



**IMPLEMENTASI ALAT PERMAINAN EDUKATIF DALAM MENINGKATKAN
KREATIVITAS ANAK KELOMPOK B USIA 5-6 TAHUN DI RA NURUL AMAL
KEC. TANJUNG MORAWA TAHUN AJARAN 2018/2019**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Syarat-Syarat dalam Mencapai

Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Dalam Ilmu Tarbiyah

Oleh :

ELVINA SARI PANE

NIM. 38.14.3.003

Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SUMATERA UTARA

MEDAN

2018



SKRIPSI

**IMPLEMENTASI ALAT PERMAINAN EDUKATIF DALAM MENINGKATKAN
KREATIVITAS ANAK KELOMPOK B USIA 5-6 TAHUN DI RA NURUL AMAL
KEC. TANJUNG MORAWA TAHUN AJARAN 2018/2019**

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Dalam Mencapai
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

ELVINA SARI PANE

NIM. 38.14.3.003

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Mesiono, M.Pd
NIP. 19710727 200701 1 031

Zulfahmi Lubis, Lc, MA
NIP. 19770326 200501 1 006

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2018**



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
iemIskandarPasar V telp. 6615683- 662292, Fax. 6615683 Medan Estate 20731

SURAT PENGESAHAN

Skripsi ini yang berjudul: “Implementasi Alat Permainan Edukatif Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Kelompok B Usia 5-6 Tahun Di RA Nurul Amal Kec. Tanjung Morawa Tahun Ajaran 2018/2019” oleh **Elvina Sari Pane** yang telah dimunaqasyahkan dalam sidang munaqasyah sarjana Strata Satu (S-1) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan pada tanggal:

09 November 2018 M

01 Rabiul Awa 1440 H

Skripsi telah diterima sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan.

Panitia sidang munaqasyah skripsi
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan

Ketua

Sekretaris

Dr. Khadijah, M.Ag.
NIP. 196503272000032001

Sapri, S.Ag, M.A
NIP. 197012311998031023

Anggota Penguji

1. Dr. Mesiono, M.Pd
NIP. 197107272007011031

2. Zulfahmi Lubis, Lc, MA
NIP. 197703262005011006

3. Dr. Hj. Masganti Sit, M.Ag
NIP. 196708211993032007

4. Drs. Hadis Purba, M.Ag
NIP. 196204041993031002

Mengetahui
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Dr. H. Amiruddin Siahaan, M.Pd.
NIP. 196010061994031002

Nomor : Surat Istimewa
Lampiran : -
Perihal : Skripsi

Medan, Oktober 2018
Kepada Yth:
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah
Dan Keguruan UIN Sumatera
Utara Medan

AssalamualaikumWr. Wb

Setelah membaca, menulis dan memberi saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi saudara:

Nama : Elvina Sari Pane

NIM : 38.14.3.003

Jurusan/Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini/S1

Judul Skripsi : **Implementasi Alat Permainan Edukatif Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Kelompok B Usia 5 – 6 Tahun di RA Nurul Amal Kec. Tanjung Morawa Tahun Ajaran 2018/2019**

Maka kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima untuk dimunaqasahkan pada sidang munaqasah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.

Demikian suratini kami sampaikan, atas perhatian saudara kami ucapkan terima kasih.

WassalamualaikumWr. Wb

Pembimbing I

PembimbingII

Dr. Mesiono, M.Pd
NIP. 19710727 200701 1 031

ZulfahmiLubis, M.Ag
NIP. 19770326 200501 1 006

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Elvina Sari Pane

NIM : 38.14.3.003

Jurusan/Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Judul Skripsi : Implementasi Alat Permainan Edukatif Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Kelompok B Usia 5 – 6 Tahun di RA Nurul Amal Kec. Tanjung Morawa Tahun Ajaran 2018/2019

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, kecuali kutipan-kutipan dari ringkasan-ringkasan yang semuanya telah saya jelaskan sumbernya. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka gelar dan ijazah yang diberikan oleh universitas batal sayaterima.

Medan, 12 Oktober 2018

Yang Membuat Pernyataan

Elvina Sari Pane

NIM. 38.14.3.003

ABSTRAK



Nama : Elvina Sari Pane
NIM : 38.14.3.003
Fak : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Pembimbing I : Dr. Mesiono, M.Pd
Pembimbing II : Zulfahmi Lubis, M.pd
Judul : Implementasi Alat Permainan Edukatif Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Kelompok B Usia 5-6 Tahun Di RA Nurul Amal Kecamatan Tanjung Morawa T/A 2018/2019

Kata Kunci : Alat Permainan Edukatif dan Kreativitas

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pelaksanaan APE dalam meningkatkan kreativitas anak kelompok B usia 5-6 tahun di RA Nurul Amal Kec. Tanjung Morawa dengan berbagai masalah cara penyelesaiannya.

Metode yang dan digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif, data penelitian diperoleh dengan menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Objek penelitian ini adalah kepala sekolah, guru-guru, dan orang tua siswa RA Nurul Amal Kecamatan Tanjung Morawa. dengan umur anak pada umumnya walau tidak keseluruhan anak, dan guru memberikan penilaian langsung kepada anak. 3) Faktor penghambat dalam meningkatkan kreativitas anak di

Hasil penelitian ini mengungkapkan empat temuan yaitu: 1) Pelaksanaan APE di RA Nurul Amal sudah berjalan dengan baik dan bertujuan untuk mengembangkan kreativitas anak dan pelaksanaan dilakukan secara berkelompok. 2) Perkembangan Kreativitas anak RA Nurul Amal mulai berkembang sesuai RA Nurul Amal yaitu lingkungan yang tidak memberikan motivasi bagi anak sehingga membuat kreativitas anak tidak berkembang. 4) Kendala dan solusi dalam meningkatkan kreativitas anak di RA Nurul Amal Tanjung Morawa ialah: a) keterbatasan media yang dimiliki sekolah, b) pelaksanaan menjadi kelompok sehingga menimbulkan anak yang ngobrol saat pelaksanaan. Dan solusinya ialah: a) melengkapi APE untuk kelancaran pembelajaran, b) menarik perhatian anak agar anak mau fokus kepada guru pengajar.

**Mengetahui,
Pembimbing Skripsi I**

Dr. Mesiono, M.Pd
NIP. 19710727 200701 1 031

KATA PENGANTAR



Puji syukur kehadirat Allah Swt. Yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga kita masih diberikan kesehatan serta kesempatan agar penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Implementasi Alat Permainan Edukatif Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Kelompok B Usia 5 – 6 Tahun di RA Nurul Amal Kec. Tanjung Morawa Tahun Ajaran 2018/2019”. Shalawat berangkaikan salam marilah senantiasa kita curahkan kepada Rasulullah Saw, keluargabeserta para sahabatnya semoga kita termasuk kedalam golongan ummatnya yang mendapatkan syfa“atnya di yaumil akhir kelak, aamiin allahumma aamiin.

Skripsi ini berjudul “Implementasi Alat Permainan Edukatif Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Kelompok B Usia 5 – 6 Tahun di RA Nurul Amal Kec. Tnajung Morawa Tahun Ajaran 2018/2019”, disusun untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan Anak usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak **Prof. Dr. Saidurrahman, M.Ag.** selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sumatera Utara yang telah memberikan kesempatan bagi penulis dalam mengikuti dan menjalankan perkulihaan ini sampai menyandang gelar sarjana.
2. Bapak **Dr. AmiruddinSiahaan, M.Pd.** selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Bapak/Ibu Dosen serta staf di lingkungan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Islam Anak

Usia Dini yang telah banyak mengarahkan penulis selama masa perkuliahan.

3. Ibu **Dr. Khadijah, M.Ag.** selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
4. Ibu **Dr. Masganti Sit, M.Ag.** selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis selama perkuliahan
5. Bapak **Dr. Mesiono, M.Pd.** selaku Dosen Pembimbing Skripsi I yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
6. Bapak **ZulfahmiLubis, M.Ag.** selaku Dosen Pembimbing Skripsi II yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
7. Ibu **Karmah, S.E, S.Pd.** selaku Kepala RA Nurul Amal Tanjung Morawa beserta para Guru dan Staf karena telah banyak membantu memberikan banyak informasi kepada penulis selama melakukan penelitian.
8. Teristimewa penulis ucapkan kepada Ibunda tercinta **R. Br. Situmorang** yang telah sabar mendidik, membimbing, mendo'akan, memberikan dukungan, motivasi, menyekolahkan penulis hingga kejenjang perkuliahan saat ini, serta selalu sabarmemberikan bantuan moril kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan perkuliahan hingga akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan. Semoga Allah SWT memberikan keberkahannya kepada kita semua dan masuk kedalam surga - Nya. Aamiin.

9. Adik Penulis **Muhammad AzisSyahputra Pane**, terima kasih atas dukungan, motivasi, dorongan dan do'anya. Semoga Allah dapat menggantinya dengan keberkahan yang berlimpah kepadamu.
10. Untuk Keluarga Besar **Situmorang**, serta **tulang, turang, uak, ibu** dan **pakcik** yang telah memberikan motivasi, dorongan serta bantuan moril kepada penulis semoga ALLAH SWT memberikan kesehatan serta umur yang panjang kepada kita semua.
11. Untuk sepupu-sepupu saya tersayang, kak **Febrina, S.Pd**, Bg **Haris Syahputra S.Pd**, **Asilah Khairunisa Situmorang**, **Fadillah Anggraini Pane** dan seluruhnya yang tak bisa penulis sebutkan namanya satu per satu. Semoga yang sedang dalam dunia perkuliahan segera terselesaikan dan menyandang gelar sarjana.
12. Untuk sahabat-sahabat tersayang saya **Karin Tri Annisa, Mutiara Ulfa Silalahi** dan **AtikaHafsari** yang sama-sama berjuang dalam menyelesaikan skripsi semoga sukses bersama, tidak hanya di dunia namun juga di akhirat, aamiin.
13. Untuk sahabat Istri Pejabat, **Amelia Pratiwi Tambunan, S.Pd**, **Siti Nurjannah, S.Pd**, **Rani Anggraini, S.Sos** dan **Devy Afriani, S.Pd**. terima kasih telah mensupport dan memberikan dukungan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
14. Untuk sahabat-sahabat kelompok KKN 61 Desa Ara Condong yang tidak bisa penulis ucapkan satu per satu.
15. Buat teman-teman penulis di jurusan PIAUD 1 dan 2 stambuk 2014 yang telah banyak memberikan masukan dan dukungan kepada penulis.

Semoga bantuan dan dorongan yang telah diberikan kepada penulis mendapat pahala dari ALLAH SWT. Penulis sangat menyadari masih banyak kekurangan dari segi isi maupun dari tata bahasa dan jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca demi perbaikan skripsi ini. Penulis juga berharap skripsi ini dapat bermanfaat untuk dunia pendidikan khususnya pada Pendidikan Anak Usia Dini, dengan mengucap Alhamdulillah dan syukur yang tiada terhingga penulis mengakhiri skripsi ini.

Medan, Oktober 2018

Penulis

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian	1
B. Fokus Masalah	8
C. Rumusan Masalah.....	8
D. Tujuan Penelitian	9
E. Manfaat pPenelitian	9

BAB II LANDASAN TEORITIS

A. Kreativitas Anak	11
1. Landasan Kreativitas.....	11
2. Defenisi Kreativitas secara Umum	12
3. Defenisi Kreativitas Anak.....	16
4. Ciri-ciri Anak Kreatif.....	18
5. Faktor Pendukung dan Penghambat Kreativitas	19
6. Karakteristik Anak Kreatif.....	23
7. Bentuk-bentuk Kreativitas	24
8. Pentingnya Kreativitas dalam Kehidupan.....	25
B. Alat Permainan Edukatif.....	27
1. Defenisi Alat Permainan Edukatif	27
2. Manfaat dan Tujuan Alat Permainan Edukatif	29
3. Ciri-ciri Alat Permainan Edukatif.....	31
4. Jenis-Jenis Alat Permainan Edukatif	32

5. Pentingnya Alat Permainan Edukatif.....	34
6. Karakteristik Alat Permainan Edukatif.....	35
C. Penelitian Yang Relevan.....	37

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	39
B. Partisipan <i>and Setting</i> Penelitian	41
C. Teknik Pengumpulan Data.....	42
D. Teknik Analisis Data.....	44
E. Pemeriksaan atau Pengecekan Keabsahan Data	45

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

A. Temuan Umum Penelitian	48
B. Temuan Khusus Penelitian	58
C. Pembahasan.....	70

BAB V KESIMPULAN

A. Kesimpulan Implikasi	77
B. Saran	78

DAFTAR PUSTAKA	80
----------------------	----

LAMPIRAN

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan manusia dalam upaya menumbuhkan dan mengembangkan potensi diri untuk memperoleh pendidikan yang dapat mengubah sumber daya manusia yang berkualitas. Artinya melalui pendidikan belajar, seseorang akan dapat mengubah pola kehidupannya dan menambah pengetahuannya dari yang tidak tahu menjadi tahu.

Di dalam Kamus Besar Indonesia juga dijelaskan bahwa pendidikan berasal dari kata didik yang artinya “proses perubahan sikap dan tata laku seseorang/sekelompok orang dalam mendewasakan manusia melalui pengajaran dan penelitian”.

Dipertegas kembali bahwa Pendidikan adalah tugas negara kepada rakyatnya seperti yang tercantum dalam **Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional** yang menyatakan bahwa: “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.¹

Berdasarkan sudut pandang ajaran agama islam Pendidikan adalah suatu upaya untuk memanusiakan manusia, artinya melalui proses pendidikan diharapkan terlahir manusia yang baik dan berkualitas sebagai bekal hidupnya. Dengan pendidikan seseorang akan dapat mengetahui apa-apa yang tidak diketahuinya. Sebagaimana Allah berfirman dalam Quran Surah Al-Alaq ayat 5 yang berbunyi:

¹ Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional

عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَم

Yang artinya: “Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya”. (QS Al-Alaq:5)²

Berdasarkan ayat di atas, diambil kesimpulan bahwa ALLAH SWT. Telah memerintahkan kepada manusia untuk belajar agar apa yang tidak diketahui menjadi tahu. Oleh sebab itu, diperlukannya pendidikan bagi kehidupan manusia agar dapat membantu menambah wawasan pengetahuan manusia. Dengan demikian, belajar merupakan proses seseorang dalam memperoleh ilmu pengetahuan.

Dalam memperoleh ilmu pengetahuan diperlukannya peran pendidik/guru sebagai panutan yang mampu membantu mengasah kemampuan yang ada didalam diri seseorang. Oleh karena itu, pendidikan menjadi kebutuhan dasar manusia dalam proses pembinaan potensi (akal, spiritual, moral, fisik) untuk pengembangan kepribadian melalui transformasi nilai-nilai kebudayaan. Bahkan dengan begitu ilmu pendidikan perlu dipelajari para pendidik dalam menjalankan tugas profesional sebagai guru. Dengan demikian, pendidikan menjadi keperluan mendasar dalam kehidupan anak.³

Anak usia dini adalah bibit yang sejak dalam kandungan yang dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak. Usia dini merupakan usia dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Usia ini disebut sebagai usia *Golden Age* (usia emas). Makanan

² Al-quranul Karim Surah Al-Alaq Ayat 5

³ Syafaruddin dkk, (2011), *Pendidikan Prasekolah*, Medan: Perdana Publishing, hal 16.

yang bergizi dan seimbang serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan anak⁴.

Anak suka meniru, anak akan meniru terhadap segala sesuatu yang tampak disekitarnya, peniruan ini tidak hanya pada perilaku tetapi terhadap segala aktivitas yang dilakukan oleh orang-orang disekitarnya. Anak usia dini juga kaya akan fantasi dan imajinasi. Hal ini sangat penting bagi pengembangan kreativitasnya⁵. Oleh karena itu, untuk dapat mengembangkan kreativitas anak diperlukannya pendidikan prasekolah seperti Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) atau Taman Kanak-kanak (TK).

Taman kanak-kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang ada dijalur pendidikan sekolah. Pendidikan prasekolah adalah pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan, jasmani dan rohani anak diluar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar. Usaha ini dilakukan supaya anak usia 4-6 tahun lebih siap mengikuti pendidikan selanjutnya. Adapun yang menjadi tujuan program kegiatan belajar anak TK adalah untuk membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya. Disamping itu pula, beberapa hal yang perlu diingat adalah bahwa masa kanak-kanak adalah masa yang peka untuk menerima berbagai macam rangsangan dari lingkungan guna menunjang perkembangan jasmani dan rohani yang ikut menentukan keberhasilan anak didik mengikuti pendidikannya dikemudian hari. Masa anak-anak juga masa bermain, oleh

⁴Khadijah, (2012), *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*, Bandung, Citapustaka Media Perintis, hal 5.

⁵ Novan dan Barnawi, (2014), *Format Paud*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, hal 17.

sebab itu kegiatan pendidikan di taman kanak-kanak diberikan melalui bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain.⁶

Seperti yang tercantum Di dalam **Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003** yang membahas Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Butir 14 yang menyebutkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.⁷

Setiap anak manusia yang dilahirkan ke dunia dilengkapi dengan berbagai potensi, termasuk potensi kreatif. Meskipun demikian, berbagai potensi tersebut tidak akan berkembang dengan baik tanpa lingkungan yang kondusif dan bantuan dari orang dewasa disekitarnya. Untuk kepentingan tersebut keperluan manajemen pengembangan kreativitas anak usia dini agar dapat memberikan layanan yang optimal bagi perkembangan potensi anak.

Munandar mengatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru, asosiasi baru berdasarkan bahan, informasi, data atau elemen-elemen yang sudah ada sebelumnya menjadi hal-hal yang bermakna dan bermanfaat.⁸ Artinya kreativitas itu adalah kemampuan seseorang dalam mengubah atau mengembangkan sesuatu menjadi lebih bermanfaat lagi dengan keahlian yang dimilikinya.

⁶ Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, (2010), *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, hal 1.

⁷ Undang-undang Republik Indonesia No.20 Tahun 200, *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Jakarta: Eka Jaya.

⁸ Novan Ardy Wiyani dan Barnawi, (2014), *Format PAUD*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, hal 99.

Mengembangkan kreativitas anak sejak anak berusia dini merupakan hal yang paling tepat untuk dilakukan, terlebih lagi mengembangkannya melalui program-program permainan yang memiliki nilai positif bagi anak. Sehingga dapat memelihara dan mengembangkan potensi yang dimiliki anak. Hal ini didasarkan karena adanya beberapa alasan sebagai berikut: (1) Kreatif merupakan manifestasi setiap individu. Dengan berkreasi orang dapat mengaktualisasikan dirinya, dan sebagaimana dikembangkan Maslow dengan teori kebutuhannya yang sangat terkenal; aktualisasi diri merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam hidup manusia. (2) Kreatif merupakan kemampuan untuk mencari berbagai macam kemungkinan dalam menyelesaikan suatu masalah, sebagai bentuk pemikiran yang sampai sekarang belum mendapat perhatian dalam pendidikan anak usia dini. (3) Kegiatan kreatif tidak hanya bermanfaat bagi pengembangan pribadi lingkungannya, tetapi dapat memberikan kepuasan kepada anak. Kepuasan inilah yang akan mendorong mereka untuk melakukan setiap kegiatan dengan lebih baik dan bermakna. (4) Kegiatan kreatif dapat menghasilkan para seniman, dan ilmuwan, karena faktor kepuasan yang dikembangkan dari kegiatan kreatif ini akan mendorong mereka untuk menjadi seseorang yang lebih baik. setiap orang akan berusaha untuk memperoleh sesuatu dari kegiatan kreatif ini lebih dari sekedar memperoleh keuntungan material. (5) Kreativitas memungkinkan setiap anak usia dini mengembangkan berbagai potensi dan kualitas pribadinya. Kreativitas ini dapat menghasilkan ide-ide baru, penemuan baru, dan teknologi baru. Untuk itu, sikap, pemikiran, dan perilaku kreatif harus dipupuk sejak dini.

Semenjak bayi, anak manusia sudah dikaruniai Allah SWT kemampuan untuk mempelajari sesuatu, dan akan terus berkembang sejalan dengan perkembangan usianya. Semakin bertambah usianya, semakin terampil menggunakan berbagai perangkat yang lebih lengkap untuk mempelajari dan menghasilkan sesuatu. Bersama dengan itu minat dan kreativitas juga memulai berkembang secara perlahan. Agar minat dan kreativitas tersebut

dapat berkembang secara optimal, perlu ada rangsangan-rangsangan dari lingkungannya. Disinilah perlunya pengembangan kreativitas anak usia dini, agar mereka memiliki kebebasan untuk berimprovisasi dan berkreasi.

Dunia anak adalah dunia bermain. Sudah selayaknya pembelajaran itu dikelola dengan cara bermain. Bermain yang berarti melakukan aktivitas atau kegiatan untuk menyenangkan hati (dengan menggunakan alay-alat tertentu atau tidak). Bermain merupakan aktivitas yang membuat hati seorang anak senang dan nyaman.⁹ Melalui bermain, anak dapat mengembangkan kreativitas dan kemampuannya baik dengan alat permainan maupun tidak.

Permainan dapat membuat anak senang dengan alat peraga yang akan dapat meningkatkan kreativitas anak. Seperti halnya bermain tanpa alat peraga, bermain menggunakan alat peraga juga mempunyai peran yang sangat penting dalam perkembangan kemampuan anak, bahkan beberapa produk permainan anak sengaja dirancang untuk memberikan kesempatan kepada anak untuk berwawasan yang luas.

Permainan edukatif adalah alat permainan tradisional yang diambil dari bahan-bahan bekas atau bahan yang ada disekitar kita yang dapat dipergunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak. Alat permainan edukatif dapat berupa apa saja yang terdapat disekitar kita, baik itu benda-benda bekas yang meliputi; kaleng, botol aqua, sedotan plastik, sapu, dan lain sebagainya. Dimana-mana benda bekas ini dapat diubah guru menjadi suatu media dalam bentuk yang kreatif sehingga mempunyai unsur-unsur pendidikan

⁹Muhammad Fadlilah, (2004), *Edutaitment Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Prenadamedia Group, hal 25.

didalamnya.¹⁰ Dengan adanya Alat Permainan Edukatif (APE) dapat membantu dan mengembangkan kreativitas anak.

Melihat pada masa sekarang ini tidak banyak orang yang memiliki kreativitas, seperti kreativitas dalam hal kesenian. Ini dikarenakan banyaknya orang yang suka meniru sesuatu dari orang lain dan tidak mampu untuk menciptakannya sendiri. Keadaan tersebut terjadi karena kurangnya stimulus yang diberikan kepada seseorang pada saat usia dini. Padahal seharusnya, memberikan stimulus atau rangsangan kepada anak sejak usia dini dapat membantu dan mengembangkan imajinasi anak sejak dini.

Seperti penelitian yang dilakukan oleh Silya Hazdalina dimana dalam penelitian ini menggunakan metode PTK dimana sebelum diberikannya rangsangan permainan kepada anak, kreativitas yang dimiliki anak tidak begitu luas. Anak cenderung melihat bagaimana hasil dari temannya dan tidak mampu untuk menciptakan hasil sendiri. Namun, setelah diberikannya rangsangan kepada anak, barulah anak dapat mengembangkan daya imajinasi yang dimilikinya walau tidak keseluruhan anak mampu melakukannya.¹¹

Seperti halnya Anak-anak Usia Dini di RA Nurul Amal, sedikitnya sudah memiliki kreativitas masing-masing anak hanya saja belum begitu berkembang. Terlihat ketika pada saat dilakukannya kegiatan pengembangan kreativitas dikelas, anak bisa melakukan kegiatan tersebut dengan daya imajinasi yang dimiliki namun anak belum mampu untuk membuatnya lebih menarik lagi. Sehingga diperlukannya peran guru sebagai pendamping dalam mengembangkan kreativitas yang dimiliki anak.

¹⁰ Khadijah, (2015), *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Medan:Perdana Publishing, hal 88.

¹¹ Silya Hazdalina, (2017), *Upaya Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Melalui Alat Permainan Edukatif (APE) kardus di PAUD PUSIKAM Cukuh Balak Kabupaten Tanggamus*, Lampung, Skripsi FITK UIN Raden Intan Lampung.

Untuk dapat meningkatkan kreativitas anak, diperlukannya alat permainan yang sesuai dengan usia anak sehingga dapat merangsang kreativitas anak. Salah satu alat permainan yang dapat merangsang kreativitas anak adalah alat permainan edukatif (APE). Alat Permainan Edukatif tidak hanya sebuah permainan yang hasilnya diperoleh dari pabrik tetapi juga dapat diperoleh dari bahan-bahan bekas yang ada disekeliling. Seperti salah satu contohnya adalah Alat Permainan Edukatif yang berbahan kardus bekas atau kertas bekas yang dapat meningkatkan kreativitas anak.

Berdasarkan fakta dilapangan dan masalah yang ada, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang **”Implementasi Alat Permainan Edukatif dalam meningkatkan Kreativitas Anak Kelompok B Usia 5–6 Tahun di RA Nurul Amal Kec. Tanjung Morawa Tahun Ajaran 2018/2019”**.

B. Fokus Masalah

Dalam suatu penelitian kualitatif, penulis harus mempunyai fokus masalah penelitian yang telah ditentukan, agar pembahasan dalam penelitiannya tidak melebar atau menyempit atau bahkan malah tidak sesuai dengan yang dimaksudkan dalam penelitian. Oleh karena itu, dengan melihat dari latar belakang yang telah terurai di awal maka fokus peneltian ini tentang **Implementasi Alat Permainan Edukatif Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Kelompok B Usia 5-6 Tahun di RA Nurul Amal kec. Tanjung Morawa Tahun Ajaran 2018/2019**.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya maka penulis membuat rumusan masalah sebagai berikut, yaitu:

1. Bagaimana pelaksanaan Alat Permainan Edukatif (APE) di RA Nurul Amal Kec. Tanjung Morawa T.A 2018/2019 ?

2. Bagaimana perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Nurul Amal Kec. Tanjung Morawa T.A 2018/2019 ?
3. Faktor-faktor apa saja yang mendukung dan menghambat perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Nurul Amal Kec. Tanjung Morawa T.A 2018/2019 ?
4. Apa kendala-kendala dan solusi yang dihadapi oleh guru dalam meningkatkan perkembangan kreativitas dengan menggunakan APE untuk anak usia 5-6 tahun di RA Nurul Amal Kec. Tanjung Morawa T.A 2018/2019 ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Pelaksanaan Alat Permainan Edukatif (APE) usia 5-6 tahun di RA Nurul Amal Kec. Tanjung Morawa T.A 2018/2019.
2. Perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Nurul Amal Kec. Tanjung Morawa T.A 2018/2019.
3. Faktor penghambat dalam mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Nurul Amal Kec. Tanjung Morawa T.A 2018/2019.
4. Kendala-kendala yang dihadapi oleh guru dalam meningkatkan kreativitas dengan menggunakan APE di RA Nurul Amal Kec. Tanjung Morawa T.A 2018/2019.

E. Manfaat Penelitian

Setiap penelitian ilmiah sudah tentu memiliki kegunaan dan manfaat baik itu kecil maupun besar. Adapun kegunaan dan manfaat penelitian ini secara teoritis dan praktis yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah:

Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu rujukan dalam memahami secara lebih jauh tentang penggunaan APE dalam meningkatkan kreativitas anak di RA Nurul Amal Kec. Tanjung Morawa Tahun Ajaran 2018/2019.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah:

a. Bagi siswa

Kreativitas yang dimiliki anak berkembang dengan adanya Alat Permainan Edukatif (APE).

b. Bagi guru

Menambah data dan ilmu tentang bagaimana cara mengembangkan dan mengoptimalkan daya imajinasi dan kreativitas anak melalui Alat Permainan Edukatif (APE).

c. Bagi sekolah

Dapat menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) sebagai salah satu alternatif dalam mengembangkan kreativitas anak di RA Nurul Amal.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kreativitas Anak

1. Landasan Kreativitas

Saat ini, perkembangan ilmu pengetahuan, seni dan teknologi telah berkembang demikian pesatnya. Seluruh umat manusia dibelahan bumi manapun, termasuk masyarakat Indonesia sedikit banyaknya telah menikmati buah karya ilmu pengetahuan, seni dan teknologi. Hasil karya ilmu pengetahuan dan teknologi seperti mobil, pesawat, kereta api, listrik, komputer, televisi dan masih banyak lagi sarana yang memudahkan kerja manusia, kini bukan menjadi barang asing lagi.

Seperti firman Allah tentang kreativitas manusia yang terkandung dalam Quran Surah An-Nahl ayat 78 sebagai berikut:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُم مِّن بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ.

Yang Artinya:

“Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, pengelihatn dan hati, agar kamu bersyukur”¹²

Berdasarkan ayat diatas, ditarik kesimpulan bahwa sejak manusia yang lahir kemuka bumi ini adalah manusia yang tidak mengetahui apa-apa, tidak memiliki kemampuan apa-apa. Namun Allah dengan baiknya mengatur segala sesuatunya untuk kebutuhan hambanya. Seperti, Allah lengkapi manusia itu dengan pandangan, pengelihatn dan hati

¹² Al-qur'anul Karim Surah An-Nahl Ayat 78

dengan tujuan agar manusia menjadi berilmu, berguna dan bermanfaat dimuka bumi ini dan selalu bersyukur dengan nikmat yang telah Allah limpahkan kepadanya.

Pada dasarnya ilmu pengetahuan, seni, dan teknologi akan terus berkembang sejalan dengan perkembangan manusia itu sendiri. Manusia adalah yang membuat majunya sebuah peradaban. Dengan potensi yang diberikan Tuhan, manusia terus mengembangkan diri dan membangun peradabannya. Melalui ilmu pengetahuan manusia dapat memperbaiki kekurangannya dan menciptakan hal-hal baru yang berguna dalam kehidupan masyarakat banyak. Tanpa dibarengi dengan rasa keingintahuan yang tinggi, keinginan untuk selalu maju dan meningkatkan diri, jiwa pencari pengetahuan yang besar, serta ide original yang tiba-tiba muncul yang semata-mata pemberian dari Tuhan, manusia tidak akan mencapai perkembangan sepesat ini. Tanpa kekuatan dalam diri manusia yang telah dianugerahkan Tuhan tersebut, tidak akan banyak perubahan dan kemajuan yang terjadi dalam kehidupan kita.¹³

2. Defenisi Kreativitas secara Umum

Kreativitas bagi individu atau masyarakat merupakan suatu hal yang sangat penting. Pada masa lampau, orang yang kreatif ditentukan hanya jika mereka telah membuat suatu produk yang orisinal. Padahal pengertian atau maksud dari kreativitas tidak hanya terbatas seperti itu saja tetapi memiliki cakupan yang luas.

... كَذَلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمْ آيَاتِهِ لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُونَ .

Yang Artinya:

¹³ Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, (2010), *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, hal 3.

“...Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat Nya kepadamu supaya kamu berfikir”.
(Q.S Al Baqarah : 219)

Ayat diatas menjelaskan bahwa sebenarnya Islam pun dalam hal kekreativitasan memberikan kelapangan pada umatnya untuk berkreasi dengan akal pikirannya dan dengan hati nuraninya dalam melakukan pekerjaan dan kegiatan dikehidupannya.

Kreativitas menurut kamus besar Bahasa Indonesia berasal dari kata dasar kreatif, yaitu memiliki kemampuan untuk menciptakan sesuatu.¹⁴ Sedangkan kreativitas sendiri memiliki arti kemampuan untuk menciptakan atau menemukan sesuatu yang baru yang berbeda dengan sebelumnya. Kreativitas merupakan kemampuan interaksi antara individu dan lingkungannya. Seseorang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan di mana ia berada, dengan demikian perubahan di dalam individu maupun di dalam lingkungan dapat menunjang atau dapat menghambat upaya kreatif.

Menurut Santrock kreativitas yaitu kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa serta melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi.

Mayesty mengatakan bahwa kreativitas adalah cara berfikir dan bertindak atau menciptakan sesuatu yang original dan bernilai/berguna bagi orang tersebut dan orang lain. Pendapat ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Gallagher bahwa kreativitas berhubungan dengan kemampuan untuk menciptakan, mengadakan, menemukan suatu bentuk baru dan atau untuk menghasilkan sesuatu melalui keterampilan imajinatif, hal ini berarti kreativitas berhubungan dengan pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam dan orang lain.

¹⁴ Trisno Yuwono, *kamus lengkap Bahasa Indonesia*, Surabaya: Arkola, hal 330.

Kemudian menurut Freeman dan Munandar berpendapat bahwa kreativitas ialah ekspresi seluruh kemampuan anak. Oleh karena itu, kreativitas hendaknya sudah dikembangkan sedini mungkin semenjak anak dilahirkan.¹⁵

Menurut Masganti kreativitas adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menghasilkan suatu ide/produk baru yang memiliki nilai kegunaan, dimana hasil dari ide/produk tersebut diperoleh melalui proses kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman, tetapi mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya. Kreativitas bermanfaat untuk meningkatkan kualitas hidup.¹⁶

Supriadi mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Selanjutnya ia menambahkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan berfikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berfikir, di tandai oleh sukseksi, diskontinuitas, diferensiasi, dan integrasi antara setiap tahap perkembangan.

Clarkl Monstakis mengatakan bahwa kreativitas merupakan pengalaman dalam mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu antara hubungan diri sendiri, alam, dan orang lain. Pada umumnya defenisi kreativitas dirumuskan dalam istilah pribadi (*person*), *proses*, *produk*, dan *press*, seperti yang diungkapkan oleh Rhodes yang menyebut hal ini sebagai “*Four P’s of Crerativity: person, process, press, product*”. Keempat P ini saling berkaitan: pribadi yang kreatif yang melibatkan diri dalam

¹⁵ Khadijah, (2015), *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Medan:Perdana Publishin, hal 154-155.

¹⁶Masganti, (2016), *pengembangan kreativitas anak usia dini teori dan praktik*, Medan: Perdana Publishing, hal 2.

proses kreatif, dan dengan dukungan dan dorongan (*press*) dan lingkungan, akan menghasilkan produk kreatif.

Semiawan mengemukakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah. Chaplin mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam seni, atau dalam permesinan, atau dalam memecahkan masalah-masalah dengan metode-metode baru.

Defenisi berikutnya diutarakan oleh Csikzentmihalyi beliau memaparkan kreativitas sebagai produk berkaitan dengan penemuan sesuatu, memproduksi sesuatu yang baru, daripada akumulasi keterampilan atau berlatih pengetahuan dalam mempelajari buku.¹⁷

Drevdal berpendapat bahwa kreativitas sebagai kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apasaja yang pada dasarnya baru dan sebelumnya tidak dikenal pembuatannya. Kreativitas ini dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang dihasilkan bukan hanya perangkunman, mungkin mencakup pembentukan pola-pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya serta pencangkokan hubungan lama kesituasi baru dan mungkin mencakup pembentukan korelasi baru.

Kreativitas sebagai proses berpikir yang membawa seseorang berusaha menemukan metode dan cara baru dalam memecahkan suatu masalah. Dian Pramesti menjelaskan kreativitas merupakan kemampuan seseorang menghasilkan gagasan baru berupa kegiatan

¹⁷ Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, (2010), *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, hal 13.

atau sintesis pemikiran yang mempunyai maksud dan tujuan yang ditentukan, bukan fantasi semata.¹⁸

Menurut pandangan Gordon, kreativitas ialah berupa gagasan baru yang diciptakan seseorang atau merenovasi gagasan yang sudah ada menjadi lebih inovatif dan imajinatif.¹⁹ Berdasarkan pendapat tersebut disimpulkan bahwa kreativitas ialah suatu proses pemikiran atau gagasan dalam menyelesaikan masalah dengan berbagai macam penyelesaian, serta kreativitas juga dapat berupa keahlian seseorang dalam menciptakan produk dan hasil karya baru.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah di paparkan, penulis menarik kesimpulan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang kreatif, unik, baik dapat atau tidaknya digunakan, atau dapat dikatan kemampuan yang dimiliki seseorang dalam menyelesaikan suatu permasalahan dan menemukan jalan keluarnya.

3. Defenisi Kreativitas Anak

Secara almhiah pada dasarnya anak adalah kreatif. Ini berarti bahwa mereka adalah unik dan berguna bagi diri mereka sendiri dan bahkan juga berguna bagi orang lain. Anak-anak secara alami adalah sosok yang kreatif, umumnya mereka mengeksplorasi dunia ini dengan ide-ide yang cemerlang dan bahkan menggunakan apa yang mereka lihat dengan cara-cara yang alami dan asli. Kreativitas memiliki kekuatan dan kualitas untuk mengekspresikan diri anak dengan cara anak sendiri, mereka selalu mengadakan perubahan yang dilakukan setiap saat dan semua dilakukan oleh mereka sendiri. Artinya orang lain dan

¹⁸Ngalimun,dkk, (2013), *Perkembangan Dan Pengembangan Kreativitas*, Yogyakarta: Aswaja Pressindo. hal 65.

¹⁹ Ahmad Susanto, (2011), *Pengembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, hal 111.

lingkungan hanya perlu mendorong kreativitas anak saja untuk mengembangkan kreativitasnya.

Munandar dalam Ahmad Susanto bahwa kreativitas merupakan proses yang mencerminkan kelancaran, keluwesan maupun keaslian dalam berfikir berdasarkan data atau informasi yang tersedia menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah dimana penekanannya adalah pada kuantitas, ketepatangunaan, dan keragaman jawaban. Pada umumnya kreativitas dirumuskan dalam istilah pribadi, proses, pendorong, produk, kreativitas pula dapat ditinjau dari kondisi pribadi dan lingkungan yang mendorong individu berperilaku kreatif.²⁰

Anak-anak yang mendapatkan lingkungan pendidikan yang baik, akan mampu mengembangkan sikap kreativitas untuk mengeksplorasi, bereksprimen, berimajinasi, seta berani mencoba mengambil resiko. Namun semua itu bergantung pada lingkungan belajar anak. Lingkungan belajar anak sangat berpengaruh pada kemampuan anak. Anak-anak yang kreatif adalah anak yang tumbuh disuatu lingkungan yang banyak memberikan stimulasi dan rangsangan pada perkembangan dan pertumbuhan anak, sehingga perkembangan anak berkembang sesuai pada umumnya.

Semiawan mengungkapkan bahwa inti dari pengertian kreativitas anak yaitu kemampuan untuk menciptakan suatu produk baru. Oleh karena itu, jika kreativitas ini dapat berkembang dengan baik maka anak dikemudian hari setelah dewasa akan memiliki kemampuan, keterampilan, dan profesi yang baik bahkan luar biasa.²¹

Berdasarkan penjelasan diatas, penulis menarik kesimpulan bahwa kreativitas anak adalah kemampuan anak dalam menciptakan sesuatu, seperti kalimat-kalimat yang baru

²⁰ Ahmad Susanto, 2011, *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media, hal. 122.

²¹ Khadijah, (2015), *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing, hal. 163

pertama kali anak ucapkan atau seperti sebuah permainan-permainan yang dibuat sendiri oleh anak melalui benda-benda sekitar.

4. Ciri-ciri Anak Kreatif

Dunia anak adalah dunia kreativitas, dimana anak membutuhkan ruang gerak, berfikir dan emosional yang terbimbing dan cukup memadai. Kemampuan otak atau berfikir merupakan salah satu aspek yang berpengaruh terhadap munculnya kreativitas seseorang, kemampuan berfikir yang dapat mengembangkan kreativitas adalah kemampuan berfikir secara divergen, yaitu kemampuan untuk memikirkan berbagai alternatif pemecahan suatu masalah. Sedangkan perasaan atau kecerdasan emosi adalah aspek yang berkaitan dengan keuletan, kesabaran dan ketabahan dalam menghadapi ketidak pastian dan berbagai masalah yang berkaitan dengan kreativitas.

Tiga potensi tersebut akan terus menerus mengantarkan anak pada kemandirian yang akan berproses pada kedewasaan diri. Jadi, ketika anak kehilangan dunianya, maka hal ini akan membunuh kreativitas mereka. Kreativitas melibatkan antara interaksi antara otak, perasaan dan gerak dalam kegiatan yang menyenangkan yaitu dalam kegiatan bermain. Anak adalah manusia unik yang memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa, begitu juga dengan kreativitas yang mereka miliki. Suyanto mengemukakan mengenai perilaku yang mencerminkan kreativitas alamiah pada anak dapat didefinisikan berdasarkan ciri-ciri berikut:

- a. Senang menjajaki lingkungannya.
- b. Mengamati dan memegang segala sesuatu: eksplorasi secara ekspansif dan eksekutif.
- c. Rasa ingin tahunya besar, suka mengajukan pertanyaan tak henti-hentinya.
- d. Bersifat spontanitas menyatakan fikiran dan perasaannya.
- e. Suka bertualang; selalu ingin mendapatkan pengalaman-pengalaman baru.
- f. Suka melakukan eksperimen; membongkar dan mencoba-coba berbagai hal.

- g. Jarang merasa bosan; ada-ada saja hal yang ingin dilakukan.
- h. Mempunyai daya imajinasi yang tinggi.²²

Menurut Rachmawati dan Kurniati ada 24 ciri-ciri anak kreatif yaitu:

a) terbuka terhadap pengalaman baru, b) fleksibel dalam berfikir dan merespon, c) bebas dalam menyatakan pendapat dan perasaan, d) menghargai fantasi, e) tertarik pada kegiatan kreatif, f) mempunyai pendapat sendiri dan tidak terpengaruh oleh orang lain, g) mempunyai rasa ingin tau yang besar, h) toleran terhadap perbedaan pendapat dan situasi yang tidak pasti, i) berani mengambil resiko yang diperhitungkan, j) percaya diri dan mandiri, k) memiliki tanggung jawab dan komitmen terhadap tugas, l) tekun dan tidak mudah bosan, m) tidak kehabisan akal dalam pemecahan masalah, n) kaya akan inisiatif, o) peka terhadap situasi lingkungan, p) lebih berorientasi ke masa kini dan masa depan dari pada masa lalu, q) memiliki citra diri dan stabilitas emosi yang baik, r) tertarik kepada hal-hal yang abstrak, kompleks, holistik dan mengandung teka-teki, s) memiliki gagasan yang orisinal, t) mempunyai minat yang luas, u) memanfaatkan waktu luang untuk kegiatan yang bermanfaat, v) kritis terhadap pendapat orang lain, w) senang mengajukan pertanyaan yang baik, x) memiliki kesadaran etika-moral dan estetika yang tinggi.²³

Dari penjelasan diatas, penulis menyimpulkan bahwa ciri-ciri anak kreatif adalah anak suka bertanya tentang apa yang dia lihat dan tidak diketahui, anak giat dan rajin, memiliki semangat yang tinggi, anak memiliki percaya diri, anak tekun dan tidak mudah bosan,serta anak mempunyai rasa ingin tahu yang besar.

5. Faktor Pendukung dan Penghambat Kreativitas

Dalam pengembangan kreativitas anak, guru perlu memperhatikan beberapa faktor yang terkait dalam peningkatan dan pengembangan kreativitas anak, antara lain :

²² Khadijah, (2015), *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing, hal. 160

²³Rachmawati, Yeni dan Euis Kurniati, (2010), *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Kencana, hal. 15-16.

a. Faktor-faktor yang dapat mengembangkan kreativitas anak

Untuk mengembangkan kreativitas anak secara optimal sebagai bekal bagi kesuksesan hidupnya kelak tidak diajarkan secara instan. Untuk itu dalam upaya mengembangkan kreativitas anak, terlebih dahulu kita harus mengetahui faktor-faktor pendukung dan penghambat yang akan mempengaruhi perkembangan kreativitas anak. Banyak faktor yang dapat menentukan seorang anak dapat mengembangkan kreativitasnya secara optimal dalam proses.

Kreativitas dapat tumbuh dan berkembang dengan baik, maka dalam melaksanakan pembelajaran seorang guru harus lebih banyak memberikan kesempatan kepada anak untuk mengambil peran yang lebih aktif, bersikap terbuka dan menghargai minat dan gagasan yang muncul dari anak, memberi kesempatan selebar-lebarnya untuk memikirkan dan mengembangkan ide dan memberikan kesempatan sebanyak mungkin kepada anak untuk berperan serta dalam menentukan pilihan.²⁴

Menurut Conny Semiawan faktor pendorong kreativitas dari segi lingkungan sekolah ialah:

1. Guru menerima siswa sebagaimana adanya, tanpa syarat, dengan segala kelebihan dan kekurangan serta memberikan kepercayaan bahwa pada dasarnya anak baik dan mampu.
2. Guru mengusahakan suasana agar siswa tidak merasa “dinilai” dalam arti yang bersifat mengancam, dan
3. Guru memberikan pengertian dalam arti dapat memahami pemikiran, perasaan dan perilaku siswa, dapat menempatkan diri dalam situasi siswa dan melihat dari sudut pandang siswa.

²⁴*Ibid.* 12

Sementara Torrance mengemukakan tentang lima bentuk interaksi guru dan siswa dikelas yang dianggap mampu mengembangkan kecakapan kreatif siswa, yaitu: (1) menghormati pertanyaan-pertanyaan yang tidak biasa; (2) menghormati gagasan-gagasan yang tidak biasa seperti imajinatif dari siswa; (3) memberikan kesempatan pada siswa untuk belajar atas prakarsa sendiri; (4) memberikan penghargaan kepada siswa; dan (5) memeluangkan waktu bagi siswa untuk belajar dan bersibuk diri tanpa suasana penilaian.

Demikian juga Hurlock mengemukakan beberapa faktor pendorong yang dapat meningkatkan kreativitas, yaitu:

1. Waktu, artinya berikan kebebasan kepada anak untuk bermain sehingga anak dapat mengembangkan kreativitasnya dengan bermain.
2. Kesempatan menyendiri, artinya tidak mendapatkan tekanan dari kelompok sosial, anak dapat menjadi kreatif.
3. Dorongan terlepas dari seberapa jauh prestasi anak memenuhi standart orang dewasa, artinya anak harus terbebas dari ejekan dan kritik yang dilontarkan kepada anak.
4. Sarana bermain yang disediakan untuk merangsang dan mendorong eksplorasi anak. Dan merupakan unsur penting dari berkembangnya kreativitas anak.
5. Lingkungan yang merangsang, artinya sekolah dan rumah harus dapat merangsang kreativitas anak , dan ini dapat dilakukan sejak anak masa bayi hingga sekolah.
6. Hubungan antara anak dan orang tua yang baik dan tidak posesif.
7. Mendidik anak dengan cara yang demokratis dan tidak pesimis.²⁵

²⁵Badru Zaman, Pengembangan APE untuk TK, PGTK FPI Universitas Pendidikan Indonesia. (Diakses pada tanggal 23 Agustus 2018).

b. Faktor-faktor yang dapat menghambat kreativitas anak

Rachmawa mengungkapkan beberapa faktor yang dapat menghambat kreativitas anak yaitu:

1. Hambatan diri sendiri

Faktor diri sendiri dapat menjadi penyebab utama terhambatnya kreativitas anak. faktor-faktor tersebut yaitu, psikologis, biologis, fisiologis, dan sosiologis.

2. Pola asuh

Pola asuh orang tua merupakan salah satu faktor penting dalam mengembangkan dan menghambat kreativitas anak. jika seorang anak dibesarkan dengan pola asuh yang mengutamakan kedisiplinan yang tidak dibarengi dengan toleransi, wajib mentaati peraturan, memaksakan kehendak, yang tidak memberikan peluang bagi anak untuk berinisiatif, maka yang muncul adalah generasi yang tidak memiliki visi misi masa depan, tidak memiliki keinginan untuk maju dan berkembang.

Peran serta guru dalam mengembangkan kreativitas, artinya ketika kita ingin anak menjadi kreatif, maka akan dibutuhkan juga guru yang kreatif pula dalam memberikan stimulasi yang tepat kepada anak. Guru yang kreatif adalah guru yang secara kreatif mampu menggunakan berbagai pendekatan dalam proses kegiatan belajar dan membimbing siswanya.

Cropley mengemukakan beberapa karakteristik guru yang cenderung menghambat ketrampilan berfikir kreatif dan kesediaan anak atau keberanian anak untuk mengungkapkan kreativitas mereka: (1) penekanan bahwa guru selalu benar; (2) penekanan berlebihan pada hafalan; (3) penekanan pada belajar secara mekanis teknik pemecahan masalah; (4) penekana

pada evaluasi eksternal; (5) penekanan secara ketat untuk menyelesaikan pekerjaan; (6) perbedaan secara kaku antara bekerja dan bermain dengan menekankan makna dan manfaat dan bekerja, sedangkan bermain adalah sekedar untuk rekreasi.²⁶

6. Karakteristik Anak Kreatif

Anak-anak yang kreatif adalah anak yang tumbuh di suatu lingkungan yang banyak memberikan stimulasi pada perkembangan dan pertumbuhan mereka khususnya melalui media pendidikan yang tepat. Untuk mempermudah para orang tua ataupun pendidikan anak usia dini mengetahui apakah anak-anak tersebut dalam kategori kreatif atau tidak. Jamaris mengungkapkan secara umum karakteristik dalam suatu bentuk kreativitas yaitu: Kreativitas tampak dalam proses berfikir saat seseorang memecahkan masalah yang berhubungan dengan:

- 1) Kelancaran dalam memberikan jawaban atau mengemukakan pendapat atau ide-ide.
- 2) Kelancaran berupa kemampuan untuk mengemukakan berbagai alternative dalam memecahkan masalah.
- 3) Keaslian berupa kemampuan untuk menghasilkan berbagai ide atau karya yang asli hasil dari pemikiran sendiri.
- 4) Elaborasi berupa kemampuan untuk memperluas ide dan aspek-aspek yang mungkin tidak terfikirkan atau terlihat orang lain.
- 5) Keuletan dan kesabaran dalam menghadapi suatu situasi yang tidak menentu.

7. Bentuk-bentuk Kreativitas

Ihat Hatimah mengemukakan beberapa bentuk kreativitas pada anak usia dini, yaitu:

²⁶Ahmad Susanto, (2011), *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, Jakarta:Kencana, hal. 123-126

a. Gagasan/berfikir kreatif, yang meliputi:

- 1) Berfikir luwes yaitu anak yang mampu mengungkapkan pengertian lain yang mempunyai sifat sama, mampu memberikan jawaban yang tidak kaku, mampu berinisiatif.
- 2) Berfikir orisinal yaitu anak mampu mengimajinasi bermacam fungsi benda.
- 3) Berfikir terperinci yaitu anak yang mampu mengembangkan ide yang bervariasi, mampu mengerjakan sesuatu dengan tekun, mampu mengerjakan dan menyesuaikan tugas dengan teliti dan terperinci.
- 4) Berfikir menghubungkan yaitu anak yang memiliki tingkat kemampuan mengingat masa lalu yang kuat, memiliki kemampuan menghubungkan masa lampau dan masa kini.

b. Aspek sikap, yang meliputi:

- 1) Rasa ingin tahu yaitu anak tersebut senang menanyakan sesuatu, terbuka terhadap situasi asing, senang mencoba hal-hal yang baru.
- 2) Ketersediaan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan guru, tertarik untuk memecahkan masalah-masalah baru.
- 3) Keterbukaan yaitu anak yang senang berargumentasi, senang terhadap pengalaman orang lain.
- 4) Percaya diri yaitu anak yang berani melontarkan berbagai gagasan, tidak mudah dipengaruhi orang lain, kuat pendirian, memiliki kebebasan berkreasi.
- 5) Berani mengambil resiko, yaitu anak yang tidak ragu mencoba hal baru, selalu berusaha untuk berhasil, dan berani mempertahankan.

c. Aspek karya, yang meliputi:

- 1) Permainan, yaitu anak yang berani memodifikasi berbagai mainan, mampu menyusun berbagai bentuk mainan.
- 2) Karangan yaitu anak mampu menyusun karangan, tulisan atau cerita, mampu menggambar hal yang baru, memodifikasi dari yang telah ada.

Dari penjelasan yang telah dijelaskan di atas, akan dapat membantu kita selaku sebagai orang tua atau pendidik/ guru untuk mengidentifikasi anak.peserta didik kita. Sehingga kreativitas yang terdapat didalam dirinya dapat dikembangkan secara optimal. Sebab jika hal ini terabaikan oleh lingkungan sekitarnya, maka mereka akan mengalami hambatan dalam mengembangkan diri/potensinya dikemudia hari.²⁷

8. Pentingnya Kreativitas dalam Kehidupan

Pada dasarnya ilmu pengetahuan, seni dan teknologi akan terus berkembang sejalan dengan perkembangan manusia itu sendiri. Manusia lah yang membuat majunya sebuah peradaban. Dengan potensi yang diberikan Allah, manusia terus mengembangkan diri dan membangun peradabannya.

Melalui ilmu pengetahuan manusia dapat memperbaiki kekurangannya dan menciptakan hal-hal baru yang berdaya guna dalam kehidupan masyarakat banyak. Tanpa dibarengi dengan rasa keingintahuan yang tinggi, keinginan untuk selalu maju dan meningkatkan diri, jiwa pencari pengetahuan yang besar serta ide atau gagasan yang muncul atas pemberian Allah, manusia tidak akan mencapai perkembangan seperti ini. Tanpa kekuatan dari dalam diri manusia yang telah dianugerahkan Allah, tidak akan banyak perubahan dan kemajuan yang terjadi dalam kehidupan kita.

²⁷ Masganti Sit, dkk, (2016), *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktik*, Medan:Perdana Publishing, hal 8.

Apa yang akan terjadi dengan perkembangan peradaban jika yang muncul adalah generasi yang tidak kreatif? Jika kehidupan penuh dengan manusia yang tidak kreatif, maka kita tidak akan berkembang. Kita tidak akan menemukan rumah yang beraneka ragam seperti sekarang, tidak ada kendaraan, pakaian, cara memasak makanan, cara menghadapi cuaca, cara menempuh perjalanan atau mendapatkan informasi dan lain sebagainya.

Jika manusia tidak kreatif, kita tidak akan menemukan karya baru, cara baru, ataupun solusi baru dari kesulitan-kesulitan kita. Tak dapat kita bayangkan jika manusia tidak suka berfikir dan mencoba hal-hal baru, sangat mungkin saat ini kita berada di zaman batu.²⁸

Kreativitas bagi kehidupan kita khususnya bagi anak usia dini itu sangat penting, karena dengan berkreasi orang dapat mewujudkan (mengaktualisasikan) dirinya, dan aktualisasi diri merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam hidup manusia. Kreativitas atau berfikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan.

Bersibuk diri tidak hanya bermanfaat bagi diri pribadi dan lingkungan namun memberikan kepuasan bagi individu yang lainnya. Kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Dalam era pembangunan ini kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan negara bergantung pada sumbangan kreatif, berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan baru, dan teknologi baru. Untuk mencapai hal itu perlu sikap, pemikiran, dan perilaku kreatif dipupuk sejak dini.²⁹

Kreativitas juga diperlukan dalam kehidupan kita, jika seseorang memiliki keahlian atau mampu mengembangkan kreativitas yang orang tersebut miliki, besar kemungkin orang

²⁸Yeni Rachmawati, Euis Kurniati, (2012), *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak TK*, Jakarta: Kencana, hal 3.

²⁹Utami, Munandar, (2012), *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, hal 31-32.

tersebut akan memiliki hasil karya ciptaannya sendiri, pandai mencari jalan keluar saat sedang dalam masalah.

B. Alat Permainan Edukatif

1. Defenisi Alat Permainan Edukatif

Alat permainan adalah segala sesuatu yang bisa merangsang kreativitas yang membuat anak senang. Alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya. Sedangkan alat permainan edukatif adalah alat bermain yang dapat meningkatkan fungsi menghibur dan mendidik. Artinya, alat permainan edukatif adalah sarana yang dapat merangsang aktivitas anak untuk mempelajari sesuatu tanpa anak menyadari, baik menggunakan teknologi modern maupun teknologi sederhana bahkan bersifat tradisional sekalipun. Alat permainan edukatif juga merupakan alat yang dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman tentang sesuatu.

Alat permainan tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan anak. Macam alat permainan sebagai pelengkap untuk bermain sangat beragam. Ada yang bersifat bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, merangkai, membentuk, menyempurnakan suatu desain, menyusun sesuai bentuk utuhnya, dan lain-lain.

Menurut Piaget permainan ialah media yang meningkatkan perkembangan kognitif anak. Misalnya, anak-anak yang baru saja belajar menjumlahkan atau mengalihkan mulai bermain dengan angka melalui cara yang berbeda dan bila mereka berhasil menyelesaikan dengan baik mereka akan tertawa dan merasa bangga.³⁰

³⁰ Khadijah, (2012), *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*, Bandung: Ciptapustaka Media Perintis, hal 136.

Permainan edukatif merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam pembelajaran anak di TK. Persediaan tersebut menunjang terselenggaranya pembelajaran anak secara efektif dan menyenangkan sehingga anak-anak dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya secara optimal.

Seperti yang diungkapkan Mayke Sugianto bahwa permainan edukatif adalah permainan yang dirancang khusus untuk kepentingan pendidikan. Menurut pendapat **Direktorat PAUD** mendefinisikan bahwa permainan edukatif sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak. APE juga dirancang sesuai dengan usia anak dan rencana kegiatan belajar yang sudah disusun. APE tidak harus yang sudah jadi tapi dapat dibuat oleh kader dan juga orang tua. Jadi, APE tidak hanya yang sudah jadi, tetapi dapat juga dibuat sendiri dengan menggunakan bahan-bahan yang sudah tidak dipakai lagi dan mudah didapat disekitar.³¹

Alat permainan buatan atau alat permainan edukatif ialah alat permainan tradisional yang diambil dari bahan-bahan sekitar tempat tinggal. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan (edukatif) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.³²

Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa alat permainan edukatif dapat berupa apa saja yang ada disekitar kita, seperti berbagai macam barang bekas yang masih dapat didaur ulang atau diubah menjadi alat permainan yang memberikan nilai pendidikan didalamnya. Selain itu alat permainan tersebut tidak membahayakan untuk anak saat anak

³¹ Khadijah, (2016), *Pendidikan Prasekolah*, Medan: Perdana Publishing, hal 172..

³² Khadijah, (2015), *Median Pembelajaran Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing, hal 88.

menggunakannya dan dapat merangsang daya imajinasi anak walau dengan barang-barang yang sudah tidak terpakai.

2. Manfaat dan Tujuan Alat Permainan Edukatif

a. Manfaat Alat Permainan Edukatif

Adapun manfaat dari permainan edukatif ialah:

- a. Menciptakan situasi bermain (belajar) yang menyenangkan bagi anak dalam proses pemberian perangsangan indikator kemampuan anak.
- b. Menumbuhkan rasa percaya diri dan membentuk citra diri anak yang positif.
- c. Memberikan stimulus dalam pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar.
- d. Memberikan kesempatan anak bersosialisasi dan berkomunikasi dengan teman sebaya.

b. Tujuan Alat Permainan Edukatif

Adanya berbagai alat permainan edukatif, pada intinya diarahkan untuk mencapai tujuan-tujuan sebagai berikut:

- a. Memperjelas materi yang diberikan.

Pemanfaatan alat permainan edukatif dalam kegiatan belajar anak diharapkan dapat memperjelas materi yang disampaikan oleh guru. Sebagai contoh apabila guru ingin menjelaskan konsep warna-warna dasar seperti merah, biru, hitam, putih, kuning dan lain sebagainya jika penyampaian kepada anak hanya secara lisan atau diceritakan, anak hanya sebatas mampu menirukan ucapan guru tentang berbagai warna tanpa tahu secara nyata bagaimana yang dimaksud warna merah, kuning dan lain sebagainya. Akan sangat berbeda jika guru memanfaatkan alat permainan edukatif misalnya dengan menggunakan Lotto

Warna. Dengan memanfaatkan alat permainan tersebut anak dapat secara langsung melihat, mengamati, membandingkan, memasang, dan mengenali berbagai warna.

- b. Memberikan motivasi dan merangsang anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangannya.

Motivasi dan minat anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen merupakan faktor penting yang menunjang keberhasilan belajar anak. Oleh karena itu harus dilakukan berbagai upaya sehingga motivasi dan minat anak bisa tumbuh dengan baik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk memenuhi hal tersebut adalah dengan memanfaatkan alat permainan edukatif.

- c. Memberikan kesenangan pada anak dalam bermain.

Apabila kita mengamati anak-anak TK yang sedang memainkan alat permainan tertentu dan mereka sangat tertarik untuk memainkannya, mereka tampak sangat serius dan terkadang susah untuk diganggu dan dialihkan perhatiannya pada benda atau kegiatan yang lain. Kondisi tersebut terjadi karena anak-anak merasa senang dan nyaman dengan alat permainan yang mereka gunakan. Alat permainan yang dirancang secara khusus dan dibuat dengan baik akan menumbuhkan perasaan senang anak dalam melakukan aktivitas belajarnya. Jika anak sudah merasa senang dengan kegiatannya, maka belajar tidak lagi dianggap sebagai beban yang ditimpakan guru di pundaknya. Anak mengartikan belajar dengan baik bahwa belajar ternyata tidak selalu dikesankan sebagai kegiatan yang membosankan bahkan menyebalkan tapi justru bermakna dan menyenangkan.³³

Dari penjelasan di atas, ditarik kesimpulan bahwa Alat Permainan Edukatif (APE) adalah alat permainan yang memiliki nilai pendidikan saat digunakan oleh anak. Alat

³³ Badru Zaman, Pengembangan APE untuk TK, PGTK FPI Universitas Pendidikan Indonesia. (Diakses pada tanggal 23 Agustus 2018)

Permainan Edukatif bertujuan untuk memberikan rangsangan ilmu pendidikan kepada anak melalui permainan-permainan yang sudah terancang khusus untuk pendidikan anak. Permainan Edukatif di rancang sesuai dengan batasan ilmu pendidikan anak PAUD. Seperti contoh: Puzzle angka, huruf, mewarnai, balok-balok, kartu kata, dll.

3. Ciri – Ciri Alat Permainan Edukatif

Dunia anak adalah dunia bermain, melalui bermain anak memperoleh pelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, bahasa, seni, sosial, emosi dan perkembangan fisik. Melalui kegiatan bermain dengan berbagai permainan anak dirangsang untuk berkembang secara umum baik perkembangan berfikir, emosi maupun sosial.

Alat permainan edukatif sangat penting bagi anak-anak, disebabkan karena:

1. Alat Permainan edukatif dapat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan pada dirinya.
2. Alat Permainan edukatif mampu meningkatkan kemampuan berkomunikasi bagi anak.
3. Alat Permainan edukatif mampu membantu anak dalam menciptakan hal baru atau memberi inovasi pada suatu permainan.
4. Alat Permainan edukatif mampu meningkatkan cara berfikir anak.
5. Alat Permainan edukatif mampu meningkatkan perasaan anak.
6. Alat Permainan edukatif mampu meningkatkan rasa percaya diri pada anak.
7. Alat Permainan edukatif mampu merangsang imajinasi pada anak.
8. Alat Permainan edukatif dapat melatih kemampuan bahasa pada anak.
9. Alat Permainan edukatif dapat membentuk moralitas anak.

Dalam menentukan Alat permainan edukatif, orang tua atau pendidik harus pintar dalam memilih, karena tidak semua yang harganya mahal dan modern itu bersifat mendidik,

bisa jadi itu hanya menanamkan sifat konsumtif pada anak. Selayaknya orang tua dirumah dan pendidik disekolah dapat memilih dan menyediakan media-media yang dapat mendukung perkembangan kepribadian anak, yang menyangkut fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional anak.

Memilih alat dan perlengkapan bermain dan belajar anak untuk kegiatan kreativitas anak, pendidik dan orang tua sebaiknya memperhatikan ciri dari alat permainan anak.

Menurut Suratno ada tiga ciri utama alat permainan edukatif yaitu:

- a. Alat permainan dapat digunakan berkali-kali dengan berbagai bentuk variasi ataupun cara sehingga anak tidak cepat bosan.
- b. Alat aman digunakan anak-anak atau tidak membahayakan bagi anak.
- c. Alat dapat digunakan secara variatif sehingga dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan dan keterampilan motorikanak.³⁴
- d. Alat permainan multifungsi, menarik daya minat anak, desainnya mudah dan sederhana.
- e. Alat permainan edukatif dapat membantu anak untuk mengembangkan daya imajinasi anak.

4. Jenis-Jenis Alat Permainan Edukatif

Alat Permainan Edukatif diciptakan selain untuk bermain anak bisa juga berguna sebagai pelajaran dan menambah wawasan untuk anak. Adapun jenis-jenis Alat Permainan Edukatif ialah :

- a. APE Ciptaan Montessori

³⁴ Opcit, 89

Adalah alat permainan yang dapat memudahkan anak untuk mengingat konsep-konsep yang akan dipelajari tanpa perlu bimbingan sehingga anak akan dapat bekerja mandiri.

Adapun contohnya seperti puzzle geometri dan silinder.

b. APE Ciptaan Peabody

Adalah alat permainan yang terdiri dari dua boneka tangan. Boneka ini dilengkapi dengan papan magnet, gambar-gambar dan piringan hitam yang berisi lagu dan tema-tema cerita.

c. Balok Cruissenire

George Cruissenire menciptakan balok untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak, pengenalan bilangan, dan untuk meningkatkan keterampilan anak dalam bernalar.

d. APE Ciptaan Froebel

APE ini berupa balok bangunan, yaitu suatu kotak besar berukuran 20 x 20 cm yang terdiri dari balok-balok kecil berbagai ukuran yang merupakan kelipatannya.

e. Boneka Jari

Boneka jari ini terbuat dari kain yang tidak mudah robek dan lembut sifatnya, diantaranya dari kain panel, kain woll, atau kain perca. Untuk membuat boneka jari, kain dibentuk sesuai dengan figur cerita tersebut.

f. Puzzle Besar

Permainan ini dari triplek yang terdiri dari dua bagian dengan ukuran yang sama. Satu bagian di buat dengan lukisan sederhana. Tujuan permainan ini adalah agar anak-anak mengenal bentuk, melatih daya pengamatan dan daya konsentrasi anak, serta melatih keterampilan jari jari anak.

g. Kotak Alfabet

Kotak ini berisi huruf-huruf alfabet yang dibuat diatas potongan karton berukuran 5 x 5 cm. Permainan ini dibuat untuk anak yang berumur 5 tahun yang sedang belajar membaca.

h. Kartu Lambang Bilangan

Kartu ini berisi lambang bilangan 1-50 atau 1-100. Kartu ini dibuat dari bahan kertas dupleks berukuran 5x5 cm. Tujuan permainan ini adalah agar anak mengenal lambang bilangan dan belajar berhitung.

5. Pentingnya Alat Permainan Edukatif

Alat permainan edukatif juga menjadi sebuah kebutuhan yang amat strategis bagi anak-anak karena memiliki nilai pendidikan bagi anak, diantaranya ialah:

1. Dapat Melatih Konsentrasi Anak.

Semakin kecil usia anak, waktu untuk mencurahkan perhatianpun semakin pendek. Sebenarnya, kemampuan orang dewasa juga sangat terbatas.

2. Mengajar dengan lebih cepat.

Waktu untuk menyampaikan pelajaran sering kali sangat terbatas. Bila pelajaran hanya disampaikan dengan kata-kata saja, mungkin malah dapat disalah pahami oleh pendengarnya, belum lagi waktu yang dipakai juga lama.

3. Dapat mengatasi masalah keterbatasan waktu.

4. Dapat mengatasi masalah keterbatasan tempat.

5. Dapat mengatasi keterbatasan bahasa.

6. Dapat membangkitkan emosi manusia.

Menyampaikan suatu berita dengan gambar-gambar akan lebih berhasil dibandingkan hanya dengan kata-kata.

7. Dapat menambah daya pengertian.

Alat peraga dapat membantu murid mengerti dengan baik.

8. Dapat menambah ingatan murid.

Dalam hal tertentu, menjelaskan suatu hal atau masalah dengan menggunakan banyak media yang berhubungan pancaindra akan memperdalam pengalaman belajar serta ingatan murid.

9. Dapat menambah kesegaran dalam mengajar.

Cara mengajar yang monoton membuat orang merasa bosan. Tetapi bila disampaikan dengan bentuk yang berbeda-beda akan memberikan kesegaran pada murid, menambah suasana belajar yang menyenangkan, dan mampu membangkitkan motivasi belajar.

6. Karakteristik Alat Permainan Edukatif

Beberapa karakteristik alat permainan edukatif yang ditetapkan oleh pendidik dalam menerapkan permainan edukatif untuk anak usia dini sebagai berikut:

- a. Diperuntukkan bagi anak usia pra-sekolah (TK/RA)

Permainan yang memang sengaja dibuat untuk merangsang berbagai kemampuan dasar pada anak usia pra-sekolah, jadi dengan begitu permainan disesuaikan dengan perkembangan anak dan kemampuan anak.

- b. Multifungsi

Alat permainan edukatif bisa dilakukan untuk berbagai variasi perkembangan anak, sehingga stimulasi yang didapat anak juga lebih beragam. Selain untuk bermain, alat permainan edukatif juga dapat digunakan untuk belajar dan mencari pengalaman yang baru. Fungsi lain melakukan

permainan edukatif adalah anak akan lebih kreatif, mandiri, sehta, lebih peka sosial, dan dapat melatih emosional anak.

c. Melatih *problem solving*

Dalam memainkan suatu permainan edukatif anak diminta untuk melakukan *problem solving*. Permainan edukatif harus dapat membuat anak berfikir agar dapat meyelesaikan suatu permasalahan.

Misalnya: dalam permainan fisikpun seperti permainan petak umpet anak harus bisa berfikir dimana perkiraan tempat-tempat strategis yang digunakan temannya untuk bersembunyi.

d. Melatih konsep-konsep dasar

Melalui permianan edukatif, anak dilatih untuk mengembangkan kemampuan dasarnya seperti mengenal bentuk, mengenal warna, mengenal mata angin, mengenal aneka macam rasa, dan mengenal perasaan. Permainan edukatif yang seperti ini dapat dilakukan sendiri, berkelompok bersama teman-teman dan bersama guru atau orang tua.

e. Dapat melatih ketelitian dan ketekunan

Dengan permainan edukatif, anak tidak hanya sekedar menikmati mainannya saja tetapi juga dituntut untuk teliti dan tekun ketika mengajarkannya. Permainan edukatif yang dapat melatih ketelitian dan ketekunan seperti bermain, membaca, menulias, mengeja, bermain *puzzle*, bermain musik, bermain berhitung, bermain teka-teki.

f. Merangsang kreativitas

Permainan edukatif ini mengajak anak untuk selalu kreatif lewat berbagai variasi permainan yang dilakukan. Bila sejak kecil anak terbiasa untuk menghasilkan karya, lewat permainan rancang bangun mainan kayu

misalnya. Kelak dia akan lebih berinovasi untuk menciptakan suatu karya tidak hanya mengekor saja.³⁵

C. Penelitian yang Relevan

Dalam mengambil kajian yang relevan penulis mengambil jenis penelitian yang hampir sama, yaitu:

1. Silya Hazdalina dengan judul “Upaya Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Melalui Alat Permainan Edukatif (APE) Kardus di PAUD PUSIKAM CUKUH BALAK Kabupaten Tanggamus”. Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian tindakan kelas kolaboratif dengan menggunakan model penelitian Kemmis dan Mc Taggart. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus, yang dapat disimpulkan bahwa hasil kreativitas peserta didik sebelum dilakukannya penelitian hanya 49.9% saja, namun pada saat dilakukannya penelitian disiklus 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%.
2. Tutik dengan judul “Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Alat Permainan Edukatif pada Kelompok B di RA Taqiyya Mangkubumen, sukoharjo”. Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian tindakan kelas yang bersifat kolaboratif. Penelitian ini memiliki tahapan dalam setiap siklusnya yang terdiri dari “perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*action*), pengumpulan data (*observing*, refleksi (*refrecting*) “. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus, dimana sebelum dilakukannya tindakan kreativitas anak hanya 44.81%, namun pada saat diberikannya tindakan dengan

³⁵Hijriati, Peranan dan Manfaat APE untuk mendukung Kreativitas Anak Usia Dini, Dosen PAUD FKIP Unsyiah Banda Aceh, <https://jurnal.ar-raniry.ac.id> (Diakses pada tanggal 04 September 2018)

menggunakan alat permainan edukatif, kreativitas anak menunjukkan peningkatan, pada siklus I mencapai 60.90% dan siklus ke II peningkatan mencapai 71.71%.

Dari penelitian relevan yang diatas memiliki persamaan dengan penelitian ini yaitu peningkatan kreativitas anak melalui alat permainan edukatif. Selain memiliki persamaan penelitian ini juga memiliki perbedaan dengan penelitian yang relevan diantaranya adalah dari segi penggunaan metode yang digunakan, objek penelitian dan juga pendekatan yang digunakan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Karena data yang dikumpulkan berupa dokumentasi gambar, kata-kata dan bukan bentuk angka-angka hal itu karena disebabkan penerapan metode kualitatif.³⁶

Penelitian kualitatif Menurut Strauss dan Corbin (dalam Salim dan Syhrum) mengatakan penelitian kualitatif adalah suatu jenis penelitian yang prosedur penemuan yang dilakukan tidak menggunakan prosedur statistik atau kuantifikasi. Dalam hal ini penelitian kualitatif adalah penelitian tentang kehidupan seseorang, cerita, perilaku, dan juga tentang fungsi organisasi. Gerakan sosial atau hubungan timbal balik.³⁷

Menurut Bogdan dan Taylor (dalam Salim dan Syahrums) mengatakan metode kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif tentang orang melalui tulisan atau kata-kata yang diucapkan dan perilaku yang dapat diamati. Pendekatan diarahkan pada latar individu secara holistik (utuh). Penelitian kualitatif merujuk pada penelitian yang luas terhadap penelitian sehingga data deskriptif yang berbentuk kata-kata dari orang-orang yang di observasi secara lisan maupun tulisan.

Dalam penelitian ini digolongkan kedalam penelitian inkuiri naturalistik, karena inkuiri yang dilakukan dalam latar alamiah secara realitas, peneliti adalah instrumen kunci,

³⁶Lexy J. Maleong, (2011), *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung; PT Remaja Rosdakarya, hal 26.

³⁷Salim dan Syahrums, (2015), *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Citapustaka Media, hal 41-45.

pengumpulan data dengan menggunakan metode observasi, wawancara serta dokumentasi gambar.³⁸

Penelitian Inkuiri naturalistik ini adalah istilah lain dari penelitian kualitatif (deskriptif) yang mengungkapkan realitas secara alamiah apa adanya, sekalipun demikian penelitian ini tetap saja memberikan makna dibalik peristiwa alamiah yang ditunjukkan subjeknya. Penelitian ini berproses pada proses, oleh karena itu penelitian ini dianggap tepat untuk memecahkan permasalahan penelitian yang berkaitan dengan kegiatan manusia.

Tujuan penelitian naturalistik adalah untuk mengetahui aktualitas, realitas sosial dan persepsi manusia melalui pengakuan mereka yang mungkin tidak diungkap melalui penonjolan pengukuran formal atau pertanyaan penelitian yang telah dipersiapkan terlebih dahulu.

Adapun tahapan-tahapan dalam penelitian inkuiri naturalistik secara umum, yaitu:³⁹

1. Tahap pra-lapangan
 - a. Menyusun rancangan penelitian
 - b. Memilih lapangan penelitian
 - c. Mengurus perizinan
 - d. Menjajaki dan menilai lapangan
 - e. Memilih dan memanfaatkan informan
 - f. Menyiapkan perlengkapan penelitian
 - g. Persoalan etika penelitian
2. Tahap pekerjaan lapangan

³⁸ Salim dan Syahrur, (2015) *Metodologi Penelitian Kualitatif Konsep dan Aplikasi dalam Ilmu Sosial, Keagamaan dan Pendidikan*, Bandung: Ciptapustaka Media, hal 63.

³⁹ Lexy J. Maleong, (2010), *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, hal 126.

- a. Memahami latar penelitian dan persiapan diri
 - b. Memasuki lapangan
 - c. Berperan serta sambil mengumpulkan data
3. Tahap analisis data

B. Partisipan dan *Setting* Penelitian

1. Partisipan

Penelitian ini mengungkapkan fakta berdasarkan data yang diperoleh dari partisipan yang meliputi kepala sekolah, tenaga pendidik, dan orang tua siswa sebagai subjek penelitian dengan didukung informasi dari kepala sekolah, tenaga pendidik, dan orang tua siswa.

Karena yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah implementasi alat permainan edukatif (APE) dalam meningkatkan kreativitas anak, sehingga yang menjadi subjek penelitian adalah kepala sekolah, tenaga pendidik, dan orang tua siswa.

2. *Setting* Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di sekolah RA Nurul Amal Kec.Tanjung Morawa Kab.Deli Serdang.Sekolah ini dipilih karena sekolah ini menggunakan alat permainan edukatif dalam meningkatkan kreativitas anak dan juga karena letaknya dekat dengan rumah penulis sehingga dapat menghemat waktu, tenaga dan materi dari penulis.

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian kualitatif dapat dilakukan setelah peneliti memulai masa pra-pengumpulan data yaitu pada saat peneliti berada dilapangan.⁴⁰ Pengumpulan data dalam penelitian kualitatif ini menggunakan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi. Untuk mengumpulkan data dalam kegiatan penelitian diperlukan cara-cara atau teknik pengumpulan data tertentu, sehingga proses penelitian dapat berjalan lancar.

Teknik pengumpulan data adalah langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.⁴¹

Dalam penelitian ini sendiri, proses pengumpulan data dilakukan dengan teknik sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis fenomena-fenomena yang diteliti.observasi ini dipersiapkan secara sistematis tentang apa yang akan diobservasi. Peneliti dapat melakukan pengamatan dengan bebas.

Teknik observasi digunakan untuk mengetahui secara langsung bagaimana pelaksanaan alat permainan edukatif (APE) dalam mengembangkan kreativitas anak disekolah RA Nurul Amal. Peneliti akan mempersiapkan lembar observasi. Intrument yang digunakan dalam observasi yaitu: *field notes* (catatan lapangan), *tustel/kamera (Handphone)*, dan alat tulis sebagai catatan tambahan.

⁴⁰ Burhan Bugar, (2007), *Penelitian Kualitatif komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya*, Jakarta: Prenada Media Group, hal 143.

⁴¹Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta, hal 308.

2. Wawancara

Metode wawancara adalah percakapan antara dua orang melalui tatap muka secara langsung yang bertujuan untuk menggali dan mendapatkan informasi untuk suatu tujuan tertentu.⁴²Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang telah diteliti, tetapi juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam.

Pada penelitian ini wawancara dilakukan dengan cara terbuka, hal ini dilakukan bertujuan agar mendapatkan data yang jelas tentang alat permainan edukatif terhadap kreativitas anak di RA Nurul Amal.

Wawancara yang dilakukan dengan mengajukan sejumlah pertanyaan-pertanyaan terlebih dahulu disusun sedemikian rupa. Dalam wawancara ini yang menjadi sasaran wawancara adalah kepala sekolah RA Nurul Amal, tenaga pendidik RA Nurul Amal, dan orang tua siswa RA Nurul Amal.

Adapun instrument yang digunakan dalam wawancara yaitu buku catatan, tape recorder, kamera. Hasil dari wawancara berupa pertanyaan yang telah disiapkan dan harus langsung dicatat agar tidak lupa bahkan hilang.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah salah satu metode pengumpulan data kualitatif dengan melihat atau menganalisis dokumen-dokumen yang dibuat oleh subjek sendiri atau oleh orang lain tentang subjek.

⁴² Arikunto Suharsini, (2006), *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Yogyakarta: Rineka Cipta, hal 145.

Dokumentasi juga merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya: catatan harian, sejarah kehidupan (*histories*), cerita, biografi, peraturan, kebijakan.⁴³

Analisis dokumen dilakukan untuk mengumpulkan data yang bersumber dari arsip dan dokumen, meliputi: Program tahunan kepala sekolah, buku profil sekolah, data guru, data siswa, buku kurikulum sekolah, data sarana dan prasarana, struktur organisasi sekolah, struktur organisasi tenaga pendidik. Instrumen yang digunakan dalam dokumentasi yaitu *tustel/kamera (Handphone)*, dan lembar blangko *cheeklist* dokumentasi.

D. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasi data kedalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari serta membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.⁴⁴

Dalam penelitian ini teknik analisis data adalah sebuah kegiatan untuk mengatur, mengurutkan, mengelompokkan, memberi kode atau tanda, dan mengategorikannya sehingga diperoleh suatu temuan berdasarkan fokus atau masalah yang ingin dijawab. Setelah data yang diperlukan terkumpul dengan menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, selanjutnya peneliti melakukan pengolahan atau analisis data.

⁴³ Suharsimi Arikunto, (2013), *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta, hal 274.

⁴⁴ Sugiyono, (2016), *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, Bandung: Alfabeta, hal 335.

Setelah data dikumpulkan dari lokasi penelitian melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi maka dilakukan pengelompokkan dan pengurangan yang tidak penting. Setelah dilakukan analisis penguraian dan penarikan kesimpulan. Data yang telah diorganisasikan kedalam suatu pola dan membuat kategorinya, maka data diperoleh dengan menggunakan analisis data model Miles dan Hberman yaitu:

1. Reduksi Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan reduksi data yang diperoleh dari wawancara dan observasi yaitu dengan menggolongkan, mengarahkan, dan mereduksi data yang dianggap tidak perlu, kemudian dilakukan pengkodean.

2. Penyajian Data

Penyajian data merupakan pengumpulan informasi yang tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan data yang dianalisis dan disajikan dalam bentuk tabel, dan struktur yang menggabungkan informasi yang disusun dalam suatu bentuk sehingga dapat dengan mudah peneliti mengetahui apa saja yang terjadi untuk menarik kesimpulan.

3. Kesimpulan

Setelah data disajikan, maka proses selanjutnya adalah penarikan kesimpulan, proses verifikasi dalam hal ini adalah tinjauan ulang terhadap catatan lapangan, tukar pikiran dengan teman sejawat untuk mengembangkan kesepakatan antar subjek.

E. Pemeriksaan atau Pengecekan Keabsahan Data.

Dalam penelitian kualitatif faktor keabsahan data menjadi hal yang sangat penting. Karena hasil penelitian tidak akan ada artinya jika tidak memiliki pengakuan ataupun

kepercayaan dari orang lain. Untuk memperoleh pengakuan terhadap hasil penelitian maka dilakukan pemeriksaan dan pengecekan data yang terdiri dari: 1). Kredibilitas (*credibility*), 2). Keteralihan (*transferability*), 3).Ketergantungan (*dependability*), 4).Ketegasan (*confirmability*).

1) Kredibilitas (*Credibility*)

Kredibility yaitu peneliti melakukan pengamatan sedemikian rupa dengan hal-hal yang berkaitan dengan implementasi alat permainan edukatif (APE) dalam mengembangkan kreativitas anak, sehingga tingkat kepercayaan penemuan dapat dicapai.Selanjutnya peneliti mempertunjukkan derajat kepercayaan.Hasil penelitian dengan penemuan dengan melakukan pembuktian pada kenyataan yang sedang diteliti.Hal ini dapat dilakukan dengan ketekunan pengamatan dan pemeriksaan melalui triangulasi. Triangulasi menurut Moleong adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan pengecekan sumber lain untuk pembandingan, yaitu penggunaan: a) sumber, b) metode, c) penyidik dan, d) teori dalam penelitian secara kualitatif. Artinya teknik triangulasi adalah sebagai upaya untuk menghilangkan perbedaan-perbedaan konstruksi kenyataan yang ada dalam konteks pengumpulan data tentang berbagai kejadian dan hubungan dari berbagai pandangan, dengan kata lain bahwa pihak peneliti dapat melakukan *check and recheck* temuan-temuan yang didapat.⁴⁵

2) Keteralihan (*Transferability*)

Generalisasi penelitian kualitatif tidak mempersyaratkan asumsi-asumsi seperti rata-rata populasi dan rata-rata sampel atau asumsi kurva norma. Keteralihan memperhatikan kecocokan arti fungsi unsur-unsur yang terkandung dalam fenomena studi dan fenomena lain

⁴⁵ Rosady Ruslan.(2008). *Metode Penelitian: public relations & Komunikasi*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada, h.219-220.

diluar lingkup studi. Cara yang ditempuh untuk menjamin ketarihan ini adalah dengan melakukan uraian rinci dari data teori, atau dari kasus ke kasus lain, sehingga pembaca dapat menerapkannya dalam konteks yang hampir sama.

3) Ketergantungan (*Dependability*)

Dalam penelitian ini ketergantungan di bangun dari pengumpulan data dan analisis data lapangan serta saat penyajian data laporan penelitian. Dalam pengembangan desain keabsahan data di bangun dari pemilihan kasus dan fokus, melakukan orientasi lapangan dan pengembangan konseptual.

4) Keteralihan (*Confirmability*)

Ketegasan akan lebih mudah diperoleh apabila di lengkapi dengan catatan pelaksanaan keseluruhan proses dan hasil penelitian, karena penelitian melakukan penelusuran audit, yakni dengan mengklasifikasikan data-data yang sudah diperoleh kemudian mempelajari lalu peneliti menuliskan laporan hasil penelitian.

BAB IV

TEMUAN DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

A. TEMUAN UMUM PENELITIAN

1. Sejarah Berdirinya Raudhatul Athfal Nurul Amal Kecamatan Tanjung Morawa

Raudhatul Athfal Nurul Amal adalah salah satu sekolah RA Swasta yang tepatnya terletak di Jalan Batang Kuis Dusun XI Desa Bnagun Sari Baru Kecamatan Tanjung Morawa. RA Nurul Amal didirikan oleh Bapak Drs. H. Alman selaku Ketua Yayasan pada tahun 2006. Tujuan didirikannya Raudhatul Athfal Nurul Amal ialah untuk menciptakan generasi yang cerdas yang berakhlakul karimah dan tumbuh sebagai tunas-tunas bangsa yang sesuai dengan cita-cita bangsa.

Pada awalnya, sebelum berdirinya Raudhatul Athfal Nurul Amal ini telah berdiri sebuah bangun MDA Nurul Amal diatas tanah yang sama. Namun, karena luas tanah yang cukup luas maka Bapak Alman tergerak hatinya untuk membangun sekolah RA diatas tanah yang sama ditambah lagi karena letak tanah ini yang cukup strategis tidak dipinggir jalan raya sehingga lebih aman untuk anak-anak usia dini sehingga dibangunlah sekolah Pra-Sekolah yaitu Raudhatul Athfal Nurul Amal. Mulanya aktivitas sekolah RA Nurul Amal dilakukan 2 kali dalam sehari, jam pertama dilakukan pada pagi hari dan jam kedua dilakukan pada sore hari. Hal itu dilakukan karena banyaknya minat orang tua yang ingin anaknya mendapatkan ilmu Pendidikan dan Ilmu Agama sehingga disore hari orang tua memasukkan anaknya ke RA Nurul Amal sekolah sore. Tetapi ini tidak berlangsung lama hanya setahun saja, melihat anak-anak yang jenuh dengan kegiatan tersebut dan mulai berkurangnya minat dikarenakan sekolah sore, maka pihak yayasan merubah jadwal pembelajaran sehingga kegiatan RA hanya dilakukan di pagi hari saja. Walau telah berubah sistem, peminat RA Nurul Amal terus

meningkat setiap tahunnya, hingga pada saat ini RA Nurul Amal telah memiliki siswa dengan jumlah 48 siswa.⁴⁶

2. Visi Raudhatul Athfal Nurul Amal

Adapun visi dari Raudhatul Athfal Nurul Amal ialah “Menyiapkan dan Mewujudkan Generasi Muslim yang Bertakwa, Berakhlakul Mulia, Cerdas, Terampil, Kreatif, Inovatif, dan Bertanggung Jawab”.

3. Misi Raudhatul Athfal Nurul Amal

Sejalan dengan visi tersebut maka misi dari Raudhatul Athfal Nurul Amal adalah:

- a. Mendakwahkan Pesan-pesan Al-quran sebagai pola pembentukan karakter santri yang berakhlakul karimah.
- b. Terlaksananya ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan kemampuan dan perkembangan anak didik.

4. Tujuan Berdirinya Raudhatul Athfal Nurul Amal

Untuk menyiapkan dan mewujudkan generasi muslim yang bertakwa kepada ALLAH SWT, berakhlak mulia, cerdas, terampil, kreatif, inovatif dan bertanggung jawab. Perkembangan jumlah siswa dari tahun ketahun mengalami peningkatan yang baik hingga sekarang terus bertambah. Ini membuktikan bahwa antusia masyarakat untuk memasukkan anaknya ke Raudhatul Athfal Nurul Amal, dikategorikan BAIK. Untuk menambah kualitas dan sistem pendidikan dan pembelajaran, RA Nurul Amal Sering Mengikuti kegiatan-kegiatan yang sering diselenggrakan oleh pemerintah.

⁴⁶ Wawancara dengan kepala sekolah Umi Amah pada tanggal 20 Agustus 2018 pukul 08.00 WIB di RA Nurul Amal Kec. Tanjung Morawa.

5. Guru dan Tenaga Kependidikan Serta Rencana Pengembangan

Raudhatul Athfal Nurul Amal berlokasi di jalan Batang Kuis pasar VIII Dusun XI Desa Bangun Sari Baru Kec. Tanjung Morawa. Telah melaksanakan aktivitas pengajaran secara baik dengan melihatkan komponen-komponen yang ada di sekolah ini, mulai dari kepala sekolah, guru dan siswa serta komponen-komponen lain yang terlibat dalam kegiatan-kegiatan pengajaran disekolah ini. Maju mundurnya RA Nurul Amal sangat erat hubungannya dengan para pendidikan dan pengajaran serta masyarakat disekitarnya. Keadaan guru dan tenaga kependidikan lainnya telah tersedia dengan kualitas yang baik. RA Nurul Amal memiliki personil sekolah yang berjumlah 7 orang, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 1.⁴⁷

Tabel 4.1

Data Personil Sekolah

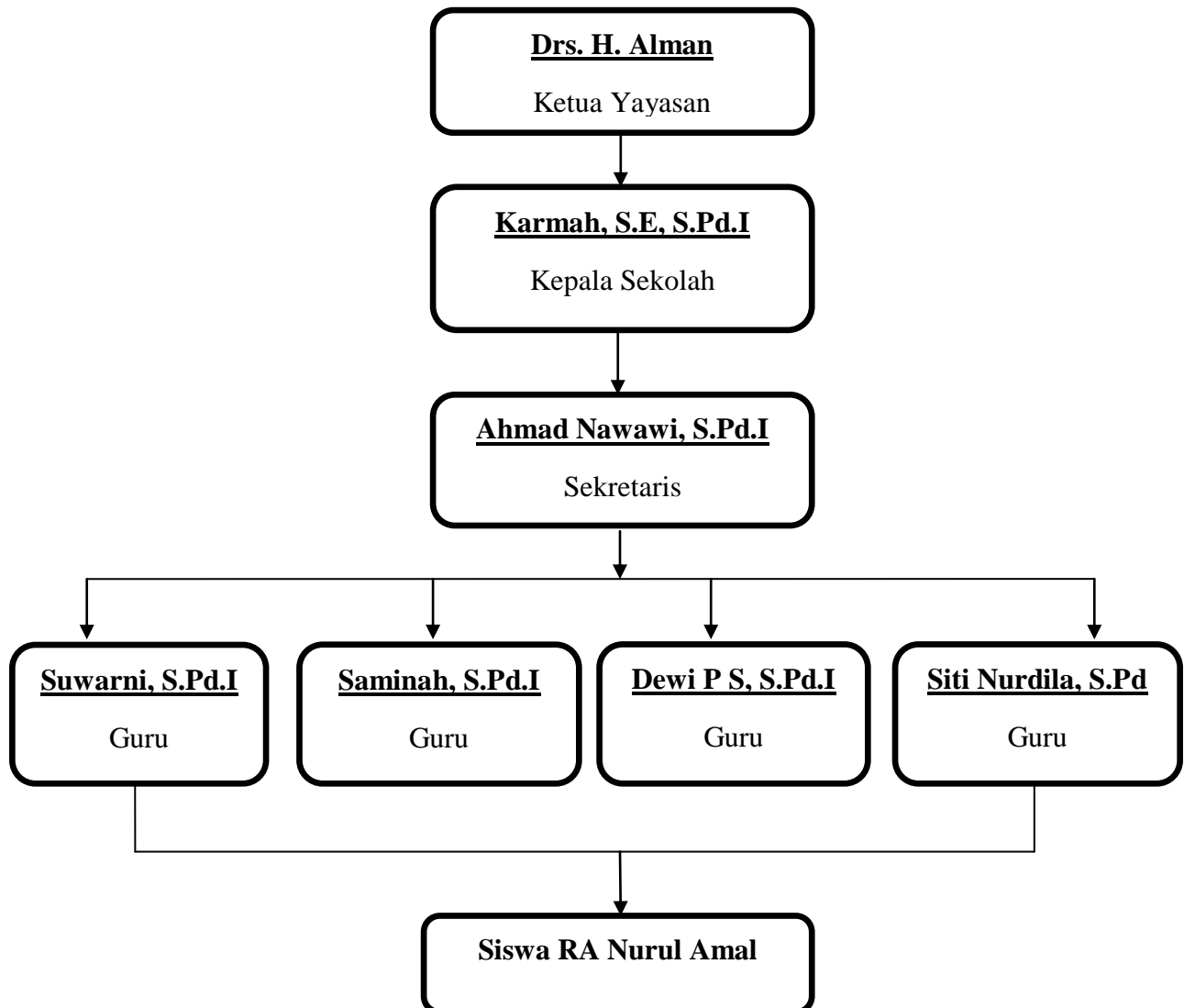
No	Nama	Jabatan	Kualitas Pendidikan
1	Drs. H. Alman	Ketua Yayasan	S.1
2	Karmah, S.E, S.Pd.I	Kepala Sekolah	S.1
3	Ahmad Nawawi, S.Pd.I	Sekretaris	S.1
4	Suwarni, S.Pd.I	Guru	S.1
5	Saminah, S.Pd.I	Guru	S.1
6	Dewi Puspita Sari	Guru	S.1
7	Siti Nurdila	Guru	S.1

Sumber: Data Statistik RA Nurul Amal Tahun 2018 – 2019.

⁴⁷ Sumber data diperoleh dari Data Statistik RA Nurul Amal Kec. Tanjung Morawa.

Kehadiran guru di RA Nurul Amal sebagai pendidik adalah karena jabatan yang memperoleh wewenang dan limpahan tugas dan tanggung jawab pendidikan dari orang tua, dengan asumsi bahwa guru memiliki berbagai kelebihan atau keahlian, baik dalam lapangan kerohanian, pengetahuan, kecakapan maupun pengalaman.

6. Struktur Organisasi



Gambar 4.1

Struktur Organisasi RA Nurul Amal⁴⁸

⁴⁸ Sumber data diperoleh dari dokumen milik sekolah RA Nurul Amal pada tahun 2018.

7. Keadaan Sarana dan Prasarana

Tanah RA Nurul Amal sepenuhnya milik yayasan. Luas area seluruhnya adalah 1405 m². Seperti yang telah dijelaskan di awal, sebelum berdirinya RA Nurul Amal telah dibangun MDA Nurul Amal dan dikarenakan tanahnya yang masih cukup luas maka dibangunlah RA Nurul Amal. Dengan halaman sekolah yang luas dan memiliki pagar yang permanen. Sarana dan prasarana yang dimiliki RA Nurul Amal sangat besar peranannya dalam upaya mengantarkan anak didik ketingkat pencapaian tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Siswa tidak akan bisa belajar dengan baik bila sarana dan prasarana di RA Nurul Amal tidak memadai. Sebaliknya, jika sarana dan prasarana pendidikan RA Nurul Amal tidak ada, maka proses belajar mengajar tidak akan kondusif. Adapun sarana dan prasarana yang saat ini dimiliki RA Nurul Amal dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel. 4.2

Kepemilikan Tanah (Status Kepemilikan dan Penggunaannya)⁴⁹

No	Status Kepemilikan	Luas Tanah (m ²) Menurut Status Sertifikat		
		Bersertifikat	Belum Bersertifikat	Total
1	Hak Milik Sendiri	1		1
2	Wakaf			
3	Hak Guna Bangunan			

⁴⁹ Sumber data diperoleh dari dokumen milik sekolah RA Nurul Amal tahun 2018

Tabel 4.3
Jumlah dan Kondisi Bangunan ⁵⁰

No	Jenis Bangunan	Jumlah Ruangan Menurut Kondisi				Status Kepemilikan
		Baik	Rusak Ringan	Rusak Sedang	Rusak Berat	
1	Ruang Kelas	2				1
2	Ruang Kepala Sekolah	1				1
3	WC Guru	1				1
4	WC Siswa	2				1
5	Kantin	1				1

Ket:

Status Kepemilikan : 1. Milik Sendiri

2. Bukan Milik Sendiri

⁵⁰ Sumber data diperoleh dari dokumen sekolah milik RA Nurul Amal tahun 2018.

Tabel 4.4
Sarana Prasarana Pendukung Pembelajaran⁵¹

No	Jenis Sarana dan Prasarana	Jumlah Sarana dan Prasarana Menurut Kondisi	
		Baik	Rusak
1	Kursi Siswa	45	
2	Meja Siswa	31	
3	Papan Tulis	2	
4	Meja Guru di Ruang Kelas	1	
5	Kursi Guru di Ruang Kelas	2	
6	Lemari di Ruang Kelas	2	
7	<i>Wastaple</i> / Tempat Cuci Tangan	1	
8	Papan Pengumuman	1	
9	Rak Sepatu Anak	4	
10	Halaman Bermain	1	
11	Perosotan	2	
12	Putaran	1	
13	Ayunan	4	
14	Mangkok Putar	1	
15	Jungkat – Jungkit	1	

⁵¹ Sumber data diperoleh dari dokumen milik sekolah RA Nurul Amal tahun 2018

16	Alat Permainan Edukatif (APE)		
	a. Puzzle	30 buah	
	b. Congklak	2 buah	
	c. Kartu huruf	26 buah	
	d. Bongkar pasang	5 buah	
	e. Balok	5 buah	
	f. Kartu kata	2 paket	
	g. Puzzle geometri	10 buah	

Table 4.5

Sarana Prasarana Pendukung Lainnya⁵²

No.	Jenis Sarana dan Prasarana	Jumlah Sarana dan Prasarana Menurut Kondisi	
		Baik	Rusak
1	Printer	1	
2	Meja Guru dan Pegawai	2	
3	Kursi Guru dan Pegawai	8	
4	Kotak Obat (P3K)	1	
5	<i>Soundsystem</i>	1	
6	DVD	1	

⁵² Sumber data diperoleh dari dokumen milik sekolah RA Nurul Amal pada tahun 2018.

8. Kurikulum Sekolah

untuk memenuhi amanat undang-undang dan guna mencapai tujuan pendidikan nasional pada umumnya, serta tujuan pendidikan sekolah pada khususnya, RA Nurul Amal sebagai lembaga pendidikan tingkat dapat melaksanakan program pendidikannya sesuai dengan karakteristik, potensi dan kebutuhan peserta didik. Untuk itu, dalam pengembangannya melibatkan seluruh warga sekolah dengan koordinasi kepada masyarakat sekitar di lingkungan sekitar sekolah. Kegiatan RA Nurul Amal dilaksanakan berdasarkan kurikulum yang ada dengan ketentuan sebagaimana diuraikan pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.6

Kurikulum

Semester	Tema	Alokasi Waktu RA - B
I	1. Diri Sendiri (Aku makhluk ciptaan Allah SWT, Aku anak Indonesia, Panca Indraku).	3
	2. Lingkungan (Keluargaku, Rumahku, Sekolahku, dan Lingkungan Sekitar).	3
	3. Kebutuhan (Makanan, Minuman, Pakaian, Kesehatan, dan Kebersihan).	4
	4. Binatang (Halal dan Haram)	2
	5. Tanaman (Jenis Tanaman, dan Manfaat Tanaman).	2
	6. Rekreasi (Wisata Alam, Lokasi Hiburan dan Alat Transportasi).	3
II	1. Kendaraan (Darat, Laut, dan Udara).	3

	2. Pekerjaan (Profesi dan Jenis Pekerjaan).	3
	3. Api, Air, Udara	2
	4. Alat Komunikasi (Media Elektronik dan Media Cetak).	2
	5. Negeraku (Indonesia Negeraku, dan Kehidupan di Negeraku).	3
	6. Alam Semesta (Benda-benda Langit, Gejala Alam, dan Bencana Alam).	3
Jumlah		34

Sumber: Data Statistik RA Nurul Amal Tahun 2018-2019

B. Temuan Khusus Penelitian

Deskripsi yang berkenaan dengan hasil penelitian ini, disusun berdasarkan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan dalam penelitian melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Diantaranya pertanyaan-pertanyaan ataupun masalah-masalah dalam penelitian ini ada 4 hhal yaitu:

1. Bagaimana pelaksanaan Alat Permainan Edukatif (APE) di RA Nurul Amal Kec. Tanjung Morawa T.A 2018/2019 ?
2. Bagaimana perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Nurul Amal Kec. Tanjung Morawa T.A 2018/2019 ?
3. Faktor-faktor apa saja yang mendukung dan menghambat perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Nurul Amal Kec. Tanjung Morawa T.A 2018/2019 ?

4. Apa kendala-kendala dan solusi yang dihadapi oleh guru dalam meningkatkan perkembangan kreativitas dengan menggunakan APE untuk anak usia 5-6 tahun di RA Nurul Amal Kec. Tanjung Morawa T.A 2018/2019 ?

1. Pelaksanaan Alat Permainan Edukatif (APE) di RA Nurul Amal Kec. Tanjung Morawa.

Dalam pelaksanaan Alat Permainan Edukatif (APE) haruslah bertujuan penting bagi anak dan sesuai dengan ketentuan dari ciri-ciri Alat Permainan Edukatif (APE) yaitu meliputi:

1. Pelaksanaan Alat Permainan Edukatif dapat membantu anak mengembangkan kemampuan pada dirinya.
2. Guru mengarahkan anak-anak pada saat pelaksanaan APE dilaksanakan.
3. Pelaksanaan APE dilaksanakan secara berkelompok sehingga anak-anak mudah memahami penjelasan dari guru.
4. Guru mengikut sertakan anak dalam pelaksanaan APE.
5. Guru menjelaskan kepada anak tentang apa yang ditanyakan anak.
6. Siswa yang aktif pada saat pelaksanaan APE dilakukan akan diberikan tambahan nilai dari guru sebagai apresiasi guru kepada anak.
7. Guru menggunakan APE sesuai dengan Tema yang sedang dijalani.
8. Permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi anak.



Pelaksanaan Alat Permainan Edukatif di RA Nurul Amal Kec.Tanjung Morawa dapat dibuktikan dengan hasil wawancara dengan ibu Saminah selaku guru di kelompok B tentang pelaksanaan APE di RA Nurul Amal Kec. Tanjung Morawa adalah sebagai berikut:

“Menurut saya pelaksanaan Alat Permainan Edukatif di RA Nurul Amal ini berjalan dengan sangat baik karena anak tidak hanya bermain saja namun juga dapat belajar dengan alat permainan yang telah tersedia di sekolah. Pelaksanaannya dilakukan di sela-sela waktu belajar sebagai penghilang kebosanan anak serta hari jumat dan sabtu, kegiatan ini dilakukan sebagai pengembangan diri anak, bagi anak yang ikut aktif saat permainan dilaksanakan saya akan memberikan nilai tambahan kepada anak. Disamping bermain anak juga akan mendapatkan pelajaran yang sulit didapatnya pada saat jam belajar sehingga dapat membantu anak dengan permainan tersebut. Disini telah tersedia banyak APE yang dapat mendukung kemampuan anak seperti APE *Puzzle*, Congklak, Susun Balok, Susun Kata dan Lain sebagainya.”⁵³

Selaras dengan wawancara diatas, ibu Dewi juga menyampaikan hal yang sama diantaranya:

“Menurut saya pelaksanaan Alat Permainan Edukatif sudah berjalan dengan sangat baik.Siswa dapat bermain dengan permainan sambil belajar dengan teman-teman mereka.Seperti, anak sudah mampu membedakan bentuk-bentuk dari huruf alfabet dan bentuk-bentuk dari angka.Tanpa mereka sadari, permainan yang mereka mainkan mampu menambah wawasan mereka.”⁵⁴

⁵³ Wawancara dengan guru kelompok B Ibu Saminah, pada tanggal 29 Agustus 2018, pukul 09.30 WIB di RA Nurul Amal.

⁵⁴ Wawancara dengan guru kelompok B Ibu Dewi, pada tanggal 30 Agustus 2018, pukul 10.00 WIB di RA Nurul Amal.

Seiring dengan pernyataan di atas, kepala sekolah juga memberikan pernyataan terhadap pelaksanaan Alat Permainan Edukatif di RA Nurul Amal Kec. Tanjung Morawa sebagai berikut:

“Pelaksanaan permainan edukatif di RA ini sudah berjalan lama sejak berdirinya RA ini, ditambah lagi kegiatan Permainan Edukatif ini dilakukan secara rutin disela-sela waktu belajar sebagai penghilang kejenuhan anak dalam belajar serta pada hari jumat dan sabtu sebagai pengembangan diri untuk anak. Telah banyak permainan-permainan edukatif yang diterapkan oleh guru untuk menunjang seluruh aspek-aspek pada diri anak. Seperti pada pengetahuan anak, sosial emosional anak, serta fisik motorik anak. Selain itu siswa-siswi RA ini juga sering mengikuti kegiatan perlombaan.”⁵⁵

Dari hasil pengamatan, suasana pelaksanaan Alat Permainan Edukatif di RA Nurul Amal sangatlah kondusif yaitu guru inti dan pendamping saling bekerjasama dalam melaksanakan Alat Permainan Edukatif kepada anak dan bagi anak yang aktif dalam pelaksanaan permainan guru akan memberikan nilai tambahan sebagai apresiasi guru kepada anak yang aktif.

Selaras dengan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru dan kepala sekolah, hal serupa juga dikatakan oleh beberapa orang tua murid. Berikut petikan hasil wawancara dengan beberapa orang tua diantaranya sebagai berikut:

Ibu Sri selaku orang tua murid mengatakan bahwa:

“Menurut saya permainan-permainan disekolah ini lumayan banyak sehingga waktu jam istirahatpun anak-anak bermain dengan permainan yang disediakan disekolah seperti permainan bongkar pasang huruf dan angka. Jadi sewaktu jam istirahat anak tidak lari-lari kesana kesini, namun bermain sambil belajar.”⁵⁶

⁵⁵ Wawancara dengan Kepala Sekolah RA Nurul Amal ibu Karma, pada tanggal 31 Agustus 2018, pukul 10.30 WIB di RA Nurul Amal.

⁵⁶ Wawancara dengan orang tua murid, Ibu Sri, pada tanggal 03 September 2018 pukul 08.20 WIB.

Sejalan dengan pendapat diatas, ibu Wati juga berpendapat bahwa:

“Disekolah ini, pada saat jam istirahat anak jarang bermain diluar kelas seperti lari-lari kesana-sini walaupun ada mereka main jungkat-jungkit, perosotan, ayunan dan lainnya. Anak-anak lebih suka bermain di kelas dengan permainan-permainan yang tersedia. Seperti permainan congklak, susun-susun huruf, bongkar pasang, jadi waktu bermain mereka juga dapat ilmu.”⁵⁷

Maka dari hasil wawancara dan pengamatan diatas penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa guru melaksanakan permainan sebagai sarana pengembangan diri anak, dan pelaksanaan secara langsung kepada siswa dengan model berkelompok, permainan dilaksanakan disaat sela-sela belajar sebagai penawar kejenuhan dan kebosanan anak serta di hari jumat dan sabtu sebagai pengembangan diri anak, guru menjelaskan terlebih dahulu kepada anak agar anak mudah memahami permainan tersebut. guru mengikut sertakan anak dan menjawab pertanyaan anak tentang permainan-permainan yang sedang dilaksanakan. Guru melaksanakan permainan sesuai dengan tema yang sedang berjalan sesuai dengan kurikulum.

2. Perkembangan Kreativitas Anak Kelompok B di RA Nurul Amal Kec. Tanjung Morawa.

Perkembangan kreativitas adalah keahlian atau kemampuan seseorang dalam menciptakan sesuatu dari imajinasi yang dimiliki sesuai dengan kemampuan dan tingkat kematangan pemikirannya. Perkembangan kreativitas tersebut dapat berkembang dengan baik jika orang tersebut dapat melatih dan mengasah imajinasinya dengan baik.

⁵⁷ Wawancara dengan orang tua murid, Ibu Wati, pada tanggal 04 September 2018 pukul 09.00 WIB.

Seperti dari hasil wawancara dengan ibu Saminah, selaku guru di Kelompok B menyatakan bahwa:

“Perkembangan kreativitas anak di RA Nurul Amal sudah lumayan bagus dan kemampuan kreativitas yang dimiliki anak-anak RA Nurul Amal juga berkembang sesuai dengan kemampuan anak masing-masing dan sesuai umur anak-anak pada umumnya.”⁵⁸

Sependapat dengan pernyataan di atas, ibu Dewi selaku guru pendamping juga mengatakan bahwa:

“Selama saya mengajar di RA Nurul Amal, kemampuan kreativitas anak-anak berkembang dengan sangat baik sesuai dengan kemampuan umur anak pada umumnya. Walau ada sebagian anak yang kreativitasnya belum berkembang dan masih ada beberapa anak yang terlambat perkembangan kreativitasnya, namun tidak membuat anak-anak malas untuk belajar.”⁵⁹

Sejalan dengan pendapat diatas, kepala sekolah yaitu ibu Karmah juga mengatakan bahwa:

“Perkembangan Kreativitas anak di RA Nurul Amal juga sudah banyak perubahan, sudah mulai bagus dan berkembang dengan baik sesuai dengan usia dan kemampuan anak. Bahkan anak-anak lebih cenderung dengan kegiatan kreativitas seperti adanya lomba-lomba mewarnai, anak ikut serta dalam kegiatan lomba tersebut.”⁶⁰

Sependapat dengan hasil wawancara dengan kepala sekolah dan guru-guru, maka hasil dari observasi langsung adalah sebagai berikut:⁶¹

- a. Guru membuat penilaian perkembangan peserta didik untuk melihat kemampuan kreativitas anak.

⁵⁸ Wawancara dengan guru kelompok B Ibu Saminah, pada tanggal 29 Agustus 2018, pukul 09.30 WIB di RA Nurul Amal.

⁵⁹ Wawancara dengan guru kelompok B Ibu Dewi, pada tanggal 30 Agustus 2018, pukul 10.00 WIB di RA Nurul Amal.

⁶⁰ Wawancara dengan Kepala Sekolah RA Nurul Amal ibu Karma, pada tanggal 31 Agustus 2018, pukul 10.30 WIB di RA Nurul Amal.

⁶¹ Hasil observasi oleh peneliti pada tanggal 27 Agustus 2018, pukul 10.00 WIB di RA Nurul Amal.

- b. Guru membuat nilai tambahan kepada anak yang aktif dan ikut serta dalam kegiatan sebagai apresiasi guru kepada anak.
- c. Guru membuat Rencana Program Pembelajaran Harian.

Sesuai dengan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru dan kepala sekolah hal serupa juga dilakukan oleh beberapa orang tua murid. Berikut petikan hasil wawancara dengan beberapa orang tua murid diantaranya adalah sebagai berikut:

Ibu Sri selaku orang tua murid mengatakan bahwa:

“Alhamdulillah, perkembangan yang terjadi pada diri anak saya meningkat, sekarang dia lebih aktif dan semangat lagi belajar, terkadang dia suka meminta saya untuk membelikannya alat-alat mewarnai, mainan bongkar pasang, dan sebagainya.”⁶²

Ibu Wati mengatakan:

“Menurut saya sebagai orang tua kemampuan kreativitas anak saya meningkat walau pada mulanya anak saya malas sekali untuk belajar, untuk melakukan kegiatan sekolah dan hal-hal lain. Tapi semenjak guru menerapkan belajar dengan permainan-permainan itu, anak jadi semangat dan lebih giat lagi. Bahkan di rumah dia suka bermain-main dengan imajinasinya seperti berpura-pura menjadi guru, dan bahkan berpura-pura jadi seorang dokter yang sedang membantu pasien yang sedang sakit.”⁶³

Berdasarkan pernyataan, observasi dan wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan kreativitas anak di RA Nurul Amal meningkat dengan baik sesuai dengan taraf anak usia normal pada umumnya dan setiap tahunnya mengalami peningkatan, dan peningkatan kreativitas anak disebabkan oleh guru-guru yang mempunyai keahlian dalam mengajar dan keahlian dalam mengaplikasikan permainan-permainan edukatif dalam pembelajaran sehingga minat belajar anak meningkat.

⁶² Wawancara dengan orang tua murid, Ibu Sri, pada tanggal 03 September 2018, pukul 08.20 WIB.

⁶³ Wawancara dengan orang tua murid, Ibu Wati, pada tanggal 04 September 2018, pukul 09.00 WIB.

3. Faktor – Faktor Yang Mendukung dan Menghambat Kreativitas Anak Usia 5 – 6 Tahun di RA Nurul Amal Kec. Tanjung Morawa.

1) Faktor Pendukung

Kreativitas dapat tumbuh dan berkembang dengan baik, maka dalam melaksanakan pembelajaran seorang guru harus lebih banyak memberikan kesempatan kepada anak untuk mengambil peran yang lebih aktif. Ada banyak faktor yang dapat menentukan seorang anak dapat mengembangkan kreativitasnya secara optimal diantaranya ialah:

- a) Waktu yang luas yang diberikan kepada anak sehingga anak dapat mengembangkan kemampuannya kreativitasnya, dan mengembangkan imajinasinya.
- b) Tidak adanya tekanan kepada anak supaya anak bisa kreatif.
- c) Dorongan yang diberikan kepada anak.
- d) Sarana bermain bagi anak sehingga anak dapat bereksplorasi.
- e) Lingkungan yang merangsang.
- f) Hubungan yang baik antara orang tua dan anak.

Sejalan dengan pernyataan diatas, ibu Saminah selaku guru inti dikelas kelompok B juga mengatakan bahwa:

“Pada dasarnya kemampuan kreativitas anak tidak semua sama, ada yang mempunyai tingkat kreativitas yang baik, ada yang sedang dan bahkan ada yang sama sekali kreativitasnya tidak meningkat. Namun itu tidak menjadi penghalang bagi anak.kita sebagai guru sekaligus orang tua anak disekolah selalu berusaha sebaik mungkin agar anak-anak didik kita memiliki kemampuan kreativitas yang baik, mana tau ketika dia dewasa dia mampu menggunakan kreativitas yang dimilikinya yang diasah sewaktu dia masih kecil.Untuk mengembangkannya kita sebagai guru harus sering melatih anak dengan media media dan alat pembelajaran, sering melakukan sharing kepada orang tua, mendukung dan memberikan pujian kepada anak disaat anak menunjukkan prestasinya sehingga anak menjadi percaya diri.”⁶⁴

⁶⁴ Wawancara dengan guru Kelompok B, Ibu Saminah, pada tanggal 29 Agustus 2018 pukul 09.30 WIB di RA Nurul Amal.

Sependapat dengan ibu Saminah, ibu Dewi juga mengatakan hal yang sama bahwa:

“Tidak sulit untuk mengasah kemampuan kreativitas anak, cukuplah kita sebagai orang tua anak sering melatih agar kemampuan kreativitas itu berkembang terus seiring dengan perkembangan usia anak. Memberikan komentar-komentar yang memuji anak agar anak merasa percaya diri dan jangan membanding-bandingkan hasil kreasi anak.”⁶⁵

Selaras dengan pernyataan para guru kelas, ibu Kepala Sekolah juga berpendapat bahwa:

“Memang tidak semua kemampuan anak itu sama, tapi jika anak sering diasah, anak pasti akan menjadi lebih baik lagi. Selain itu, adanya dorongan dan motivasi yang diberikan kepada anak sehingga anak yakin dengan hasil pekerjaannya sendiri.”⁶⁶

Dari hasil pengamatan ketika ibu Saminah dan ibu Dewi mengajar terlihat bahwa anak-anak sangat menikmati kegiatan belajar tersebut, apalagi saat pengembangan diri dilakukan, anak semakin lebih bersemangat dan lebih aktif lagi. Anak-anak antusias untuk menunjukkan kreativitas yang mereka miliki, berkreasi dengan imajinasi mereka sendiri.

Hal diatas diperkuat dengan wawancara yang dilakukan kepada orang tua murid, berikut hasil wawancara:

Ibu Linda mengatakan bahwa:

“Alasan saya menyekolahkan anak saya kemari karena keponakan saya juga lulusan dari sini. Selama sekolah disini keponakan saya sering mengikuti lomba-lomba seperti mewarnai baik dari sekolah maupun luar sekolah, karena melihat hal tersebutlah makanya saya tertarik untuk menyekolahkan anak saya disini. Kemarin awal masuk sekolah anak saya malu-malu untuk belajar dan mengeluarkan suara, tetapi karena cara guru mengajar sehingga anak saya luluh dan ikut serta dalam

⁶⁵ Wawancara dengan guru kelompok B, Ibu Dewi, pada tanggal 30 Agustus 2018 pukul 10.00 WIB di RA Nurul Amal.

⁶⁶ Wawancara dengan Kepala Sekolah, Ibu Karmah, pada tanggal 31 Agustus 2018 pukul 10.30 WIB di RA Nurul Amal.

belajar. Alhamdulillah, dia juga mulai berani mengikuti lomba mewarnai walau masih pemula dan itu diadakan disekolah saja. Disamping itu, walaupun anak saya tidak dapat menang namun saya tetap bangga dan memberikan semangat serta dorongan kepada anak saya, sehingga pada saat adanya kegiatan anak tetap mau ikut lomba dan bisa meningkatkan kreativitasnya lebih baik lagi.”⁶⁷

Jadi, peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa faktor-faktor pendukung dalam meningkatkan kreativitas anak di RA Nurul Amal ini adalah karena kerja samanya guru dan orang tua untuk mengasah kemampuan anak, adanya dorongan dan semangat yang diberikan oleh guru dan orang tua, sarana dan prasarana yang mampu memenuhi kebutuhan kreativitas anak serta meyakinkan anak bahwa anak bisa melakukan kegiatan tersebut.

2) Faktor Penghambat

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas kelompok B, ibu Saminah mengatakan bahwa:

“Faktor lingkungan, karena lingkungan sangat berpengaruh dengan anak terutama perkembangan kreativitas anak yang dapat membantu proses perkembangan anak melalui kegiatan-kegiatan yang anak lakukan baik dirumah atau di lingkungan sekitarnya.”⁶⁸

Pernyataan ibu Saminah selaku guru kelas kelompok B dibenarkan oleh orang tua murid, ibu Linda mengatakan bahwa:

“Lingkungan sangat berpengaruh dengan perkembangan kreativitas anak, karena lingkungan yang baik juga akan memberikan dampak yang baik bagi perkembangan

⁶⁷Wawancara dengan orang tua murid, Ibu Linda, pada tanggal 05 September 2018 pukul 09.00 WIB di RA Nurul Amal.

⁶⁸ Wawancara dengan guru kelompok B, Ibu Saminah, pada tanggal 29 Agustus 2018 pukul 09.30 WIB di RA Nurul Amal.

kemampuan anak sehingga anak dapat berkembang secara baik sesuai dengan tumbuh kembang mereka.”⁶⁹

Sejalan dengan pernyataan ini ibu Dewi selaku guru kelompok B beliau juga mengatakan bahwa:

“Lingkungan yang baik akan memberikan dampak yang baik bagi perkembangan kreativitas anak sehingga peran orang tua yang harus memilih lingkungan yang baik agar anak tersebut tidak terjerumus dalam pergaulan yang salah sehingga perkembangan kreativitas anak berkembang dengan baik.”⁷⁰

Dari hasil pendapat diatas, orang tua murid ibu Linda juga mengatakan pendapat yang sama pula, berikut ini pernyataan beliau:

“Lingkungan sekitar memiliki peran yang sangat penting bagi perkembangan kreativitas anak, karena lingkungan memiliki dampak positif dan negatif bagi perkembangan kreativitas anak, sehingga peran orang tua yang menentukan perkembangan kreativitas anak.”⁷¹

Dari hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan peneliti, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa faktor penghambat dalam meningkatkan kreativitas anak di RA Nurul Amal Tanjung Morawa disebabkan oleh faktor lingkungan, karena lingkungan berperan penting dalam meningkatkan kreativitas anak, maka tugas guru dan orang tua haruslah mengajarkan kepada anak mereka dengan kegiatan-kegiatan yang positif sehingga perkembangan anak akan berkembang sesuai yang diharapkan.

⁶⁹Wawancara dengan orang tua murid, Ibu Linda, pada tanggal 05 September 2018 pukul 09.00 WIB di RA Nurul Amal.

⁷⁰ Wawancara dengan guru kelompok B, Ibu Dewi, pada tanggal 30 Agustus 2018 pukul 10.00 WIB di RA Nurul Amal.

⁷¹ Wawancara dengan orang tua murid, Ibu Linda, pada tanggal 05 September 2018 pukul 09.00 WIB di RA Nurul Amal.

4. Kendala-kendala dan Solusi yang dihadapi oleh Guru dalam Meningkatkan Kreativitas anak dengan Menggunakan APE untuk Anak Usia 5-6 Tahun di RA Nurul Amal.

Kendala adalah suatu hal yang menghalangi proses berjalannya suatu kegiatan dan solusi adalah jalan atau cara yang dilakukan untuk mengatasi kendala-kendala yang terjadi. Seperti halnya yang dialami oleh guru-guru RA Nurul Amal dalam mengembangkan kreativitas anak melalui Alat Permainan Edukatif (APE). Dari hasil wawancara dengan ibu Saminah selaku guru di kelas kelompok B menyatakan bahwa:

“Biasanya kendala-kendala yang saya hadapi dan juga guru yang mengajar yaitu: a). keterbatasan media APE dalam bentuk yang sama yang dimiliki sekolah, sehingga mengakibatkan anak-anak suka berebut saat menggunakan APE karena bentuk yang diterima berbeda dengan temannya. b). karena APE yang dimiliki sekolah tidak begitu banyak, sehingga pada saat penggunaan media APE anak-anak harus dikelompokkan, c). sebagian anak terkadang suka main-main dan tidak fokus dikarenakan media yang digunakan itu tidak dipegang anak satu per satu. Dan solusinya yaitu: a). dalam penggunaan APE sebaiknya di gunakan dalam bentuk dan warna yang sama, sehingga anak tidak ada yang saling berebut dan bertengkar. b). melengkapi APE sesuai jumlah anak sehingga anak-anak memiliki pegangan saat berlangsungnya kegiatan, sehingga memungkinkan mencegah anak-anak untuk bermain saat berlangsungnya kegiatan.”⁷²

Sejalan dengan pernyataan diatas, ibu Dewi selaku guru kelas kelompok B juga menyatakan hal yang sama bahwa:

“Kendala-kendala yang dihadapi guru yaitu: a). terbatasnya media APE dalam bentuk yang sama sehingga anak-anak terkadang suka berebut media, b). anak tidak mendapatkan media satu per satu sehingga menimbulkan sebagian anak bermain-main saat guru sedang menjelaskan sehingga kurang kondusifnya kelas. dan solusinya yaitu: a). Untuk mengatasi masalah tersebut, media yang digunakan dan diberikan kepada anak haruslah sama keseluruhannya baik dalam bentuk dan warna, sehingga tidak ada anak-anak yang saling berebut karena perbedaan media yang mereka miliki. b). mengambil perhatian anak agar anak dapat fokus memperhatikan

⁷² Wawancara dengan guru kelompok B, Ibu Saminah, pada tanggal 29 Agustus 2018 pukul 09.30 WIB di RA Nurul Amal.

kita, entah itu dengan menggunakan nyanyian atau cerita sehingga seluruh anak tidak memiliki kesempatan untuk bermain-main.”⁷³

Sependapat dengan pernyataan di atas, kepala sekolah juga menyatakan bahwa:

“Kendala-kendala yang dihadapi oleh guru-guru dan saya selama ini yaitu: a). karena keterbatasan media dalam bentuk yang sama mengakibatkan anak-anak suka berebut sehingga menimbulkan keributan. b). karena media yang terbatas, sehingga anak-anak dikelompokkan, sehingga peluang anak untuk tidak fokus pada media menjadi besar. c). anak-anak menjadi ribut, kelas tidak kondusif, dan guru yang mengarahkan media diabaikan anak karena anak-anak memiliki kesempatan untuk mengobrol. Dan solusinya yaitu: a). memberikan pengarahan kepada anak tentang media yang mereka dapatkan walau berbeda bentuk atau warna namun pembelajarannya tetap sama, dan mengusahakan agar media yang digunakan kedepannya harus sama agar tidak ada anak-anak yang saling berebut karena bentuknya yang berbeda. b). melengkapi APE sesuai dengan jumlah anak baik dalam bentuk maupun warna, sehingga seluruh anak sama-sama melakukan kegiatan dalam penggunaan APE tersebut. c). mencuri perhatian anak saat melakukan kegiatan APE agar tidak ada anak-anak yang merasa jenuh atau bosan atau bahkan bermain-main, bisa dilakukan dengan cara seperti bercerita atau nyanyian.”⁷⁴

Selaras dengan hasil observasi dan wawancara dengan kepala sekolah dan guru-guru, maka hasil observasi langsung adalah sebagai berikut:⁷⁵ a). Media yang dimiliki pihak sekolah dalam warna dan bentuk yang sama tidak begitu banyak, sehingga pada saat penggunaan media anak-anak saling berebut. b). karena media yang digunakan tidak begitu banyak, sehingga saat penggunaan media anak-anak dikelompokkan. c). kelas cenderung menjadi tidak kondusif karena anak yang dikelompokkan tersebut memiliki kesempatan untuk bercerita dan mengobrol dengan temannya sehingga tidak fokus dengan apa yang disampaikan oleh guru. Dan solusinya yaitu: a). guru-guru harus mengarahkan dan memberikan penjelasan kepada anak-anak bahwa media yang sedang digunakan sebenarnya sama, hanya saja warna dan bentuknya yang berbeda, namun tujuannya tetap sama. b). membuat tambahan

⁷³ Wawancara dengan guru kelompok B, Ibu Dewi, pada tanggal 30 Agustus 2018 pukul 10.00 WIB di RA Nurul Amal.

⁷⁴ Wawancara dengan Kepala Sekolah, Ibu Karmah, pada tanggal 31 Agustus 2018 pukul 10.30 WIB di RA Nurul Amal.

⁷⁵ Hasil observasi oleh peneliti pada tanggal 27 Agustus 2018, pukul 10.00 WIB di RA Nurul Amal.

media yang serupa dengan media yang digunakan pada saat kegiatan, sehingga tak ada media yang digunakan secara berkelompok jadi anak akan lebih mudah memahami media yang digunakan anak, serta mencegah timbulnya suasana kelas yang tidak kondusif. c). Menarik adalah salah satu kunci yang harus dipegang saat berhadapan dengan anak-anak usia dini, untuk mencegahnya kebosanan, kejenuhan serta keributan anak-anak saat sedang berlangsungnya kegiatan pembelajaran, sebagai guru kita dapat mengalihkan perhatian anak ke kita seperti dengan nyanyian atau sedikit cerita, sehingga anak-anak tetap fokus dan mengerti apa yang kita sampaikan.

Berdasarkan pernyataan hasil wawancara diatas, dapat disimpulkan bahwa, kendala-kendala yang dihadapi oleh guru-guru di RA Nurul Amal dalam menerapkan Alat Permainan Edukatif (APE) yaitu: kurang banyaknya Alat Permainan Edukatif (APE) disekolah, tidak meratanya warna dan bentuk dari media, dan kurang fokusnya anak terhadap penyampaian guru tentang APE yang di gunakan, dan penggunaan APE secara berkelompok.

C. Pembahasan

Deskripsi yang berkenaan dengan hasil penelitian ini, disusun berdasarkan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan dalam penelitian melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Diantara pertanyaan-pertanyaan ataupun masalah-masalah dalam penelitian ini ada empat hal yaitu:

1. Bagaimana pelaksanaan Alat Permainan Edukatif (APE) di RA Nurul Amal kec. Tanjung Morawa T.A 2018/2019?
2. Bagaimana perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Nurul Amal kec. Tanjung Morawa T.A 2018/2019?

3. Faktor-faktor apa saja yang mendukung dan menghambat perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Nurul Amal kec. Tanjung Morawa T.A 2018/2019?
4. Apa kendala-kendala yang dihadapi oleh guru dalam meningkatkan perkembangan kreativitas dengan menggunakan APE di RA Nurul Amal Kec. Tanjung Morawa T.A 2018/2019?

1. Pelaksanaan Alat Permainan Edukatif (APE) di Kelompok B di RA Nurul Amal T.A 2018/2019.

Pelaksanaan kegiatan pada anak usia dini dilaksanakan dengan prinsip berorientasi pada anak, belajar melalui bermain, lingkungan yang kondusif, penggunaan media pembelajaran, media dan sumber belajar, dan berorientasi pada perkembangan anak. prinsip-prinsip pelaksanaan pembelajaran pada anak usia dini merupakan salah satu acuan pendidikan yang harus dipahami oleh pendidik dan tenaga kependidikan.

Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan dengan cara yang menyenangkan untuk anak, sehingga anak tidak merasakan kebosanan dan kejenuhan dalam pelaksanaan kegiatan tersebut. pelaksanaan kegiatan bisa dilakukan dengan berbagai cara, bisa dengan nyanyian, tebak-tebakan atau bahkan sedikit cerita supaya mengundang rasa imajinasi dan kreativitas anak.

Pelaksanaan dilakukan dengan cara tidak adanya unsur paksaan kepada anak, tidak adanya tekanan yang diberikan kepada anak dan juga menyenangkan. Untuk melakukan proses pelaksanaan pembelajaran guru harus memiliki kemampuan untuk menarik perhatian anak sehingga anak dapat fokus dalam kegiatan pembelajaran.

Pelaksanaan Alat Permainan Edukatif (APE) harus dilaksanakan dengan guru yang pandai menguasai kelas dan mencuri perhatian anak, serta suara yang jelas supaya saat

penjelasan dari permainan dapat dicerna anak dengan baik. Pelaksanaan APE tersebut dilakukan dengan tujuan memberikan pengalaman sendiri untuk anak, menambah wawasan anak, menambah ilmu pengetahuan anak serta mengembangkan kreativitas anak.

2. Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 tahun di RA Nurul Amal kec. Tanjung Morawa T.A 2018/2019.

Adapun hasil wawancara yang telah dipaparkan oleh kepala sekolah, guru-guru dan orang tua, dapat disimpulkan bahwa perkembangan kreativitas anak kelompok B di RA Nurul Amal berkembang sangat bagus dari tahun ke tahun dan sesuai dengan taraf seusia mereka. Dengan bantuan dan keahlian guru-guru yang mengajar sehingga membuat anak menjadi lebih meningkat lagi perkembangan kreativitas dan daya imajinasi anak. Berkembangnya kreativitas anak karena pengalaman dan wawasan guru dalam melaksanakan kegiatan tersebut.

Menurut Ardi Novan Wiyani dan Barnawi mendefinisikan bahwa:

Perkembangan adalah perubahan-perubahan yang dialami oleh seseorang individu menuju tingkat kedewasaan atau kematangan yang berlangsung secara sistematis, progresif, dan berkesinambungan baik fisik maupun psikis.⁷⁶

Menurut Masganti mendefinisikan kreativitas adalah sebagai berikut:

Kreativitas adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menghasilkan suatu ide baru yang memiliki nilai kegunaan, dimana hasil ide tersebut diperoleh melalui proses kegiatan imajinatif atau pemikiran seseorang.⁷⁷

⁷⁶ Ardy Novan Wijayani & Barnawi, (2014), *Format PAUD*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, h. 84.

Jadi dapat disimpulkan bahwa perkembangan kreativitas adalah keahlian atau kemampuan seseorang dalam menciptakan sesuatu dari imajinasi yang dimilikinya sesuai dengan kemampuan dan tingkat kematangan pemikirannya.

Berdasarkan hasil wawancara dan selaras dengan teori dapat disimpulkan bahwa perkembangan kreativitas anak dapat meningkat dengan imajinasi yang dimiliki anak dan kemampuan guru dalam mengembangkan kreativitas anak. perkembangan kreativitas juga dipengaruhi atas beberapa faktor diantaranya: usia anak dan keahlian guru dalam mengajar.

3. Faktor-faktor pendukung dan penghambat dalam perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Nurul Amal T.A 2018/2019.

Dari hasil wawancara yang telah disampaikan oleh kepala sekolah, guru-guru serta orang tua dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang menghambat perkembangan kreativitas anak di RA Nurul Amal ini adalah Lingkungan sekitar anak, sehingga berkembangnya kreativitas anak tergantung bagaimana lingkungan sekitar rumah, maupun lingkungan main anak. karena pada umumnya anak-anak tidak mengetahui mana yang baik buat dirinya dan mana yang tidak baik untuk dirinya. Oleh karena itu, sebagai orang tua kita harus jeli dan benar-benar paham bagaimana situasi dan lingkungan untuk anak kita, apakah dapat memberikan dampak yang baik atau malah sebaliknya.

Rachmawa mengungkapkan bahwa ada beberapa faktor yang menghambat kreativitas anak diantaranya adalah hambatan diri sendiri.

⁷⁷ Masganti, (2016), *pengembangan kreativitas anak usia dini teori dan praktik*, Medan: Perdana Publishing, hal 2.

Faktor diri sendiri dapat menjadi penyebab utamanya terhambatnya kreativitas anak. faktor tersebut meliputi: psikologis anak, biologis anak, fisiologis anak dan sosiologis anak. sehingga faktor sosialpun dapat menghambat kreativitas anak.

Sedangkan faktor pendorong agar berkembangnya kreativitas anak dengan baik ialah perhatian dan dorongan yang diberikan orang tua untuk anaknya, sehingga anak percaya diri dengan hasil yang dia lakukan. Selain itu, memberikan kesempatan kepada anak untuk menyalurkan imajinasi anak, biarkan anak menggunakan imajinasinya dalam mengembangkan kreativitas yang dimilikinya. Tidak hanya itu, pujilah anak saat dia menunjukkan hasil karyanya walau hasil tersebut tidak lah baik, namun jangan patahkan semangat anak dan bimbing anak untuk terus berlatih dan mengasah kemampuannya.

Torancce mengemukakan tentang lima bentuk interaksi guru dan siswa dikelas yang dianggap mampu mengembangkan kecakapan kreatif siswa, yaitu: (1) menghormati pertanyaan-pertanyaan yang tidak biasa; (2) menghormati gagasan-gagasan yang tidak biasa seperti imajinatif dari siswa; (3) memberikan kesempatan pada siswa untuk belajar atas prakarsa sendiri; (4) memberikan penghargaan kepada siswa; dan (5) meluangkan waktu bagi siswa untuk belajar dan bersibuk diri tanpa suasana penilaian.

Berdasarkan hasil wawancara dan selaras dengan teori dapat disimpulkan bahwa faktor penghambat kreativitas anak adalah lingkungan sosial anak yang tidak memberikan perkembangan kepada anak sehingga kita sebagai orang tua harus pandai dalam memilih lingkungan bermain untuk anak, sehingga imajinasi dan kreativitasnya dapat berkembang sesuai dengan usia anak pada umumnya.

Sedangkan faktor pendorong kreativitas anak adalah apresiasi guru dan orang tua yang diberikan kepada anak, bisa berupa hadiah atau pujian sehingga anak merasa kalau hasil karyanya bagus dan tidak mengecewakan orang-orang sekitarnya. Dan jangan mencela atau

memarahi anak saat hasil karya anak tidak bagus dan tidak sesuai dengan apa yang diharapkan karena akan menjadikan anak pesimis dan takut untuk berkreasi kembali.

4. Kendala-kendala yang dihadapi dalam Meningkatkan Kreativitas Anak dengan Menggunakan APE di RA Nurul Amal T.A 2018/2019.

Adapun hasil wawancara yang telah di sampaikan oleh kepala sekolah dan guru-guru dapat disimpulkan bahwa kendala yang dihadapi guru dalam meningkatkan kreativitas anak melalui Alat Permainan Edukatif ialah anak suka berebut media karena tidak meratanya bentuk serta warna yang tersedia sehingga mengakibatkan situasi kelas tidak kondusif. Dan untuk mengatasi situasi tersebut guru-guru harus memiliki sifat yang ekstra sabar dan menjelaskan kepada anak bahwa dari seluruh media tersebut tidak ada yang berbeda. Selain itu, sebahagian anak mudah bosan dan jenuh dengan kegiatan tersebut, sehingga mengharuskan guru agar dapat mengambil perhatian anak agar tetap fokus dan mengikuti kegiatan. Untuk mengatasi hal tersebut, guru dapat melakukan kegiatan seperti bernyanyi, mengajukan pertanyaan, atau bahkan memberikan sedikit cerita yang berkaitan dengan media tersebut.

Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan pengertian kendala adalah halangan rintangan dengan keadaan yang membatasi, menghalangi atau mencegah pencapaian sasaran. Kendala dalam pembelajaran adalah beberapa hambatan yang menghambat jalannya pembelajaran yang dilihat dari faktor manusiawi (guru dan peserta didik), faktor intitusional (ruang kelas), dan intruksional (kurangnya alat peraga).

Menurut Amhad Rohani menjelaskan bahwa kendala dalam pembelajaran adalah faktor yang menghambat pembelajaran baik dari faktor guru, peserta didik, keluarga dan fasilitas.⁷⁸

Alat Permainan Edukatif (APE) adalah salah satu media dalam pembelajaran. Ada banyak jenis APE yang tersedia dalam memenuhi pembelajaran anak bahkan dalam pelaksanaan APE dilakukan. Kendala-kendala yang dihadapi guru menjadi penghalang dalam berlangsungnya pembelajaran. Namun, dibalik kendala yang terjadi ada solusi yang dilakukan guru supaya sistem pembelajaran dapat berlangsung dengan baik.

Berdasarkan hasil teori dan wawancara dapat disimpulkan bahwa kendala-kendala dan solusi dalam meningkatkan kreativitas melalui APE yaitu: pelaksanaan dibuat berkelompok sehingga anak memiliki kesempatan untuk bercerita dan tidak fokus, terbatasnya media APE dalam bentuk dan warna yang sama, sehingga anak terkadang suka berebut dengan temannya, dan suasana kelas tidak kondusif. Dan solusi yang harus dilakukan ialah melengkapi Alat Permainan anak sesuai dengan jumlah anak sehingga pada saat pelaksanaan permainan anak tidak dikelompokkan dan anak bisa fokus pada arahan yang guru berikan serta tercapainya suasana kelas yang kondusif.

⁷⁸ eprints.uny.ac.id/23882/4/BABII.pdf oleh R Asarina.

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan tentang “Implementasi Alat permainan Edukatif (APE) Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Kelompok B Usia 5-6 Tahun di RA Nurul Amal Kec. Tanjung Morawa T.A 2018/2019” dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan Alat Permainan Edukatif (APE) usia 5-6 tahun di RA Nurul Amal sudah berjalan dengan sangat baik, karena di dorong dan didik dengan guru yang memiliki kemampuan dan pengalaman yang baik. Pelaksanaan APE dilakukan dihari jumat dan sabtu sebagai pengembangan diri anak, dan disela-sela aktivitas belajar sebagai penghilang kebosanan anak. Disamping itu guru juga memberikan penilaian langsung kepada anak bagi anak yang aktif saat pelaksanaan permainan. Pelaksanaan APE dilakukan bertujuan agar anak-anak bisa mengenal berbagai macam jenis Permainan di dunia bermain anak. Tidak hanya itu, anak-anak juga bisa menambah wawasan pengetahuan, mengembangkan imajinasi anak melalui permainan.
2. Perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Nurul Amal sudah sangat baik, hal itu dilihat dari adanya program yang guru buat seperti RPPH dan Penilaian langsung yang diberikan kepada anak. Keikut sertaan anak-anak saat adanya kegiatan yang berhubungan dengan kreativitas, seperti kegiatan lomba mewarnai merupakan perkembangan yang baik juga bagi kreativitas anak. Perkembangan kreativitas anak juga dipengaruhi atas beberapa faktor diantaranya: usia anak, dorongan dan motivasi orang tua serta lingkungan yang memberikan nilai positif kepada anak.

3. Faktor-faktor pendorong dan penghambat dalam mengembangkan kreativitas anak di RA Nurul Amal yaitu: Usia anak, dorongan motivasi yang diberikan orang tua, dan lingkungan yang memberikan dampak positif kepada anak, bukan malah sebaliknya. Dampak yang baik dapat membantu mengembangkan kreativitas anak, seperti halnya lingkungan sekitar anak. Jika lingkungan dapat membantu mendorong kreativitas anak, maka kreativitas anak akan dapat dikembangkan dengan baik. Namun, jika lingkungan memberikan dampak yang buruk dan tidak adanya dorongan dan dukungan yang orang tua berikan kepada anak maka kreativitas anak tidak akan dapat berkembang sebagaimana usia anak pada umumnya.
4. Kendala dan solusi dalam menerapkan Alat Permainan Edukatif (APE) yaitu: tidak meratanya bentuk dan warna Alat Permainan Edukatif yang tersedia, sehingga menimbulkan suasana yang kurang kondusif akibat dari anak-anak yang saling berebut media dan penggunaan media dilakukan secara berkelompok, serta kebosanan dan kejenuhan anak saat dilakukannya kegiatan. Dan solusinya adalah memberikan arahan kepada anak, menjelaskan kepada anak serta membuat tambahan media agar setiap anak memiliki media sendiri-sendiri tidak berkelompok dan mencuri perhatian anak dengan cara bernyanyi, memberikan pertanyaan, atau bahkan bercerita.

B. Saran

Berdasarkan penelitian dan kesimpulan tersebut, maka dalam Implementasi Alat Permainan Edukatif (APE) dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini di kelompok B di RA Nurul Amal melakukan upaya-upaya sebagai berikut:

- a. Untuk kepala sekolah seharusnya lebih baik lagi dalam mengelola sarana dan prasarana yang ada dalam sekolah ini terutama Alat Permainan Edukatif (APE), agar sarana dan prasarana sekolah memenuhi kriteria.

- b. Kepada guru diharapkan untuk meningkatkan kualitas mengajarnya tentang bagaimana cara bermain Alat Permainan Edukatif (APE) yang baik sehingga dapat memberikan dampak yang positif untuk anak.
- c. Kepada orang tua diharapkan untuk mencoba menerapkan dan menyediakan Alat Permainan Edukatif (APE) dirumah agar anak dapat latihan dan perkembangan kreativitas anak semakin meningkat karena sering dilatih.
- d. Peneliti menyadari banyak keterbatasan dan kekurangan dalam kegiatan penelitian ini, baik ditinjau dari fokus penelitian, waktu pengumpulan data, keterbatasan dalam teknik pengumpulan data, masih kurangnya pengetahuan dalam penganalisaan data dan keterbatasan dalam membuat instrument penelitian, maka diharapkan adanya penelitian selanjutnya untuk lebih mengembangkan dan memperdalam kajian pada penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Al-quranul Karim Surah Al-Alaq Ayat 5
- Syafaruddin dkk, 2011, *Pendidikan Prasekolah*, Medan: Perdana Publishing.
- Khadijah, 2012, *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*, Bandung, Citapustaka Media Perintis.
- Yeni Rachmawati., Euis Kurniati, 2010, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Undang-undang Republik Indonesia No.20 Tahun 200, *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Jakarta: Eka Jaya
- Novan Ardy Wiyani., Barnawi, 2014, *Format PAUD*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Fadlilah Muhammad, 2004, *Edutaitment Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Prenadamedia Group.
- Khadijah, 2015, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Medan:Perdana Publishing.
- Silya Hazdalina, 2017, *Upaya Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Melalui Alat Permainan Edukatif (APE) kardus di PAUD PUSIKAM Cukuh Balak Kabupaten Tanggamus*, Lampung, Skripsi FITK UIN Raden Intan Lampung.
- Al-qur'anul Karim Surah An-Nahl Ayat 78
- Masganti, 2016, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktik*, Medan: Perdana Publishing.
- Ahmad Susanto, 2011, *Pengembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Masganti Sit, dkk, 2016, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktik*, Medan: Perdana Publishing.

Khadijah, 2012, *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*, Bandung: Ciptapustaka Media Perintis.

Kadijah, 2016, *Pendidikan Prasekolah*, Medan: Perdana Publishing.

Utami, Munandar, 2012, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Maleong Lexy J., 2011, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung; PT Remaja Rosdakarya.

Salim.,Syahrums, 2015, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Ciptapustaka Media.

Salim., Syahrums, 2015, *Metodologi Penelitian Kualitatif Konsep dan Aplikasi dalam Ilmu Sosial, Keagamaan dan Pendidikan*, Bandung: Ciptapustaka Media.

Bugan Burhan, 2007, *Penelitian Kualitatif komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya*, Jakarta: Prenada Media Group.

Arikunto Suharsini, 2006, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Yogyakarta: Rineka Cipta.

Arikunto Suharsimi, 2013, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta:Rineka Cipta..

Sugiyono, 2016, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, Bandung: Alfabeta.

Lexy J.Moleong, 2013, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Karya.

LAMPIRAN

Lampiran 1

Pedoman Observasi Guru Dalam Pelaksanaan Alat Permainan Edukatif (APE)

Tanggal :

No	Kegiatan	Hasil Observasi		Keterangan
		Ya	Tidak	
A.	Penyampaian Materi			
1.	Menjelaskan tujuan pembelajaran	√		
2.	Menciptakan suasana belajar yang mengaktifkan anak didik	√		
3.	Memotivasi anak untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran	√		
4.	Memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya	√		
5.	Menjelaskan contoh membaca secara benar	√		
B.	Membimbing anak dalam kegiatan pelaksanaan Alat Permainan Edukatif (APE)			
1.	Membimbing anak dalam berdiskusi	√		
2.	Sebagai fasilitator	√		
3.	Memantau perilaku siswa		√	
4.	Memperlihatkan macam-macam Alat Permainan Edukatif (APE)	√		

	dan menjelaskan			
5.	Menggali informasi tentang bentuk maupun warna pada APE dengan diri anak	√		
6.	Menggali informasi terkait tentang macam-macam bentuk APE dengan mengaitkan apa yang pernah di mainkan anak	√		
7.	Menggali informasi terkait tentang macam-macam bentuk APE dan mengaitkannya dengan dunia anak	√		
8.	Mengenalkan dan menjelaskan kepada anak tiap-tiap bentuk APE yang sedang di mainkan oleh anak	√		
9.	Mendiskusikan APE dengan anak	√		
10.	Memberikan penjelasan kepada anak tentang kegiatan APE yang dilaksanakan	√		

Lampiran 2

Daftar Wawancara

Wawancara dengan Guru RA Nurul Amal.

1. Bagaimana pelaksanaan Alat Permainan Edukatif pada kelompok B di RA Nurul Amal ?
2. Kapan waktu pelaksanaan APE dilakukan dan apa tujuan dilakukannya APE untuk anak kelompok B di RA Nurul Amal ?
3. Bagaimana kemampuan kreativitas anak-anak di kelompok B di RA Nurul Amal sebelum dilakukannya APE dan sesudah dilakukannya APE ?
4. Bagaimana cara ibu selaku guru dalam meningkatkan kreativitas anak ?
5. Apakah ada faktor-faktor lain yang mendukung dan menghambat Alat Permainan Edukatif (APE) dalam meningkatkan kreativitas anak ?
6. Apakah APE sangat mempengaruhi kreativitas anak-anak kelompok B di RA Nurul Amal ?
7. Apakah ada kendala-kendala yang dihadapi oleh guru dalam melaksanakan kegiatan APE ?
8. Bagaimana solusi guru saat menghadapi kendala-kendala yang terjadi dalam meningkatkan kreativitas anak kelompok B di RA Nurul Amal ?
9. Menurut pendapat ibu apakah Alat Permainan Edukatif (APE) ini telah efektif diterapkan dalam sekolah ini?
10. Apakah Alat Permainan Edukatif (APE) sangat membantu ibu dan anak dalam pembelajaran ?
11. Apakah ibu melakukan evaluasi langsung setelah melakukan kegiatan APE tersebut untuk melihat kemampuan kreativitas anak?

Lampiran 3

Daftar Wawancara

Wawancara dengan kepala sekolah RA Nurul Amal

1. Bagaimana sejarah berdirinya sekolah RA Nurul Amal dan siapakah pendirinya RA Nurul Amal ?
2. Apakah visi, misi dan tujuan dari sekolah RA Nurul Amal ?
3. Bagaimana jumlah Guru dan Murid di RA Nurul Amal ?
4. Apa-apa saja sarana dan prasarana yang tersedia di RA Nurul Amal ?
5. Berapa luas tanah dan bangunan di RA Nurul Amal ?
6. Sudah berapa lama Ibu menjabat sebagai kepala sekolah ?
7. Kurikulum apa saja yang sudah ibu terapkan disekolah ini?
8. Sejak kapan Alat Permainan Edukatif ini diterapkan disekolah ibu ?
9. Bagaimana perkembangan kreativitas anak didik ibu di RA Nurul Amal ?
10. Mengapa ibu memilih APE dalam mengembangkan Kreativitas anak ?
11. Bagaimana solusi yang ibu dan guru lainnya hadapi saat suatu kendala terjadi ?
12. Apakah ibu mengadakan evaluasi terhadap guru-guru yang melaksanakan APE untuk meningkatkan kreativitas anak ?

Lampiran 4

Daftar Wawancara

Wawancara dengan orang tua siswa

1. Apa alasan ibu menyekolahkan anak ibu di RA Nurul Amal ini ?
2. Apakah guru-guru di RA Nurul Amal mengajar dan mendidik dengan sangat baik ?
3. Apakah menurut ibu permainan-permainan di RA Nurul Amal ini sudah cukup memadai ?
4. Apakah menurut ibu permainan-permainan yang diberikan oleh guru guru disekolah memberikan dampak yang positif untuk anak ibu ?
5. Bagaimana kreativitas anak ibu saat sebelum bersekolah di RA Nurul Amal?
6. Bagaimana kreativitas anak ibu setelah bersekolah di RA Nurul Amal, apakah meningkat atau malah sebaliknya ?
7. Apakah ada faktor pendukung dalam meningkatkan kreativitas anak ibu ?
8. Apakah ada faktor penghambat dalam meningkatkan kreativitas anak ibu ?
9. Apakah dirumah ibu menyediakan Alat Permainan Eduktaif (APE) untuk anak ibu ?

Lampiran 5

LEMBAR OBSERVASI PENELITIAN

Nama: Putri Azzahra

Umur : 5 tahun

No.	Aspek	Indikator	Penilaian			
			BB	MB	BSB	BSH
1.	Mengenal Bentuk	Anak dapat mengenal bentuk dari huruf dan angka melalui <i>puzzle</i> .		√		
		Anak dapat membuat ulang bentuk dan angka.		√		
2.	Mengenal warna	Anak dapat mengenal warna-warna yang tertera pada setiap angka dan huruf			√	
3.	Sosial	Anak dapat bekerja sama dalam menuntaskan tugas yang diarah guru.			√	
		Anak dapat memecahkan tugas yang guru berikan.		√		
		Anak mau berbagi dengan teman.			√	

Guru Kelas

(SAMINAH)

LAMPIRAN PERMAINAN

No.	Alat Permainan Edukatif	Aspek yang menimbulkan Kreativitas
1.	APE Bongkar Pasang	Kognitif , karna dengan kemampuan berfikirnya anak mampu berimajinasi untuk menghasilkan berbagai bentuk seperti : rumah – rumahan, robot – robotan. Fisik – Motorik , karna dengan kemampuan fisik – motoriknya anak berani menyusun berbagai bentuk mainan.
2.	APE Kartu Kata	Kognitif , karna dengan aspek ini anak mampu mengingat susunan – susunan huruf abjad, mampu mengingat kata tiap kata dan menyusun kata – kata.
3.	APE Boneka Jari	Kognitif , dengan APE Boneka Jari tersebut anak dapat berimajinasi dengan fikirannya. Bahasa , dengan APE Boneka Jari anak – anak dapat memperbanyak kosa kata bahasa anak, serta memperjelas berbicara anak.
4.	APE Puzzle Angka	Kognitif , dengan Puzzle Angka anak dapat mengingat urutan angka dengan baik serta mengingatnya dengan nyanyian.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

I. Identitas Diri

Nama : Elvina Sari Pane
NIM : 38.14.3.003
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Tempat, Tanggal Lahir : Medan, 26 Maret 1997
Alamat : Jln. Sultan Serdang Pasar IX Gg. Siswa Tg.
Morawa
Nama Ayah : Samsul Pane
Nama Ibu : R. Br Situmorang
Anak ke : 1 (satu)
Pekerjaan Orang tua
Ayah : -
Ibu : Bertani
Email : elvinasaripanel@gmail.com

II. Pendidikan

- a. SD Negeri 091550 Desa Raja Maligas III (2008)
- b. MTs Islamiyah PTPN IV Kebun Mayang (2011)
- c. MAN 1 Tanjung Morawa (2014)

Penulis

Elvina Sari Pane

NIM. 38.14.3.003