Kelurahan

- Rawamangun Dalam Pelatihan Pembuatan Decoupage Dari Tissue Berbasis Industri Kreatif.” *Sarwahita* 2, no. 14 (2017): 151–155.
- Pendidikan, Kementerian, Direktorat Jenderal, Pendidikan Anak, Usia Dini, Direktorat Pendidikan, and Anak Usia. “Ape Aman Bagi Anak Usia Dini” (2022).
- . *Pemilihan, Pembuatan, Dan Pemanfaatan Ape Secara Mandiri*, 2022.
- R, Rasimin. *Media Pembelajaran: Teori Dan Aplikasi*. Yogyakarta: Yogyakarta, Indonesia: Trust Media Publishing, 2012.
- Rachmandani, A. *Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Media Bahan Bekas*. Salatiga, 2017.
- Rachmawati, Yeni. *Strategi Pengembangan Kreativitas Anak*. Jakarta: Jakarta Kencana, 2010.  
<http://kin.perpusnas.go.id/DisplayData.aspx?pId=32348&pRegionCode=UNIPASBY&pClientId=707>.
- Rahmawati, Badriah. “Upaya Memanfaatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Mewarnai Di TK Partawi I Raja Basa Lama” (2019): 10–11.
- Rosdiana Setyaningrum, M.Psi, MHPed. *Psikolog Anak Dan Keluarga, Anak Belajar Lewat Meniru*. PADANG: UNP PRESS, 2015.
- S, Tedja Saputro Mayke. *Bermain, Mainan Dan Permainan*. Jakarta.: Grasindo, 2011.
- Siregar, Nofi Marlina, Marlinda Budiningsih, and Eka Fitri Novitasari. “Model Latihan Kelentukan Berbasis Permainan Untuk Anak Usia 6 Sampai 12 Tahun.” *Prosiding Seminar dan Lokakarya Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta* 3, no. 01 (2018): 75–87.  
<http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/prosidingfik/article/view/10710>.

- Sugiyono. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Method)*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif Dan Kualitatif*, 2013.
- Suhana, Nanang Hanifah dan Cucu. *Konsep Dan Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Rafika Aditama, 2009.
- Sukiman. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pusakan Insan Madani, 2012.
- Suratno. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2003.
- Susanto., Ahmad. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2014.
- Susanto Ahmad. “Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya.” *Kencana Yamin* (2011).
- Tutik. *Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Alat Permainan Edukatif Pada Kelompok B Di Kelompok Bermain Islam Dan Raudhatul Athfal*. Mangkubumen, 2012.
- Utami, Aprinda Ayu. “Meningkatkan Kreativitas Anak Kelompok A1 Di TK Islam Fatkhiyatu Zuhroh” (2019).
- Utami, Munandar. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta, 2014.
- Zaini, Ahmad. “Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini.” *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal* 3, no. 1 (2019): 118.
- “Hasil Observasi Dan Wawancara Kelas A Dan Kelas B Dalam Pembelajaran Alat Permainan Edukatif Barang Bekas, Di Paud Sabiluttaufiq Kamis, 26 Januari 2023 Pukul 09.10 WIB” (n.d.).
- “Hasil Observasi Wawancara Dengan Ibu Hanifah, Selaku Kepala Sekolah PAUD Sabiluttaufiq Pada Hari Rabu, 25 Januari 2023 Pukul 08.30 WIB” (n.d.).
- “Hasil Observasi Wawancara Dengan Ibu Nurillizah, Selaku

Guru PAUD Sabiluttaufiq Cirebon. Pada Hari Kamis, 26 Januari 2023 Pukul 09.10 WIB” (n.d.).

“Hasil Wawancara Dengan Ibu Iin Mutmainnah, Selaku Guru PAUD Sabiluttaufiq. Astanajapura, Cirebon. Pada Hari Senin, 30 Januari 2023 Pukul 08.10 WIB” (n.d.).

“Hasil Wawancara Dengan Ibu Sariatun, S.Pd. Selaku Guru PAUD Sabiluttaufiq. Astanajapura, Cirebon. Pada Hari Kamis, 2 Januari 2023 Pukul 08.40 WIB” (n.d.).

“Hasil Wawancara Dengan Ibu Yayah Nihayah, Selaku Guru PAUD Sabiluttaufiq. Astanajapura, Cirebon. Pada Hari Senin, 30 Januari 2023 Pukul 08.10 WIB” (n.d.).

“Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional” (n.d.).