



**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI ALAT
PERMAINAN EDUKATIF (APE) DARI KARDUS BEKAS DI TK NURUL HIDAYAH
KELOMPOK B TAHUN AJARAN 2018/2019**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Untuk Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*

OLEH:

MERMA SANTIKA MJ
NIM. 38.15.40.93

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2019**



**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI ALAT
PERMAINAN EDUKATIF (APE) DARI KARDUS BEKAS DI TK NURUL HIDAYAH
KELOMPOK B TAHUN AJARAN 2018/2019**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Untuk Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*

OLEH:

MERMA SANTIKA MJ

NIM. 38.15.40.93

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

PEMBIMBING I

PEMBIMBING II

Dr. Mesiono, S.Ag, M.Pd
NIP. 197107272007011031

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

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2019**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Merma Santika Mj

NIM : 38.15.4.093

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Program Studi : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan S-1

Judul : **UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK
USIA DINI MELALUI ALAT PERMAINAN
EDUKATIF (APE) DARI KARDUS BEKAS DI TK
NURUL HIDAYAH KELOMPOK B TAHUN AJARAN
2018/2019**

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, kecuali kutipan-kutipan dari ringkasan yang semua telah saya jelaskan sumbernya.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat buktinya skripsi ini hasil ciplakan, maka

gelar dan ijazah yang diberikan oleh Universitas batal saya terima.

Medan, Juni 2019
Yang Membuat Pernyataan,

MERMA SANTIKA MJ
NIM.38154093

ABSTRAK



Nama : Merma Santika Mj
Nim : 38154093
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Pembimbing : 1. Dr. Mesiono, S.Ag, M.Pd
2.Sapri, S.Ag. M.A
Judul : Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif (APE) Dari Kardus Bekas di TK Nurul Hidayah Kelompok B Tahun Ajaran 2018/2019

Kata Kunci : Alat Permainan Edukatif (APE) Kardus Bekas, Kreati vitas

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) kreativitas anak di TK Nurul Hidayah kelompok B sebelum menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas, 2) kreativitas anak di TK Nurul Hidayah kelompok B setelah digunakan Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas, 3) respon anak menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas dalam meningkatkan kreativitas anak di TK Nurul Hidayah kelompok B.

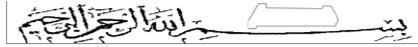
Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian anak usia 5-6 tahun yang terdiri dari 13 anak. Penelitian tindakan ini dilakukan melalui 2 siklus yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data melalui observasi berbentuk *checklist* dan dokumentasi berupa foto. Teknik analisis data menggunakan analisis persentase ketuntasan individual dan ketuntasan klasikal.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) perkembangan kreativitas anak di TK Nurul Hidayah kelompok B sebelum menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas, diperoleh nilai persentase ketuntasan klasikal sebesar 17,95% berada pada kriteria belum berkembang. (2) perkembangan kreativitas anak di TK Nurul Hidayah kelompok B setelah digunakan Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas, pada siklus 1 diperoleh nilai persentase ketuntasan klasikal sebesar 48,72% berada pada kriteria mulai berkembang. Karna belum mencapai kriteria ketuntasan yang telah ditentukan maka perlu dilanjutkan ke siklus II. (3) Pada siklus II terjadi peningkatan perkembangan yang sangat signifikan terhadap respon anak menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas dalam meningkatkan kreativitas anak di TK Nurul Hidayah kelompok B diperoleh nilai persentase ketuntasan klasikal sebesar 87,18% berada pada kriteria berkembang sangat baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan alat permainan edukatif dari kardus bekas dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok B di TK Nurul Hidayah.

Pembimbing Skripsi I

Dr. Mesiono, S.Ag, M.Pd
NIP: 197107272007011031

KATA PENGANTAR



Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga kita masih diberikan kesehatan serta kesempatan agar penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif (APE) Dari Kardus Bekas Di TK NURUL HIDAYAH Kelompok B Tahun Ajaran 2018/2019” Shalawat berangkaikan salam marilah senantiasa kita curahkan kepada Rasulullah Saw, keluarga beserta para sahabatnya semoga kita termasuk kedalam golongan ummatnya yang mendapatkan syafa’atnya di yaumul akhir kelak, aamiin allahumma aamiin.

Skripsi ini berjudul “Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif (APE) Dari Kardus Bekas Di TK NURUL HIDAYAH Kelompok B Tahun Ajaran 2018/2019”, disusun untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN-SU.

Pada kesempatan ini penulis banyak menyampaikan terima kasih pada pihak-pihak yang telah sudi kiranya telah membantu, mendukung, serta memberi semangat dan motivasi penulis dari awal hingga akhir pembuatan skripsi ini selesai.

1. Bapak Prof. Dr. H. Saidurrahman, M.Ag, selaku Rektor UIN-SU Medan dan Bapak Dr. Amiruddin Siahaan, 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 perkuliahan.

2. Ibu Dr. Hj Khadijah, M.Ag, selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis selama perkuliahan.
3. Bapak Dr. Mesiono, S.Ag, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing Skripsi I yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
4. Bapak Sapri S.Ag, M.A, selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
5. Ibu Nanda Nurul Hidayah Nst, S.Pd, selaku Kepala Sekolah TK Nurul Hidayah yang telah menerima peneliti untuk melakukan penelitian di tempat beliau.
6. Teristimewa penulis ucapkan kepada mamak tercinta (Ibu Hj. Siti Hafsah) yang selalu sabar mendidik, membimbing, serta senantiasa selalu memberikan do'a dan memberikan dukungan baik dari segi materi maupun nonmateri sehingga penulis dapat menyelesaikan perkuliahan hingga akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan. Semoga Allah Allah Swt memberikan keberkahan dan Rahmat-Nya kepada kita semua.
7. Teristimewa penulis ucapkan kepada Abangku Muhammad Haris Dalimunthe, Lukman Hakim, Gilang Ramadhan dan Kakakku Sinta Mj yang telah membimbing, memotivasi dan mendoakan penulis sehingga dapat terselesainya skripsi ini.

1. Terkhusus buat yaitu (Oetari Sabrina Samahati, Wulan Dari, Eka Pratiwi Rambe, Atika Angraini Saragih) yang telah banyak memberikan semangat dan membantu selama masa perkuliahan hingga dalam pembuatan skripsi ini, dan seluruh teman di Jurusan PIAUD stambuk 2015 yang telah banyak memberikan masukan dan dukungan kepada penulis.

Penulis sangat menyadari masih banyak kekurangan dari segi isi maupun dari tata bahasa yang penulis buat dan jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu penulis sangat 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 Islam Anak Usia Dini.

Medan, 20 Juni 2019

Penulis

Merma Santika Mj
38154093

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GRAFIK	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORETIS	8
A. Kerangka Teoretis	8
1. Hakikat Anak Usia Dini	8
2. Kreativitas	10
2.1 Pengertian kreativitas	10
2.2 Karakteristik Anak Kreatif.....	12
2.3 Ciri Kreativitas	12
2.4 Metode Kreativitas untuk Anak Usia Dini.....	13
2.5 Strategi Pengembangan Kreativitas	13
2.6 Faktor Pendorong Kreativitas	14
2.7 Faktor Penghambat Kreativitas.....	15
2.8 Tahap-tahap pengembangan kreativitas.....	16

3. Alat Permainan Edukatif (APE).....	17
3.1 Pengertian Alat Permainan Edukatif (APE).....	17
3.2 Tujuan Alat Permainan Edukatif.....	19
3.3 Syarat Yang Perlu Diperhatikan Dalam Memilih Permainan Edukatif.....	20
3.4 Jenis-Jenis Alat Permainan Edukatif.....	23
3.5 Fungsi dan Prinsip Penggunaan Alat Permainan Edukatif	24
B. Penelitian Yang Relevan	25
C. Kerangka Berfikir.....	26
D. Hipotesis Penelitian.....	28
BAB III METODE PENELITIAN	29
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	29
B. Subyek Penelitian.....	30
C. Tempat dan Waktu Penelitian	30
D. Objek Penelitian Dan Desain Penelitian	31
E. Prosedur Observasi	32
F. Teknik Pengumpulan Data.....	35
G. Teknik Analisis Data.....	38
H. Indikator Keberhasilan.....	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	40
A. Deskripsi Umum Lokasi Penelitian	40
B. Deskripsi Hasil Penelitian	41
C. Pembahasan Hasil Penelitian	59
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	64
A. Kesimpulan	64
B. Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN.....	69
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	127

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jadwal Penelitian.....	31
Tabel 3.2 Lembar Observasi Anak.....	36
Tabel 3.3 Tabel Interpretasi Perkembangan Kreativitas Anak.....	39
Tabel 4.1 Data Anak Kelompok B (usia 5-6 tahun) TK Nurul Hidayah	40
Tabel 4.2 Data Hasil Pengamatan Kreativitas Anak Pra Siklus.....	42
Tabel 4.3 Rekapitulasi Kreativitas Anak Pada Prasiklus.....	43
Tabel 4.4 Pencapaian Perkembangan Kreativitas Anak Pada Prasiklus	45
Tabel 4.5 Data Hasil Pengamatan Kreativitas Anak Siklus I.....	48
Tabel 4.6 Rekapitulasi Perkembangan Kreativitas Anak Siklus I	49
Tabel 4.7 Pencapaian Perkembangan Perkembangan Kreativitas Anak Pada Siklus I.....	50
Tabel 4.8 Data Hasil Pengamatan Kreativitas Anak Siklus II	54
Tabel 4.9 Rekapitulasi Perkembangan Kreativitas Anak Siklus II	55
Tabel 4.10 Pencapaian Perkembangan Perkembangan Kreativitas anak Pada Siklus II.....	56
Tabel 4.11 Rangkuman Hasil Observasi Kreativitas Anak Pada Siklus I.....	58
Tabel 4.12 Rangkuman Hasil Observasi Kreativitas Anak Pada Siklus II	58
Tabel 4.13 Rekapitulasi Persentase Kreativitas Anak pada Prasiklus, Siklus I dan Siklus II	62

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1. Persentase Kreativitas Anak Pada Prasiklus.....	44
Grafik 4.2. Persentase Kreativitas Anak Siklus I.....	50
Grafik 4.3. Persentase Kreativitas Anak Siklus II.....	56
Grafik 4.4. Peningkatan Kreativitas Anak Pada Prasiklus, Siklus I dan Siklus II	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Skema APE - Kreativitas.....	28
Gambar 3.1 Proses Siklus Penelitian Tindakan Kelas	32

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Riset	69
Lampiran 2 Surat Balasan	70
Lampiran 3 RPPH	71
Lampiran 4 Hasil Observasi Anak Pada Prasiklus.....	86
Lampiran 5 Hasil Observasi Anak Pada Siklus I.....	98
Lampiran 6 Hasil Observasi Anak Pada Siklus II.....	111
Lampiran 7 Dokumentasi.....	125
Lampiran 8 Daftar Riwayat Hidup.....	127

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masa anak usia dini merupakan masa yang paling potensial, dimana anak bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalaman berbagai aktivitas yang menyebabkan perubahan pada dirinya. Anak cenderung banyak belajar melalui interaksi dengan benda atau orang lain dari pada belajar dari simbol, maka dari itu guru dituntut untuk kreatif dalam menyajikan pembelajaran pada anak usia dini.

Guru memegang peranan lebih dari sekedar mengajar, melainkan pendidik dalam arti sesungguhnya. Kepada guru siswa melakukan proses identifikasi peluang untuk munculnya siswa yang kreatif akan lebih besar dari guru yang kreatif pula. Guru yang kreatif adalah guru yang mampu menggunakan berbagai pendekatan dalam proses kegiatan belajar dan membimbing siswanya.¹

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional “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”.²

Dalam hal ini anak usia dini harus dibiasakan untuk mendapatkan rangsangan pendidikan dalam mengembangkan aspek-aspek perkembangan. Perkembangan yang dicapai merupakan aktualisasi potensi anak secara optimal pada setiap tahap perkembangannya. Tingkat pencapaian perkembangan anak

¹Yeni Rachmawati, Euis Kurniati, (2012), *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Kencana, hal. 31.

²Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI Nomor: 3489 Tahun 2016, *Kurikulum RA Tentang Landasan Hukum*, hal. 2.

meliputi aspek nilai moral agama, kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial-emosional dan seni. Semua aspek perkembangan tersebut sangat penting untuk dikembangkan secara seimbang antara aspek yang satu dengan aspek yang lainnya. Hal ini menunjukkan pentingnya upaya pengembangan potensi anak salah satunya kreativitas/seni yang ikut serta menentukan keberhasilan anak dikemudian hari.

Anak yang kreatif menghabiskan sebagian waktu bermain untuk menciptakan sesuatu dari mainan-mainan dan alat-alat bermain, sedangkan individu yang tidak kreatif hanya mengikuti bentuk yang sudah dibuat. Anak yang kreatif banyak membuat permainan dengan apa yang muncul dalam pikirannya. Anak akan terus bermain sehingga akan muncul hasil kreativitasnya. Dengan demikian seseorang yang bermain dengan permainannya akan menambah kreativitas dirinya sendiri, semakin banyak permainan yang dimunculkan akan semakin tinggi kreativitasnya.

Dalam kegiatan pengembangan pembelajaran di TK maka pengembangan kreativitas pada anak usia dini harus dengan bermain kreatif aktif dan pasif. Kegiatan bermain kreatif aktif meliputi bermain bebas, bermain konstruktif, bermain peran, eksplorasi, bermain musik, dan mengumpulkan benda. Sedangkan kegiatan bermain kreatif pasif meliputi mendengar, melihat komik atau majalah, menonton TV dan film, dan mendengarkan musik.³

Dalam konteks ini, kreativitas sama halnya dengan aspek psikologi lainnya yang dikembangkan sendiri mungkin sejak anak dilahirkan. Sawyer dalam

³Anwar, Arsyad Ahmad, (2016), *Pendidikan Anak Usia Dini Panduan Praktis Bagi Ibu dan Calon Ibu*, Bandung: Alfabeta, hal. 44-45.

Syafaruddin menjelaskan bahwa kreatifitas adalah pengakuan sosial yang muncul atas prestasi yang baru sebagaimana dihasilkan seseorang.⁴

Membicarakan soal kreativitas anak seperti tidak ada habisnya, menurut James dalam Yeni mengatakan bahwa kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya.⁵

Observasi yang dilakukan oleh peneliti di TK Nurul Hidayah kelompok B pada saat pembelajaran menunjukkan bahwa kreativitas anak kelompok B masih belum meningkat secara optimal. Hal ini diduga dapat dipengaruhi kurangnya kreativitas guru. Kreativitas anak kelompok B terlihat belum meningkat ketika mengerjakan tugas yang berhubungan dengan keterampilan maupun seni. Kurangnya alat permainan yang disediakan oleh sekolah, dan guru sering memberikan alat permainan produk jadi. Dan belum berani mencoba membuat/mencipta bentuk atau media lain dari contoh yang sudah ada, anak lebih dulu mengatakan “tidak bisa” saat diminta membuat bentuk.

Kegiatan lain yang menunjukkan bahwa kreativitas anak kelompok B TK Nurul Hidayah masih belum meningkat karena rendahnya minat anak untuk mencipta sendiri, saat bermain anak suka meniru milik temannya, anak-anak juga sangat tergantung dengan contoh yang diberikan guru. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas anak di TK Nurul Hidayah kelompok B belum meningkat.

⁴Syaruddin, dkk, (2011), *Pendidikan Prasekolah*, Medan: Perdana Publishing, hal. 86.

⁵Yeni Rachmawati, Euis Kurniati, (2012), *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Kencana, hal. 13.

Untuk dapat meningkatkan kreativitas anak perlu diberikan Alat Permainan Edukatif (APE) yang sesuai dengan usia anak dan dapat merangsang kreativitas anak. Salah satu alat permainan yang dapat diberikan kepada anak untuk mengembangkan kreativitasnya adalah Alat Permainan Edukatif (APE). Alat Permainan Edukatif (APE) tidak hanya dari buatan pabrik, Alat Permainan Edukatif (APE) yang dijual di toko cenderung mempunyai harga yang mahal. Akan tetapi alat permainan ini dapat memanfaatkan benda-benda yang ada di lingkungan anak. Lingkungan sebagai tempat perkenalan anak dengan alam dan masyarakat dapat membantu anak menemukan dirinya sendiri.

Di lingkungan itulah ditemukan berbagai jenis alat bermain atau permainan yang eksploratif dan sangat membantu perkembangan anak. Alat permainan yang terbuat dari benda-benda yang sudah bekas atau tidak terpakai lagi mungkin lebih dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak. Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas adalah salah satu alternatif untuk dapat meningkatkan kreativitas pada anak.

Berdasarkan permasalahan ini peneliti merasa sangat perlu membuat adanya perbaikan dalam meningkatkan kreativitas anak. Peneliti memilih salah satu kegiatan pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan kreativitas anak yaitu melalui Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas maka peneliti berusaha mencari solusi dengan upaya perbaikan pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul:

“UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI ALAT PERMAINAN EDUKATIF DARI KARDUS BEKAS PADA ANAK KELOMPOK B DI TK NURUL HIDAYAH.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang ada di TK Nurul Hidayah kelompok B sebagai berikut:

1. Kreativitas anak di Nurul Hidayah kelompok B masih belum meningkat secara optimal
2. Pada saat kegiatan membentuk bebas anak belum berani mencoba dan menambah bentuk.
3. Kurangnya Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas untuk meningkatkan kreativitas anak.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka, penelitian ini hanya dibatasi pada kreativitas yang anak usia 5-6 tahun dan Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas berupa balok.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, rumusan masalah yang akan diteliti adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kreativitas anak di TK Nurul Hidayah kelompok B sebelum menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas?

2. Bagaimana kreativitas anak di TK Nurul Hidayah kelompok B setelah digunakan Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas?
3. Bagaimana respon anak menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas dalam meningkatkan kreativitas anak di TK Nurul Hidayah kelompok B?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui:

1. Kreativitas anak di TK Nurul Hidayah kelompok B sebelum menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas.
2. Kreativitas anak di TK Nurul Hidayah kelompok B setelah digunakan Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas
3. Respon anak menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas dalam meningkatkan kreativitas anak di TK Nurul Hidayah kelompok B.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi, membuktikan kebenaran teori-teori yang berhubungan dengan kreativitas anak.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah : sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun program pembelajaran dan menentukan jenis alat permainan untuk mengembangkan kreativitas anak.

- b. Bagi pendidik : dapat menambah pengetahuan tentang cara mengembangkan kreativitas anak, khususnya dengan Alat Permainan Edukatif (APE).
- c. Bagi siswa : Anak didik dapat lebih menambah wawasan untuk pengetahuannya dan melatih anak untuk mengembangkan kreativitasnya.

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Kerangka Teoretis

1. Hakikat Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang baru 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 dini disebut juga sebagai usia emas (*golden age*).⁶

Anak usia dini ialah mereka yang berusia antara 3-6 tahun menurut Biechler dan snowman. Mereka biasanya mengikuti program pendidikan anak usia dini, yang meliputi tempat penitipan anak (3 bulan-5 tahun) dan kelompok bermain (usia 3 tahun), sedangkan pada usia 4-6 tahun biasanya mereka mengikuti program Taman Kanak-kanak.

PAUD adalah investasi besar bagi keluarga dan juga bangsa. Sebab anak-anak merupakan generasi penerus keluarga dan bangsa. Alangkah bahagianya keluarga yang melihat anak-anaknya berhasil baik dalam pendidikan, masyarakat maupun di dalam keluarga.⁷

Menurut Descartes anak usia dini ialah anak yang berumur 0-6 tahun yang memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang lebih pesat dan fundamental pada awal-awal tahun kehidupannya. Dimana perkembangan menunjukkan pada suatu proses ke arah yang lebih sempurna dan tidak begitu saja dapat diulang kembali.

⁶Khadijah, (2016),*Pendidikan Prasekolah*. Medan: Perdana Publishing,hal 3.

⁷Khadijah.*Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Medan: PerdanaPublishing,hal

Oleh karena itu, kualitas perkembangan anak di masa depannya, sangat ditentukan oleh stimulasi yang diperolehnya sejak dini.⁸

Menurut Direktorat Pendidikan anak usia dini, pendidikan anak usia dini adalah anak usia 0-6 tahun, baik yang terlayani maupun tidak terlayani di lembaga pendidikan anak usia dini. Hal ini sesuai dengan ketentuan umum Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan pada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.⁹

Pendidikan anak usia dini harus dilandasi dengan nilai keimanan dan ketaqwaan terhadap Allah SWT. Karena anak adalah sebagai amanah yang kelak akan dipertanggung jawabkan kepada Allah SWT. Dalam Al-Qur'an surah Al-Luqman ayat 13 menjelaskan tentang cara mendidik anak usia dini yang pertama kali dilakukan, sebagai berikut:¹⁰

وَإِذْ قَالَ لُقْمَانُ لِابْنِهِ وَهُوَ يَعِظُهُ يَا بُنَيَّ لَا تُشْرِكْ بِاللَّهِ إِنَّ الشِّرْكَ
لَظُلْمٌ عَظِيمٌ

Artinya: Dan (ingatlah) ketika Luqman berkata kepada anaknya, di waktu ia memberi pelajaran kepadanya: “Hai anakku, janganlah kamu mempersekutukan (Allah) sesungguhnya mempersekutukan (Allah) adalah benar-benar kezaliman yang besar.”

⁸Khadijah, (2016), *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing, hal 11.

⁹Khairina. *Pengembangan Bahasa Anak Usia Raudhatul Atfal*, hal 15.

¹⁰Mukhlis Lubis, Zulfahmi Lubis, (2017), *Akhlaq Islam*. Medan Barat: Samudera Cetak, hal 230.

Tafsir surah Al-Luqman ayat 13 diatas memberi isyarat bahwa mendidik hendaknya didasari oleh rasa kasih sayang terhadap peserta didik. Luqman memulai nasihatnya dengan menekankan perlunya menghindari syirik atau mempersekutukan Allah. Larangan ini sekaligus mengandung pelajaran tentang wujud dan keesaan Allah SWT. Bahwa redaksi pesannya berbentuk larangan jangan mempersekutukan Allah untuk menekan perlunya meninggalkan sesuatu yang buruk sebelum melaksanakan yang baik.¹¹

Jadi ayat ini menjelaskan pendidikan utama yang harus dilakukan yaitu bertauhid kepada Allah SWT. Karena hal ini sesuai dengan rukun iman umat Islam yang pertama yaitu bertauhid kepada Allah SWT. Agama Islam sangat memperhatikan pendidikan anak usia dini.

2. Kreativitas

a. Pengertian kreativitas

Kreativitas memiliki cakupan pengertian luas yang penting bagi individu maupun masyarakat.

Menurut Masganti: “Kreativitas ialah 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.”¹²

Dari pendapat tersebut dapat dipahami bahwa kreativitas adalah suatu kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menghasilkan sesuatu yang bernilai guna.

¹¹M. Quraish Shihab, (2009), *Tafsir Al Misbah Vol 10*, Jakarta: Lentera Hati, hal. 296-298.

¹²Masganti, (2016), *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktik*, Medan: Perdana Publishing, hal. 2.

Supriadi menyimpulkan bahwa Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Sehingga yang dikatakan dengan kreativitas anak usia dini adalah kemampuan anak dalam mengembangkan pola pikir, bahasa dan gerak anak yang dapat ditunjukkan dari aktivitasnya seperti halnya bermain.¹³

Dari pendapat Supriadi dapat disimpulkan bahwa kreativitas itu melahirkan sesuatu yang baru namun relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Menurut Mardianto: “kreativitas sebagai satu dimensi pada psikolog berfikir pengetahuan yang menempatkan ilmuan pada posisi kebenaran, kejujuran dan kearifan. Akhirnya, telaah psikolog berfikir bukan merupakan akhir dari segala-galanya akan tetapi menjadi awal dari satu kesadaran bahwa kreativitas akan mendorong manusia untuk melakukan sesuatu secara baik dan benar. Untuk itu kreativitas harus ditumbuh kembangkan di kalangan individu sebagai upaya pembinaan generasi mendatang agar lebih cemerlang.”¹⁴

Dari pendapat Mardianto dapat disimpulkan bahwa kreativitas itu suatu dimensi yang menempatkan ilmuan pada posisi kebenaran, kejujuran dan kearifan.

Menurut Chaplin dalam Yeni Rachmawati, kreativitas adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam seni, atau dalam permesinan, atau dalam memecahkan masalah-masalah dengan metode-metode baru.¹⁵

Pendapat Chaplin, dapat disimpulkan bahwa kreativitas itu merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif untuk pemecahan suatu masalah.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan bentuk pemikiran dalam menanggapi suatu persoalan melalui berbagai macam penyelesaian dan kreativitas dapat berupa penciptaan produk baru atau

¹³Kamtini, Damaiwaty Ray, (2007), *Kreativitas Anak Usia Dini*, Jakarta: EDSA Mahkota, hal. 19-20.

¹⁴Mardianto, (2014), *Psikologi Pendidikan*, Medan: Perdana Publishing, hal. 182-183.

¹⁵Yeni Rachmawati, dkk, (2010), *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Kencana, hal. 14.

pernyataan mengenai gagasan baru dalam memecahkan suatu masalah dengan melihat hubungan-hubungan yang saling terkait.

b. Karakteristik anak kreatif

Karakteristik anak kreatif, Jamaris memaparkan bahwa secara umum karakteristik dari suatu bentuk kreativitas tampak dalam proses berfikir saat seseorang memecahkan masalah. Adapun proses berfikir kreatif muncul karena adanya perilaku kreatif. Lima perilaku kreatif tersebut yakni kelancaran (*fluency*), kelenturan (*flexibility*), keaslian (*originality*), elaborasi (*elaboration*), dan kepekaan (*sensitivity*).

Kelancaran dalam kreativitas merupakan kelancaran dalam memberikan jawaban atau mengemukakan pendapat atau ide-ide. Kelenturan atau fleksibilitas berupa kemampuan untuk mengemukakan berbagai macam alternatif dalam memecahkan masalah. Keaslian atau originalitas berupa kemampuan memberi respon yang unik dan luar biasa, pada dasarnya sudah dimiliki anak usia dini. Kepekaan atau sensitivitas merupakan suatu tanggapan terhadap situasi. Perilaku tersebut dapat berupa keuletan dan kesabaran dalam menghadapi situasi yang tidak menentu.¹⁶

Dari lima karakteristik anak yang kreatif di atas dapat dijadikan sebagai acuan atau alat ukur dalam mengobservasi sejauh mana kreativitas yang dimiliki oleh anak dalam penelitian yang akan dilakukan.

c. Ciri kreativitas

Supriadi dalam Yeni Rachmawati mengatakan bahwa ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan dalam dua kategori, kognitif dan nonkognitif. Ciri kognitif

¹⁶Jamaris, (2010), *Perkembangan Dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: PT. Indeks, hal. 38.

diantaranya orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi. Sedangkan ciri nonkognitif diantaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif.

1. Antusias
2. Banyak akal
3. Berpikiran terbuka
4. Cerdas
5. Giat dan rajin
6. Bersikap spontan¹⁷

d. Metode kreativitas untuk anak usia dini

Mayesty mengemukakan bahwa terdapat delapan cara untuk membantu anak dalam mengekspresikan kreativitas, yaitu: a) membantu anak menerima perubahan; b) membantu anak menyadari bahwa beberapa masalah tidak mudah dipecahkan; c) membantu anak untuk mengenali berbagai masalah dengan memiliki solusi yang tepat; d) membantu anak untuk belajar menafsirkan dan menerima perasaannya; e) memberi penghargaan pada anak atas hasil kreativitasnya; f) membantu anak agar merasa nyaman dalam melakukan aktivitas kreatif dan dalam memecahkan masalah; g) membantu anak menghargai perbedaan dalam dirinya; h) membantu anak membangun ketekunan dalam dirinya.¹⁸ Dari delapan metode yang dipaparkan, dapat dilakukan pada anak usia dini dalam membantu untuk mengeksplorasi kreativitasnya.

e. Strategi pengembangan kreativitas

Menurut Munandar ada empat “P” sebagai strategi untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini, yaitu: a) **Pribadi**. Kreativitas adalah ungkapan keunikan

¹⁷Yeni Rachmawati, dkk, (2010), *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Kencana, hal. 15-16.

¹⁸Sujiono, dkk, (2010), *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, Jakarta: PT. Indeks, hal. 39.

individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Dari ungkapan pribadi yang unik inilah dapat diharapkan timbulnya ide-ide baru dan produk-produk yang inovatif.

b) **Pendorong**. Untuk perwujudan bakat kreatif anak diperlukan dorongan dan dukungan dari lingkungan (motivasi eksternal) yang berupa apresiasi, dukungan pemberian penghargaan, pujian, serta dorongan kuat dari dalam diri anak itu sendiri (motivasi internal) untuk menghasilkan sesuatu. c) **Proses**. Untuk mengembangkan kreativitas anak, ia perlu diberi kesempatan untuk bersibuk secara kreatif. d) **Produk**. Kondisi seseorang menciptakan produk kreatif yang bermakna adalah kondisi pribadi dan lingkungan, yaitu sejauh mana keduanya mendorong seseorang untuk melibatkan dirinya dalam proses kreatif.¹⁹

Dengan menemu kenali bakat-bakat, ciri-ciri kreatif, dorongan (internal dan eksternal), bersibuk diri secara kreatif, maka produk-produk kreatif anak akan timbul. Pendidik harus menghargai kreativitas anak dengan cara mengkomunikasikannya kepada yang lain, misalnya dengan menunjukkan atau memamerkan hasil karya anak. Hal ini akan lebih menggugah minat anak untuk berkreasi.

Salah satu upaya atau cara dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini adalah dengan memberikan stimulus yang baik dan tepat, yaitu pembelajaran melalui kegiatan bermain edukasi seperti melalui teknik kolase. Melalui kegiatan tersebut kita dapat memberikan kesempatan, melatih dan membangun sikap kreatif pada diri anak usia dini.

f. Faktor pendorong kreativitas

Torancce mengemukakan lima bentuk interaksi guru dan siswa di kelas yang dapat mengembangkan kecakapan kreativitas siswa, yaitu: 1) menghormati

¹⁹Choiriyah Widyasari, (2010), *Kreativitas dan Keterbakatan*, Surakarta:UMS, hal. 9.

pertanyaan-pertanyaan yang tidak biasa; 2) menghormati gagasan-gagasan yang tidak biasa serta imajinatif dari siswa; 3) memberikan kesempatan pada siswa untuk belajar atas prakarya sendiri; 4) memberikan penghargaan pada siswa; dan 5) meluangkan waktu bagi siswa untuk belajar dan bersibuk diri tanpa suasana penilaian.

g. Faktor penghambat kreativitas

Cropley mengemukakan beberapa karakteristik guru yang cenderung menghambat keterampilan berfikir kreatif dan kesediaan atau keberanian anak untuk mengungkapkan kreativitas mereka, yaitu: 1) penekanan bahwa guru selalu benar; 2) penekanan berlebihan pada hafalan; 3) penekanan pada belajar secara mekanistik pemecahan masalah; 4) penekanan pada evaluasi eksternal; 5) penekanan secara ketat untuk menyelesaikan pekerjaan; 6) perbedaan secara kaku antara bekerja dan bermain dengan menekankan makna dan manfaat bekerja, sedangkan bermain adalah sekedar untuk rekreasi.²⁰

Perkembangan kreativitas menekankan pada proses untuk memperoleh keterampilan yang dapat dilakukan anak, keterampilan seni di perlukan rangsangan untuk mengembangkan ide kreatif anak secara optimal. Ayat Al-Qur'an yang menerangkan tentang perintah kreativitas secara tersirat terdapat dalam potongan Surah Al-Baqarah Allah SWT berfirman :

كَذَلِكَ تَتَفَكَّرُونَ نَلَعَلَّكُمْ آيَاتِنَا تُكْمِلُ الْهُدَى

Artinya : “Demikianlah, Allah menerangkan kepadamu ayat-ayat –Nya, agar kamu berpikir” (QS. Al Baqarah [2]: 219).

²⁰Amal Abdussalam, (2005), *Mengembangkan Kreativitas Anak*, Jakarta:Dar Sofha Amman, hal. 81.

Ayat di atas memberikan penjelasan bahwa sebenarnya Islam pun dalam hal kekreativitasan memberikan kelapangan pada umatnya untuk berkreasi dengan akal pikirannya dan dengan hati nuraninya (qalbunya) dalam menyelesaikan persoalan-persoalan hidup di dalamnya. Bahkan, tidak hanya cukup sampai di sini, dalam Al-Qur'an sendiri pun tercatat lebih dari 640 ayat yang mendorong pembacanya untuk berpikir kreatif.²¹

h. Tahap-tahap pengembangan kreativitas

Wallas dalam Sudarwan mengemukakan bahwa ada empat tahapan proses kreatif, yaitu persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi.

- 1) Persiapan (*preparation*) dimana peserta didik berusaha mengumpulkan informasi atau data untuk memecahkan masalah yang dihadapi sehingga menjadi tindakan kreatif
- 2) Inkubasi (*incubation*) dimana peserta didik seolah-olah melepaskan diri untuk sementara waktu dari masalah yang dihadapinya, dalam pengertian tidak memikirkannya secara sadar melainkan “menghadapinya” dalam alam prasadar.
- 3) Iluminasi (*illumination*) dimana peserta didik mulai membangun proses psikologis untuk mempersiapkan diri bagi transformasi tindakan kreatif atau gagasan baru yang dimilikinya.
- 4) Verifikasi (*verivication*) dimana gagasan yang telah muncul dievaluasi secara kritis dan konvergen serta menghadapkannya kepada realitas²²

²¹Madhi, J. (2009), *Minal Mu'min an Takuna Mubdi'an*, (Irwan Raihan, Penerjemah), Surakarta: Ziyad Visi Media, hal. 34.

²²Sudarwan Danim, (2013), *Perkembangan Peserta Didik*, Bandung: Alfabeta, hal. 138.

3. Alat Permainan Edukatif (APE)

a. Pengertian Alat Permainan Edukatif (APE)

Alat permainan adalah semua alat yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan naluri bermain anak. Berbeda dengan alat permainan pada umumnya Alat Permainan Edukatif (APE) banyak ditemukan di lembaga-lembaga penyelenggaraan program pendidikan pra sekolah/PAUD. Menurut Meyke Sugianto.T, Alat Permainan Edukatif (APE) adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan.²³

APE merupakan singkatan dari Alat Permainan Edukatif. Mengapa permainan? Karena alat-alat tersebut dipergunakan bermain oleh anak-anak sedangkan permainannya itu sendiri mengandung nilai-nilai pendidikan. Alat Permainan Edukatif (APE) dibutuhkan oleh anak-anak usia dini karena pada dasarnya anak memang berada dalam masa bermain.

Alat Permainan Edukatif (APE) atau alat peraga adalah alat yang digunakan untuk memperagakan suatu kegiatan/kejadian/konsep kepada anak dalam kegiatan pembelajaran.²⁴

Permainan edukatif adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk permainan tradisional dan modern yang diberi muatan pendidikan dan pengajaran

Permainan edukatif merupakan suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir serta bergaul dengan lingkungan atau untuk menguatkan dan menterampilkan anggota

²³Hasnida, (2014), *Media Pembelajaran Kreatif, Mendukung Pembelajaran Pada Anak Usia Dini*, Jakarta: Luxima, hal. 161.

²⁴Djoko Adi Waluyo, dkk, (2017), *Kompendium Pendidikan Anak Usia Dini*, Depok: Prenadamedia Group, hal. 39.

badan anak, mengembangkan kepribadian, mendekatkan hubungan antara pendidik dengan peserta didik, dan dapat mengembangkan kreativitas anak pada saat kegiatan.²⁵

Permainan edukatif juga dapat berarti sebuah bentuk kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan dari cara atau media pendidikan yang digunakan dalam kegiatan bermain, yang disadari atau tidak, memiliki muatan pendidikan yang dapat bermanfaat dalam mengembangkan diri peserta didik yang bersifat mendidik.

Dari beberapa penjelasan di atas dapat dipahami bahwa permainan edukatif adalah permainan yang bersifat mendidik. Dimana teknik atau cara bermainnya dapat mengembangkan kreatifitas anak dalam menyusun atau membuat alat permainan dari pemanfaatan kardus bekas agar menghasilkan keindahan. Tentunya hal ini memungkinkan untuk mengembangkan kreativitas anak.

Anak TK latihan membuat Alat Permainan Edukatif (APE) menggunakan bahan kardus bekas, dan bahan-bahan yang ada dilingkungan sekitar. Ini adalah alasan untuk para guru untuk tidak membuang barang bekas disekitar mereka. Barang-barang bekas dapat digunakan sebagai media/alat permainan anak didik untuk mengembangkan kreativitasnya.

Berkarya kreatif sebagai upaya pengembangan kreatifitas bagi anak TK berkarya melalui Alat Permainan Edukatif (APE) dengan pemanfaatan kardus bekas dapat mengenali sifat bahan/alat tersebut dapat melatih keterampilan kreatif anak dalam berekspresi membuat bentuk karya.

²⁵Hasnida, (2014), *Media Pembelajaran Kreatif, Mendukung Pembelajaran Pada Anak Usia Dini*, Jakarta: Luxima, hal. 162.

b. Tujuan Alat Permainan Edukatif (APE)

Banyak tujuan yang bisa didapatkan dari Alat Permainan Edukatif (APE), khususnya bagi pendidikan anak usia dini. Adapun tujuan-tujuan yang dimaksud dapat dikelompokkan menjadi dua bagian, yaitu:

1. Tujuan untuk anak

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

- a. Untuk memudahkan anak belajar
- b. Untuk melatih konsentrasi anak
- c. Untuk media kreativitas dan imajinasi anak
- d. Untuk menghilangkan kejenuhan anak²⁶

2. Tujuan untuk pendidik

Adapun bagi pendidik anak usia dini, alat permainan edukatif mempunyai tujuan sebagai berikut:

- a. Untuk mempermudah menyampaikan materi
- b. Untuk melatih kreativitas pendidik
- c. Untuk mengasah keterbatasan waktu, tempat maupun bahasa
- d. Untuk membangkitkan motivasi belajar anak
- e. Untuk media penilaian anak.²⁷

²⁶M. Fadillah, (2017), *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini*, Jakarta: Prenadamedia Group, hal. 57.

²⁷M. Fadillah, (2017), *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini*, Jakarta: Prenadamedia Group, hal. 57.

c. Syarat Yang Perlu Diperhatikan Dalam Memilih Permainan Edukatif

Permainan edukatif harus mempunyai fungsi untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, seperti motorik, bahasa, kecerdasan dan sosialisasi. Selain itu alat permainan edukatif harus dapat dimainkan dengan berbagai variasi, tetapi jangan terlalu sulit sehingga anak mudah frustrasi, atau terlalu mudah sehingga anak akan cepat bosan.²⁸

Dalam memilih permainan edukatif, guru dan orang tua harus memperhatikan kelayakan dan keamanan mainan tersebut. Syarat yang perlu diperhatikan dalam memilih permainan edukatif adalah diantaranya:

1. Desain mudah dan sederhana, karena hal ini penting agar mengenai sasaran edukasi sehingga anak tidak terbebani dengan kerumitannya.
2. Multifungsi, harus sesuai untuk anak laki-laki dan perempuan, sehingga dapat juga dibentuk sesuai kreativitas dan keinginan anak.
3. Menarik, permainan edukatif sebaiknya mampu memotivasi anak dan tidak memerlukan pengawasan yang intensif. Sehingga anak bebas mengekspresikan kekreatifannya.
4. Berukuran besar, karna akan memudahkan anak untuk memegangnya dan menghindari kemungkinan dimasukkan ke mulut.
5. Mendorong anak untuk bernain bersama, memberikan kesempatan pada anak untuk bersosialisasi dengan temannya dengan segenap kreativitasnya.²⁹

²⁸Hasnida, (2014), *Media Pembelajaran Kreatif, Mendukung Pembelajaran Pada Anak Usia Dini*, Jakarta: Luxima, hal. 165.

²⁹Hasnida, (2014), *Media Pembelajaran Kreatif, Mendukung Pembelajaran Pada Anak Usia Dini*, Jakarta: Luxima, hal. 166.

6. Mengembangkan daya fantasi, diharapkan mampu mengembangkan daya fantasi dan imajinasi anak.

Walaupun Alat Permainan Edukatif (APE) sederhana tapi harus tetap menarik baik warna maupun bentuknya. Bila bersuara, suaranya harus jelas. Selain itu pemeliharaannya mudah, terbuat dari barang bekas yang mudah didapat dilingkungan sekitar. Ciri-ciri Alat Permainan Edukatif (APE) adalah sebagai berikut:

1. Ditujukan untuk anak TK
2. Berfungsi mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak TK
3. Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk dan untuk bermacam-macam tujuan aspek perkembangan atau bermanfaat multiguna
4. Dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas
5. Bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan

Alat Permainan Edukatif (APE) dalam penelitian ini adalah dengan pemanfaatan barang bekas yang ada disekitar lingkungan dengan keterampilan menyusun dan membuat bahan-bahan bekas yang digunakan, sampai dihasilkan tatanan yang unik, menarik dan berbeda menggunakan bahan bekas seperti kardus, bahan alam dan bahan lainnya.

Melalui Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus barang bekas anak usia dini dapat memanfaatkan apa yang ada di bumi (bahan alam) seperti dedaunan, biji-bijian, bebatuan ranting dan sebagainya. Pemahaman ini diambil dari penjelasan Al-Maraghi dalam qur'an surah Al-Baqarah: 30 sebagai berikut:

هُوَ الَّذِي خَلَقَ لَكُمْ مَا فِي الْأَرْضِ جَمِيعًا

*Artinya: “Dia-lah Allah yang menjadikan segala yang ada di bumi untuk kamu”.*³⁰

Tafsir surah Al-Baqarah ayat 30 yaitu, Allah bukan hanya menciptakan kamu, tetapi Dia juga yang menjadikan bumi untuk kamu. Kalau kata *khalafa*/mencipta memberi kesan wujudnya sesuatu, baik melalui bahan yang telah ada sebelumnya maupun belum ada, serta menekankan bahwa wujud tersebut sangat hebat dan tentu lebih hebat lagi Allah yang mewujudkannya. Kalau kata *khalafa* demikian halnya mengandung makna mewujudkan sesuatu dari bahan yang telah ada sebelumnya sambil menekankan bahwa yang wujud itu sangat bermanfaat dan harus diraih manfaatnya, khususnya untuk dijadikan bumi ini terhampar harus meraih manfaat lahir dan batin, material dan spiritual dari dijadikannya bumi ini terhampar. Jangan biarkan bumi, tanpa dikelola dengan baik, makmurkan ia untuk kemaslahatan hidup, sambil mengingat bahwa sebagaimana ada makhluk yang diciptakannya sebelum kamu, ada juga makhluk yang akan datang sesudah kamu. Yang sebelum kamu telah memanfaatkan bumi ini tanpa menghabiskannya, bahkan masih menyisakan banyak untuk kamu, maka demikian juga seharusnya kamu wahai seluruh manusia masa kini, jangan habiskan atau rusak bumi. Ingatlah generasi sesudah kamu.³¹

Potongan ayat ini menjelaskan tentang apa yang ada di bumi untuk dimanfaatkan oleh manusia. Pemanfaatan ini dapat dilakukan melalui salah satu dari dua jalan, yaitu: 1) dengan cara memanfaatkan materi yang ada di bumi untuk mendukung kelangsungan hidup jasmaniah, seperti penggunaannya sebagai bahan makanan atau perhiasan dalam kehidupan duniawi. 2) dengan cara merenungkan

³⁰M. Qurais Shihab, (2002),*Tafsir Al Misbah, Pesan Kesan dan Keserasian Al-Quran*, Jakarta: Lentera Hati, hal. 122-125.

³¹M. Qurais Shihab,(2002),*Tafsir Al Misbah, Pesan Kesan dan Keserasian Al-Quran*, Jakarta: Lentera Hati, hal. 122-125.

dan mengambil pelajaran terhadap sesuatu yang tak dapat digapai oleh tangan secara fisik yang dengan cara demikian akan dapat mengetahui kekuasaan Allah yang menciptakannya dan yang demikian bermanfaat sebagai santapan jiwa.³²

d. Jenis-Jenis Alat Permainan Edukatif (APE)

Jenis-jenis Alat Permainan Edukatif (APE) untuk anak TK beraneka ragam dan dilengkapi dengan spesifikasi alat dan tujuan pengembangannya.

1. Boneka jari
2. Puzzle besar
3. Kotak alfabet
4. Kartu lambang bilangan
5. Kartu pasangan
6. Puzzle jam
7. Loto warna

Berdasarkan kurikulum yang berlaku saat ini Alat Permainan Edukatif (APE) untuk anak dikelompokkan berdasarkan pada penempatan alat di dalam dan diluar ruangan:

1. Kategori Alat Permainan Edukatif (APE) luar ruangan adalah Alat Permainan Edukatif (APE) yang dimainkan anak untuk bermain bebas sehingga memerlukan tempat yang luas dan lapang.
2. Kategori Alat Permainan Edukatif (APE) dalam ruangan adalah Alat Permainan Edukatif (APE) jenis manipulative artinya Alat Permainan Edukatif (APE) yang dapat dimainkan dengan diletakkan diatas meja, dapat dibongkar pasang, dijinjing dan lain-lain.³³

³²Ahmad Mushthafa al-Maraghi, *Tafsir al-Maraghi Jilid I*, Beirut: Dar al-Fikr, hal. 74-75.

³³Hasnida, (2014), *Media Pembelajaran Kreatif, Mendukung Pembelajaran Pada Anak Usia Dini*, Jakarta: Luxima, hal. 173.

e. Fungsi dan Prinsip Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE)

Alat permainan edukatif (APE) berfungsi sebagai berikut:

- a. Alat untuk membantu dan mendukung proses pembelajaran anak TK agar lebih baik, menarik dan jelas.
- b. Mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak.
- c. Memberikan kesempatan pada anak TK memperoleh pengetahuan baru dan memperkaya pengalaman dengan berbagai alat permainan.
- d. Memberikan kesempatan pada anak TK untuk mengenal lingkungan dan mengajarkan pada anak untuk mengetahui kekuatan dirinya.

Adapun prinsip-prinsip yang harus diperhatikan guru dalam penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) untuk anak TK adalah:

- a. Guru hendaknya memberikan kebebasan sebanyak mungkin pada anak untuk berekspresi menggunakan berbagai Alat Permainan Edukatif (APE).
- b. Merencanakan waktu, mengatur tempat, dan menyajikan beraneka Alat Permainan Edukatif (APE) sedemikian rupa sehingga merangsang anak untuk melakukan kegiatan bermain yang sifatnya kreatif.
- c. Memupuk keberanian anak dalam menciptakan dan menghindarkan hal-hal yang dapat mengurangi keberanian dan perkembangan anak.
- d. Memberikan rasa gembira pada anak.
- e. Melakukan pengawasan menyeluruh terhadap pelaksanaan kegiatan bermain dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) ini.³⁴

³⁴Hasnida, (2014), *Media Pembelajaran Kreatif, Mendukung Pembelajaran Pada Anak Usia Dini*, Jakarta: Luxima, hal. 175.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Kardina yang berjudul: “Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Alat Permainan Edukatif Di Kelompok A PAUD ANATAPURA PALU”. Dari hasil analisis setelah dilakukan tindakan disimpulkan bahwa melalui APE dapat meningkatkan kreatifitas anak. Terbukti ada peningkatan kreatifitas dari siklus I ke siklus II ,membuat aneka bentuk dari balok kategori BSB, BSH dan MB dari 48% menjadi 80% (32%), membuat aneka bentuk dari plastisin kategori BSB, BSH dan MB dari 52% menjadi 84,% (32%), meronce kategori BSB, BSH dan MB dari 48% menjadi 80% (32%), sedangkan melipat kertas kategori BSB, BSH dan MB dari 44% menjadi 80% (36%). Secara umum terjadi peningkatan rata-rata 33 % kategori BSB, BSH dan MB.³⁵

Dapat disimpulkan bahwa Alat Permainan Edukatif (APE)dapat meningkatkan kreativitas anak.Penelitian yang akan saya lakukan juga menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE), dan berfokus untuk membuat bentuk balok. Dan saya beranggapan bahwa Alat Permainan Edukatif (APE)juga dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini.

Penelitian yang dilakukan oleh Endang Kustiani yang berjudul “Meningkatkan Kreatifitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Balok Di RA Suryawiyah” dapat disimpulkan dengan hasil dari pra siklus, siklus I dan siklus II. Dimana para anak yang mampu membuat bangunan dari balok lebih dari 2 bangunan mengalami peningkatan dari 40% meningkat 65,5% di siklus yang

³⁵Kardina, *Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Alat Permainan Edukatif di Kelompok A PAUD Anatapura Palu*, Jurnal Anak Usia Dini.

pertama. Kemudian meningkat 91% meningkat yang di siklus kedua atau anak ini masuk dalam kategori yang baik dalam perkembangan kreativitasnya.³⁶

Pada penelitian Endang Kustiani sudah dibuktikan bahwa kegiatan bermain balok dapat meningkatkan kreativitas anak..

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari beberapa penelitian, dapat disimpulkan bahwa melalui Alat Permainan Edukatif (APE)dari kardus bekas dapat meningkatkan kreativitas pada kegiatan belajar anak usia dini.

C. Kerangka Berfikir

Alat Permainan Edukatif (APE) atau alat peraga adalah alat yang digunakan untuk memperagakan suatu kegiatan/kejadian/konsep kepada anak dalam kegiatan pembelajaran. Permainan edukatif adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk permainan tradisional dan modren yang diberi muatan pendidikan dan pengajaran.

Permainan edukatif merupakan suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir serta bergaul dengan lingkungan atau untuk menguatkan dan menterampilan anggota badan anak, mengembangkan kepribadian, mendekatkan hubungan antara pendidik dengan peserta didik, dan dapat mengembangkan kreativitas anak pada saat kegiatan.

Kreativitas pada intinya merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik itu berupa gagasan maupun produk atau

³⁶Endang Kustiani, *Meningkatkan Kreatifitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Balok Di RA Suryawiyah*, Jurnal Ilmiah PG-PAUD IKIP Veteran Semarang.

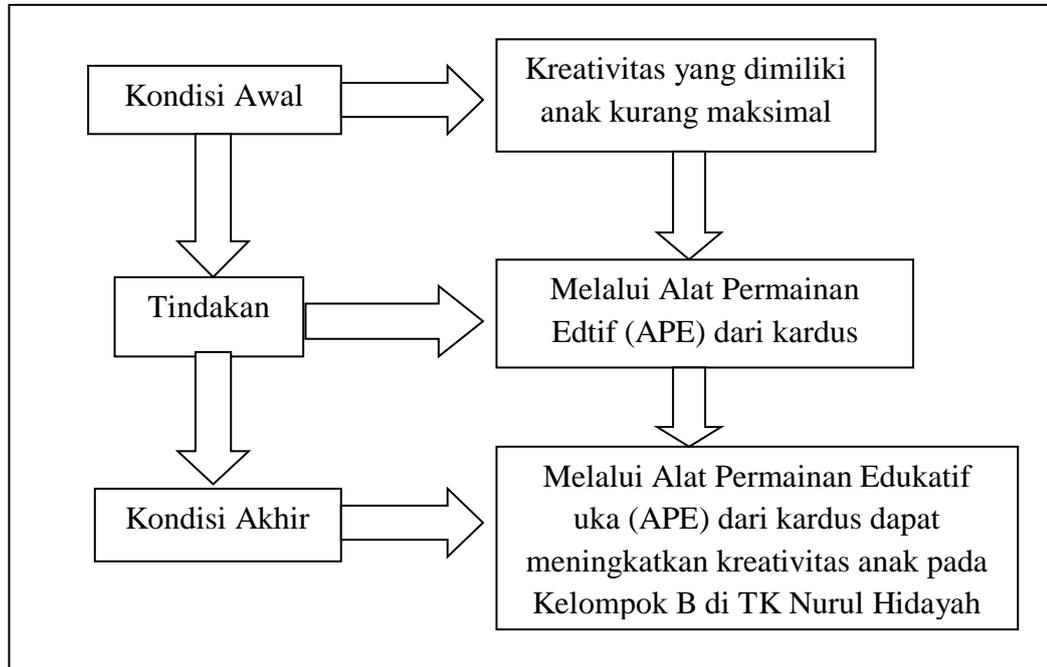
hasil karya nyata. Pada dasarnya ilmu pengetahuan, seni dan teknologi akan terus berkembang sejalan dengan perkembangan manusia itu sendiri. Manusia yang membuat majunya sebuah peradaban. Dengan potensi yang diberikan Allah, manusia terus mengembangkan diri dan membangun peradabannya. Melalui ilmu pengetahuan manusia dapat memperbaiki kekurangannya dan menciptakan hal-hal baru yang berdaya guna dalam kehidupannya.

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.

Anak usia dini memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Alat Permainan Edukatif (APE) adalah permainan yang bersifat mendidik. Dimana teknik atau cara bermainnya dapat mengembangkan kreatifitas anak dalam menyusun atau membuat alat permainan dari pemanfaatan kardus bekas agar menghasilkan keindahan.

Untuk dapat meningkatkan kreativitas anak perlu diberikan Alat Permainan Edukatif (APE) yang sesuai dengan usia anak dan dapat merangsang kreativitas anak. Salah satu alat permainan yang dapat diberikan kepada anak untuk mengembangkan kreatifitasnya adalah Alat Permainan Edukatif (APE). Alat permainan yang terbuat dari benda-benda yang sudah bekas atau tidak terpakai lagi mungkin lebih dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak. Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas adalah salah satu alternatif untuk dapat meningkatkan kreativitas pada anak.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menggambarkannya ke dalam skema bagan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Skema APE – Kreativitas

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian tindakan di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah melalui Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas dapat meningkatkan kreativitas anak didik di kelompok B pada semester genap di TK Nurul Hidayah tahun ajaran 2018-2019.

BAB III

METODE PENELITIAN

E. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan salah satu bentuk penelitian yang dilakukan di kelas.³⁷ Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran³⁸ yakni dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun.

Suharsimi dalam Conny mengatakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah adanya intervensi atau perlakuan tertentu untuk kebaikan kinerja dalam dunia nyata. Kemudian menurut beliau secara etimologis ada 3 istilah yang berhubungan dengan penelitian tindakan kelas (PTK) yakni: “Penelitian, tindakan, dan kelas. Pertama penelitian adalah suatu proses pemecahan masalah yang dilakukan secara sistematis, empiris dan terkontrol. Kedua, tindakan dapat diartikan sebagai perlakuan tertentu yang dilakukan oleh peneliti atau guru. Tindakan diarahkan untuk memperbaiki kinerja yang dilakukan guru. Ketiga, kelas menunjukkan pada tempat proses pembelajaran berlangsung.”³⁹

Ini berarti PTK dilakukan di dalam kelas yang tidak di-setting untuk kepentingan penelitian secara khusus, akan tetapi PTK berlangsung dalam keadaan situasi dan kondisi yang real tanpa direayasa.

Menurut Wibawa dalam Conny mengatakan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang mengangkat masalah-masalah aktual yang dihadapkan oleh guru di lapangan. Suhardjono dalam Conny mengatakan bahwa penelitian tindakan kelas sebagai penelitian yang langsung menerapkan perlakuan dengan cara hati hati, seraya mengikuti proses serta dampak perlakuan yang dimaksud.⁴⁰

³⁷Jasa Ungguh Muliawan, (2018), *Penelitian Tindakan Kelas*, Yogyakarta: Gava Media, hal. 1.

³⁸Suhardjono, (2007), *Penelitian Tindakan Kelas*, Surakarta. Citra Pustaka, hal. 58.

³⁹Conny Semiawan, (2007), *Catatan Kecil Tentang Penelitian Dan Pengembangan Ilmu Pengetahuan*, Jakarta: Kencana, hal. 117.

⁴⁰Conny Semiawan, (2007), *Catatan Kecil Tentang Penelitian Dan Pengembangan Ilmu Pengetahuan*, Jakarta: Kencana, hal. 118.

Benyamin Situmorang mengatakan bahwa: “Penelitian tindakan atau *action research* merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan metode kerja yang paling efisien sehingga biaya produksi dapat ditekan dan produktivitas lembaga dapat meningkat. Penelitian ini melibatkan peneliti dan orang-orang yang mengkaji bersama-sama tentang kelemahan dan kebaikan prosedur kerja, metode kerja, dan alat-alat kerja yang digunakan selama ini dan selanjutnya mendapatkan metode kerja baru yang pandang paling efisien”.⁴¹

Metode kerja yang baru tersebut kemudian dicobakan, dievaluasi secara terus menerus dalam pelaksanaannya sehingga sampai ditemukan metode yang efisien untuk dilakukan. Jadi dapat disimpulkan bahwa PTK diartikan sebagai proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh perlakuan yang akan diterapkan.

F. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa usia 5-6 tahun (kelompok B) yang terdistribusi dalam satu kelas di TK Nurul Hidayah T.A. 2018-2019 yang berjumlah 13 orang anak yang terdiri dari 2 Perempuan dan 11 Laki-laki.

G. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di TK Nurul Hidayah Jl. Medan Batang Kuis Gg. Sejahtera Dusun VII Desa Sei Rotan. Provinsi Sumatera Utara, Penelitian ini dilakukan pada bulan April pada semester genap 2018/2019.

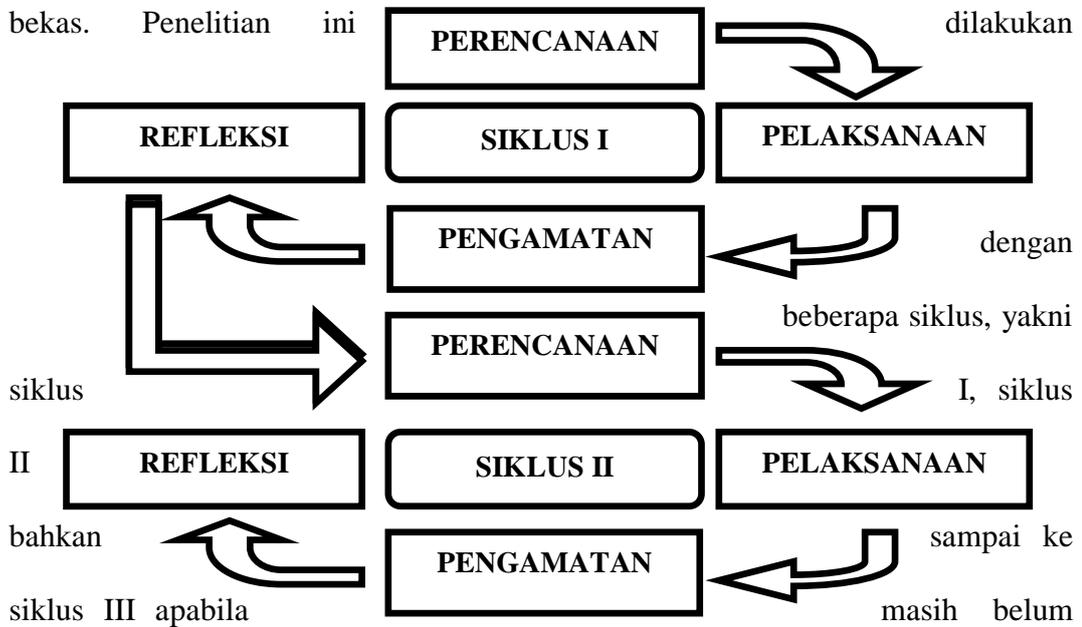
⁴¹Benyamin Situmorang, (2013), *Penelitian Pendidikan Konsep dan Implikasi*, Medan: Unimed Press, hal. 10.

Tabel 3.1 Jadwal Penelitian

Kegiatan	Bulan/Minggu														
	J			F			Ma			A			M		
Pengesahan Judul															
Meminta izin kepala sekolah untuk melaksanakan penelitian															
Observasi Awal															
Penyusunan Proposal															
Seminar Proposal															
Pertemuan I Siklus I															
Pertemuan II															

H. Objek Penelitian dan Desain Penelitian

Objek penelitian ini adalah anak yang melakukan tindakan untuk meningkatkan kreativitasnya melalui alat permainan edukatif melalui kardus bekas.



mencapai indikator penilaian, siklus tersebut terdiri dari empat komponen yaitu:

- 1). Perencanaan (*Planning*),
- 2). Tindakan (*Acting*),
- 3). Pengamatan (*Observing*)
- dan 4) Refleksi (*Reflect*).

Desain penelitian yang dilaksanakan adalah PTK yang diperoleh dari model Kemmis dan MC Taggart.

Gambar3.2

ProsesSiklus Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan Taggart.⁴²

I. Prosedur Observasi

Berikut adalah penjelasan langkah-langkah penelitian diatas antara lain:

1) Pra Tindakan

Sebelum melakukan perencanaan terlebih dahulu mengetahui permasalahan yang ada, dilakukan observasi awal dimana kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan awal kreativitas anak. Hasil dari observasi ini digunakan sebagai dasar untuk melanjutkan ke tindakan siklus I, II dan III. Sesuai dengan jenis penelitian ini, yaitu penelitian tindakan kelas, maka penelitian ini dilaksanakan dalam bentuk beberapa siklus, namun dalam penelitian ini direncanakan 3 siklus. Pada siklus I, II, dan III terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi.

2) Siklus I

a) Perencanaan Tindakan

Tahap perencanaan, penulis bersama guru kelas membahas teknik pelaksanaan tindakan kelas, antara lain:

- (1) Mempersiapkan bahan dan peralatan yang akan digunakan dalam penelitian untuk meningkatkan kreativitas anak.
- (2) Memberikan contoh awal kepada anak untuk melakukan kegiatan alat permainan edukatif dengan kardus bekas yang dapat meningkatkan kreativitas anak.

⁴²Suharsimi Arikonto, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: PT. Bumi Aksara, hal. 16.

- (3) Mempersiapkan anak-anak untuk melakukan kegiatan alat permainan edukatif dengan kardus bekas seperti menjelaskan apa yang akan dilakukan dan yang disediakan oleh guru dan peneliti.
- (4) Mempersiapkan lembar observasi anak tentang meningkatkan kreativitas anak.

b) Tahap Pelaksanaan

Setelah perencanaan tersusun, maka dilanjutkan ketahap berikutnya yaitu tahap pelaksanaan tindakan. Dalam tahap pelaksanaan tindakan peneliti yang menjadi guru, dan guru kelas dilibatkan sebagai pengamat yang bertugas memberikan masukan dan kritik yang berguna bagi penulis. Kegiatan yang dilakukan adalah melakukan kegiatan alat permainan edukatif dari kardus bekas sesuai dengan yang telah dipersiapkan dan yang telah di susun kegiatan yang dilakukan dalam tahap pelaksanaan ini adalah:

- (1) Guru memberikan informasi awal tentang jalannya pembelajaran secara singkat dan jelas.
- (2) Guru menyampaikan pokok bahasan kreativitas melalui alat permainan edukatif dari kardus bekas yang akan dibahas.
- (3) Guru memberikan sebuah kasus yang berkaitan dengan anak yang kreatif imajinatif.
- (4) Guru menunjukkan kreasi melalui alat permainan edukatif dari kardus bekas.
- (5) Membuka sesi pertanyaan bagi anak yang belum paham.
- (6) Memberikan reward kepada anak yang bisa melakukan kegiatan alat permainan edukatif dari kardus bekas dengan media yang sudah ada.

(7) Membimbing dan mengamati anak selama proses pembelajaran berlangsung.

(8) Guru memberikan kesimpulan atau pesan-pesan terkandung dalam kegiatan tersebut.

c) Pengamatan

Penulis melakukan pengamatan pada saat kegiatan berlangsung untuk melihat keaktifan anak didik pada saat proses pembelajaran. Pengamatan ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pelaksanaan tindakan dapat menghasilkan perubahan yang sesuai dengan yang dikehendaki.

d) Refleksi

1) Menganalisa hasil pengamatan untuk membuat kesimpulan sementara terhadap pelaksanaan pengajaran pada siklus I.

2) Mendiskusikan hasil analisis untuk tindakan perbaikan terhadap siklus II.

3) Siklus II dan III

Pelaksanaan siklus II dan II sama seperti siklus I. Pada siklus II dan III diadakan perencanaan kembali dengan mengacu pada hasil refleksi siklus I. Siklus II dan III merupakan hasil kesatuan dari kegiatan perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), refleksi (*reflection*) seperti yang dilakukan pada siklus I. Metode yang belum tuntas pada siklus I diulang disilus II sebelum masuk kemateri selanjutnya.

J. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Adapun kegiatan yang diamati

yaitu, anak dapat menghasilkan ide, anak dapat menghasilkan produk baru, anak dapat menciptakan atau membuat alat permainan edukatif sesuai imajinasi anak dengan baik dan benar hingga selesai pembelajaran anak harus bisa menghasilkan suatu karya baru yang berasal dari buah pemikirannya sebagai wujud nyata dari perkembangan kreativitas anak menjadi meningkat. Pada saat pembelajaran tentang seni anak akan memperhatikan guru atau peneliti dalam memberikan instruksi mengenai cara melakukan pembuatan alat permainan edukatif sesuai dengan tema pembelajaran. Alat yang akan digunakan peneliti untuk mengumpulkan data penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi

1. Teknik Observasi

Observasi ini dilakukan untuk mengabsahkan data agar semuanya terlihat jelas bahwa masalah yang benar terjadi dan harus diselesaikan melalui solusi yang sudah dipilih yaitu dengan menggunakan alat permainan edukatif dari kardus bekas dapat untuk meningkatkan kreativitas anak. Observasi yang akan dilakukan merupakan pengamatan terhadap seluruh kegiatan pembelajaran mulai dari awal pelaksanaan tindakan sampai berakhirnya pelaksanaan tindakan.⁴³

Tabel 3.2 Lembar Observasi Kreativitas Anak

Nama anak:.....

Kelompok/Semester:.....

No	Aspek	Indikator	Perkembangan Anak			
			BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)

⁴³Suharsimi Arikonto, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: PT. Bumi Aksara, hal. 17.

	menciptakan sesuatu dengan bervariasi serta mampu menceritakannya	a. Menciptakan bentuk Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas	belum bisa menciptakan bentuk Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas	mulai bisa menciptakan bentuk Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas dengan bantuan guru	sudah bisa menciptakan bentuk Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas tapi belum rapi	sudah bisa menciptakan bentuk Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas dengan rapi
		b. Memberikan variasi pada bentuk yang diciptakan	belum bisa memberikan variasi pada bentuk yang diciptakan	mulai bisa memberikan variasi pada bentuk yang diciptakan	sudah bisa memberikan variasi pada bentuk yang diciptakan tapi belum rapi	sudah bisa memberikan variasi pada bentuk yang diciptakan dengan rapi dan indah

		c. Menceritakan bentuk yang dibuatnya	ak belum bisa menceritakan bentuk yang dibuatnya	ak mulai bisa menceritakan bentuk yang dibuatnya dengan bimbingan guru	ak sudah bisa menceritakan bentuk yang dibuatnya tapi belum lancar	ak sudah bisa menceritakan bentuk yang dibuatnya dengan lancar dan bahasa yang lugas
--	--	---------------------------------------	--	--	--	--

Kriteria Penilaian :

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

2. Teknik Dokumen

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan, misalnya catatan harian, sejarah kehidupan (lifehistories), cerita, biografi, peraturan dan kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar, misalnya foto gambar hidup, sketsa dan lain-lain. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni, yang dapat berupa gambar, patung, dan sebagainya.

K. Teknis Analisis Data

Analisa data dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui berhasil atau tidaknya tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini. Hal ini dilihat dari seberapa persen tingkat keberhasilan yang akan diperoleh.

Teknik analisis data suatu cara menganalisis data yang diperoleh selama peneliti mengadakan penelitian. Teknik analisis data yang digunakan menggunakan analisis persentase ketuntasan individual dan ketuntasan klasikal. Analisis persentase yang di sampaikan Sugiono dalam Tarigan mengatakan adapun untuk menghitung persentase ketuntasan individual yang diperoleh setiap anak menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase kemampuan kreativitas anak

F = Jumlah anak yang mengalami perubahan

N = Jumlah keseluruhan anak

Anak dikatakan mengalami perkembangan pada kemampuan kreativitas apabila telah mencapai keberhasilan $\geq 65\%$.

Untuk mengetahui persentase keberhasilan perkembangan kreativitas anak secara klasikal, peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

$$PKK = \frac{\text{Banyak anak yang mengalami perubahan} \geq 65\%}{\text{Banyak subjek penelitian}} \times 100\%$$

Keterangan PKK: Persentase Kemampuan Klasikal

Kelas dikatakan mengalami perkembangan pada kemampuan kreativitas apabila telah mencapai keberhasilan $\geq 80\%$.⁴⁴

⁴⁴Sugiono, (2015), *Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung: Alfabeta

Tabel 3.4 Tabel Interpretasi Perkembangan Kreativitas Anak

Skor	Interpretasi
$\geq 80\%$	Perkembangan Kreativitas Berkembang Sangat Baik
60%-79%	Perkembangan Kreativitas Berkembang Sesuai Harapan
40%-59%	Perkembangan Kreativitas Mulai Berkembang
0%-39%	Perkembangan kreativitas Belum Berkembang

L. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan siswa merupakan target yang hendak dicapai dalam menentukan tindakan, proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil jika anak mampu meningkatkan kreativitas melalui Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas. Sebagai Indikator dalam penelitian ini adalah 75% anak mampu menerima proses pembelajaran dengan baik, maka dapat dikatakan bahwa melalui Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas mampu meningkatkan kreativitas anak di TK Nurul Hidayah.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. DESKRIPSI UMUM LOKASI PENELITIAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan di TK Nurul Hidayah Tahun Ajaran 2018/2019, subjek penelitian ini yaitu di kelompok B (usia 5-6 tahun) dengan jumlah anak 13 orang yang terdiri dari 11 orang anak laki-laki dan 2 orang anak perempuan dengan guru kelas bernama Herlina Hrp, S.Pd.

Tabel 4.1.
Data Anak Kelompok B (usia 5-6 tahun) TK Nurul Hidayah

No	Nama	KodeAnak	Keterangan
1	Akbar Zais	01	Laki-laki
2	Bagus Pratama	02	Laki-laki
3	Dinda Aulia	03	Perempuan
4	M. Chaidil Anwar	04	Laki-laki
5	M. Eza Gionino	05	Laki-laki
6	M. Rizki Maulana	06	Laki-laki
7	M. Aldo Lubis	07	Laki-laki
8	M. Aflan Afandi	08	Laki-laki
9	Sultan Al- Razka	09	Laki-laki
10	Syahputra Hsb	010	Laki-laki
11	Sri Almira Cahayana	011	Perempuan
12	Ridho Patan	012	Laki-laki
13	Tengku Egha	013	Laki-laki

Laporan penelitian tindakan kelas ini disajikan dengan menampilkan analisis ketuntasan belajar siswa. Analisis tersebut digunakan untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak melalui Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas di TK Nurul Hidayah.

B. DESKRIPSI HASIL PENELITIAN

1. Deskripsi Hasil Pra Siklus

a. Pengamatan

Proses belajar bertujuan untuk meningkatkan kreativitas pada anak. Oleh karena itu, dapat dikatakan yang menjadi salah satu faktor penting dalam kegiatan belajar mengajar adalah penerapan metode pembelajaran yang digunakan guru saat mengajar di kelas. Artinya guru harus mampu mengkondisikan kelas sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar berlangsung secara efektif dan efisien.

Sebelum diterapkan pembelajaran dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas di TK Nurul Hidayah kelompok B, peneliti terlebih dahulu mewawancarai guru kelas dan salah satu anak dengan tujuan untuk mengetahui kondisi awal anak serta kegiatan belajar mengajar yang berlangsung di TK Nurul Hidayah kelompok B khususnya pada kemampuan kreativitas anak.

Berdasarkan hasil pengamatan prasiklus yang dilakukan, diperoleh bahwa anak masih sangat rendah, rendahnya pencapaian indikator pada tindakan prasiklus ini mengindikasikan perlunya tindakan penelitian selanjutnya. Adapun masalah yang ditemukan dalam penelitian prasiklus adalah 86,67% anak belum mampu membuat Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas. Ini disebabkan oleh kurangnya pengetahuan dan pengalaman guru dalam mengembangkan kreativitas pada anak, serta alat-alat yang digunakan dalam mengenalkan Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas juga banyak sehingga guru sangat repot dalam mengurus alat-alat tersebut dan guru sulit untuk

mengkondisikan anak, kemudian guru hanya menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) dari produk jadi saja sehingga kurangnya variasi pembelajaran yang menyebabkan anak kurang kreatif, menjadi malas untuk membuat hal yang baru dan anak tidak terlibat langsung dalam pembuatannya menemukan pengetahuan barunya.

Tujuan penelitian prasiklus adalah untuk mengetahui kreativitas pada anak sebelum dilakukan tindakan. Hasil yang diperoleh dari kegiatan pengukuran ini nantinya akan dibandingkan dengan nilai setelah tindakan. Hasil yang diperoleh berdasarkan alat observasi adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2.
Data Hasil Pengamatan Kreativitas Anak Pra Siklus

No	Kode Anak	Menciptakan bentuk Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas				Memberikan variasi pada bentuk yang diciptakan				Menceritakan bentuk yang dibuatnya				Jumlah skor	Nilai
		B B	M B	BS H	BS B	B B	M B	BS H	BS B	B B	M B	BS H	BS B		
1	01	√				√				√				3	25
2	02		√				√					√		7	58,33
3	03		√				√					√		7	58,33
4	04	√				√				√				3	25
5	05		√			√						√		6	50
6	06	√					√					√		6	50
7	07	√				√				√				3	25
8	08		√			√						√		6	50
9	09	√				√				√				3	25
10	010	√				√					√			4	33,33
11	011		√				√					√		7	58,33
12	012	√				√					√			4	33,33
13	013		√			√						√		6	50

$$\text{Ketuntasan klasikal} = \frac{2}{13} \times 100\% \\ = 15,38\%$$

Dari tabel di atas hasil kreativitas anak dapat diinterpretasikan dalam tabel persentase dibawah ini:

Tabel 4.3.
Rekapitulasi Kreativitas Anak Pada Prasiklus

No	Aspek yang dinilai	Kriterita Perkembangan	Jumlah anak (F)	%
1	Menciptakan bentuk Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas	BB	7	53,85%
		MB	6	46,15%
		BSH	0	0
		BSB	0	0
Jumlah			13	100%
2	Memberikan variasi pada bentuk yang diciptakan	BB	9	69,23%
		MB	4	30,77%
		BSH	0	0
		BSB	0	0
Jumlah			13	100%
3	Menceritakan bentuk yang dibuatnya	BB	4	30,77%
		MB	2	15,38%
		BSH	7	53,85%
		BSB	0	0
Jumlah			13	100%

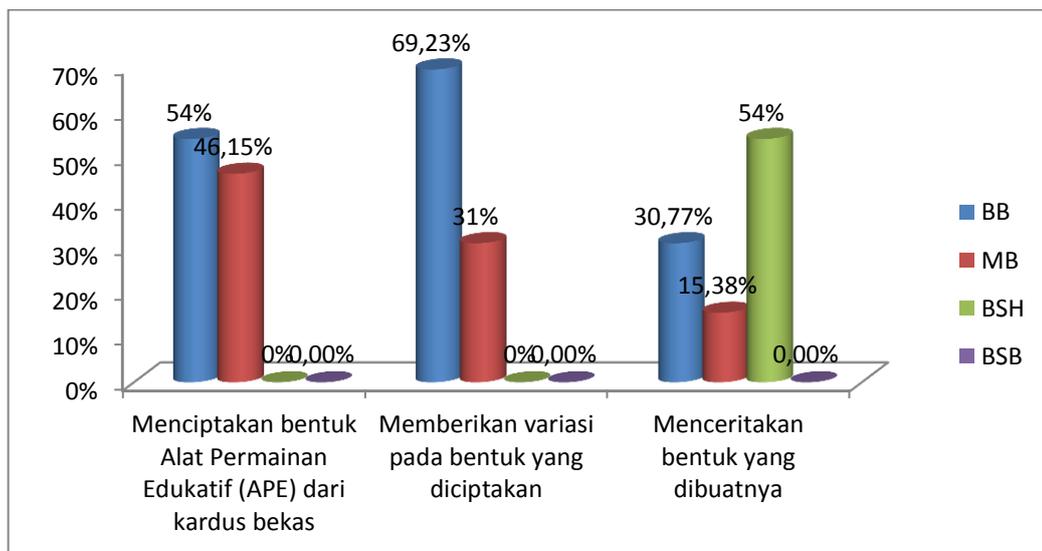
Berdasarkan data tabel di atas dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Aspek menciptakan bentuk Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas mendapat kriteriabelum berkembang (BB) sebanyak 7 anak (53,85%),mulai berkembang (MB) sebanyak 6 anak (46,15%), berkembang sesuai harapan (BSH)tidak ditemukan, dan berkembang sangat baik (BSB) tidak ditemukan.
- 2) Aspek memberikan variasi pada bentuk yang diciptakan mendapat kriteria belum berkembang (BB) sebanyak 9 anak (69,23%), mulai berkembang (MB) sebanyak 4 anak (30,77%), berkembang sesuai harapan (BSH) dan berekembang sangat baik (BSB) tidak ditemukan.

3) Aspek menceritakan bentuk yang dibuatnya mendapat kriteria belum berkembang (BB) sebanyak 4 anak (30,77%), mulai berkembang (MB) sebanyak 2 anak (15,38%), berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 7 anak (53,85%) dan berkembang sangat baik (BSB) tidak ditemukan.

Selanjutnya data persentase tabel di atas dimasukkan dalam grafik sebagai berikut:

Grafik 4.1. Persentase Kreativitas Anak Pada Prasiklus



Berdasarkan tabel grafik di atas, maka persentase anak yang berkembang sesuai harapan dan yang berkembang sangat baik dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.4
Pencapaian Perkembangan Kreativitas Anak Pada Prasiklus**

No	Aspek yang dinilai	Kriteria Perkembangan	Jumlah anak (F)	%
1	Menciptakan bentuk Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas	BSH	0	0
		BSB	0	0
Jumlah			0	0
2	Memberikan variasi pada bentuk yang diciptakan	BSH	0	0
		BSB	0	0
Jumlah			0	0

3	Menceritakan bentuk yang dibuatnya	BSH	7	53,85%
		BSB	0	0
Jumlah			3	53,85%
Jumlah totalpersentase dari 3 aspek		$\frac{0\% + 0\% + 53,85\%}{3} = 17,95\%$		

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa penelitian prasiklus pembelajaran sebelum diadakannya tindakan masih sangat rendah. Data tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Aspek menciptakan bentuk Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas mendapat kriteriaberkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB) tidak ditemukan.
- 2) Aspek memberikan variasi pada bentuk yang diciptakan mendapat kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) dan berekembang sangat baik (BSB) tidak ditemukan.
- 3) Aspek menceritakan bentuk yang dibuatnya mendapat kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 7 anak (53,85%) dan berkembang sangat baik (BSB) tidak ditemukan.

Jumlah total persentase keberhasilan dari tiga aspek penilaian kreativitas anak pada prasiklus adalah: $0\% + 0\% + 53,85\% = 17,95\%$ berkategori sangat rendah. Rendahnya kreativitas anak yang diobservasi pada prasiklus maka dilanjutkan pada penelitian siklus melalui Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas.

b. Refleksi

Hasil refleksi analisis data pada pelaksanaan prasiklus sebelum menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas pada kreativitas anak sangat rendah dan belum mencapai keberhasilan indikator. Terbukti pada

hasil pengamatan yang telah dilakukan secara keseluruhan hanya 17,95% yang mendapatkan nilai tuntas dan yang selebihnya sebesar 82,05% anak belum terlihat kreativitasnya.

Sedangkan catatan negatif atau kelemahan-kelemahan yang perlu disempurnakan dalam siklus berikutnya yaitu:

- 1) Jika guru tidak mampu menjelaskan kegiatan pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas dengan baik sehingga membuat anak tidak tertarik, maka anak tidak memperhatikan dan kelas bisa mengalami keributan
- 2) Jika guru tidak bisa mengembangkan dan menyusun materi serta menyusun alokasi waktu pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas maka kreativitas anak tidak akan tercapai sesuai dengan harapan.

2. Deskripsi Siklus I

Penelitian siklus I dilaksanakan tanggal 10 dan 12 April tahun 2019 dengan tema Negaraku sub tema Bendera Negara Indonesia, dan Lambang Negara Indonesia. Adapun deskripsi hasil data meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi dengan tahapan:

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti bersama guru kelas membahas teknis pelaksanaan penelitian tindakan kelas, antara lain:

- 1) Menentukan tema yang diajarkan sesuai dengan silabus dan kurikulum
- 2) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
- 3) Mempersiapkan bahan dan peralatan yang akan digunakan

- 4) Mempersiapkan seting kelas untuk kegiatan belajar
- 5) Mempersiapkan lembar observasi tentang perkembangan kreativitas anak.

b. Pelaksanaan

Setelah perencanaan disusun, maka dilanjutkan ke tahap berikutnya yaitu tahap pelaksanaan tindakan. Dalam pelaksanaan tindakan peneliti yang menjadi guru, sedangkan guru kelas dilibatkan sebagai pengamat yang bertugas memberikan masukan dan kritik yang berguna dalam proses selanjutnya. Kegiatan yang dilakukan adalah melaksanakan pembelajaran sesuai skenario pembelajaran yang telah disusun dengan menonjolkan kegiatan yang ingin diterapkan yaitu kreativitas anak melalui Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah:

- 1) Baris dihalaman melakukan gerakan motorik kasar, membaca ikrar santri, dan membaca surah-surah pendek, serta melakukan tanya jawab dengan materi yang sudah lewat.
- 2) Peneliti masuk kedalam kelas dan memberi salam kepada anak.
- 3) Menyanyikan beberapa lagu yang berhubungan dengan tema.
- 4) Memberitahukan kepada anak kegiatan yang akan dilakukan.
- 5) Setting ruangan kelas.
- 6) Menyediakan berbagai media yang berhubungan dengan tema
- 7) Memberitahukan bagaimana cara melakukan/membuat Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas.
- 8) Membimbing dan mengarahkan anak sewaktu kegiatan berlangsung.

9) Peneliti menyimpulkan kegiatan yang telah dilakukan dan menutup kegiatan belajar.

c. Pengamatan

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah peneliti lakukan, maka hasil observasi kemampuan mengenal sifat-sifat air anak sebagai berikut:

Tabel 4.5.
Data Hasil Pengamatan Kreativitas Anak Siklus I

No	Kode Anak	Menciptakan bentuk Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas				Memberikan variasi pada bentuk yang diciptakan				Menceritakan bentuk yang dibuatnya				Jumlah skor	Nilai
		B B	M B	BS H	BS B	B B	M B	BS H	BS B	B B	M B	BS H	BS B		
1	01	√					√				√			5	41,67
2	02			√				√					√	10	83,33
3	03		√					√				√		8	66,67
4	04	√					√				√			5	41,67
5	05			√			√					√		8	66,67
6	06			√				√					√	10	83,33
7	07		√			√					√			5	41,67
8	08		√					√				√		8	66,67
9	09		√				√				√			6	50
10	010		√				√					√		7	58,33
11	011			√				√				√		9	75
12	012		√				√				√			6	50
13	013			√				√					√	10	83,33

$$\begin{aligned}
 \text{Ketuntasan klasikal} &= \frac{7}{13} \times 100\% \\
 &= 53,85\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan data di atas, maka dapat disimpulkan bahwa anak yang mengalami ketuntasan individual adalah sebanyak 7 anak atau sebesar 53,85%. Selanjutnya kreativitas anak dapat diinterpretasikan dalam tabel persentase dibawah ini:

Tabel 4.6.
Rekapitulasi Perkembangan Kreativitas Anak Siklus I

No	Aspek yang dinilai	Kriterita Perkembangan	Jumlah anak	%
1	Menciptakan bentuk Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas	BB	2	15,39%
		MB	6	46,15%
		BSH	5	38,46%
		BSB	0	0
Jumlah			13	100%
2	Memberikan variasi pada bentuk yang diciptakan	BB	1	7,7%
		MB	6	46,15%
		BSH	6	46,15%
		BSB	0	0
Jumlah			13	100%
3	Menceritakan bentuk yang dibuatnya	BB	0	0
		MB	5	38,46%
		BSH	5	38,46%
		BSB	3	23,08%
Jumlah			13	100%

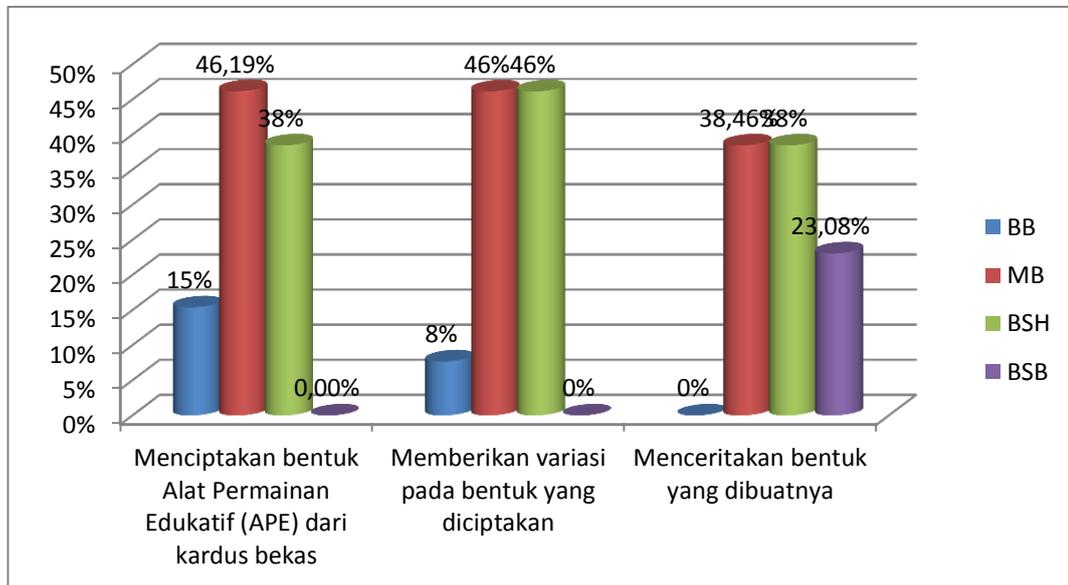
Berdasarkan data tabel di atas dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Aspek menciptakan bentuk Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas mendapat kriteria belum berkembang (BB) sebanyak 2 anak (15,39%), mulai berkembang (MB) sebanyak 6 anak (46,19%), berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 5 anak (38,46%), dan berkembang sangat baik (BSB) tidak ditemukan.
- 2) Aspek memberikan variasi pada bentuk yang diciptakan mendapat kriteria belum berkembang (BB) sebanyak 1 anak (7,7%), mulai berkembang (MB) sebanyak 6 anak (46,15%), berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 6 anak (46,15%) dan berkembang sangat baik (BSB) tidak ditemukan.
- 3) Aspek menceritakan bentuk yang dibuatnya mendapat kriteria belum berkembang (BB) sudah tidak ditemukan, mulai berkembang (MB) sebanyak 5 anak (38,46%), berkembang sesuai harapan (BSH)

sebanyak 5 anak (38,46%) dan berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 3 anak (23,08%).

Selanjutnya data persentase dimasukkan dalam grafik sebagai berikut:

Grafik 4.2. Persentase Kreativitas Anak Siklus I



Berdasarkan tabel grafik di atas, maka persentase anak yang berkembang sesuai harapan dan yang berkembang sangat baik dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7.
Pencapaian Perkembangan Perkembangan Kreativitas anak Pada Siklus I

No	Aspek yang dinilai	Kriteria Perkembangan	Jumlah anak (F)	%
1	Menciptakan bentuk Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas	BSH	5	38,46%
		BSB	0	0
Jumlah			5	38,46%
2	Memberikan variasi pada bentuk yang diciptakan	BSH	6	46,15%
		BSB	0	0
Jumlah			6	46,15%
3	Menceritakan bentuk yang dibuatnya	BSH	5	38,46%
		BSB	3	23,08%
Jumlah			8	61,54%
Jumlah total persentase dari 3 aspek		$\frac{38,46\% + 46,15\% + 61,54\%}{3} = 48,72\%$		

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa penelitian siklus I belum mencapai keberhasilan dan masih sangat rendah. Data tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Aspek menciptakan bentuk Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas mendapat kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 5 anak (38,46%), dan berkembang sangat baik (BSB) tidak ditemukan.
- 2) Aspek memberikan variasi pada bentuk yang diciptakan mendapat kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 6 anak (46,15%) dan berkembang sangat baik (BSB) tidak ditemukan.
- 3) Aspek menceritakan bentuk yang dibuatnya mendapat kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 5 anak (38,46%) dan berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 3 anak (23,08%).

Jumlah total persentase keberhasilan dari tiga aspek penilaian kemampuan mengenal sifat-sifat air anak pada siklus I adalah: $38,46\% + 46,15\% + 23,08\% = 107,69\%$.

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan tindakan pada siklus I ini belum mencapai hasil yang diharapkan, karena belum mencapai keberhasilan kinerja yang sudah ditetapkan yaitu tindakan dikatakan berhasil jika rata-rata tingkat keberhasilan anak sudah mencapai sekurang-kurangnya 80%, sedangkan nilai total rata-rata yang diperoleh anak pada tindakan siklus I baru mencapai 48,72% atau berkategori rendah.

d. Refleksi

Hasil refleksi permasalahan yang masih muncul pada siklus I yaitu:

- 1) Masih ada anak yang tidak mau mengerjakan pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas yang diberikan oleh guru.
- 2) Masih ada anak yang mengerjakan pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas tapi tidak mengikutivariasi dan bentuk ketentuan yang diberikan oleh guru.
- 3) Masih ada anak yang diam saat ditanyai apa bentuk yang dibuatnyasetelah dibuat Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas

Hal ini dikarenakan anak baru pertama kali melakukan pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas sehingga mereka masih sering kebingungan dan masih malu untuk menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Kemudian guru jugasudah terbiasa memberikan mainan produk jadi. sehingga kurang memberikan pengarahan pada saat anak melakukan kegiatan pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas, dan guru kurang memberikan motivasi kepada anak pada saat melakukan kegiatan pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas. Permasalahan tersebut akan ditindak lanjuti pada siklus berikutnya dengan mengambil solusi sebagai berikut:

- 1) Memberikan contoh dan memberikan arahan untuk melakukan kegiatan pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas dalam meningkatkan kreativitas yang lebih jelas kepada anak sehingga mereka tidak kebingungan lagi dalam melakukan kegiatan pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas sendiri.

- 2) Memberikan motivasi kepada anak sehingga anak bersemangat dalam menjawab pertanyaan yang dilontarkan oleh guru ketika selesai melakukan kegiatan pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas.
- 3) Pada pertemuan berikutnya sebelum memulai kegiatan pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas guru menertibkan anak-anak agar dapat berkonsentrasi dan fokus terhadap pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas yang akan dilaksanakan dan mengingat informasi apa yang disampaikan oleh guru tentang kegiatan pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas apa yang akan dilakukan di kelas.

Berdasarkan permasalahan telah diuraikan di atas maka penelitian ini di lanjutkan pada siklus kedua.

3. Deskripsi Siklus II

Siklus II dilaksanakan tanggal 15 dan 17 April tahun 2019. Pada tahap ini pelaksanaan tindakan guru dan anak didik melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan alat peraga yang berkenaan dengan benda-benda kongkrit sesuai tema Negaraku. Adapun deksripsi hasil data meliputi data tentang perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi dengan tahapan sebagai berikut:

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti bersama guru kelas membahas teknis pelaksanaan penelitian tindakan kelas, antara lain:

- 1) Menentukan tema yang diajarkan sesuai dengan silabus dan kurikulum
- 2) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

- 3) Mempersiapkan bahan dan peralatan yang akan digunakan
- 4) Mempersiapkan seting kelas untuk kegiatan belajar
- 5) Mempersiapkan lembar observasi tentang perkembangan kreativitas anak.

b. Pelaksanaan

Berdasarkan hasil Siklus 1 dapat dilihat bahwa adanya peningkatan kreativitas anak yang dilakukan penulis, namun peningkatan tersebut belum mencapai kategori sangat baik, itu artinya penulis harus melanjutkan ke siklus II.

c. Pengamatan

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah peneliti lakukan, maka hasil observasi kreativitas anak sebagai berikut:

Tabel 4.8.
Data Hasil Pengamatan Kreativitas Anak Siklus II

No	Kode Anak	Menciptakan bentuk Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas				Memberikan variasi pada bentuk yang diciptakan				Menceritakan bentuk yang dibuatnya				Jumlah skor	Nilai (%)
		B B	M B	BS H	BS B	B B	M B	BS H	BS B	B B	M B	BS H	BS B		
1	01		√					√				√		8	66,67
2	02				√				√				√	12	100
3	03			√				√					√	10	83,33
4	04		√					√				√		9	75
5	05				√			√					√	11	91,67
6	06				√				√				√	12	100
7	07			√			√					√		8	66,67
8	08			√					√				√	11	91,67
9	09			√				√				√		9	75
10	010				√			√				√		10	83,33
11	011				√				√				√	12	100
12	012				√			√				√		10	83,33
13	013				√				√				√	12	100

$$Ketuntasan\ klasikal = \frac{13}{13} \times 100\%$$

$$= 100\%$$

Berdasarkan data di atas, maka dapat disimpulkan bahwa anak yang mengalami ketuntasan individual adalah sebanyak 13 anak atau sebesar 100%. Selanjutnya kreativitas anak dapat diinterpretasikan dalam tabel persentase dibawah ini:

Tabel 4.9.
Rekapitulasi Kreativitas Anak Siklus II

No	Aspek yang dinilai	Kriterita Perkembangan	Jumlah anak (F)	%
1	Menciptakan bentuk Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas	BB	-	-
		MB	2	15,38%
		BSH	4	30,77%
		BSB	7	53,85%
Jumlah			13	100%
2	Memberikan variasi pada bentuk yang diciptakan	BB	-	-
		MB	1	7,7%
		BSH	7	53,85%
		BSB	5	38,46%
Jumlah			13	100%
3	Menceritakan bentuk yang dibuatnya	BB	-	-
		MB	-	-
		BSH	6	46,15%
		BSB	7	53,85%
Jumlah			13	100%

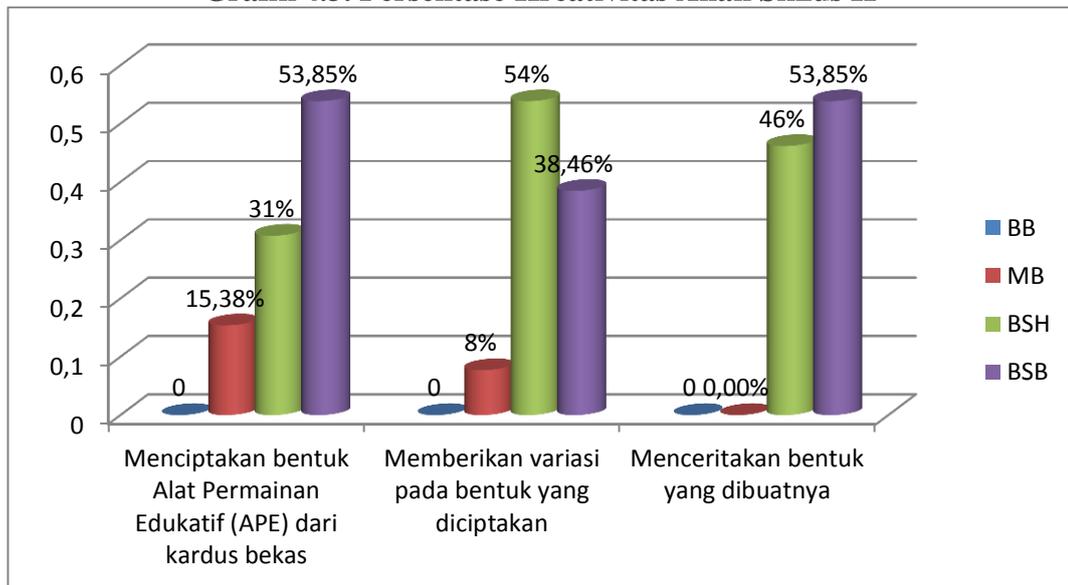
Berdasarkan data tabel di atas dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Aspek anak dapat menciptakan bentuk Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas mendapat kriteria belum berkembang (BB) tidak ditemukan, mulai berkembang (MB) sebanyak 2 anak (15,38%), berkembang sesuai harapan(BSH) sebanyak 4 anak (30,77%), dan berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 7 anak (53,85%).
- 2) Aspek anak dapat memberikan variasi pada bentuk yang diciptakan mendapat kriteria belum berkembang (BB) tidak ditemukan, mulai berkembang (MB) sebanyak 1 anak (7,7%), berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 7 anak (53,85%) dan berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 5 anak (38,46%).

3) Aspek anak dapat menceritakan bentuk yang dibuatnya mendapat kriteria belum berkembang (BB) tidak ditemukan, mulai berkembang (MB) tidak ditemukan, berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 6 anak (46,15%) dan berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 7 anak (53,85%).

Selanjutnya data persentase dimasukkan dalam grafik sebagai berikut:

Grafik 4.3. Persentase Kreativitas Anak Siklus II



Berdasarkan tabel grafik di atas, maka persentase anak yang berkembang sesuai harapan dan yang berkembang sangat baik dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.10.
Pencapaian Perkembangan Kreativitas Anak
Pada Siklus II**

No	Aspek yang dinilai	Kriteria Perkembangan	Jumlah anak (F)	%
1	Menciptakan bentuk Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas	BSH	4	30,77%
		BSB	7	53,85%
Jumlah			11	84,62%
2	Memberikan variasi pada bentuk yang diciptakan	BSH	7	53,85%
		BSB	5	38,46%
Jumlah			12	92,31%
3	Menceritakan bentuk yang dibuatnya	BSH	6	46,15%
		BSB	7	38,46%
Jumlah			13	84,61%
Jumlah total persentase dari 3 aspek		$84,62\% + 92,31\% + 84,61\% = 87,18\%$ 3		

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa penelitian siklus II sudah mencapai keberhasilan sesuai yang ditargetkan. Data tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Aspek anak dapat menciptakan bentuk Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas mendapat kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 4 anak (30,77%), dan berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 7 anak (53,85%).
- 2) Aspek anak dapat memberikan variasi pada bentuk yang diciptakan mendapat kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 7 anak (53,85%) dan berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 5 anak (38,46%).
- 3) Aspek anak dapat menceritakan bentuk yang dibuatnya mendapat kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 6 anak (46,15%) dan berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 7 anak (38,46%).

Jumlah total persentase keberhasilan dari tiga aspek penilaian kreativitas anak pada siklus II adalah: $84,62\% + 92,31\% + 84,61\% = 87,18\%$.

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan tindakan pada siklus II ini sudah mencapai hasil yang diharapkan, yaitu mencapai sekurang-kurangnya 80%, sedangkan nilai total rata-rata yang diperoleh anak pada tindakan siklus II adalah mencapai 87,18% atau berkategori sangat baik.

c. Refleksi

Hasil refleksi menunjukkan bahwa semua aspek sudah mencapai tingkat keberhasilan yang diinginkan (80%), maka menurut peneliti tidak ada lagi tindakan yang perlu dilakukan atau tidak perlu lagi tindakan pada siklus selanjutnya. Hasil penelitian menunjukkan dengan menggunakan Alat Permainan

Edukatif (APE) dari kardus bekas dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini di TK Nurul Hidayah Kelompok B T.A. 2018/2019.

Pada proses pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas anak sudah dapat memperoleh kriteria penilaian berkembang sangat baik, untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel di bawah ini

Tabel 4.11.
Rangkuman Hasil Observasi Kreativitas Anak Pada Siklus I

No	Skor Rata-rata	Jumlah Anak	Persentase Nilai Anak	Keterangan
1	10-12	3	23,08%	Berkembang Sangat Baik (BSB)
2	7-9	5	38,46%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
3	4-6	5	38,46%	Mulai Berkembang (MB)
4	0-3	0	-	Belum Berekembang (BB)

Tabel 4.12.
Rangkuman Hasil Observasi Kreativitas Anak Pada Siklus II

No	Skor Rata-rata	Jumlah Anak	Persentase Nilai Anak	Keterangan
1	10-12	9	69,23%	Berkembang Sangat Baik (BSB)
2	7-9	4	30,77%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
3	4-6	0	-	Mulai Berkembang (MB)
4	0-3	0	-	Belum Berekembang (BB)

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I dan II, penulis melihat bahwa terdapat peningkatan pada kreativitas anak sudah dapat mencapai kriteria berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik.

C. PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Berdasarkan pada rumusan masalah yaitu “Bagaimana respon anak menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas dalam meningkatkan kreativitas anak di TK Nurul Hidayah kelompok B”. Pada hasil penelitian dari siklus I dan siklus II pada pelaksanaan pembelajaran menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas dapat meningkatkan kreativitas anak. Uraian hasil ke dua siklus tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Penelitian siklus I

Dalam perencanaan di siklus I peneliti mengalami kesulitan dalam mengembangkan dan menyusun materi serta menyusun alokasi waktu. Berdasarkan hasil observasi dan penilaian pada siklus I dalam upaya meningkatkan kreativitas anak untuk setiap indikator peneliti dapat menyimpulkan bahwa tindakan yang dilakukan belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang diterapkan dengan demikian maka penelitian ini perlu dilanjutkan tindakan pada siklus II. Ada beberapa catatan penting baik positif maupun negatif sebagai konsekuensi diterapkannya strategi pembelajaran ini. Catatan tentang dampak positif antara lain sebagai berikut :

- a. Kegiatan pembuatan menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas memberikan dampak yang positif bagi anak yaitu kreativitas anak menjadi meningkat.

- b. Suasana yang menyenangkan dalam pelaksanaan kegiatan pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas menumbuhkan minat anak untuk melakukan aktivitas.

Sedangkan catatan negatif atau kelemahan-kelemahan yang perlu disempurnakan dalam siklus berikutnya yaitu:

- a. Memberikan contoh dan memberikan arahan untuk melakukan kegiatan pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas yang lebih jelas kepada anak sehingga mereka tidak kebingungan lagi dalam melakukan kegiatan sendiri.
 - b. Memberikan motivasi kepada anak sehingga anak bersemangat dalam menjawab pertanyaan yang dilontarkan oleh guru ketika selesai melakukan kegiatan pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas.
 - c. Pada pertemuan berikutnya sebelum memulai kegiatan pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas guru menertibkan anak-anak agar dapat berkonsentrasi dan fokus terhadap eksperimen yang akan dilaksanakan dan mengingat informasi apa yang disampaikan oleh guru tentang kegiatan apa yang akan dilakukan di kelas.
2. Keberhasilan yang telah diperoleh selama Siklus II adalah sebagai berikut:
- a. Sikap positif anak dalam mengikuti pembelajaran meningkat dari siklus I ke siklus II
 - b. Kemampuan kreativitas anak meningkatkan pada siklus II dibanding Siklus I

c. Kreativitas anak dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas dalam kategori (berkembang sangat baik) meningkat. Adanya upaya perbaikan yang peneliti lakukan atas semua kekurangan-kekurangan yang dirasakan membuat pembelajaran pada siklus II menjadi lebih baik.

- a. Kegiatan pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas yang digunakan dapat memberikan semangat saat anak mengembangkan kreativitasnya
- b. Pembelajaran pada siklus II ini mengalami peningkatan proses dan hasil belajar yang sangat memuaskan.

Untuk meningkatkan kreativitas kepada anak dapat di kategorikan baik, adapun pelaksanaan yang telah dilakukan guru berdasarkan masukan dari teman sejawat untuk di perbaiki pada siklus ke II antara lain:

- a. Pra pembelajaran yang dilakukan guru yakni menyiapkan media pembelajaran dan menyiapkan ruangan kelas untuk belajar sesuai dengan kegiatan yang akan dilakukan
- b. Guru membuka pembelajaran dengan do'a dan salam serta memberikan motivasi belajar kepada anak dengan menyampaikan apersepsi tentang kegiatan yang akan dilakukan
- c. Guru melakukan kegiatan inti pembelajaran yakni mengaitkan tema dengan kegiatan mengenalkan pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas yang sesuai dengan perkembangan anak.
- d. Guru menutup pembelajaran dengan melakukan refleksi pembelajaran dengan melibatkan anak

Pembelajaran pada siklus II ini mengalami peningkatan proses dan hasil belajar yang sangat memuaskan. Dari pencapaian siklus II peneliti yakin kegiatan menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas dapat meningkatkan kreativitas anak. Jadi siklus ini dinyatakan tercapai dan berhenti pada siklus II saja.

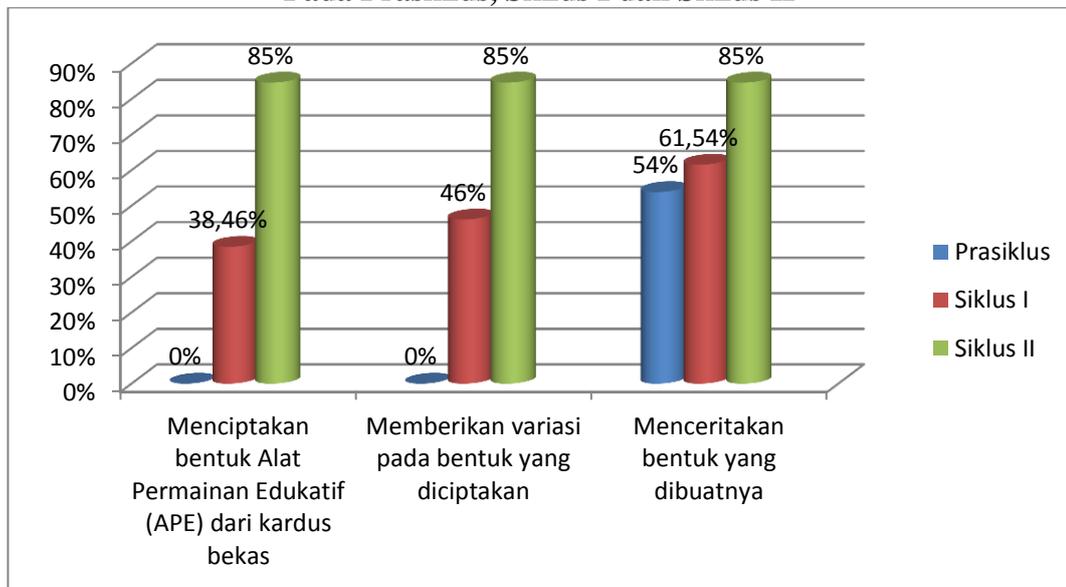
Berdasarkan analisis data bisa dilihat dari aspek anak mampu meningkatkan kreativitas. Adapun hasil penelitian dapat diuraikan sebagai berikut:

Tabel 4.13.
Rekapitulasi Persentase Kreativitas Anak pada Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

Aspek yang dinilai	Kriteria Berkembang Sesuai Harapan dan Berkembangan Sangat Baik		
	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Menciptakan bentuk Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas	0%	38,46%	84,62%
Memberikan variasi pada bentuk yang diciptakan	0%	46,15%	92,31%
Menceritakan bentuk yang dibuatnya	53,85%	61,54%	84,61%
Jumlah	53,85%	146,15%	261,54%
Total persentase dari 3 aspek penilaian	17,95%	48,72%	87,18%

Berdasarkan tabel di atas terjadi peningkatan kriteria baik pada siklus I dan siklus II, selanjutnya data dimasukkan dalam grafik sebagai berikut:

Grafik 4.4.
Peningkatan Kreativitas Anak
Pada Prasiklus, Siklus I dan Siklus II



Setelah dilaksanakan tindakan penelitian selama 2 siklus, maka peneliti mendapatkan keseluruhan hasil penelitian yaitu meningkatnya kreativitas anak yang dapat dibandingkan antara kondisi awal/prasiklus, hasil tindakan siklus I, dan hasil tindakan siklus II. Dari data hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan kreativitas anak melalui Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas. Peningkatan tersebut telah sesuai dengan target pencapaian yang telah peneliti tentukan pada setiap siklusnya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas dapat meningkatkan kreativitas anak di TK Nurul Hidayah.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dijelaskan pada bab sebelumnya dapat disampaikan melalui Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini di TK NURUL HIDAYAH T.A. 2018/2019, dapat dilihat pada hasil peningkatan siklus 1 dan siklus 2 yaitu:

1. Kreativitas anak di TK Nurul Hidayah kelompok B sebelum penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas, pada tiga aspek penilaian kreativitas anak pada prasiklus adalah sebesar 17,95% (persentase ketuntasan klasikal) yang mendapat nilai tuntas, dan berkategori sangat rendah, dan selebihnya sebesar 82,05% anak belum terlihat kreativitasnya (belum berkembang). Dilihat dari hasil analisis data (persentase ketuntasan individual) diperoleh aspek menciptakan bentuk Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas mendapat kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) tidak ditemukan dan yang berkembang sangat baik (BSB) tidak ditemukan, aspek memberikan variasi pada bentuk yang diciptakan mendapat kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB) tidak ditemukan dan aspek menceritakan bentuk yang dibuatnya mendapat kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 7 anak (53,85%) dan berkembang sangat baik (BSB) tidak ditemukan.
2. Kreativitas anak di TK Nurul Hidayah kelompok B setelah Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas, pada tiga aspek

penilaian kreativitas anak pada siklus I adalah sebesar 48,72% (persentase ketuntasan klasikal) yang mendapat nilai tuntas, dan anak mulai terlihat kreativitasnya, dan selebihnya sebesar 51,28% anak belum terlihat kreativitasnya (belum berkembang). Dilihat dari hasil analisis data (persentase ketuntasan individual) diperoleh aspek menciptakan bentuk Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas mendapat kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 5 anak (38,46%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) tidak ditemukan, aspek memberikan variasi pada bentuk yang diciptakan mendapat kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 6 anak (46,15%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) tidak ditemukan dan aspek menceritakan bentuk yang dibuatnya mendapat kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 5 anak (38,46%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 3 anak (23,08%).

3. Repon anak setelah menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas dalam meningkatkan kreativitas anak di TK Nurul Hidayah kelompok B pada siklus II adalah sebesar 87,18% (persentase ketuntasan klasikal) berkategori sangat baik, dan selebihnya sebesar 12,82% (belum berkembang). Sehingga dinyatakan penelitian ini berhasil. Dilihat dari hasil analisis data (persentase ketuntasan individual) diperoleh aspek menciptakan bentuk Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas mendapat kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 4 anak (30,77%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 7 anak (53,85%), aspek memberikan variasi pada bentuk yang diciptakan

mendapat kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 7 anak (53,85%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 5 anak (38,46%) dan aspek menceritakan bentuk yang dibuatnya mendapat kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 6 anak (46,15%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 7 anak (38,46%).

B. Saran-saran

Dari penelitian tindakan kelas ini maka diperoleh hasil sangat baik peningkatan kreativitas anak melalui Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas, maka dapat disimpulkan beberapa saran yang ingin disampaikan yaitu:

1. Saran kepada guru TK apabila ingin mengembangkan Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas, media yang digunakan harus dilengkapi, dimodifikasi sedemikian rupa, semenarik mungkin dan mudah digunakan anak, serta menimbulkan rasa senang pada anak dalam memainkannya.
2. Guru hendaknya mengembangkan kreativitas anak melalui Alat Permainan Edukatif (APE) dari kardus bekas ini.
3. Kepadasekolah hasil penelitian disarankan dapat memberikan sumbangan positif terhadap kemajuansekolah yangtercermin dalam profesionalisme guru dari peningkatan hasil belajar anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussaalam Amal, 2005, *Mengembangkan Kreativitas Anak*, Jakarta: Dar Sofha Amman.
- Ahmad Mushthafa al-Maraghi, *Tafsir al-Maraghi Jilid I*, Beirut: Dar al-Fikr.
- Arikonto Suharsimi, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Damaiwaty Ray, Kamtini, 2007, *Kreativitas Anak Usia Dini*, Jakarta: EDSA Mahkota.
- Danim Sudarwan, 2013, *perkembangan peserta didik*, Bandung: Alfabeta.
- Fadilah, M. 2017. *Buku Ajar Bermain&Permainan Anak Usia Dini*, Jakarta: Prenadamedia Group.
- Hasnida, 2014, *Media Pembelajaran Kreatif, Mendukung Pembelajaran Pada Anak Usia Dini*, Jakarta: luxima.
- J. Madhi, 2009, *Minal Mu'min an Takuna Mubdi'an, (Irwan Raihan, Penerjemah)*, Surakarta: Ziyad Visi Media.
- Jamaris, 2010, *Perkembangan Dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*, Jakarta: PT. Indeks.
- Kardina, *Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Alat Permainan Edukatif di Kelompok A PAUD Anatapura Palu*, Jurnal Anak Usia Dini.
- Kementrian Agama, *Al-quran Terjemahan*, Bandung: Diponegoro.
- Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI Nomor: 3489 Tahun 2016, *Kurikulum RA tentang Landasan Hukum*.
- Khadijah, 2015, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Khadijah, 2016, *Pendidikan Prasekolah*. Medan: Perdana Publishing.
- Khadijah, 2016, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Khairina. *Pengembangan Bahasa Anak Usia Raudhatul Atfhal*.
- Kustiani Endang, *Meningkatkan Kreatifitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Balok Di RA Suryawiyah*, Jurnal Ilmiah PG-PAUD IKIP Veteran Semarang.
- Mardianto, 2014, *Psikologi Pendidikan*, Medan: Perdana Publishing.
- Masganti, 2016, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktik*, Medan: Perdana Publishing.
- M. Qurais Shihab, 2002, *Tafsir Al Misbah, Pesan Kesan dan Keserasian Al-Quran*, Jakarta: Lentera Hati.

- M. Quraish Shihab, 2009, *Tafsir Al Misbah Vol 10*, Jakarta: Lentera Hati,
Mukhlis Lubis, Zulfahmi Lubis, 2017, *Akhlak Islam*. Medan Barat: Samudera Cetak.
- Muliawan Ungguh Jasa, 2018, *Penelitian Tindakan Kelas*, Yogyakarta: Gava Media.
- RachmawatiYeni, KurniatiEuis, 2012, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Kencana
- Salim dan Syahrums, 2009, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Bandung: Cita Pustaka.
- Semiawan Conny, 2007, *Catatan Kecil Tentang Penelitian Dan Pengembangan Ilmu Pengetahuan*, Jakarta: Kencana.
- Situmorang Benyamin, 2013, *Penelitian Pendidikan Konsep dan Implikasi*, Medan: Unimed Press.
- Sugiono, 2015, *Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung: Alfabeta.
Suhardjono, 2007, *Penelitian Tindakan Kelas*, Surakarta. Citra Pustaka.
Sujiono, dkk, 2010, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, jakarta: PT. Indeks.
- Suryadi, 2007, *Cara Efektif Memahami Perilaku Anak Usia Dini*, Jakarta: EDSA Mahkota.
- Syukri dan Asrul, 2016, *Strategi Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Membina Sumber Daya Manusia Berkarakter*. Sumber: Perdana Publishing.
- Waluyo Adi Djoko, dkk, 2017, *Kompendium Pendidikan Anak Usia Dini*, Depok: prenadamedia group.
Widyasari Choiriyah, 2010, *Kreativitas dan Keterbakatan*, Surakarta:UMS.



**YAYASAN PENDIDIKAN
TK. IT NURUL HIDAYAH DESA SEI
ROTAN**

Alamat: Jl. Medan Batang Kuis Gg. Sejahtera
Dusun VIII Desa Sei Rotan, Kecamatan Percut Sei
Tuan
Hp/Email: 082276325634

Yang bertanda tangan di bawah ini, Penyelenggara TK. IT Nurul Hidayah Desa Sei Rotan, Kecamatan Percut Sei Tuan, menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nanda Nurul Hidayah Nst, S.Pd
Alamat : Jl. Medan Batang Kuis Gg. Sejahtera Dusun VIII
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : Merma Santika Mj
Tempat/ Tanggal Lahir : Pekan Tolan, 23 Oktober 1997
Semester/ Jurusan : VIII/Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Tahun : 2019

Yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian di TK Nurul Hidayah Percut Sei Tuan pada tanggal 24 April s/d 30 April 2019 dalam rangka penyelesaian skripsi yang berjudul:

“UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) DARI KARDUS BEKAS DI TK NURUL HIDAYAH KELOMPOK B TAHUN AJARAN 2018/2019.”

Demikian keterangan ini dibuat, untuk diketahui dan dipergunakan sebagaimana semestinya.

Medan, 2 Mei 2019

Kepala Sekolah

(Nanda Nurul Hidayah Nst S.Pd.)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Semester/ Bulan/ Minggu ke : II / April / 1

Tema/ Sub tema : NegaraKu>Nama Negara

Kelompok / Usia : B / 5 – 6 Tahun

Hari / Tanggal : Senin / 08 April 2019

KD : NAM (1.2, 3.1, 4.1, 3.2, 4.2), Fisik Motorik (3.4, 4.4), Kognitif (2.2, 2.3, 3.5, 4.5, 3.6, 4.6, 3.7, 4.7), Bahasa (3.10, 4.10, 3.11, 4.11), Sosial Emosional (2.5, 2.7, 2.10), Seni (2.4, 3.15, 4.15)

A. Materi dalam kegiatan :

- Guru menunjukkan media apa yang di bawak
- Guru menanyakan nama media yang ditunjukkan
- Guru mengenalkan pada anak alat permainan kereta api dari kardus bekas
- Guru menjelaskan tentang apa saja yang ada di indonesia
- Menulis kata “NEGARA KU INDONESIA”

B. Materi yang masuk dalam pembiasaan

- Guru menyambut kedatangan siswa di depan gerbang setiap pagi
- Sebelum siswa masuk ke kelas, siswa baris di depan kelas
- Siswa menyebutkan nama-nama hari dalam bahasa Inggris, nama-nama Bulan, janji santri, anggota tubuh, dan lain-lain di bimbing oleh guru
- Anak mengucapkan salam kepada guru
- Sebelum belajar anak-anak membaca surah Al Fatihah dan surat pendek yaitu Al Ikhlas dan An Nas
- Bernyanyi Angkat Tangan “ sebelum membaca doa belajar
- Doa makan dan sesudah Makan
- Doa Tidur dan Bangun Tidur

C. Alat dan bahan

- Gambar Kereta Api yang sudah di print, dan mainan Kereta Api yang terbuat dari kardus bekas
- Kardus bekas
- Pensil
- Lem
- Gunting

- Kertas origami/Kertas manila

D. Pembukaan (30 menit)

- Guru mengucapkan salam
- Guru menanyakan kabar anak
- Bernyanyi “Apa Kabar”
- Membaca surah Al Fatiha
- Membaca surah pendek yaitu Al Ikhlas dan An Nas

E. Inti (60 menit)

1. Anak mengamati :

- Media yang dibawak oleh guru (mainan Kereta Api yang terbuat dari kardus bekas)
- Anak mengamati mainan Kereta Api yang terbuat dari kardus bekas dan bagian-bagian kereta api yang ditunjukkan oleh guru

2. Anak Menanya :

- Anak diminta untuk bertanya tentang cara pembuatan mainan Kereta Api yang terbuat dari kardus bekas yang ditunjukkan

3. Anak mengumpulkan informasi

- Melalui kegiatan tanya jawab, guru menanyakan tentang nama, warna, bagian-bagian dari mainan Kereta Api yang terbuat dari kardus bekas yang ditunjukkan oleh guru
- Anak menirukan pembuatan mainan Kereta Api yang terbuat dari kardus bekas yang ditunjukkan oleh guru
- Anak mengetahui apa saja yang ada di INDONESIA

4. Anak menalar :

- Anak menirukan pembuatan kereta api dari kardus bekas yang ditunjukkan oleh guru
- Anak menjawab dan mengekspresikan suara bunyi Kereta Api yang ditunjukkan oleh temannya
- Anak mengetahui apa saja yang ada di INDONESIA

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Semester/ Bulan/ Minggu ke : II / April/ 1

Tema/ Sub tema : NegaraKu/ Bendera Negara Indonesia

Kelompok / Usia : B / 5 – 6 Tahun

Hari / Tanggal : Rabu / 10 April 2019

KD : NAM (1.2, 3.1, 4.1, 3.2, 4.2), Fisik Motorik (3.3, 4.3, 3.4, 4.4), Kognitif (2.2, 2.3, 3.6, 4.6, 3.7, 4.7), Bahasa (2.14, 3.10, 4.10, 3.11, 4.11), Sosial Emosional (2.5, 2.7, 2.8, 2.10), Seni (2.4, 3.15,4.15)

A. Materi dalam kegiatan :

- Menyebutkan bahasa Inggrisnya “BENDERA”
- Menuliskan Kata “BENDERA MERAH PUTIH”
- Menyebutkan huruf-huruf dalam kata “BENDERA MERAH PUTIH”
- Guru mengenalkan pada anak cara membuat alat permainan kereta api dari kardus bekas (membuat bagian jendela kereta api)

B. Materi yang masuk dalam pembiasaan

- Guru menyambut kedatangan siswa di depan gerbang setiap pagi
- Sebelum siswa masuk ke kelas, siswa baris d depan kelas
- Siswa menyebutkan nama-nama hari dalam bahasa Inggris, nama-nama Bulan, janji santri, anggota tubuh, dan lain-lain di bimbing oleh guru
- Anak mengucapkan salam kepada guru
- Sebelum belajar anak-anak membaca surah Al Fatihah dan surat pendek yaitu Al Falaq dan Al Kautsar
- Anak membaca doa belajar
- Doa orang tua
- Doa Pulang

C. Alat dan bahan

- Gambar Kereta Api yang sudah di print, dan mainan Kereta Api yang terbuat dari kardus bekas
- Kardus bekas
- Pensil
- Lem
- Gunting

- Kertas origami/Kertas manila

D. Pembukaan (30 menit)

- Guru mengucapkan salam
- Guru menanyakan kabar anak
- Bernyanyi “Apa Kabar”
- Membaca surah Al Fatiah
- Membaca surah pendek yaitu Al Falaq dan Al Kautsar

E. Inti (60 menit)

1. Anak mengamati :

- Tulisan yang di contohkan oleh guru di papan tulis “BENDERA MERAH PUTIH”

2. Anak Menanya :

- Anak menanyakan arti dari MERAH dan PUTIH

3. Anak mengumpulkan informasi

- Melalui kegiatan tanya jawab anak dapat mengetahui bahasa Inggrisnya “BENDERA” dan arti kata MERAH dan PUTIH
- Guru menjelaskan pada anak cara membuat alat permainan kereta api dari kardus bekas (membuat bagian jendela kereta api)

4. Anak menalar :

- Anak dapat mengetahui bahasa Inggris nya ”BENDERA”

5. Anak mengkomunikasikan :

- Anak menunjukkan hasil tulisan di buku dengan kata “BENDERA MERAH PUTIH”

Recalling :

- Menanyakan kembali apa bahasa Inggrisnya “BENDERA”
- Menanyakan kembali arti dari ”MERAH dan PUTIH”

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Semester/ Bulan/ Minggu ke : II / April / 1

Tema/ Sub tema : NegaraKu/ Lambang Negara Indonesia
Kelompok / Usia : B / 5 – 6 Tahun
Hari / Tanggal : Jum'at / 12 April 2019
KD : NAM (1.2, 3.1, 4.1, 3.2, 4.2), Fisik Motorik (3.4, 4.4), Kognitif (2.2, 2.3, 3.5, 4.5, 3.6, 4.6, 3.7, 4.7), Bahasa (3.10, 4.10, 3.11, 4.11), Sosial Emosional (2.5, 2.7, 2.10), Seni (2.4, 3.15, 4.15)

A. Materi dalam kegiatan :

- Guru menunjukkan media apa yang di bawak
- Guru menanyakan nama media yang ditunjukkan
- Guru menjelaskan masing-masing nama bagian media kereta api dari kardus bekas pada anak
- Guru menyuruh anak untuk menjelaskan kembali nama bagian media kereta api dari kardus bekas
- Anak melakukan kegiatan pembuatan media kereta api dari kardus bekas (pembuatan bagian gerbong kereta yang berbentuk persegi panjang) dan guru memberi arahan cara membuatnya
- Menyanyi Lagu Garuda Pancasila
- Anak berhitung penjumlahan

B. Materi yang masuk dalam pembiasaan

- Guru menyambut kedatangan siswa di depan gerbang setiap pagi
- Sebelum siswa masuk ke kelas, siswa baris d depan kelas
- Siswa menyebutkan nama-nama hari dalam bahasa Inggris, nama-nama Bulan, janji santri, anggota tubuh, dan lain-lain di bimbing oleh guru
- Anak mengucapkan salam kepada guru
- Sebelum belajar anak-anak membaca surah Al Fatihah dan surat pendek yaitu Al Falaq dan Al-Kautsar
- Bernyanyi Angkat Tangan “ sebelum membaca doa belajar
- Doa makan dan sesudah Makan
- Doa Tidur dan Bangun Tidur

C. Alat dan bahan

- Gambar Kereta Api yang sudah di print, dan mainan Kereta Api yang terbuat dari kardus bekas
- Kardus bekas
- Pensil
- Lem
- Gunting
- Kertas origami/Kertas manila

D. Pembukaan (30 menit)

- Guru mengucapkan salam
- Guru menanyakan kabar anak
- Bernyanyi “Apa Kabar”
- Membaca surah Al Fatiha
- Membaca surah pendek yaitu Al Falaq dan Al- Kautsar

E. Inti (60 menit)

1. Anak mengamati :
 - Media yang dibawak oleh guru (mainan kereta api dari kardus bekas)
 - Anak mengamati mainan kereta api dari kardus bekas yang ditunjukkan oleh guru
2. Anak Menanya :
 - Anak diminta untuk bertanya tentang cara membuat mainan kereta api dari kardus bekas yang ditunjukkan
3. Anak mengumpulkan informasi
 - Melalui kegiatan tanya jawab, guru menanyakan tentang nama serta bagian-bagian mainan dari kardus bekas yang ditunjukkan oleh guru
 - Guru menjelaskan tentang cara pembuatan mainan kereta api dari kardus bekas (pembuatan bagian gerbong kereta yang berbentuk persegi panjang) beserta apa yang harus dilakukan pada saat kegiatan.
4. Anak menalar :
 - Anak menjawab gambar media dari kardus bekas yang ditunjukkan oleh guru
 - Anak menirukan suara bunyi kereta api yang ditunjukkan oleh guru

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Semester/ Bulan/ Minggu ke : II / April / 2

Tema/ Sub tema : NegaraKu/ Dasar Negara Indonesia

Kelompok / Usia : B / 5 – 6 Tahun

Hari / Tanggal : Senin /15 April 2019

KD : NAM (1.2, 3.1, 4.1, 3.2, 4.2), Fisik Motorik (3.4, 4.4), Kognitif (2.2, 2.3, 3.5, 4.5, 3.6, 4.6, 3.7, 4.7), Bahasa (3.10, 4.10, 3.11, 4.11), Sosial Emosional (2.5, 2.7, 2.10), Seni (2.4, 3.15, 4.15)

A. Materi dalam kegiatan :

- Guru menunjukkan media apa yang di bawak
- Guru menanyakan nama media yang ditunjukkan
- Guru menjelaskan masing-masing nama bagian media kereta api dari kardus bekas pada anak
- Guru menyuruh anak untuk menjelaskan kembali nama bagian media kereta api dari kardus bekas
- Anak melakukan kegiatan pembuatan media kereta api dari kardus bekas (pembuatan roda kereta api) dan guru memberi arahan cara membuatnya
- Anak mengucapkan syair pancasila
- Anak berhitung pengurangan

B. Materi yang masuk dalam pembiasaan

- Guru menyambut kedatangan siswa di depan gerbang setiap pagi
- Sebelum siswa masuk ke kelas, siswa baris di depan kelas
- Siswa menyebutkan nama-nama hari dalam bahasa Inggris, nama-nama Bulan, janji santri, anggota tubuh, dan lain-lain di bimbing oleh guru
- Anak mengucapkan salam kepada guru
- Sebelum belajar anak-anak membaca surah Al Fatihah dan surat pendek yaitu Al Ikhlas dan An Nas
- Bernyanyi Angkat Tangan “ sebelum membaca doa belajar
- Doa makan dan sesudah Makan
- Doa Tidur dan Bangun Tidur

C. Alat dan bahan

- Gambar Kereta Api yang sudah di print, dan mainan Kereta Api yang terbuat dari kardus bekas

- Kardus bekas
- Pensil
- Lem
- Gunting
- Kertas origami/Kertas manila

D. Pembukaan (30 menit)

- Guru mengucapkan salam
- Guru menanyakan kabar anak
- Bernyanyi “Apa Kabar”
- Membaca surah Al Fatiha
- Membaca surah pendek yaitu Al Ikhlas dan An Nas

E. Inti (60 menit)

1. Anak mengamati :
 - Media yang dibawak oleh guru (mainan kereta api dari kardus bekas)
 - Anak mengamati mainan kereta api dari kardus bekas yang ditunjukkan oleh guru
2. Anak Menanya :
 - Anak diminta untuk bertanya tentang mainan kereta api dari kardus bekas yang ditunjukkan
3. Anak mengumpulkan informasi
 - Melalui kegiatan tanya jawab, guru menanyakan tentang nama bagian mainan dari kardus bekas yang ditunjukkan oleh guru
 - Guru menjelaskan tentang cara pembuatan mainan kereta api dari kardus bekas (pembuatan roda kereta api) beserta apa yang harus dilakukan pada saat kegiatan.
 - Anak bermain mainan yang telah dibuat dari kardus bekas
4. Anak menalar :
 - Anak menjawab gambar media dari kardus bekas yang ditunjukkan oleh guru

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Semester/ Bulan/ Minggu ke : II / April / 1

Tema/ Sub tema : NegaraKu/IbuKota Negara Indonesia

Kelompok / Usia : B / 5 – 6 Tahun
Hari / Tanggal : Rabu /17 April 2019
KD : NAM (1.2, 3.1, 4.1, 3.2, 4.2), Fisik Motorik (3.4, 4.4), Kognitif (2.2, 2.3, 3.5, 4.5, 3.6, 4.6, 3.7, 4.7), Bahasa (3.10, 4.10, 3.11, 4.11), Sosial Emosional (2.5, 2.7, 2.10), Seni (2.4, 3.15, 4.15)

A. Materi dalam kegiatan :

- Guru menunjukkan media apa yang di bawak
- Guru menanyakan nama media yang ditunjukkan
- Guru menjelaskan masing-masing nama bagian media kereta api dari kardus bekas pada anak
- Guru menyuruh anak untuk menjelaskan kembali nama bagian media kereta api dari kardus bekas
- Anak melakukan kegiatan pembuatan media kereta api dari kardus bekas secara utuh mulai dari gerbong, jendela, dan roda kereta dan guru memberi arahan cara membuatnya
- Mewarnai gambar tugu monas
- Anak berhitung penjumlahan

B. Materi yang masuk dalam pembiasaan

- Guru menyambut kedatangan siswa di depan gerbang setiap pagi
- Sebelum siswa masuk ke kelas, siswa baris di depan kelas
- Siswa menyebutkan nama-nama hari dalam bahasa Inggris, nama-nama Bulan, janji santri, anggota tubuh, dan lain-lain di bimbing oleh guru
- Anak mengucapkan salam kepada guru
- Sebelum belajar anak-anak membaca surah Al Fatihah dan surat pendek yaitu Al Falaq dan Al-kautsar
- Bernyanyi Angkat Tangan “ sebelum membaca doa belajar
- Doa makan dan sesudah Makan
- Doa Tidur dan Bangun Tidur

C. Alat dan bahan

- Gambar Kereta Api yang sudah di print, dan mainan Kereta Api yang terbuat dari kardus bekas

- Kardus bekas
- Pensil
- Lem
- Gunting
- Kertas origami/Kertas manila

D. Pembukaan (30 menit)

- Guru mengucapkan salam
- Guru menanyakan kabar anak
- Bernyanyi “Apa Kabar”
- Membaca surah Al Fatiha
- Membaca surah pendek yaitu Al Falaq dan Al Kautsar

E. Inti (60 menit)

1. Anak mengamati :
 - Media yang dibawak oleh guru (mainan kereta api dari kardus bekas)
 - Anak mengamati mainan kereta api dari kardus bekas yang ditunjukkan oleh guru
2. Anak Menanya :
 - Anak diminta untuk bertanya tentang mainan kereta api dari kardus bekas yang ditunjukkan
3. Anak mengumpulkan informasi
 - Melalui kegiatan tanya jawab, guru menanyakan tentang nama mainan dari kardus bekas yang ditunjukkan oleh guru
 - Guru menjelaskan tentang cara pembuatan mainan kereta api dari kardus bekas secara utuh mulai dari gerbong, jendela, dan roda kereta beserta apa yang harus dilakukan pada saat kegiatan.
 - Anak bermain mainan yang telah dibuat dari kardus bekas

4. Anak menalar :

F. Penutup (15 menit)

- SOP kepulangan :
 1. Menanyakan perasaan selama hari ini
 2. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
 3. Berdo' setelah belajar

Kepala Sekolah

(Nanda Nurul Hidayah, S.Pd)

Medan, 10 April 2019

Guru Kelas

(Herina Harahap)

Peneliti

(Merma Santika Mj)

DOKUMENTASI

Profil Sekolah



Proses Kegiatan Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) Dari Kardus Bekas



DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENELITI

Nama : Merma Santika Mj
NIM : 38.15.4.093
Tempat/Tanggal Lahir : Pekan Tolan, 23 Oktober 1997
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Nama Ayah : Alm. Mujid
Nama Ibu : Hj. Siti Hafsa
Alamat Rumah : Jl. Lintas Sumatera, Desa Pekan Tolan, Kec:
Kampung Rakyat, Kab: Labuhan Batu Selatan

Pendidikan

1. SDN 114340 Pekan Tolan, Tamat Tahun 2009
2. SMP Negeri 1 Kampung Rakyat, Tamat Tahun 2012
3. SMA Swasta Aek Nabara, Tamat Tahun 2015
4. Mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan Stambuk 2015

Medan , Juni 2019

Penulis

Merma Santika Mj

NIM. 38.15.4.093