

**MODEL PERMAINAN EDUKASI DARI BAHAN BEKAS
KARDUS UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN
PRESTASI ANAK PAUD USIA 5-6 TAHUN**



TESIS

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)
Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

Oleh :

RADA MAWARNISA
NIM: 1811750007

**PROGRAM PASCA SARJANA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU
(IAIN) BENGKULU
2020**

**PERSETUJUAN PEMBIMBING
SETELAH UJIAN TESIS**

Pembimbing utama,

Pembimbing Pendamping,

Dr. Husnul Bahri, M.Pd
NIP. 19620905199002 1 001

Dr. Nelly Marhayati, M.Si
NIP. 197803082003122003

Mengetahui,
Ketua Prodi Pascasarjana Magister Pendidikan

Dr. Husnul Bahri, M.Pd
NIP. 19620905 199002 1 001

Nama : Rada Mawarnisa

Nim : 1811750007

Tanggal Lahir : 11 Maret 1978



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
PROGRAM PASCASARJANA

Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Bengkulu Tlp. (0736)53848 Fax. (0736) 53848

PENGESAHAN TIM PENGUJI
UJIAN TESIS

Tesis yang berjudul:

Model Permainan Edukasi Dari Bahan Bekas Kardus Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Prestasi Anak PAUD Usia 5-6 Tahun

Penulis

RADA MAWARNISA
NIM.1811750007

Dipertahankan di depan Tim Penguji Tesis Program Pascasarjana (S2) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu yang dilaksanakan pada hari Selasa, 28 Juli 2020

No.	Penguji	Tanggal	Handa Tangan
1.	Dr. H. Mawardi Lubis, M.Pd (Ketua)	27-8-2020	
2.	Dr. Kelly Marhayati, M.Si (Sekretaris)	25-8-2020	
3.	Dr. Ahmad Suradi, M.Ag (Penguji Utama)	25-8-2020	
4.	Dr. Hushul Bahri, M.Pd (Penguji Pendamping)	25/8-2020	



Mengetahui
 Direktur PPs IAIN Bengkulu
Prof. Dr. Sirajuddin M. M. Ag. MHI
 NIP. 196003071992021001

Bengkulu, Agustus 2020
Prof. Dr. H. Rohimin, M. Ag.
 NIP. 196405211991031001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

- *Hidup Adalah Perjuangan Untuk Itu Berjuanglah Dengan Segenap Kemampuanmu Dengan Penuh Keikhlasan Dan Kesabaran Serta Berserah Dirilah Kepada-Nya.*
- *Dalam Hidup Ada Setupik Kesalahan, Dalam Kesalahan Ada Sebuah Penyesalan, Dalam Penyesalan Ada Harapan Akan Perubahan.*
- *Tak Ada Kesuksesan Yang Di Capai Dengan Langka Ragu Dan Tak Ada Kemajuan Yang Di Raih Dengan Langka Malu-Malu.*
- *Keberhasilan Yang Kita Miliki Tidak Akan Tercapai Tampak Di Iringi Dengan Do'a Kepada Allah SWT.*

Persembahan:

Perjalanan Telah Kulalui Suka Dan Duka, Keringat, Air Mata Dan Doa Telah Berbuah Kebahagiaan, Ya Allah Limpakanlah Rahmat Dan Karunia-Mu Kepada Mereka Yang Telah Mengantarkan Keberhasilanku.

- *Kepada Allah Swt Yang Telah Memberikan Anugrah, Kesehatan Lahir Dan Batin Sehingga Tesis Ini Bisa Di Selesaikan.*
- *Untuk Suami tercinta yang selalu setia*
- *Kepada anak-anakku tersayang*
- *Kedua Almarhum Orang Tua Ku yang selalu memberi motivasi, kedua mertuaku, Saudara-saudaraku tercinta yang selalu mendukung dan memberi semangat.*
- *Guru-guruku yang pengertian, mendukung dan memberikan semangat.*

- *Teman-teman seperjuangan yang tak dapat disebutkan satu persatu.*

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Magister (M.Pd) dari Program Pasca Sarjana (S2) IAIN Bengkulu seluruhnya merupakan karya saya sendiri.

Adaapun bagian tertentu dalam penulisan tesis yang saya kutip dan hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian tesis ini bukan hasil karya saya sendiri atau adanya plagiat dalam bagian tertentu saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundangan yang berlaku.

Bengkulu, Juli 2020



Rada Mawarnisa
NIM. 1811750007

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rada Mawarnisa
NIM : 1811750007
Program Studi : Pasca Sarjana Pendidikan Islam Usia Dini
Judul : Model Permainan Edukasi Dari Bahan Bekas Kardus
Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Prestasi Anak
PAUD usia 5-6 Tahun

Telah dilakukan verifikasi plagiasi melalui <http://smallseotools.com/plagiarisme.chekecr>, tesis yang bersangkutan dapat diterima dan tidak memiliki indikasi plagiasi.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan keadaan sebenarnya dan dipergunakan sebagaimana mestinya. Apabila terdapat beberapa kekeliruan dalam verifikasi ini maka akan dilakukan tinjau ulang kembali.

Mengetahui,
Ketua Prodi,

Bengkulu, Juli 2020
Yang Membuat Pernyataan

Dr. Husnul Bahri, M.Pd
NIP. 19620905 199002 1 001

Rada Mawarnisa
NIM. 1811750007

KATA PENGANTAR

حَمْدًا يُؤَاتِي نِعَمَهُ وَيُكَافِي عَمَلِيهِ . أَلْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ . بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ .
 اللَّهُمَّ صَلِّ . يَا رَبَّنَا لَكَ الْحَمْدُ وَلَكَ الشُّكْرُ كَمَا يَنْبَغِي لِجَلَالِ وَجْهِكَ وَعَظِيمِ سُلْطَانِكَ
 وَسَلِّمْ عَلَى سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan Rahmat-Nya sehingga penulisan tesis yang berjudul **“Model Permainan Edukasi Dari Bahan Bekas Kardus Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Prestasi Anak PAUD usia 5-6 tahun”** dapat terselesaikan dengan baik. Penulis menyadari bahwa tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak, tidak mungkin dapat menyusun Tesis ini dengan baik karena keterbatasan penulis. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu, terutama kepada:

1. Prof. Dr. Sirajuddin, M.M.Ag, MH Rektor IAIN Bengkulu, yang telah memberikan kesempatan kepada Penulis, untuk dapat mengikuti Program Pascasarjana Jurusan Magister Pendidikan.
2. Prof. Dr. H. Rohimin, M.Ag., selaku Direktur Program Pascasarjana IAIN Bengkulu, yang telah memberikan kesempatan kepada Penulis, untuk dapat mengikuti Program Pascasarjana Jurusan Magister Pendidikan.
3. Dr. Husnul Bahri, M.Pd, selaku dosen pembimbing pertama yang telah banyak memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengikuti Program Magister Pendidikan.

4. Dr. Nelly Marhayati, M.Si. selaku dosen pembimbing kedua yang juga memberi petunjuk dan saran-saran serta pengarahan hingga selesainya penulisan tesis ini.
5. Segenap dosen dan segenap pengelola Program Studi Magister Pendidikan Universitas IAIN yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pelayanan administrasi demi suksesnya penyelesaian studi.
6. Semua pihak yang tidak dapat disebut satu persatu yang telah turut membantu penulis dalam menyelesaikan tesis ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan tesis ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan tesis ini. Semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi penulis pribadi, pembaca dan pihak-pihak yang membutuhkan.

Bengkulu, Juli 2020
Penulis

Rada Mawarnisa
NIM. 1811750007

ABSTRAK

MODEL PERMAINAN EDUKASI DARI BAHAN BEKAS KARDUS UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN PRESTASI ANAK PAUD 5-6 TAHUN

Penulis:

Rada Mawarnisa
NIM. 1811750007

Pembimbing

1. Dr. Husnul Bahri, M.Pd 2. Dr. Nelly Marhayati, M.Si

Rumusan Masalah penelitian ini adalah: Masalah yang diteliti terbatas pada Model Permainan Edukasi Dari Bahan Bekas Kardus Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Prestasi Anak PAUD usia 5-6 tahun. Desain penelitian ini merupakan penelitian dengan menggunakan metode studi kepustakaan atau *literatur review*. Pengumpulan data menggunakan metode Ringkasan jurnal kemudian dilakukan analisis terhadap isi dalam tujuan penelitian dan hasil/temuan penelitian. Metode analisis yang digunakan menggunakan analisis isi jurnal. Penelitian ini menyimpulkan bahwa Dalam pemanfaatan media dari barang bekas Kardus dalam meningkatkan kreativitas dan prestasi anak dengan pemilihan barang bekas yang akan dikembangkan menjadi kegiatan pembelajaran yaitu membuat bentuk dari kardus bekas, menjadi alat permainan yang edukatif. Dampak positif dari pemanfaatan barang bekas ini dapat menumbuhkan motivasi dan semangat, mengingat kegiatan pembelajaran lebih diterima anak, anak menjadi lebih aktif dan berprestasi saat dikelas.

Kata Kunci: Model Alat Permainan Edukatif (APE), Barang Bekas Kardus, Prestasi, dan Kreatifitas

مختصرة نبذة

والإنجازات الإبداع لتحسين البطاقة في المستخدمة المواد من التعليم لعبة نموذج باود أطفال

زادا مَوَازِينَا

١. حسنالبكري
٢. نلي مرهياتي

مواد من التعليمية الألعاب نموذج على المفروضة القيود تناقش التي المشكلات :هي الدراسة هذه مشكلة صياغة طريقة يستخدم بحث هو البحث هذا هو البحث هذا تصميم .في الأطفال وإنجاز إبداع لزيادة المستخدمة الكرتون تحليل خلال من المجلة ملخص طريقة باستخدام البيانات جمع ذلك بعد يتم .الأدب مراجعة أو الأدب دراسة تناقش .المجلة محتوى تحليل المستخدمة التحليلية الطريقة تستخدم .البحث نتائج / ونتائج البحث أهداف محتويات من وإنجازهم الأطفال إبداع تعزيز في المستخدمة المقوى الورق عناصر من الوسائط تطوير في لماذا الدراسة هذه الكرتون علب من الأشكال تصنع التي التعلم أنشطة إلى تطويرها سيتم التي المستخدمة العناصر اختيار خلال ، والحماس الدافع المستعملة السلع لاستخدام الإيجابي التأثير يعزز أن يمكن .تعليمية لعبة أداة لتصبح ، المستخدمة الفصل في ويتفوقون نشاطاً أكثر الأطفال يصبح ، للأطفال قبولاً أكثر التعلم أنشطة أن الاعتبار في الأخذ مع

الرئيسيه الكلمات: والإنجازات والإبداع ، المقوى الورق من المستعملة والسلع تعليمية، لعبة نموذج

**EDUCATION GAME MODEL FROM CARD USED MATERIALS TO
IMPROVE CREATIVITY AND ACHIEVEMENTS
PAUD CHILDREN 5-6 YEARS**

ABSTRACT

The formulation of the problem of this study are: Problems that discuss the limitations on the Model of Educational Games From Used Cardboard Materials to Increase Children's Creativity and Achievement. The design of this research is this research is a research using the method of literature study or literature review. Data collection using the journal summary method is then carried out an analysis of the contents in the research objectives and research findings / findings. The analytical method used uses journal content analysis. This study discusses why in the development of media from used cardboard items in enhancing children's creativity and achievement by selecting used items that will be developed into learning activities that are making shapes from used cardboard boxes, becoming an educational game tool. The positive impact of the use of used goods can foster motivation and enthusiasm, bearing in mind that learning activities are more accepting of children, children become more active and excel in class.

Keywords: Educational Game Model (APE), Used Cardboard Goods, Achievements, and Creativity

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN	
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT	
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	
ABSTRCT	
TAJRIT	
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR BAGAN.....	viii
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Kegunaan Penelitian	9
G. Sistematika pembahasan	10
 BAB II KAJIAN TEORITIS	
A. Landasan Teori Kajian	
1. Landasan Teori Kajian Alat Permainan Edukatif (APE)	12
a. Pengertian	12
b. Tujuan	14
c. Syarat yang diperlukan dalam permainan edukatif	15
d. Fungsi Permainan Edukatif	20
e. Ciri-ciri Alat Permainan Edukatif	21
f. Manfaat Alat Permainan Edukatif	23

g. Produksi Permainan Edukatif	25
2. Konsep Kajian Kreativitas	28
a. Pengertian	28
b. Karakteristik Anak Kreatif	29
c. Pengembangan Kreativitas	30
d. Kondisi yang menghambat dan meningkatkan Kreativitas	32
3. Konsep Kajian Prestasi.....	36
a. Pengertian	36
b. Jenis Prestasi belajar	37
4. Model Alat Permainan Edukatif dari Bahan Bekas	41
5. Kreativitas dan Prestasi Anak PAUD	42
6. Penelitian Relevan	45
B. Hasil Studi Literatur	48

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	57
B. Sumber Data	58
C. Kriteria Inklusi dan Eksklusi	60
D. Strategi Pencarian Literatur.....	61
E. Sintesa Data.....	62
F. Penelusuran Jurnal	63
G. Prosedur Penelitian.....	64

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Model Permainan Edukatif dari Bahan Bekas Kardus	65
1. Macam-macam bahan bekas	66
2. Manfaat Barang Bekas	68
3. Alat dan Bahan cara pembuatan APE	68
4. Model APE dari Kardus	77
5. Manfaat APE dari Kardus	80
B. Model Permainan APE dari Kardus	91

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	95
B. Saran	97

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

3.1	Data Sekunder Literatur	59
3.2	Kriteria Inklusi Penelitian	62

DAFTAR BAGAN

3.1	Diagram Alur <i>Review</i> Jurnal	63
4.1	Model Permainan Edukasi	90

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia anak adalah dunia bermain yang dipenuhi dengan banyak imajinasi dan mimpi, seorang anak bisa berimajinasi menjadi apapun dan bermimpi menjadi siapapun. Anak-anak dalam usia produktif sangat sering berimajinasi, biasanya mereka menyalurkan imajinasi dan mimpinya melalui bermain. Bermain sendiri menjadi kebutuhan dan kewajiban untuk anak. Anak-anak yang sehat akan aktif dalam bermain.¹

Bermain juga dijadikan sebagai pendekatan dalam pembelajaran PAUD, karena dengan bermain anak akan menjadi senang jika anak senang hati dan otaknya akan dengan mudah menyerap apa yang disalurkan oleh guru. Bermain dalam ruang lingkup PAUD tidak semata-mata hanya bermain namun bermain dengan bimbingan dan arahan serta perencanaan lingkungan dimana anak akan bermain sambil belajar. Sederhananya, bahwa dalam proses pembelajaran pendidik bertanggung jawab dalam membimbing dan mengarahkan anak agar menjadi kreatif.²

Pemberian rangsangan pendidikan dengan cara yang tepat melalui bermain, dapat memberikan pembelajaran yang bermakna pada anak. Anak-anak perlu menjelajahi lingkungannya melalui kegiatan bermain yang

¹ Imam Musbikin, *Mendidik Anak Kreatif Ala Einstein*, (Yogyakarta: Mitra Pustaka, 2006), hlm. 40

² Arsana dkk. 2019. *Alat permainan edukatif dari barang bekas*. Sidoarjo: Indomedia Pustaka. hlm. 2-3

menyenangkan. Kegiatan bermain berlangsung dalam jenis tertentu dengan tingkat yang berbeda-beda.³

Anak PAUD merupakan masa usia *Golden Age*. *Golden Age* ialah masa anak usia dini (AUD) untuk mengeksplorasi hal-hal yang ingin mereka lakukan, senang bermain dan peka terhadap rangsangan sekitar. Menurut Calrk, sel otak anak memiliki memiliki kisaran antara 100-200 miliar sel otak. Namun dari hasil penelitian menyatakan bahwa hany 5% potensi otak yang terpakai karena kurangnya stimulasi yang berfungsi untuk mengoptimalkan fungsi otak.⁴

Pada masa usia dini merupakan periode terpenting untuk merangsang pertumbuhan otak anak dengan belajar melalui berbagai alat permainan. Alat permainan yang sangat efektif pada lembaga Pendidikan Anak Usia Dini dikenal dengan Alat Permainan Edukatif. Alat Permainan Edukatif sebagai sumber belajar mengandung makna bahwa alat permainan tersebut dirancang, dibuat, dan dimanfaatkan untuk memberikan kemudahan kepada anak dalam kegiatan bermainnya sambil belajar.³

Alat Permainan Edukatif merupakan sarana yang penting untuk memicu perkembangan saraf dan motorik anak. Meski demikian, Alat Permainan Edukatif tidak selalu identik dengan permainan canggih dan mahal. Alat permainan edukatifpun dapat diciptakan dengan menggunakan bahan limbah yang biasanya terbuang atau bahan yang mudah didapat. Bahan limbah yang

³ Mulyasa, *Manajemen PAUD*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 21-22

⁴ Bahri Husnul. 2016. *Konsep Tumbuh Kembang dan Kompetensi Pendidikan Anak Usia Dini*. Bengkulu: Vanda. Hal 64

dimaksud di atas merupakan barang-barang bekas yang sudah tidak terpakai lagi seperti botol, karton, kardus, plastik dan kayu.³

Pemanfaatan barang limbah untuk menjadi Alat Permainan Edukatif bagi Anak PAUD usia 5-6 tahun, tentu saja tidak lepas dari kreativitas para tutor dalam mengoptimalkan segala potensi yang dimilikinya. Semakin kreatif tutor memberi rangsangan belajar melalui barang-barang bekas (limbah) sebagai Alat Permainan Edukatif pada anak usia PAUD, maka dengan sendirinya anak akan terangsang untuk tumbuh dan berkembang menjadi sosok manusia yang suka memanfaatkan kekayaan sumber daya alam sebagai sumber belajar utama. Di samping itu, dengan memanfaatkan bahan limbah menjadi Alat Permainan Edukatif, anak akan merasakan bahwa dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitar mereka terdapat berbagai alat permainan yang bisa memenuhi seluruh aspek kebahagiaan serta memudahkan anak untuk melakukan proses pembelajarannya.⁵

Di sinilah para pendidik bisa mencermati bahwa mereka mempunyai peran yang sangat penting dalam menciptakan generasi bangsa yang pintar, baik secara akademis, moral maupun dalam bentuk interaksi dengan alam sekitar. Ditangan tutor, bisa tercipta manusia yang kreatif, berprestasi, mandiri, percaya diri, dan bijaksana. Kreativitas tutor perlu dikembangkan dan ditingkatkan dalam merancang pembelajaran yang menarik dan unik serta menyenangkan bagi anak PAUD, terutama dalam memenuhi kebutuhan bermain anak, mengantisipasi kurangnya alat permainan, mengurangi dari

³. Mulyasa, *Manajemen PAUD*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 21-22

⁵ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pedagogia, 2012), hlm. 41

segi biaya yang ditimbulkan dan melakukan terobosan baru dalam mengembangkan Alat Permainan Edukatif yang murah, mudah dan menarik.⁶

Kreativitas merupakan tindakan seorang yang sadar mendapatkan sesuatu perspektif baru dan sebagai hasilnya membawa sesuatu yang baru. John Naisbitt dan Aburdene dalam buku *Reinventing the Corporation* menyatakan begitu pentingnya suatu basis pendidikan dan latihan yang dapat menciptakan kreativitas. Mereka menyebutkan dengan proses pembelajaran bagaimana berpikir (*learn how to think*), pembelajaran bagaimana belajar (*learn how to learn*), dan pembelajaran menciptakan sesuatu (*learn how to create*).⁷

Pendidik yang kreatif dalam menggunakan Alat Permainan Edukatif sebagai media pembelajaran, sangat memberi pengaruh terhadap pendidikan anak serta dapat pula menentukan kualitas dan perkembangan lembaga pendidikan PAUD yang akan datang. Itulah sebabnya, pendidik dituntut untuk selalu kreatif dan memiliki multikompetensi dalam membelajarkan anak. Pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak memberikan dampak yang positif bagi tumbuh kembang anak. Anak akan dengan mudah menerima semua pembelajaran yang ingin disampaikan melalui alat permainan edukatif (APE).⁸

Pendidik harus mampu menyampaikan sesuatu hal yang bisa diterima dengan baik oleh anak dan bermanfaat bagi kehidupan mereka. Penggunaan Alat Permainan Edukatif dari bahan bekas adalah salah satu alternatif untuk

⁷. Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pedagogia, 2012), hlm. 41

⁸ Rahmawati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Usia Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005), hlm. 25

dapat membangkitkan gairah belajar anak. Sebab dengan pemanfaatan bahan bekas sebagai Alat Permainan Edukatif, maka tidak menimbulkan rasa bosan dalam setiap memainkannya, karena selalu saja ada alat permainan yang berbeda dalam melakukan kegiatan di sentra-sentra yang ada di PAUD.⁷

Kreativitas merupakan peranan penting dalam kehidupan anak. Kreativitas dapat memberikan pengaruh yang besar bagi penyesuaian sosial dan pribadi anak. Oleh karena itu, diperlukan perhatian terhadap cara anak dalam belajar. Guru juga harus dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan bervariasi sehingga menjadikan kegiatan pembelajaran lebih menarik perhatian siswa, itu merupakan suatu tantangan bagi guru, seorang guru harus berusaha untuk mengetahui cara yang tepat untuk menciptakan situasi pembelajaran yang tidak monoton.⁹

Sebagai seorang pendidik dalam menyikapi hal tersebut, haruslah dapat bertindak secara bijaksana dalam mengambil keputusan dan juga tindakan. Dan yang tidak kalah penting, guru harus berusaha semaksimal mungkin dalam membentuk kepribadian siswa agar menjadi baik sesuai dengan tujuan pendidikan, sehingga dapat terbentuknya kepribadian anak yang baik sesuai dengan tujuan yang telah diharapkan. Oleh karena itu, pengaruh guru terhadap para siswanya sangat besar dan sangat menentukan.¹ Untuk mengatasi masalah tersebut, agar mampu mengembangkan kreativitas bakat dan prestasi pada anak, maka dalam mengembangkan kreativitas dan prestasi

⁹. Nurul, K. 2018. *Pengaruh Alat Permainan Edukatif Barang Bekas Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak*. Lampung: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan. Hal 45-56

¹⁰. Rachmandani, A. 2017. *Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Media Bahan Bekas*. Salatiga: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Salatiga Hal 112

anak usia dini, hendaknya menggunakan alat permainan, selain berguna untuk memudahkan dalam pengajaran, juga dapat digunakan sebagai alat yang dapat menarik perhatian anak.¹⁰

Untuk pengembangan kreativitas dan prestasi pada anak, media yang digunakan guru adalah permainan edukasi yang terbuat dari bahan bekas kardus dengan menggunakan media permainan, yang berguna untuk mengembangkan kreativitas dan prestasi anak usia dini. Media permainan itu sendiri merupakan media yang dapat dilihat. Jenis media permainan, pada umumnya sering digunakan oleh guru lembaga pendidikan anak usia dini untuk membantu mereka dalam mengembangkan kreativitas dan prestasi anak. Dengan menggunakan media permainan edukasi dari bahan bekas kardus, diharapkan anak dapat meningkatkan kreativitas dan prestasinya.¹¹

Barang bekas atau sampah merupakan bahan padat buangan dari kegiatan rumah tangga, pasar, perkotaan, hotel, penginapan dan lainnya. Sampah merupakan hasil sampingan dari aktivitas manusia yang sudah terpakai. Sampah biasanya dibuang ketempat yang jauh dari permukiman penduduk. Jika sampah dibuang disekitar pemukiman penduduk maka resiko bagi kesehatan sangat besar. Sampah yang dibiarkan menggunung dan tidak diproses atau di daur ulang bisa menjadi sumber penyakit bagi manusia. Kita bisa memanfaatkan barang bekas tersebut menjadi sebuah benda atau hasil — karya yang bermanfaat bagi kehidupan. Selain mengurangi timbunan sampah

¹¹ Silya Hazdalina, *Penerapan Metode Bercerita Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak Kelompok A di TK Pertiwi Keprabon Polanharjo Klaten Tahun Pelajaran 2015/2016*, (Surakarta: Universitas Muhammadiyah, 2016), Lihat Abstrak

¹² Sari Naumi, *Meningkatkan Keterampilan Berbicara Melalui Bermain Peran di PAUD Lestari Rejang Lebong Tahun Pelajaran 2017/2018*, (Bengkulu: Universitas Bengkulu, 2015).

Hal ini juga dapat kita ajarkan kepada anak sejak usia dini, kita membimbing mereka untuk berkreasi dengan menggunakan barang bekas. Dengan kegiatan ini diharapkan dapat mengembangkan kreativitas dan prestasi anak, merangsang motorik halus anak melalui ketrampilan-ketrampilan anak dalam mengolah barang bekas kardus menjadi barang yang lebih bermanfaat. selain motorik halus barang bekas juga dapat mengembangkan kognitif anak dalam mengembangkan ide-ide dan gagasan yang mereka milik dengan tujuan meningkatkan Kreativitas dan prestasi anak. Barang bekas kardus dapat dimanfaatkan dalam permainan edukatif seperti membuat kubus, mobilan, robot, *handphone*, rumah-rumahan dan banyak lainnya sesuai ide yang dimiliki oleh anak.¹³

Seperti penelitian yang dilakukan oleh Silya Hazdalina (2016) dimana dalam penelitian ini menggunakan metode PTK dimana sebelum diberikannya rangsangan permainan kepada anak, kreativitas yang dimiliki anak tidak begitu luas. Anak cenderung melihat bagaimana hasil dari temannya dan tidak mampu untuk menciptakan hasil sendiri. Namun, setelah diberikannya rangsangan kepada anak, barulah anak dapat mengembangkan daya imajinasi yang dimilikinya walau tidak keseluruhan anak mampu melakukannya. Penelitian ini diperkuat dengan hasil penelitian Sari (2018) dimana tujuan penelitian untuk mengetahui pelaksanaan APE dalam

¹³. Rachmandani, A. 2017. *Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Media Bahan Bekas*. Salatiga: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Salatiga Hal 91-92

¹⁴. Hazdalina. 2016. *Upaya meningkatkan kreatifitas peserta didik Melalui Alat Permainan Edukatif Kardus di paud Pusikam Cukuh*. IAIN lampung. Hal 34-36

Dimana hasil penelitian menunjukan Pelaksanaan APE di RA Nurul Amal sudah berjalan dengan baik dan Perkembangan Kreativitas anak RA Nurul Amal mulai berkembang sesuai umur anak.¹⁴

Berdasarkan uraian di atas, setelah peneliti komparasikan dengan fenomena yang terjadi di lapangan bahwa ternyata para pendidik di PAUD, belum optimal dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran terutama pada saat mengembangkan Alat Permainan Edukatif. Meskipun diketahui bahwa pendidik di PAUD tersebut telah menggunakan Alat Permainan Edukatif, tetapi peneliti ingin mengatakan bahwa kreativitas anak dalam menggunakan Alat Permainan Edukatif perlu dikembangkan agar motivasi Kreativitas dan prestasi belajar anak dapat meningkat sesuai yang diharapkan, selain itu dari data didapatkan masih adanya siswa yang kurang berprestasi, kurangnya minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, dan anak kurang melakukan eksplor kreatifitas yang dimiliki oleh anak, dan anak tampak kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran.¹⁵

Dari latar belakang tersebut, peneliti terdorong untuk melakukan suatu penelitian dengan judul “Model Permainan Edukasi Dari Bahan Bekas Kardus Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Prestasi Anak di PAUD”.

¹⁵. Imam Musbiki, *Mendidik Anak Kreatif Ala Einstein*, (Yogyakarta, Cipta Pustaka, 2006), hlm. 7-10

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka

masalah-masalah yang dapat diidentifikasi dalam Model Permainan Edukasi Dari Bahan Bekas Kardus Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Prestasi Anak PAUD 5-6 tahun adalah sebagai berikut :

1. Kreativitas anak di PAUD masih belum meningkat secara optimal.
2. Masih rendah dan kurangnya alat permainan edukatif dari kardus bekas untuk meningkatkan kreativitas anak.
3. Kurangnya pemanfaatan barang bekas untuk dijadikan media sebagai alat pembelajaran
4. Penggunaan media yang masih sangat kurang dalam proses pembelajaran
5. Terdapat siswa yang tidak terlalu aktif ketika diajak melakukan permainan edukatif.
6. Kurangnya Kreativitas dan prestasi siswa dalam menciptakan sesuatu melalui permainan edukatif.
7. Mahalnya Alat Permainan edukatif Konvensional saat ini yang dijual ditoko-toko permainan.

C. Batasan Masalah

Masalah yang diteliti terbatas pada Model Permainan Edukasi Dari Bahan Bekas Kardus Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Prestasi Anak PAUD usia 5-6 tahun.

D. Rumusan Masalah

Bagaimana Model Permainan Edukasi Dari Bahan Bekas Kardus

Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Prestasi Anak PAUD 5-6 tahun?.

E. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian kajian pustaka ini yakni untuk mengetahui bagaimana Model Permainan Edukasi Dari Bahan Bekas Kardus Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Prestasi Anak di PAUD 5-6 tahun.

F. Kegunaan Penelitian

Penelitian kajian pustaka ini memiliki beberapa kegunaan, yaitu:

- a. Secara akademis, penelitian ini diajukan untuk memperoleh gelar Magister dalam bidang pendidikan Islam anak usia dini.
- b. Secara teoritis yaitu dengan hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan bahan informasi dalam menambah ilmu pengetahuan khususnya di bidang pendidikan PAUD.
- c. Secara praktis yaitu dengan hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan atau bahan kajian bagi mahasiswa lain untuk mengetahui bagaimana meningkatkan kreativitas dan prestasi anak melalui permainan edukasi dan bahan bekas di PAUD.

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan secara keseluruhan dalam penelitian kajian pustaka ini terdiri dari 3 bagian yakni:

Pertama, bagian formalitas yang terdiri dari: halaman judul, halaman persetujuan tesis, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi dan daftar tabel.

Kedua, bagian isi terdiri dari 5 bab, yakni bab I tentang Pendahuluan. Bab ini terdiri dari beberapa sub bab, yaitu latar belakang masalah, Identifikasi Masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian dan sistematika pembahasan. Hal ini dimaksudkan sebagai kerangka awal dalam mengantarkan isi pembahasan kepada bab selanjutnya. Bab II berisi tentang kajian teoritis tentang Konsep kajian Alat permainan edukatif, Kreativitas , konsep prestasi, dan permainan edukatif dari bahan bekas sampah. Sub bab tentang Sub topik permainan edukatif terdiri dari: pengertian, tujuan alat permainan edukatif, syarat yang diperluka dalam APE, fungsi APE. Sub topik Kreativitas , yang terdiri dari: pengertian , kondisi yang dapat meningkatkan kreatifitas, cara meningkatkan kreatifitas. Sub topik prestasi, terdiri dari pengertian , dan jenis prestasi, sementara sub bab dalam permainan edukatif dari bahan bekas sampah terdiri dari pengertian, macam-macam bahan bekas, manfaat bahan bekas, dan bahan bekas yang dapat dibuat APE.

. Bab III dalam tesis ini berisi tentang metodologi penelitian yang terdiri dari tempat dan waktu peneitian, jenis penelitian, subjek dan objek paetisipan dalam penelitian, peranan dan posisi peneliti dalam peneitian, setiing penelitian, desain penelitian, instrument penelitian, tehnik analisa data dan indikator keberhasilan.

BAB IV, beberapa hasil dan pembahasan penelitian terkait yang didukung dari hasil penelitian terbaru terkait permainan edukasi dalam

meningkatkan kreatifitas dan prestasi anak dan diperkuat dengan beberapa landasan teori dari beberapa referensi buku terkait model permainan edukasi dari bahan bekas kardus untuk meningkatkan kreativitas dan prestasi Anak di PAUD.

BAB V, berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian kajian pustaka dan saran-saran yang berkaitan dengan relevansi tentang model permainan edukasi dari bahan bekas kardus untuk meningkatkan kreativitas dan prestasi Anak di PAUD, yang disesuaikan dengan tujuan dan manfaat penelitian.

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Landasan Teori Kajian

1. Landasan Teori Kajian Permainan Edukatif (APE)

a. Pengertian

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.¹⁶

Menurut Meyke Sugianto.T, Alat Permainan Edukatif (APE) adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan.¹⁷

APE merupakan singkatan dari Alat Permainan Edukatif. 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

¹⁶ Nurul, K. 2018. *Pengaruh Alat Permainan Edukatif Barang Bekas Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak*. Lampung: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan. Hal 45-56

¹⁷ Rachmandani, A. 2017. *Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Media Bahan Bekas*. Salatiga: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Salatiga Hal 112

yang digunakan untuk memperagakan suatu kegiatan/kejadian/konsep kepada anak dalam kegiatan pembelajaran.¹⁸

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 badan anak, mengembangkan kepribadian, mendekatkan hubungan antara pendidik dengan peserta didik, dan dapat mengembangkan kreativitas anak pada saat kegiatan.¹⁹

Rusman dalam Sadiman (2012) menyatakan bahwa media adalah “segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (materi pembelajaran), merangsang pikiran, segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa sehingga dapat mendorong proses pembelajaran”.¹⁸

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

¹⁸ Sadiman Arief S. 2012. *Media Pendidikan, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekom Dikbud dan PT. Raja Grafindo Persada. hal 87-56

¹⁹ Zikra Hayati, *Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Dari Botol Plastik Dan Koran Bekas Untuk Meningkatkan Kreativitas*, (Universitas Negeri Islam Banda Aceh) Lihat Abstrak

atau tidak, memiliki muatan pendidikan yang dapat bermanfaat dalam mengembangkan diri peserta didik yang bersifat mendidik.¹⁹

Dari beberapa penjelasan di atas dapat dipahami bahwa permainan edukatif adalah permainan yang bersifat mendidik. Dimana teknik atau cara bermainnya dapat mengembangkan Kreativitas anak dalam menyusun atau membuat alat permainan dari pemanfaatan kardus bekas agar menghasilkan keindahan. Tentunya hal ini memungkinkan untuk mengembangkan kreativitas anak.²⁰

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 Kreativitas 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. keterampilan kreatif anak dalam berekspresi membuat bentuk karya.²¹

b. Tujuan Alat permainan Edukatif

Banyak tujuan yang bisa didapatkan dari Alat Permainan Edukatif (APE), khususnya bagi pendidikan anak usia dini. Adapun

²⁰Dian, A. 2018. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dengan Barang Bekas Untuk Mengembangkan Bahasa Anak Usia Dini*. Malang: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Hal. 82

²¹. Badru Zaman, *Pengembangan APE untuk TK, PGTK FPI Universitas Pendidikan Indonesia*. (Diakses pada tanggal 23 April 2020)

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 anak ²²
- 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. ²²

c. Syarat yang diperlukan dalam permainan edukatif

Permainan edukatif harus mempunyai fungsi untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, seperti motorik,

²². Suryani Nunuk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. Hal. 94

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.²³

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.

²³ Rachmandani, A. 2017. *Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Media Bahan Bekas*. Salatiga: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Salatiga Hal 91-92

- 5) Mendorong anak untuk bernain bersama, memberikan kesempatan pada anak untuk bersosialisasi dengan temannya dengan segenap kreativitasnya.²⁴

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 pemeliharannya 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

²⁴ Sadiman Arief S. 2012. *Media Pendidikan, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekkom Dikbud dan PT. Raja Grafindo Persada. Hal. 102

berbeda menggunakan bahan bekas seperti kardus, bahan alam dan bahan lainnya.²⁴

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:

ط
 خَلِيفَةً الْأَرْضِ فِي جَاعِلٍ إِنِّي لِلْمَلَائِكَةِ رَبُّكَ قَالَ وَإِذْ
 نُسَبِّحُ وَنُحْنِ الدَّمَاءَ وَيَسْفِكُ فِيهَا يُفْسِدُ مَنْ فِيهَا أَتَجْعَلُ قَالُوا
 تَعْلَمُونَ لَا مَا أَعْلَمُ إِنِّي قَالَ ط لَكَ وَنُقَدِّسُ بِحَمْدِكَ

Artinya: “*Dia-lah Allah yang menjadikan segala yang ada di bumi untuk kamu*”.²⁵

Tafsir surah Al-Baqarah ayat 30 yaitu, Allah bukan hanya menciptakan kamu, tetapi Dia juga yang menjadikan bumi untuk kamu. Kalau kata khalaqa/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 khalaqa 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

²⁵ Suryani Nunuk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. Hal. 105-108

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.²⁶

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 penggunaanya sebagai bahan makanan atau perhiasan dalam kehidupan duniawi.
- 2) Dengan cara merenungkan 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.²⁷

²⁶Rachmawati, Yeni dan Euis Kurniati, (2010), *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Kencana, hal. 15-16.

²⁷Anindiya Cristiana. *Pelatihan Perancangan Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Bahan Bekas Untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Se-Siwalankerto Surabaya*. (Universitas diponogoro, semarang), Lihat Abstrak

d. Fungsi Permainan Edukatif

Fungsi dan Prinsip Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Alat permainan edukatif (APE) berfungsi sebagai berikut:

- 1) Alat untuk membantu dan mendukung proses pembelajaran anak TK agar lebih baik, menarik dan jelas.
- 2) Mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak.
- 3) Memberikan kesempatan pada anak TK memperoleh pengetahuan baru dan memperkaya pengalaman dengan berbagai alat permainan.
- 4) Memberikan kesempatan pada anak TK untuk mengenal lingkungan dan mengajarkan pada anak untuk mengetahui kekuatan dirinya.²⁸

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

- 1) Guru hendaknya memberikan kebebasan sebanyak mungkin pada anak untuk berekspresi menggunakan berbagai Alat Permainan Edukatif (APE).
- 2) Merencanakan waktu, mengatur tempat, dan menyajikan beraneka Alat Permainan Edukatif (APE) sedemikian rupa sehingga merangsang anak untuk melakukan kegiatan bermain yang sifatnya kreatif.

²⁸ Imam Musbiki, *Mendidik Anak Kreatif Ala Einstein*, (Yogyakarta, Cipta Pustaka, 2006), hlm. 7-10

- 3) Memupuk keberanian anak dalam menciptakan dan menghindarkan hal-hal yang dapat mengurangi keberanian dan perkembangan anak.
- 4) Memberikan rasa gembira pada anak.²⁸
- 5) Melakukan pengawasan menyeluruh terhadap pelaksanaan kegiatan bermain dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) ini.²⁹

e. Ciri-ciri Alat Permainan Edukatif (APE)

Permainan edukatif untuk anak harus memiliki standar yang baik untuk keamanan serta kesehatan anak. Setiap alat permainan edukatif memiliki fungsi multi, maksudnya dapat digunakan untuk mengembangkan beberapa aspek perkembangan anak. Penggunaan APE sangat bermanfaat untuk anak, karena pada penggunaannya APE digunakan seraya bermain, oleh karena itu anak akan merasa relax saat mendapatkan pengetahuan yang ia bangun sendiri melalui bermain atau pun melalui transfer ilmu yang dilakukan oleh guru.

Rasmini (2012) menyatakan bahwa APE memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Dapat digunakan dalam berbagai cara, maksudnya dapat dimainkan dengan berbagai macam tujuan, manfaat dan menjadi bermacam-macam bentuk.

²⁹ Rasimin, dkk. 2012. *Media Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Trust Media Publishing.

³⁰ Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

- 2) Ditujukan terutama untuk anak-anak usia pra sekolah dan berfungsi mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan serta motorik anak.
- 3) Segi keamanan sangat diperhatikan baik dari bentuk maupun penggunaan cat.³⁰
- 4) Membuat anak terlibat secara aktif.
- 5) Sifatnya konstruktif.

Senada dengan ciri-ciri di atas, Trianto (2010) persyaratan APE adalah sebagai berikut:

- 1) Mengandung nilai pendidikan.
- 2) Aman atau tidak berbahaya bagi anak.
- 3) Menarik dilihat dari warna dan bentuknya.
- 4) Sesuai minat dan taraf perkembangan anak.
- 5) Sederhana, murah, dan mudah diperoleh.
- 6) Awet, tidak mudah rusak, dan mudah pemeliharaannya.
- 7) Ukuran dan bentuknya sesuai dengan usia anak.
- 8) Berfungsi mengembangkan kemampuan anak.³¹

Dari beberapa ciri-ciri dan persyaratan di atas dapat disimpulkan bahwa APE dalam penggunaannya untuk anak usia dini harus mengandung nilai edukasi yang dapat mengembangkan seluruh aspek pada diri anak seperti aspek nilai moral agama, bahasa, kognitif, motorik serta social emosional.³²

³¹ Mulyadi. 2004. *Bermain dan Kreativitas Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak melalui Kegiatan Bermain*. Jakarta. Papas Sinar Sananti.

³² Rahmawati, Yani. 2008. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak*. Jakarta. Peanda Media.

Dari segi bentuk APE tidak boleh berbahaya untuk anak seperti ujungujung siku yang tajam serta menggunakan cat khusus yang tidak berbahaya bagi anak. Dari segi pembuatan APE haruslah mudah dalam proses pembuatannya serta dapat digunakan berkali-kali sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. APE yang digunakan guru pun harus memiliki fleksibilitas dalam penggunaannya, maksudnya APE tersebut bukan hanya dapat dipakai di suatu tema, melainkan dapat dipakai di tema yang lainnya.

f. Manfaat Alat Permainan Edukatif (APE)

Setelah melihat pengertian, jenis, serta ciri-ciri alat permainan edukatif, tentu saja APE memiliki manfaat dalam proses pembelajaran, tidak hanya untuk anak, alat permainan edukatif juga bermanfaat membantu guru dalam menunjang proses pembelajaran, agar dapat mencapai tujuan dari pembelajaran. Alat permainan edukatif memiliki beberapa manfaat, seperti yang dikemukakan oleh Mulyadi (2004) menyatakan bahwa manfaat alat permainan edukatif diantaranya adalah:³³

- 1) Mengaktifkan alat indera secara kombinasi sehingga dapat meningkatkan daya serap dan daya ingat anak didik.
- 2) Mengandung kesesuaian dengan kebutuhan aspek perkembangan, kemampuan dan usia anak didik sehingga tercapai indikator kemampuan yang harus dimiliki anak.

³³Mulyadi. 2004. *Bermain dan Kreativitas Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak melalui Kegiatan Bermain*. Jakarta. Papas Sinar Sananti

- 3) Memiliki kemudahan dalam penggunaan bagi anak sehingga lebih mudah terjadi interaksi, memperkuat tingkat pemahaman dan mengembangkan daya ingat anak.
- 4) Membangkitkan minat sehingga mendorong anak untuk memainkannya.
- 5) Memiliki nilai efisiensi sehingga mudah dalam pengadaan dan penggunaannya. Selain memiliki manfaat, alat permainan edukatif juga memiliki beberapa fungsi yang ditujukan untuk anak usia dini.

Menurut Rahmawati (2008) terdapat beberapa fungsi penggunaan Alat Pendidikan Edukatif, Kreatif dan Inovatif di PAUD yaitu:

- 1) Membantu dan mendukung proses pembelajaran anak PAUD agar lebih baik, menarik dan jelas.
- 2) Mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak.
- 3) Memberi kesempatan pada anak PAUD memperoleh pengetahuan baru dan memperkaya pengalamannya dengan berbagai alat permainan.
- 4) Memberi kesempatan pada anak PAUD untuk mengenal lingkungan dan mengajarkan pada anak untuk mengetahui kekuatan dirinya.³⁴

³⁴. Rahmawati, Yani. 2008. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak*. Jakarta. Peanda Media.

Dari pendapat yang dikemukakan di atas tentang manfaat penggunaan APE, dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan penggunaan APE dalam proses pembelajaran anak dapat belajar dan menambah wawasan ilmu yang didapatkannya melalui pengalaman yang real dengan menggunakan APE atau media permainan yang kreatif dan inovatif sehingga anak belajar berdasarkan kebutuhannya.

Sehingga pemahaman guru tentang APE sangat berpengaruh pada penggunaan APE dalam proses pembelajaran, karena guru yang paham tentang APE akan menggunakan APE, karena APE merupakan media atau alat yang dapat menunjang proses pembelajaran dimana akan banyak manfaat yang terlihat dari penggunaan APE. APE yang diciptakan oleh guru merupakan alat yang dapat langsung digunakan anak dan dilaksanakan seraya bermain.³⁵

g. Produksi Permainan Edukatif

Menciptakan alat permainan edukatif adalah tuntutan bagi setiap guru, guru yang akan menciptakan APE haruslah memiliki daya kreativitas dan inovasi untuk mengembangkan APE yang sudah ada menjadi APE yang lebih menarik. Untuk memproduksi APE, guru hendaknya harus memperhatikan syarat-syarat dari pembuatan APE.

³⁵ Hijriati, *Peranan dan Manfaat APE untuk mendukung Kreativitas Anak Usia Dini*, Dosen PAUD FKIP Unsyiah Banda Aceh, <https://jurnal.ar-raniry.ac.id> (Diakses pada tanggal 04 April 2020)

Rahmawati (2008) menyatakan ada tiga syarat untuk menciptakan APE, yakni :

1) Syarat Edukatif

- a) Pembuatan APE disesuaikan dan dengan memperhatikan program kegiatan pembelajaran atau kurikulum yang berlaku.
- b) Pembuatan APE disesuaikan dengan proses pembelajaran.

2) Syarat Teknis

- a) APE dirancang sesuai dengan tujuan dan fungsi sarana. ³⁴
- b) APE sebaiknya multiguna agar banyak aspek perkembangan anak yang ditingkat.
- c) APE dibuat dengan menggunakan bahan yang mudah didapat di lingkungan sekitar, murah atau dari bahan bekas/sisa.
- d) APE hendaklah aman tidak mengandung unsur-unsur yang membahayakan anak seperti tajam dan beracun.
- e) APE hendaknya awet, kuat dan tahan lama.
- f) APE hendaknya mudah digunakan, menambah kesenangan anak untuk bereksperimen dan bereksplorasi.
- g) APE hendaknya dapat digunakan secara individual, kelompok dan klasikal. ³⁵

3) Syarat Estetika

- a) Bentuk yang elastis, ringan (mudah dibawa anak).
- b) Keserasian ukuran (tidak terlalu besar atau terlalu kecil).

³⁴. Rahmawati, Yani. 2008. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak*. Jakarta. Peanda Media.

³⁵ Hijriati, *Peranan dan Manfaat APE untuk mendukung Kreativitas Anak Usia Dini*, Dosen PAUD FKIP Unsyiah Banda Aceh, <https://jurnal.ar-raniry.ac.id> (Diakses pada tanggal 04 April 2020)

c) Warna (kombinasi warna) serasi dan menarik.³⁷

Dari syarat yang dikemukakan di atas, produksi APE haruslah melihat syarat-syarat yang dikemukakan di atas untuk menghasilkan APE yang sesuai dengan kebutuhan anak serta disesuaikan dengan kegiatan yang akan dilaksanakan. Namun, sebelum pembuatan APE dilaksanakan, ada beberapa tahapan yang harus dilalui seperti tahap menyiapkan bahan, menyiapkan alat, membuat sketsa, lalu barulah proses pembuatan dimulai. Pemilihan bahan tidaklah mudah, karena tidak semua aman untuk digunakan anak seperti penggunaan pewarna cat, ataupun penggunaan lem, semua harus berstandar untuk anak usia dini. Selain penggunaan bahan modern, penggunaan bahan tradisional atau bekas pun merupakan APE pula. Seperti bahan-bahan bekas yang sudah tidak terpakai seperti kaleng, kayu, dan lainnya.³⁸

Namun pada penggunaan barang bekas kebersihan dan keamanan harus menjadi tolak ukur yang utama, karena bahan-bahan bekas harus sudah bebas dari sudut-sudut yang tajam serta tidak lagi mengandung cairan atau zat yang berbahaya untuk anak. Produksi alat permainan edukatif hendaknya dibebaskan kepada anak. Tidak terpaksa oleh apa yang diharuskan guru, hal tersebut berguna untuk mengembangkan potensi kreativitas dari anak tersebut. Dalam pemilihan ukuran APE yang akan dibuat haruslah sesuai dengan ukuran badan anak serta tangan anak, karena APE akan langsung

³⁷.Tutik, *Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Alat Permainan Edukatif Pada Kelompok B di Kelompok Bermain Islam Dan Raudhatul Athfal Taqiyya Mangkubumen*, Lihat Abstrak.

³⁸.Anindiya Cristiana. *Pelatihan Perancangan Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Bahan Bekas Untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Se-Siwalankerto Surabaya*. (Universitas diponogoro, semarang), Lihat Abstrak

disentuh anak, sehingga kalau APE terlalu besar dan tidak mudah terjangkau oleh tangan anak penggunaannya menjadi kurang efisien.³⁹

2. Konsep Kajian Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Pengertian Kreativitas mengandung beragam definisi di antaranya menurut Lawrence menyatakan kreativitas merupakan ide atau pikiran manusia yang bersifat inovatif, berdaya guna dan dapat dimengerti.² Elliot menyatakan kreativitas adalah proses memecahkan masalah dan membuat ide.³ Drevdahl menjelaskan kreativitas merupakan kemampuan seseorang menghasilkan gagasan baru berupa kegiatan atau sintesis pemikiran yang mempunyai maksud dan tujuan yang ditentukan, bukan fantasi semata.⁴ Sementara itu menurut Chaplin mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam seni, atau dalam persenian, atau dalam memecahkan masalah-masalah dengan metode-metode baru.³⁹

Anak Kreatif yaitu anak yang mampu memperdayakan pikirannya untuk menghasilkan gagasan baru, memecahkan masalah dan ide yang mempunyai maksud dan tujuan yang ditentukan. Ketika anak mengekspresikan pikirannya atau

³⁹ Suratno, *Pengembangan Kreatifitas Anak Usia Dini*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2003), hlm. 24

kegiatannya yang berdaya cipta, berinisiatif sendiri, dengan cara-cara yang original, maka kita dapat mengatakan bahwa mereka itu adalah anak yang kreatif.³⁹

Individu kreatif dengan sendirinya memiliki motivasi dalam dirinya atau motivasi intrinsik yang kuat untuk menghasilkan ide atau karya dalam memuaskan diri bukan karena tekanan dari luar. Motivasi dalam diri atau intrinsik tercipta dengan sendirinya yang mendorong timbulnya kreativitas dan itu akan berlangsung dalam kondisi-kondisi mental tertentu.⁴⁰

b. Karakteristik Anak Kreatif

Paul Torrance dari Universitas Georgia menyebutkan karakteristik tindakan kreatif anak adalah sebagai berikut:

- 1) Anak kreatif belajar dengan cara-cara yang kreatif
- 2) Anak kreatif memiliki rentang perhatian yang panjang terhadap hal yang membutuhkan usaha kreatif
- 3) Anak kreatif memiliki kemampuan mengorganisasikan yang menakjubkan
- 4) Anak kreatif dapat kembali kepada sesuatu yang sudah dikenalnya dan melihat dari cara yang berbeda
- 5) Anak kreatif belajar banyak melalui fantasi, dan memecahkan permasalahan dengan menggunakan pengalamannya

³⁹ Suratno, *Pengembangan Kreatifitas Anak Usia Dini*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2003), hlm. 24

⁴⁰ Rahmawati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Usia Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005), hlm. 25

⁴¹ Zikra Hayati, *Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Dari Botol Plastik Dan Koran Bekas Untuk Meningkatkan Kreativitas*, (Universitas Negeri Islam Banda Aceh) Lihat Abstrak

- 6) Anak kreatif menikmati permainan dengan kata-kata dan tempat sebagai pencerita yang alami.⁴¹

c. Pengembangan Kreativitas

Bakat kreatif akan tumbuh dan berkembang jika didukung dengan fasilitas dan kesempatan yang memungkinkan. Orang tua dan guru harus menyadari keragaman bakat dan kreativitas anak. Cara mendidik dan mengasuh anak harus disesuaikan dengan pribadi dan kecepatan masing-masing anak. Pengembangan bakat dan kreativitas anak dapat diuraikan dengan teori pendekatan 4P (pribadi, press, proses, dan produk).⁴²

Adapun yang dimaksud dengan teori 4P tersebut yakni:

1) Pribadi

Kreativitas merupakan keunikan individu (berbeda dengan individu lain) dalam berinteraksi dengan lingkungan. Masing-masing anak mempunyai bakat dan kecepatan serta kreativitas yang berbeda, oleh sebab itu orang tua dan guru PAUD dapat menghargai keunikan pribadi masing-masing. Orang tua, guru, dan orang-orang yang dekat dengan anak hendaknya jangan memaksa anak untuk melakukan hal yang sama. Demikian juga hendaknya jangan memaksa anak untuk menghasilkan produk yang sama, atau bahkan memaksakan

⁴² Tutik, *Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Alat Permainan Edukatif Pada Kelompok B di Kelompok Bermain Islam Dan Raudhatul Athfal Taqiyya Mangkubumen*, Lihat Abstrak

agar anak mempunyai minat yang sama. Agar bakat dan kreativitas anak dapat tumbuh dan berkembang orang tua, guru, dan orang-orang terdekat dengan anak membantu anak untuk menemukan bakat dan kreativitasnya.⁴³

2) Press

Kreativitas dapat diwujudkan jika didukung oleh lingkungan dan kemauan dari dalam dirinya yang kuat. Terdapat dua faktor pendukung kemauan seseorang, antara lain:

a) Kemauan Dari Dalam atau Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik yang tumbuh karena adanya kesadaran diri untuk membangun pengetahuan dan pengalaman tanpa adanya paksaan. Motivasi intrinsik menjadi pendorong utama bagi pengembangan kreativitas anak.

b) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi yang tumbuh dari berbagai sumber seperti penghargaan atas kreasi yang dihasilkan anak, pujian, dan insentif atas keberhasilan anak.⁴³

3) Proses

Kreativitas tidak dapat di wujudkan secara instan. Pemunculan kreativitas diperlukan proses melalui pemberian

⁴³ Arsana. Dkk. 2019. *Alat Permainan Edukatif dari bahan bekas*. Sidoarjo; Indomedia Pustaka.

kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif. Yang penting dalam memunculkan kegiatan kreatif adalah pemberian kebebasan kepada anak untuk melakukan berbagai kegiatan eksperimen dalam rangka mewujudkan atau melakukan berbagai kegiatan dalam rangka mewujudkan atau mengekspresikan dirinya secara kreatif.

4) Produk

Produk kreatif dihasilkan oleh kondisi pribadi dan kondisi lingkungan yang mendukung atau kondusif. Mengingat kondisi pribadi dan kondisi lingkungan erat kaitannya dengan proses kreatif, maka lingkungan memberikan dorongan dan kesempatan kepada anak untuk terlibat secara aktif dalam berbagai kegiatan sehingga mampu menggugah minat anak untuk meningkatkan kreativitas anak.⁴³

d. Kondisi yang Dapat Meningkatkan dan Menghambat Kreativitas Anak

1) Penghambat Kreativitas Anak

Ada delapan penghambat kreativitas anak diantaranya sebagai berikut:⁴⁴

a) Tidak ada dorongan Bereksplorasi

Tidak adanya rangsangan dan kurangnya pertanyaan yang membangkitkan rasa ingin tahu anak yang dapat

⁴³ Arsana, Dkk. 2019. *Alat Permainan Edukatif dari bahan bekas*. Sidoarjo; Indomedia Pustaka.

⁴⁴ Tedja Saputro Mayke S. 2011. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta. Grasindo

menghambat kreativitas anak. Jawaban dari pertanyaan anak dengan jawaban irasional seperti “sudah dari sananya” membuat anak tidak bereksplorasi. Kondisi ini berbeda jika orang tua atau guru memberi alternatif jawaban: “wah, ibu juga belum tahu. Yuk kita cari jawabanya dibuku”.

b) Jadwal Yang Terlalu Padat

Penjadwalan kegiatan yang terlalu padat membuat anak kehilangan salah satu unsur dalam pengembangan kreativitas karena anak tidak dapat mengeksplorasi kemampuannya.⁴³

c) Terlalu Menekankan Kebersamaan Keluarga

Adakalanya anak membutuhkan waktu untuk menyendiri. Dengan kesendiriannya anak belajar mengembangkan imajinasinya sebagai bekal untuk menumbuhkan kreativitasnya.

d) Tidak Boleh Berkhayal

Dengan berkhayal anak belajar mengembangkan kreativitasnya melalui imajinasinya. Orang tua hanya perlu mengarahkan dan memfasilitasi anak untuk mengembangkan imajinasinya.⁴⁴

⁴³ Arsana. Dkk. 2019. *Alat Permainan Edukatif dari bahan bekas*. Sidoarjo; Indomedia Pustaka.

⁴⁴ Tedja Saputro Mayke S. 2011. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta. Grasindo

e) Orang Tua Konserpatif

Orang tua yang konservatif biasanya tidak berani menyimpang dari pola sosial lama. Orang tua model ini biasanya cepat khawatir dengan proses kreativitas anak yang berada diluar garis kebiasaannya. Sebagai contoh orang tua merasa takut jika anak-anaknya menghancurkan barang-barang yang ada didalam rumahnya karena itu tidak sesuai dengan kebiasaannya. Pada hal dari situ anak mencoba belajar untuk memenuhi rasa ingin tahunya dan dari situ pulalah kreativitas anak muncul.⁴³

f) *Over Protektif*

Perlindungan yang berlebihan pada anak akan menghilangkan kesempatan mereka bereksplorasi dalam cara baru atau cara berbeda. Karena kreativitas anak akan terhalang oleh aturan-aturan dan ketakutan-ketakutan orang tua sebenarnya belum tentu benar dan malah mematikan kreasi anak untuk bereksplorasi.

g) Disiplin Otoriter

Disiplin otoriter mengarah pada tidak bolehnya anak menyimpang dari perilaku yang dituju orang tua. Akibatnya, anak tidak kreatif dan kreativitas anak menjadi terhalang oleh aturan- aturan yang belum tentu benar.⁴⁴

⁴³ Arsana. Dkk. 2019. *Alat Permainan Edukatif dari bahan bekas*. Sidoarjo; Indomedia Pustaka.

⁴⁴ Tedja Saputro Mayke S. 2011. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta. Grasindo

h) Menyediakan Alat Permainan Yang Terstruktur

Alat permainan yang terlalu terstruktur menghilangkan kesempatan anak melakukan bermain secara kreatif. Karena dengan penyediaan permainan yang terstruktur membuat anak tidak bisa mengembangkan imajinasinya.

2) Meningkatkan Kreativitas Anak

Terdapat empat hal yang dapat meningkatkan perkembangan kreativitas anak:

a) Waktu

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

b) Kesempatan Menyendiri

Anak membutuhkan waktu dan kesempatan menyendiri untuk mengembangkan imajinasinya.

c) Dorongan

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

d) Sarana

Sarana untuk bermain dan sarana lainnya disediakan untuk

⁴⁵Davis Gary A. 2012. *Anak Berbakat dan Pendidikan Keberbakatan*. Jakarta Barat: Permata Puri Media. Hal 102

merangsang dorongan eksperimen dan eksploitasi yang penting untuk mengembangkan kreativitas.⁴⁵

3. Konsep Kajian Prestasi

a. Pengertian

Istilah prestasi belajar terdiri dari dua suku kata, yaitu prestasi dan belajar. Istilah prestasi di dalam Kamus Ilmiah Populer didefinisikan sebagai hasil yang telah dicapai.⁴⁶

Noehi Nasution menyimpulkan bahwa belajar dalam arti luas dapat diartikan sebagai suatu proses yang memungkinkan timbulnya atau berubahnya suatu tingkah laku sebagai hasil dari terbentuknya respon utama, dengan syarat bahwa perubahan atau munculnya tingkah baru itu bukan disebabkan oleh adanya kematangan atau oleh adanya perubahan sementara karena sesuatu hal.⁴⁷

Sedangkan menurut Mas'ud Hasan Abdul Dahar dalam Djamarah bahwa prestasi adalah apa yang telah dapat diciptakan, hasil pekerjaan, hasil yang menyenangkan hati yang diperoleh dengan jalan keuletan kerja.⁴⁸

Dari pengertian yang dikemukakan tersebut di atas, jelas terlihat perbedaan pada kata-kata tertentu sebagai penekanan, namun intinya sama yaitu hasil yang dicapai dari suatu kegiatan. Untuk itu, dapat dipahami bahwa prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, yang menyenangkan hati, yang diperoleh

⁴⁶Ahmad Dahlan. (2014). Definisi Prestasi Belajar dan Faktor-Faktor Prestasi Belajar. Diakses dari laman web tanggal 17 Juni 2020.

⁴⁷Artikel Pendidikan. (2015, September). *Pengertian Prestasi Belajar Menurut Para Ahli. Hlm. 45-46*

⁴⁸Zaldy Munir. (2010). *Peran dan Fungsi Orang Tua dalam Mengembangkan Kecerdasan Anak*. Diakses dari laman web tanggal 17 Juni 2020.

dengan jalan keuletan kerja, baik secara individual maupun secara kelompok dalam bidang kegiatan tertentu.

b. Jenis Prestasi Belajar

Prestasi belajar pada dasarnya adalah hasil akhir yang diharapkan dapat dicapai setelah seseorang belajar. Menurut Ahmad Tafsir, hasil belajar atau bentuk perubahan tingkah laku yang diharapkan itu merupakan suatu target atau tujuan pembelajaran yang meliputi 3 (tiga) aspek yaitu:

- 1) Tahu, mengetahui (*knowing*);
- 2) Terampil melaksanakan atau mengerjakan yang ia ketahui itu (*doing*); dan
- 3) Melaksanakan yang ia ketahui itu secara rutin dan konsekwen (*being*).⁴⁹

Adapun menurut Benjamin S. Bloom, sebagaimana yang dikutip oleh Abu Muhammad Ibnu Abdullah, bahwa hasil belajar diklasifikasikan ke dalam tiga ranah yaitu:

- 1) Ranah kognitif (*cognitive domain*);
- 2) Ranah afektif (*affective domain*); dan
- 3) Ranah psikomotor (*psychomotor domain*).⁵⁰

Sedangkan ketiga aspek tujuan pembelajaran yang diajukan oleh Ahmad Tafsir sangat sulit untuk diukur. Walaupun pada dasarnya bisa saja dilakukan pengukuran untuk ketiga aspek tersebut, namun ia

⁴⁹ Davis Gary A. 2012. *Anak Berbakat dan Pendidikan Keberbakatan*. Jakarta Barat: Permata Puri Media. Hal 102

⁵⁰ Dian, A. 2018. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dengan Barang Bekas Untuk Mengembangkan Bahasa Anak Usia Dini*. Malang: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Hal. 82

membutuhkan waktu yang tidak sedikit, khususnya pada aspek *being*, di mana proses pengukuran aspek ini harus dilakukan melalui pengamatan yang berkelanjutan sehingga diperoleh informasi yang meyakinkan bahwa seseorang telah benarbenar melaksanakan apa yang ia ketahui dalam kesehariannya secara rutin dan konsekwen. Berdasarkan hal tersebut, maka penulis berkesimpulan bahwa jenis prestasi belajar itu meliputi 3 (tiga) ranah atau aspek, yaitu:

1) Ranah kognitif (*cognitive domain*)

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Ranah kognitif memiliki enam jenjang atau aspek, yaitu:

- a) Pengetahuan/hafalan/ingatan (*knowledge*)
- b) Pemahaman (*comprehension*),
- c) Penerapan (*application*),
- d) Analisis (*analysis*),
- e) Sintesis (*syntesis*),
- f) Penilaian/penghargaan/evaluasi (*evaluation*).⁵¹

Tujuan aspek kognitif berorientasi pada kemampuan berfikir yang mencakup kemampuan intelektual yang lebih sederhana, yaitu mengingat, sampai pada kemampuan memecahkan masalah yang menuntut siswa untuk menghubungkan dan

⁵¹Jihad Asep & Abdul haris. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta : Multi Presindo

menggabungkan beberapa ide, gagasan, metode atau prosedur yang dipelajari untuk memecahkan masalah tersebut. Dengan demikian aspek kognitif adalah subtaksonomi yang mengungkapkan tentang kegiatan mental yang sering berawal dari tingkat pengetahuan sampai ke tingkat yang paling tinggi yaitu evaluasi.⁵¹

2) Ranah afektif (*affective domain*)

Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai. Beberapa pakar mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya bila seseorang telah memiliki kekuasaan kognitif tingkat tinggi. Ciri-ciri hasil belajar afektif akan tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku.⁵¹

Ranah afektif menjadi lebih rinci lagi ke dalam lima jenjang, yaitu:

- a) *Receiving atau attending* (menerima atau memperhatikan)
- b) *Responding* (menanggapi) mengandung arti “adanya partisipasi aktif”.
- c) *Valuing* (menilai atau menghargai)
- d) *Organization* (mengatur atau mengorganisasikan)
- e) *Characterization by value or value complex* (karakterisasi dengan suatu nilai atau komplek nilai).⁵¹

⁵¹ Jihad Asep & Abdul haris. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta : Multi Presindo

3) Ranah psikomotor (*psychomotor domain*)

Ranah psikomotor merupakan ranah yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) tau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar psikomotor ini sebenarnya merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif (memahami sesuatu) dan dan hasil belajar afektif (yang baru tampak dalam bentuk kecenderungan-kecenderungan berperilaku). Ranah psikomotor adalah berhubungan dengan aktivitas fisik, misalnya lari, melompat, melukis, menari, memukul, dan sebagainya.⁵¹

Hasil belajar keterampilan (*psikomotor*) dapat diukur melalui:

- a) pengamatan langsung dan penilaian tingkah laku peserta didik selama proses pembelajaran praktik berlangsung
- b) sesudah mengikuti pembelajaran, yaitu dengan jalan memberikan tes kepada peserta didik untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, dan sikap
- c) beberapa waktu sesudah pembelajaran selesai dan kelak dalam lingkungan kerjanya.⁵¹

⁵¹ Jihad Asep & Abdul haris. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta : Multi Presindo

4. Model Alat Permainan Edukatif dari Bahan Bekas

Alat bermain anak adalah segala sesuatu macam benda yang dapat merangsang aktivitas bermain, serta bisa membuat mereka senang. Selain menimbulkan perasaan senang, alat bermain juga dapat menambah pengetahuan anak. Alat bermain ini bisa kita sebut dengan alat permainan edukatif. permainan edukatif merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam pembelajaran anak di taman kanak-kanak, ketersediaan alat permainan tersebut sangat menunjang terselenggaranya pembelajaran anak secara efektif dan menyenangkan sehingga anak-anak dapat perkembangan berbagai potensi yang dimilikinya secara optimal.⁵²

Hasil penelitian nurul (2017) menjelaskan bahwa melalui penggunaan barang bekas dapat memberikan penjelasan kepada peserta didik bahwa sampah yang berlebihan dapat mempengaruhi lahan, memperkenalkan praktik penggunaan kembali atau mendaur ulang sampah yang tidak berguna menjadi sarana atau barang multifungsi. Selain memberikan pembelajaran dan wawasan kepada anak bagaimana pentingnya barang bekas, barang bekas juga dapat meningkatkan kreativitas anak menjadi berkembang. Kreativitas anak dapat dirangsang melalui kegiatan bermain dan permainan, dengan memberikan kebebasan anak untuk berkreasi sesuai dengan imajinasinya sendiri. Dengan adanya APE Bahan barang-barang bekas yang menyenangkan diharapkan membuat suasana pembelajaran didalam kelas lebih menarik dan dapat

⁵² Hijriati, *Peranan dan Manfaat APE untuk mendukung Kreativitas Anak Usia Dini*, Dosen PAUD FKIP Unsyiah Banda Aceh, <https://jurnal.ar-raniry.ac.id> (Diakses pada tanggal 04 April 2020)

⁵³ Nurul. 2017. *Pengaruh Alat Permainan Edukatif Barang Bekas Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak*. Lampung: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan.

meningkatkan kreativitas peserta didik khususnya di kelas eksperimen.⁵³

5. Kreativitas dan Prestasi Anak PAUD

Hasil penelitian Rachmadani (2017) menyatakan bahwa: semakin banyak perbendaharaan pengetahuan anak tentang dunia nyata, semakin berkembang kognisi terutama dalam kemampuan berpikir konvergen, divergen dan membuat penilaian. Setelah melihat kondisi awal tentang kreativitas anak PAUD peneliti melakukan tindakan untuk memperbaiki pembelajaran melalui kegiatan membuat hasil karya melalui pemanfaatan bahan siswa.⁵⁴

Hal ini didukung oleh Hamard (Arman, 2010) menyebutkan kreativitas adalah suatu “kombinasi ide”. Jadi bukan sesuatu yang harus benar-benar baru. Kreativitas bisa pula kombinasi dua atau tiga ide yang sudah ada. Berdasarkan kondisi yang ada dan pendapat para ahli diatas, peneliti melakukan tindakan perbaikan pembelajaran melalui pemanfaatan kardus bekas.⁵⁵

Hasil penelitian Hazdalina (2017) menyebutkan dengan adanya kegiatan pembelajaran membuat karya dengan memanfaatkan kardus bekas ini anak-anak ingin lagi untuk membuat karya-karya lain, sehingga pada siklus I terdapat peningkatan kreativitas anak dibanding pada kondisi awal. Untuk mencapai hasil yang lebih optimal, peneliti melakukan pembelajaran yang lebih menarik pada siklus II dengan mengajarkan membuat karya-karya yang lain lagi yang membuat anak semakin senang

⁵³ Nurul. 2017. *Pengaruh Alat Permainan Edukatif Barang Bekas Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak*. Lampung: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan.

⁵⁴ Rachmandani, A. 2017. *Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Media Bahan Bekas*. Salatiga: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Salatiga.

⁵⁵ Arsyad Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

karena mainan mereka akan bertambah. Guru juga memberikan motivasi agar semua anak akan lebih bersemangat lagi dalam kegiatan pembelajaran pada siklus II ini.⁵⁶

Menurut asumsi peneliti, berdasarkan beberapa penelitian Studi *literature* tentang gambaran Kreativitas dan prestasi anak PAUD dapat disimpulkan bahwa Peningkatan kreativitas anak pada umumnya bertujuan untuk memacu cara berfikir kreatif anak yang bercirikan pemikiran divergen, dengan ditandai oleh kelenturan, kelancaran, keaslian dan pendalaman berfikir. Peningkatan kreativitas dan prestasi sebaiknya dilakukan melalui kegiatan yang menyenangkan dan memberikan kesempatan anak untuk menemukan jati dirinya, dengan demikian anak akan selalu mencoba dan mencoba. Kreativitas penting dipupuk dan dikembangkan dalam Diri anak karena dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya, dan perwujudan diri termasuk salah satu kebutuhan pokok dalam hidup manusia. Kreativitas atau berpikir, sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah, merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan formal.

⁵⁶ Hazdalina, S. 2017. *Upaya Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Melalui Alat Permainan Edukatif (APE) Kardus*. Lampung: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan.

6. Penelitian Relevan

- a. Tri Susanti Dengan judul tesis, “Bermain Pembangunan Untuk Meningkatkan Kreativitas Melalui Alat Permainan Edukatif (Ape) Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD Murni Asih Terbanggi Besar Tahun Ajaran 2016/2017”. Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 Tahun kelompok B. Sampel penelitian sebanyak 23 siswa yang memiliki tingkat kreativitas rendah. Teknik pengambilan sampel dengan *purposive sampling*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini eksperimen semu dengan *one-group pretest-posttest design*. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi. Hasil penelitian menggunakan uji beda *wilcoxon*, dari hasil *pretest dan posttest* yang diperoleh *Zhitung* $-4.216 < Z_{table}$ 0,000, maka H_a diterima dan H_o ditolak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kreativitas sebesar 5,31% melalui bermain pembangunan Di PAUD Murni Asih Terbanggi Besar.⁶⁰
- b. Tutik. Dengan judul tesis. Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Alat Permainan Edukatif Pada Kelompok B di Kelompok Bermain Islam Dan Raudhatul Athfal Taqiyya Mangkubumen, Rt 02 / Rw 01 Ngadirejo, Kartasura, Sukoharjo Tahun Ajaran 2015/2016. Hasil penelitian menyatakan adanya peningkatan kreativitas anak melalui alat permainan edukatif. Sebelum dilakukan tindakan mencapai 44,81%. Setelah dilakukan tindakan dengan menggunakan alat permainan edukatif, kreativitas anak menunjukkan peningkatan yakni pada siklus I mencapai

⁶⁰ Trisusanti, *Bermain Pembangunan Untuk Meningkatkan Kreativitas Melalui Alat Permainan Edukatif (APE) Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Murni Asih Terbanggi Besar Tahun Ajaran 2016/2017*. Lihat Abstrak.

60,90% dan siklus II peningkatan mencapai 71,72%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah alat permainan edukatif dapat meningkatkan kreativitas anak pada kelompok B di KBI-RA Taqiyya Kartasura.⁶¹

- c. Aninndiya Cristiana. Dengan judul tesis, “Pelatihan Perancangan Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Bahan Bekas Untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Se-Siwalankerto Surabaya”. Hasil penelitian menyatakan Pelatihan perancangan APE di Siwalankerto diberikan dengan metode ceramah, diskusi, tanya jawab, simulasi/ demonstrasi, redemonstrasi, pembuatan APE dan panduan perancangan APE. pelatihan ini dilaksanakan selama 5 minggu di Pojok Baca Perpustakaan Universitas Kristen Petra Surabaya (lantai 8). Terdapat perwakilan dari masing-masing PAUD dan TBM yang mengikuti pelatihan ini, 3 orang untuk masing-masing PAUD. Dalam pelatihan ini diberikan materi dan konsep-konsep terkait APE sesuai dengan kebutuhan dan kurikulum PAUD. Saat diskusi dan demonstrasi, setiap perwakilan terlibat aktif, mulai dari mengajukan pertanyaan hingga membawa bahan dan perlengkapan secara mandiri. Kegiatan pelatihan ini disetiap minggunya bersifat kompetitif, diharapkan setiap perwakilan dari PAUD dan TBM termotivasi untuk merancang suatu karya yang menarik.⁶²
- d. Zikra Hayati Dengan judul tesis, “Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Dari Botol Plastik Dan Koran Bekas Untuk Meningkatkan Kreativitas”.Hasil Penelitian menunjukkan bahwa: (1) terdapat

⁶¹ Tutik, *Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Alat Permainan Edukatif Pada Kelompok B di Kelompok Bermain Islam Dan Raudhatul Athfal Taqiyya Mangkubumen*, Lihat Abstrak

⁶²Anindiya Cristiana. *Pelatihan Perancangan Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Bahan Bekas Untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Se-Siwalankerto Surabaya*. (Universitas diponogoro, semarang), Lihat Abstrak

peningkatan kreativitas anak melalui APE dari bahan bekas, dilihat dari peningkatan persentase pada siklus I berada pada kategori MB (Mulai Berkembang) yaitu 45,83% terjadi peningkatan di Siklus II yang berada pada kategori BSB (Berkembang Sangat Baik) yaitu persentase sebesar 76,04%. Berdasarkan Analisis data dapat disimpulkan bahwa penggunaan APE dari bahan bekas dapat meningkatkan kreativitas AUD, pada siklus I berada pada kategori MB (Mulai Berkembang) yaitu 45,83% dan Siklus II yang berada pada kategori BSB (Berkembang Sangat Baik) yaitu persentase sebesar 76,04%. (2) Jenis APE yang digunakan untuk meningkatkan kreativitas AUD di RA Al-Ihsan Tgk Chik di Adan, yaitu jenis APE yang mengembangkan aspek perkembangan kreatifitas AUD, yaitu: APE jenis-jenis hewan dari botol plastik dan APE bentuk Geometri dan Bilangan dari Korang Bekas.⁶³

- e. Nurul Kumala Dewi. 2018. Judul Tesis Tentang pengaruh alat permainan edukatif barang bekas terhadap perkembangan kreativitas anak 5-6 tahun di raudhatul athfal akhlakul karimah kotabumi lampung utara. Jenis penelitian yang digunakan adalah Quasi Eksperimen dengan Nonequivalent Control Group Design. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu anak usia 5-6 tahun yang terbagi dua kelas yaitu kelas BI sebagai kelompok eksperimen dan kelas B II sebagai kelompok kontrol. Teknik analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial dan uji hipotesis yang digunakan adalah ttes atau uji-t. Dari hasil data

⁶³ Anindiya Cristiana. 2016 *Pelatihan Perancangan Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Bahan Bekas Untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Se-Siwalankerto Surabaya*. (Universitas diponogoro, semarang), Lihat Abstrak

⁶⁴ Zikra Hayati, 2018. *Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Dari Botol Plastik Dan Koran Bekas Untuk Meningkatkan Kreativitas*, (Universitas Negeri Islam Banda Aceh) Lihat Abstrak

yang didapat bahwa Sig.(2-tailed) 0.00 ini lebih kecil dari Sig.0.05 (5%) jadi disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima dan terdapat pengaruh yang signifikan dalam perkembangan kreativitas anak dengan memanfaatkan barang-barang bekas.⁶⁴

Relevansi penelitian ketiganya dengan penelitian yang akan dikaji adalah sama-sama berkaitan dalam mengembangkan kemampuan pada anak usia dini. Sedangkan perbedaannya terletak pada media yang digunakan dan tujuan dari penggunaan media untuk meningkatkan kreativitas dan prestasi. Oleh karena itu, peneliti berpendapat bahwa penelitian terdahulu masih relevan untuk dilanjutkan. Selain itu, dari penelitian terdahulu di atas, secara spesifik belum ada yang membahas tentang meningkatkan kreativitas dan prestasi anak usia dini dengan menggunakan media permainan edukasi yang terbuat dari bahan bekas. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Kajian Pustaka Permainan Edukasi Dari Bahan Bekas Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Prestasi Anak di PAUD.

B. Hasil Studi Literatur

Berdasarkan hasil *review* dari 13 literatur yang memenuhi kriteria inklusi maka didapatkan hasil studi literatur sebagai berikut:

1. Silya Hazdalina. 2017 tentang upaya meningkatkan Kreativitas peserta didik melalui alat permainan edukatif kardus di PAUD Pusikam cukuh balak kabupaten tagamus. Metode penelitian dilakukan dengan cara observasi,

catatan lapangan dan dokumentasi, dengan teknik analisis data yang dilakukan melalui deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan Kreativitas anak melalui APE dari kardus. Sebelum dilakukan tindakan mencapai 49,9%. Setelah dilakukan tindakan dengan APE dari kardus, Kreativitas anak menunjukkan peningkatan yakni pada tindakan siklus 1 mencapai 63,6%, dan pada tindakan siklus II peningkatan mencapai 82,05%.

2. Aprinda ayu utami, 2019. Tentang pemanfaatan media dari barang bekas dalam meningkatkan kreativitas anak kelompok a1 di tk islam fatkhiyatu zuhroh pundungan juwiring klaten. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan setting penelitian di TK Islam Fatkhiyatu Zuhroh, Pundungan, Juwiring, Klaten. Hasil penelitian pemanfaatan media dari barang bekas dalam meningkatkan kreativitas anak kelompok A di TK Islam Fatkhiyatu Zuhroh, Pundungan, Juwiring, Klaten. Diawali dengan melakukan perencanaan pengembangan media barang bekas dengan memperhatikan perencanaan pelaksanaan pembelajaran harian. Pelaksanaan pemanfaatan media dari barang bekas, yang dilakukan pendidik dengan melibatkan anak untuk membuat hasil karya dari barang bekas. Evaluasi dilakukan pendidik diakhir kegiatan pembelajaran, dengan mengajak anak-anak untuk tanya jawab tentang barang bekas yang telah digunakan dan hasil karya yang dibuat menggunakan media barang bekas.
3. Elvida, 2015. Tentang peningkatan kreativitas anak dengan menggunakan

bahan sisa di taman kanak-kanak aisyiyah 2 duri Penelitian ini berbentuk penelitian tindakan kelas yaitu penelitian akademik yang dilaksanakan oleh guru untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi guru dalam pembelajaran. Penelitian tindakan kelas dapat memperbaiki dan meningkatkan kemampuan kreativitas anak melalui bahan sisa, sehingga dapat meningkatkan pembelajaran sesuai keinginan. Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah peneliti peroleh pada siklus I yang didasarkan pada peningkatan kreativitas anak terhadap bahan sisa dan hasil penilaian yang peneliti lakukan selama pelaksanaan, untuk itu peneliti memperoleh kesimpulan bahwa siklus I belum mencapai kriteria ketuntasan minimum. Hal ini terlihat dari halis persentase rata-rata anak dengan aspek anak membentuk polanya sendiri, anak dapat menggunting sesuai pola yang direncanakan, anak dapat merangkai, anak dapat menempel hasil guntingannya. Pada pertemuan 3 siklus I anak yang dikategorikan amat baik 19%, anak yang baik 25%, anak cukup 19 %, anak yang rendah 37%.

4. Anistya rachmandani, 2017. Tentang peningkatan kreativitas dan prestasi anak melalui media bahan bekas pada siswa ra kelompok b di ra miftahul huda 1 lopait kecamatan tuntang kabupaten semarang. Menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif Teknik pengumpulan data antar lain dengan observasi dan tes kreativitas selama tindakan dan dokumentasi kegiatan pembelajaran selama dilakukan di kelas. Berdasarkan hasil dari penelitian ini menjelaskan bahwa pemanfaatan bahan bekas dapat meningkatkan kreativitas

dan prestasi siswa RA Kelompok B di RA Miftahul Huda 1 Lopait. Hal tersebut dapat dibuktikan melalui hasil nilai keberhasilan rata-rata kelas pada Pra Siklus 40, meningkat pada Siklus I sebesar 32 menjadi 72, ditambah lagi adanya peningkatan pada Siklus II sebesar 15 sehingga pencapaian keberhasilan rata-rata kelas mencapai 87, artinya ada peningkatan yang baik dari Pra Siklus ke Siklus I dan dari Siklus I ke Siklus II.

5. I Wayan Arsana, 2019. Tentang pemanfaatan benda-benda bekas sebagai alat permainan edukatif (APE) untuk anak usia dini. Ada tiga tahap dalam PkM ini. Tiga tahap itu antara lain: tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap penilaian. Hasil kegiatan PKM ini adalah dengan adanya pelatihan atau sosialisasi dalam pembuatan Alat Permainan Edukatif dapat memberikan pengalaman keterampilan pada guru Kelompok Belajar dan orang tua dalam menerapkan Alat Permainan Edukatif pada Anak Usia Dini. Selain itu, sebagai wawasan baru dan keterampilan bagi anak usia dini untuk melakukan aktifitas bermain secara kreatif dan edukatif.
6. Ayu Ratna Pratiwi. 2018. Tentang pengaruh metode bermain dengan bahan bekas terhadap kemampuan berhitung anak kelompok b usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen dengan desain penelitian *Pre-eksperimental* Desain jenis *one-group pre-tes post-test..* Hasil analisis data diperoleh nilai $T_{hitung} < 25$ dan H_a diterima. Menunjukkan bahwa terjadi peningkatan saat pretest 27, 5 % menjadi saat posttest 43,49 % Berdasarkan analisis data tersebut terdapat

pengaruh yang signifikan antara metode bermain dengan bahan bekas terhadap kemampuan berhitung anak.

7. Kardina, 2017. Tentang meningkatkan kreativitas anak melalui alat permainan edukatif di kelompok a paud anatapura palu. Data dikumpulkan dengan cara observasi, tanya jawab, pemberian tugas dan dokumentasi, selanjutnya dianalisa secara kualitatif. Data yang dikumpulkan sebelum tindakan Kreativitas anak dalam membuat aneka bentuk dari balok kategori BSB 4 %, BSH 8%, MB 12% dan BB 76%, membuat aneka bentuk dari plastisin katagori BSB 4%, BSH 12%, MB 12% dan BB 72%. Dan meronce kategori BSH 8% MB 12 % serta BB 80% serta melipat kertas kategori BSB 4 %, BSH 8% MB 12% serta BB 76%. Setelah dilakukan tindakan disimpulkan bahwa melalui APE dapat meningkatkan Kreativitas anak. Terbukti ada peningkatan Kreativitas 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.
8. R. Nelly Kustiamah, Sri Hartini, 2017. Tentang upaya meningkatkan kreativitas anak melalui pemanfaatan barang bekas di kb permata bangsa kebak. Penelitian tindakan kelas (*action research*) ini direncanakan terdiri

dari tiga siklus. Tiap-tiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, obserasi, refleksi. Penelitian ini mengambil tempat di Kelompok Bermain Permata Bangsa Kebak Jumantono Karanganyar. Hasil penelitian didapatkan peningkatan rata-rata kreativitas dari kondisi awal ke siklus I sebesar 12%, siklus I ke siklus II sebesar 19%, siklus II ke siklus III sebesar 35% dengan rata-rata 83%. Sedangkan KKM yang diharapkan adalah 80%, dengan demikian hipotesis yang menyatakan bahwa melalui pemanfaatan barang bekas dapat meningkatkan kreativitas anak di Kelompok Bermain Permata Bangsa Kebak Jumantono Karanganyar dan pelaksanaan pemanfaatan barang bekas dapat meningkatkan kreativitas anak di Kelompok Bermain Permata Bangsa Kebak Jumantono Karanganyar, terbukti kebenarannya.

9. Berda Asmara, 2017. Tentang penggunaan media bahan daur ulang untuk meningkatkan kreativitas guru paud di kota Surabaya. Langkah-langkah setiap siklus dalam penelitian ini, dapat dibagi menjadi empat tahap, yaitu : rancangan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Dari hasil analisis pada tahap siklus I, diperoleh data yang menunjukkan bahwa kreativitas Guru PAUD (TK/RA) dalam memanfaatkan media bahan daur ulang yang dapat dijadikan media pembelajaran berupa Alat Permainan Edukatif yang cocok untuk anak usia dini di Kota Surabaya mencapai 65% dan meningkat pada siklus II sebesar 82%.
10. Elvina Sari Pane, 2018. Tentang implementasi alat permainan edukatif dalam meningkatkan kreativitas anak kelompok b usia 5-6 tahun di ra nurul amal

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

11. Dara Tamami Rahmizul. 2019. Tesis Universitas Muhamadiyah Surakarta.tentang upaya meningkatkan kreativitas anak melalui metode bermain dengan barang bekas pada anak usia 5-6 tahun di ra daar alfalah tanjungbalai. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa atau anak RA Daar Alfalah Tanjungbalai tahun pelajaran 2018-2019 berusia 5-6 yang berjumlah 16 anak. Hasil temuan penelitian ini sebagai berikut: (1) kreativitas anak usia 5-6 tahun sebelum dilakukannya metode bermain dengan barang bekas (pra siklus) di

RA Daar Alfalah Tanjungbalai Tahun Ajaran 2018-2019 diperoleh sebanyak 11 anak (68,7%) tergolong rendah dan sebanyak 5 anak (31,3%) yang tergolong sedang; (2) kreativitas anak usia 5-6 tahun sesudah dilakukan tindakan menggunakan metode bermain dengan barang bekas di RA Daar Alfalah Tanjungbalai Tahun Ajaran 2018-2019, pada siklus I diperoleh sebanyak 6 anak (37,5%) yang tergolong rendah, sebanyak 6 anak (37,5%) tergolong sedang, dan sebanyak 4 anak (25%) tergolong tinggi. Pada siklus II diperoleh sebanyak 1 anak (6,2%) yang kreativitasnya tergolong rendah, sebanyak 5 anak (31,3%) tergolong sedang dan sebanyak 10 anak (62,5%) tergolong tinggi; dan (3) ada peningkatan kreativitas anak pada usia 5-6 tahun melalui metode bermain dengan barang bekas di RA Daar Alfalah Tanjungbalai Tahun Ajaran 2018-2019, hal ini dibuktikan dari peningkatan jumlah atau persentase kreativitas anak secara klasikal maupun berdasarkan indikator kreativitas yang diamati mulai dari pra siklus, siklus I hingga siklus.

12. Fitriah Hayati, 2016. Tentang peningkatan kreativitas bermain musik anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan barang bekas. Penelitian ini bersifat penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan dalam beberapa siklus yaitu siklus rencana, tindakan, observasi dan refleksi. Hasil observasi tahap awal nilai rata-rata untuk tingkat Belum Berkembang (BB) 31.6%, Mulai Berkembang (MB) 36.7%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 16.7% dan Berkembang Sangat Baik (BSB) 15%. Pada siklus I rata-rata Belum Berkembang (BB), 26.6% Mulai Berkembang (MB), 20% Berkembang

Sesuai Harapan (BSH) dan 26.6% Berkembang Sangat Baik (BSB) dan pada siklus II nilai rata-rata Belum Berkembang (BB) 5%, Mulai Berkembang (MB) 26.6%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 35% dan Berkembang Sangat Baik (BSB) 43.3%.

13. Desi Ratnawati. 2017. Tentang metode demonstrasi dan eksperimen dalam pengembangan kreativitas anak dengan media barang bekas di taman kanak-kanak aisyiyah 1 labuhan ratu bandar lampung. Metode penelitian ini menggunakan analisis deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Metode guru dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui media barang bekas di TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu Bandar Lampung bahwa guru memang sudah mengembangkan kreativitas peserta didiknya melalui berbagai metode dan media khususnya barang bekas. Dalam hal ini guru di Aisyiyah 1 labuhan ratu menggunakan metode demonstrasi dan eksperimen dalam mengembangkan kreativitas peserta didiknya. Dan berikut merupakan langkah-langkah guru dalam mengembangkan kreativitas anak: Memberikan pengarahan dan aturan dalam membuat karya, deskripsi peralatan dalam kegiatan. memberikan contoh terlebih dahulu kepada anak, menyiapkan alat sebelum anak berkarya, guru mengawasi/, mendampingi anak dalam berkarya, evaluasi setelah melakukan kegiatan pembelajaran.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dengan menggunakan metode studi kepustakaan atau *literatur review*. *Literatur review* merupakan ikhtisar komprehensif tentang penelitian yang sudah dilakukan mengenai topik yang spesifik untuk menunjukkan kepada pembaca apa yang sudah diketahui tentang topik tersebut dan apa yang belum diketahui, untuk mencari rasional dari penelitian yang sudah dilakukan atau untuk ide penelitian selanjutnya.⁶⁴

Studi literatur bisa didapat dari berbagai sumber baik jurnal, buku, dokumentasi, internet dan pustaka. Metode studi literatur adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengelolah bahan penulisan. Jenis penulisan yang digunakan adalah studi *literatur review* yang berfokus pada hasil penulisan yang berkaitan dengan topik atau variabel penulisan. Penulis melakukan studi literatur ini setelah menentukan topik penulisan dan ditetapkannya rumusan masalah, sebelum terjun ke lapangan untuk mengumpulkan data yang diperlukan.⁶⁵

⁶⁴ Cresswell, Jhon W. 2010. *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta

⁶⁵ Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

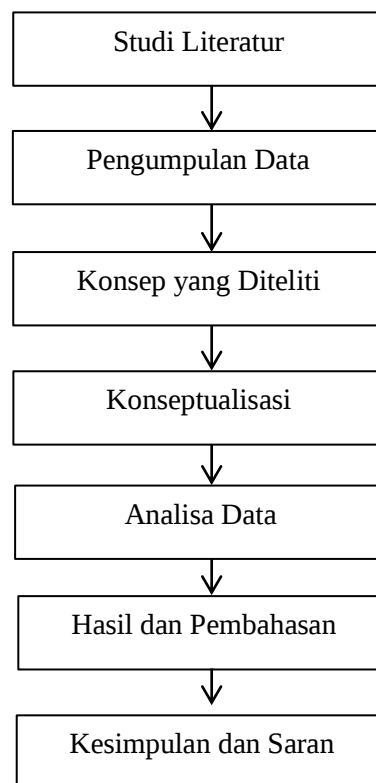
B. Cara Pengumpulan Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari hasil-hasil penelitian yang sudah dilakukan dan diterbitkan dalam jurnal *online* nasional dan internasional. Dalam melakukan penelitian ini peneliti melakukan pencarian jurnal penelitian yang dipublikasikan di internet menggunakan *search engine ProQuest, PubMed, Research Gate, SagePub* dan *Schoolar* dengan kata kunci: *Model Alat Permainan Edukatif, Bahan Bekas Kardus, Kreatiftias dan Prestasi anak*. Proses pengumpulan data dilakukan dengan penyaringan berdasarkan kriteria yang ditentukan oleh penulis dari setiap jurnal yang diambil. Adapun kriteria pengumpulan jurnal sebagai berikut:

1. Tahun sumber literatur yang diambil mulai tahun 2015 sampai dengan 2020, kesesuaian *keyword* penulisan, keterkaitan hasil penulisan dan pembahasan.
2. Strategi dalam pengumpulan jurnal berbagai literatur dengan menggunakan situs jurnal *PubMed*, dan *google Schoolar*.
3. Cara penulisan yang efektif untuk setting jurnal dengan memasukkan kata kunci sesuai judul penulisan dan melakukan penelusuran berdasarkan *advance search* dengan mengetik kata “*Model Alat Permainan Edukatif, Bahan Bekas Kardus, Kreatiftias dan Prestasi anak*”.

4. Melakukan pencarian berdasarkan *full text*
5. Melakukan penilaian terhadap jurnal dari abstrak apakah berdasarkan tujuan penelitian dan melakukan *critical appraisal* dengan *tool* yang ada

Secara sistematis langkah-langkah dalam penulisan *literature review* atau disebut dengan Kajian Pustaka literatur seperti gambar berikut ini:



Bagan 3.1 Alur *Literatur Review*

Literature review dimulai dengan materi hasil penulisan yang secara sekuensi diperhatikan dari yang paling relevan, relevan, dan cukup relevan. Kemudian membaca abstrak, setiap jurnal terlebih dahulu untuk memberikan penilaian apakah permasalahan yang dibahas sesuai dengan yang hendak dipecahkan dalam suatu jurnal. Mencatat poin-poin penting dan relevansinya dengan permasalahan penelitian, Untuk menjaga tidak terjebak dalam unsur plagiat, penulis hendaknya juga mencatat sumber informasi dan mencantumkan daftar pustaka. Jika memang informasi berasal dari ide atau hasil penulisan orang lain. Membuat catatan, kutipan, atau informasi yang disusun secara sistematis sehingga penulisan dengan mudah dapat mencari kembali jika sewaktu-waktu diperlukan.⁶⁴

Setiap jurnal yang telah dipilih berdasarkan kriteria, dibuat sebuah kesimpulan yang menggambarkan penjelasan *self-directed learning* dalam Pendidikan anak usia dini (PAUD). Sebelum penulis membuat kesimpulan dari beberapa hasil literatur, penulis akan mengidentifikasi dalam bentuk ringkasan secara singkat berupa tabel yang berisi nama penulis, tahun penulisan, rancangan studi, sampel, instrumen (alat ukur), dan hasil penelitian. Setelah hasil penulisan dari beberapa literatur sudah dikumpulkan, penulis akan menganalisa penerapan *self-directed learning* dalam meningkatkan kompetensi mahasiswa keperawatan dalam bentuk pembahasan.⁶⁵

⁶⁴ Cresswell, Jhon W. 2010. *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta

⁶⁵ Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Tabel 3.2. Kriteria Inklusi Penelitian

kriteria	Inklusi
Jangka	Rentang waktu penerbitan jurnal maksimal 5 tahun
Waktu	2015-2020
Bahasa	Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris
Subjek	Manusia, Anak usia 5-6 Tahun
Jenis jurnal	Original artikel penelitian (bukan review penelitian), Tersedia <i>full text</i>
Tema isi jurnal	Model permainan edukasi dengan menggunakan bahan bekas kardus untuk meningkatkan Kreativitas dan Prestasi Anak di PAUD

Dimana data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder. Data sekunder merupakan data yang diperoleh bukan dari pengamatan langsung. Akan tetapi data tersebut diperoleh dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti-peneliti terdahulu. Sumber data sekunder yang dimaksud berupa buku dan laporan ilmiah primer atau asli yang terdapat di dalam artikel atau jurnal (tercetak dan/atau non-cetak) berkenaan dengan model permainan edukasi dengan menggunakan bahan bekas kardus untuk meningkatkan Kreativitas dan Prestasi Anak di PAUD. Pemilihan sumber didasarkan pada empat aspek yakni: *Provenance* (bukti), yakni aspek kredensial penulis dan dukungan bukti, misalnya sumber utama sejarah; *Objectivity* (Objektifitas), yakni apakah ide perspektif dari penulis memiliki banyak kegunaan atau justru merugikan, *Persuasiveness* (derajat keyakinan), yakni apakah penulis termasuk dalam golongan orang yang dapat diyakini dan *Value* (nilai kontributif), yakni

apakah argumen penulis meyakinkan, serta memiliki kontribusi terhadap penelitian lain yang signifikan.⁶⁵

Tabel 3.3
Data sekunder literatur Kajian Pustaka Terkait Model Permainan Edukasi
Dengan Menggunakan Bahan Bekas Kardus Untuk Meningkatkan
Kreativitas Dan Prestasi Anak di PAUD

No	Autor	Tahun	Publikasi	Judul
1	Anistya rachmandani	2017	Jurnal Media Pendidikan Anak Volume 2 No 2	Peningkatan kreativitas dan prestasi anak melalui media bahan bekas pada siswa ra kelompok b di ra miftahul huda 1 lopait kecamatan tuntang kabupaten semarang
2	Aprinda ayu utami	2019	Jurnal Pendidikan Anak, Volume 5, Edisi 1, Juni 2016	Pemanfaatan media dari barang bekas dalam meningkatkan kreativitas anak kelompok a1 di tk islam fatkhiyatu zuhroh pundungan juwiring klaten
3	Ayu Ratna Pratiwi	2018	Jurnal Penelitian PAUDIA Volume 2 No 3 Oktober 2015	Pengaruh metode bermain dengan bahan bekas terhadap kemampuan berhitung anak kelompok b usia 5-6 tahun
4	Berda Asmara	2017	Jurnal Pendidikan Anak, Volume 5, Edisi 1, Juni 2016	Penggunaan media bahan daur ulang untuk meningkatkan kreativitas guru paud di kota Surabaya.
5	Dara Tamami Rahmizul	2019	Tesis Universitas Muhamadiyah Surakarta	Upaya meningkatkan kreativitas anak melalui metode bermain dengan barang bekas pada anak usia 5-6 tahun di ra daar alfalalah tanjung balai
6	Desi Ratnawati	2017	Jurnal Pendidikan Anak, Volume 5, Edisi 1, Juni 2016	Metode demonstrasi dan eksperimen dalam pengembangan kreativitas anak dengan media barang bekas di taman kanak-kanak aisyiyah 1 labuhan ratu bandar lampung
7	Elvida	2015	Jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif) Volume 3 No 3	Peningkatan kreativitas anak dengan menggunakan bahan sisa di taman kanak-kanak aisyiyah 2 duri
8	Elvina Sari Pane	2018	Preschool jurnal perkembangan dan pendidikan anak usia dini	Implementasi alat permainan edukatif dalam meningkatkan kreativitas anak kelompok b usia 5-6 tahun di ra nurul amal kec. Tanjung morawa.

⁶⁵ Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

9	Fitriah Hayati	2016	AL ATHFAAL:JurnalIlmiah Pendidikan Anak Uisa Dini e-ISSN : 2622-5182 Vol. 2 No. 1(2019)	Peningkatan kreativitas bermain musik anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan barang bekas
10	I Wayan Arsana	2019	Jurnal Semdikjar Volume 1 No 2	Pemanfaatan benda-benda bekas sebagai alat permainan edukatif (APE) untuk anak usia dini
11	Kardina	2017	e-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (Volume 4. No. 1 - Tahun 2016)	Meningkatkan kreativitas anak melalui alat permainan edukatif di kelompok a paud anatapura palu
12	R. Nelly Kustiamah, Sri Hartini	2017	Jurnal Media Edukasi Volume 2, Nomor 2, Desember 2018	Upaya meningkatkan kreativitas anak melalui pemanfaatan barang bekas di kb permata bangsa kebak
13	Silya Hazdalina	2017	AL ATHFAAL:JurnalIlmiah Pendidikan Anak Uisa Dini e-ISSN : 2622-5182 Vol. 2 No. 1(2019)	Upaya meningkatkan Kreativitas peserta didik melalui alat permainan edukatif kardus di PAUD Pusikam cuku balak kabupaten tagamus

C. Metode Analisa Data

Jurnal penelitian yang sesuai dengan kriteria inklusi kemudian dikumpulkan dan dibuat ringkasan jurnal meliputi nama peneliti, tahun terbit jurnal, rancangan studi, tujuan penelitian, sampel, instrument (alat ukur) dan ringkasan hasil atau temuan. Ringkasan jurnal penelitian tersebut dimasukan ke dalam tabel diurutkan sesuai alfabel dan tahun terbit jurnal dan sesuai dengan format tersebut di atas. Untuk lebih memperjelas analisis *abstrak* dan *full text* jurnal dibaca dan dicermati. Ringkasan jurnal tersebut kemudian dilakukan analisis terhadap isi yang terdapat dalam tujuan penelitian dan hasil/temuan penelitian. Metode analisis yang digunakan menggunakan analisis isi jurnal.⁶⁴

⁶⁴ Cresswell, Jhon W. 2010. *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Model Permainan Edukatif dari Barang Bekas Kardus

Barang bekas adalah barang yang sudah tidak terpakai atau tidak dibutuhkan lagi oleh pemiliknya, namun belum tentu barang itu tidak bisa digunakan lagi. Pemanfaatan dan pengelolaan barang bekas adalah pola pikir masyarakat maju dan modern, karena sebuah peradaban yang maju adalah peradaban yang memiliki kesadaran akan kesederhaan, penghematan, keefektifan, kemudahan demi kelangsungan hidup yang berkelanjutan.⁵⁶

Pemanfaatan barang bekas menjadi produk yang bernilai akan dapat mengembangkan kemampuan berfikir kreatif. Pemanfaatan barang bekas merupakan alternatif pilihan produk kerajinan seni sebagai bentuk kecermatan dalam menangkap peluang dan kepekaan terhadap lingkungan yang ada disekitarnya. Banyak barang bekas sisa dimanfaatkan sebagai produk yang bernilai estetis oleh tangan seseorang yang kreatif. Dengan mempersiapkan alat permainan yang memadai dan lingkungan belajar yang kaya, pertumbuhan kecerdasan anak akan cepat berkembang. Disinilah perlunya daya imajinasi guru dan calon guru dalam menciptakan alat permainan atau sumber belajar dengan bahan yang ada sehingga tidak ada kata “tidak ada dana” yang dijadikan alasan untuk tidak menyediakan alat permainan atau sumber belajar.

⁵⁶ Khadijah, (2015), *Median Pembelajaran Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing, hal.544

Guru-guru perlu menyadari sepenuhnya bahwa lingkungan yang sangat efektif sebagai sumber dan media bermain dan belajar. Kita dapat menggunakan alat peraga dan alat bantu belajar yang berasal dari lingkungan dan memanfaatkan barang-barang bekas sebagai sarana bermain bagi anak secara kreatif. Guru-guru dan calon guru harus mampu mengeluarkan seluruh daya cipta mereka. Sesuai dengan proses kreativitas, guru ataupun calon guru membutuhkan pelatihan untuk menerima dan mengolah berbagai masukan tentang kreativitas. Setelah guru menerima beberapa masukan dan pengetahuan yang cukup maka guru ataupun calon guru mampu menciptakan hasil karya yang original, baik berupa alat peraga, alat permainan maupun alat sumber belajar sendiri. Pembekalan semata tidak akan memberikan hasil yang optimal apabila guru ataupun calon guru kurang memiliki kepekaan terhadap lingkungan. Dalam hal ini usaha guru atau calon guru adalah factor utama dalam keberhasilan dalam suatu proses pembelajaran di TK.⁵⁷

Gurulah yang merencanakan, mempersiapkan, melaksanakan, mengevaluasi, kegiatan maupun pengatur waktu. Disamping itu guru juga mengatur penempatan semua peralatan dan perabotan yang akan digunakan. Alat permainan dan peralatan maupun kegiatan yang dipersiapkan oleh guru harus memiliki tingkat kesulitan yang berbeda. Usaha yang keras dan tepat dari seorang guru akan memberikan hasil yang terbaik kepada anak sehingga akan menentukan kualitas dalam

⁵⁷. Arsana. dkk. 2019. *Alat Permainan Edukatif Dari Barang Bekas*. Sidorejo; Indomedika pustaka.

⁵⁸. Dian, A. 2018. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dengan Barang Bekas Untuk Mengembangkan Bahasa Anak Usia Dini*. Malang: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Hal. 82

kegiatan bermain di TK. Penggunaan alat permainan edukatif dari kardus bekas adalah salah satu alternatif untuk dapat meningkatkan kreativitas pada anak.⁵⁸

1. Macam-macam Bahan Bekas

Macam-macam bahan bekas yang tersebar di sekitar lingkungan sangat beraneka ragam. Sampah/bahan bekas tersebut dapat bersumber dari pasar, rumah tangga, sampah pasar, rumah sakit, pertanian, industri, perkebunan, institusi, peternakan, dan sebagainya. Berdasarkan jenisnya, sampah/bahan bekas dapat dikategorikan menjadi 2 jenis yaitu sebagai berikut ini :

- a) Sampah organik atau sering disebut sebagai sampah yang basah ialah jenis sampah yang berasal dari sisa makhluk hidup, sehingga sampah jenis ini dapat mudah hancur dan membusuk dengan cara yang alami. Beberapa contoh sampahnya antara lain sisa daging, sayuran, ikan, dedaunan, nasi, buah yang jatuh ke tanah, dan potongan rumput atau ranting dari kebun.
- b) Sampah anorganik atau sering disebut sebagai sampah yang kering ialah jenis sampah dimana zat penyusunnya dari senyawa yang non organik dan biasanya berasal dari sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui lagi seperti minyak bumi, proses industri dan mineral atau tambang. Beberapa contoh sampahnya antara lain plastik, kaca, logam, dan kaleng.⁵⁹

⁵⁹ Secretariat Djojonegoro PLS. 2007. *Pembuatan dan Penggunaan APE (Alat Permainan Edukatif) Anak Usia 3-5 Tahun*. Jakarta. Depdiknas.

2. Manfaat Bahan Bekas

Beberapa bahan bekas dapat dimanfaatkan atau daur ulang kembali menjadi barang-barang yang bermanfaat dan unik yang dapat meningkatkan Kreativitas , dan prestasi diantaranya adalah:

- a) Bahan bekas seperti plastik dapat dikreasikan menjadi bunga, taplak meja, dan anyaman keranjang belanja.
- b) Botol bekas plastik dapat digunakan menjadi barang yang bermanfaat seperti tempat pensil atau pena, pot bunga.
- c) Sementara bahan bekas seperti kardus dapat dibuat dan dikreasikan menjadi mainan untuk anak, seperti rumah, pesawat, kereta, dan permainan edukasi lainnya.⁶⁰

3. Alat dan Bahan dan Cara Membuat Alat permainan Edukatif dari bahan Bekas Kardus

ada beberapa bentuk permainan yang dapat dibuat menggunakan bahan dasar kardus bekas. Permainan ini bisa dibuat untuk anak-anak sebagai alat permainan edukatif dengan menggunakan kardus bekas kotak sereal, kotak susu, karton telur, Kardus makan dan banyak lagi lainnya.⁶⁰

Berikut adalah beberapa alat permainan edukatif untuk anak dengan menggunakan bahan bekas kardus yang masih bisa dipakai dengan baik.

⁶⁰ Hijriati, *Peranan dan Manfaat APE untuk mendukung Kreativitas Anak Usia Dini*, Dosen PAUD FKIP Unsyiah Banda Aceh, <https://jurnal.ar-raniry.ac.id> (Diakses pada tanggal 04 April 2020)

1) Mainan Gitar



Pembuatan alat permainan edukatif dari bahan kardus dapat disesuaikan dengan minat dan bakat anak, Jika anak menunjukkan ketertarikan terhadap musik, lagu, atau grup band, guru bisa mengajarkan membuatnya mainan gitar. Mainan dari barang bekas ini bisa di buat dari kardus sereal atau kardus bekas susu anak yang tidak terpakai. Siapkan beberapa peralatan yang dibutuhkan, seperti gunting, lem, benang, dan gabus sebagai gagang gitarnya, tentu anak akan senang dengan alat musiknya.⁶¹

Secara teoritis pembuatan mainan gitar dari kardus dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan motorik anak. Kemampuan kognitif yang didapatkan seperti merangsang bertumbuh dan berkembangnya otak anak agar lebih kognitif, sehingga dapat berfungsi secara optimal. Anak dapat memilih jenis permainan yang ia sukai, antusias anak, anak mampu memaparkan fungsi permainan yang dibuat, sementara untuk perkembangan kognitif anak mampu

⁶¹ Tedja Saputro Mayke S. 2011. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta. Grasindo

membuat garis vertical maupun horizontal anak mampu membuat lingkaran gitar, mengenal bentuk, dan merakit permainan menjadi nilai khusus bg anak.⁶¹

2) Kereta Kardus



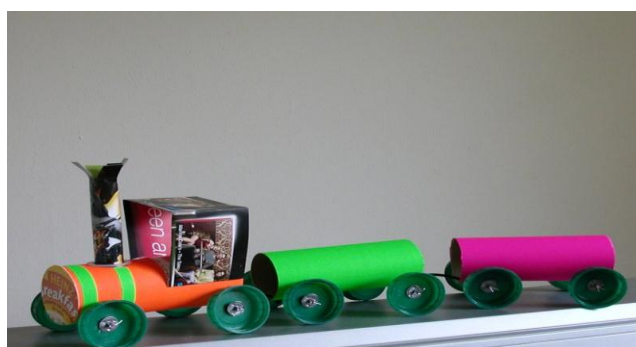
Kardus-kardus tidak terpakai, memang mudah untuk dijadikan sebagai mainan dari barang bekas. Kereta kardus mudah disatukan dan akan memberikan cara yang baik untuk berkreasi kepada anak PAUD dengan barang-barang bekas dari kardus. Mintalah anak untuk mulai memikirkan kotak apa yang akan disimpan, dalam berbagai bentuk serta ukurannya. Lalu persiapkan bahan yang dibutuhkan, seperti lem, car, gambar, dan tentu kardus, baru mulai berkreasi.⁶²

APE dari kardus dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak, dengan penggunaan warna yang digunakan, membuat bentuk, meniru dan memainkan permainan akan meningkatkan kemampuan motoric anak, selain itu akan meningkatkan kreatifitas anak dalam menciptakan sesuatu, dan

⁶² Hijriati, *Peranan dan Manfaat APE untuk mendukung Kreativitas Anak Usia Dini*, Dosen PAUD FKIP Unsyiah Banda Aceh, <https://jurnal.ar-raniry.ac.id> (Diakses pada tanggal 04 April 2020)

akan meningkatkan prestasi anak dalam menjelaskan, membuat dan mengingat pembuatan APE kereta kardus. Selain itu perkembangan kognitif juga dapat mengalami peningkatan karena anak akan melalui proses meniru dan pembuatan, serta merangsang emosi anak dalam proses pembuatan APE.⁶²

3) Kereta dari Roll Bekas Tisu



Tabung karton dari gulungan kertas toilet, dan barang-barang lainnya sangat bagus untuk membuat mainan anak dari barang bekas. Kardus gulungan tisu toilet yang sudah tidak terpakai dapat digunakan sebagai alat permainan edukasi dengan bahan dasar kardus. Membuat Kreativitas dari Kereta mainan dari barang bekas ini murah untuk dibuat karena memiliki semua bahan yang tersediadi rumah. Hal ini dapat memicu Kreativitas anak dalam membuat suatu karya baru, dan meningkatkan kepuasan anak dalam proses pembuatan. Sehingga anak lebih kreatif, inovatif dan mampu meningkatkan prestasi anak.⁶²

⁶² Hijriati, *Peranan dan Manfaat APE untuk mendukung Kreativitas Anak Usia Dini*, Dosen PAUD FKIP Unsyiah Banda Aceh, <https://jurnal.ar-raniry.ac.id> (Diakses pada tanggal 04 April 2020)

4) Rumah Bermain dari Kardus



Kardus-kardus tidak terpakai di rumah memang bisa digunakan untuk membuat mainan dari barang Bekas. Jika anak memiliki kardus bekas dari Aqua gelas atau kardus indomie, bisa dijadikan rumah bermain untuk anak. Guru bisa mengemasnya menjadi mainan *portable*. Coba gunting menjadi 3 panel berbeda, lalu satukan dengan benang atau tali apapun. Dengan panel yang berbeda ini, anak bisa melukisnya menjadi beberapa adegan yang berbeda, sesuai imajinasinya.⁶²

Pada aktifitas ini anak-anak akan membuat rumah bermain dari kardus, yang baik untuk peningkatan motorik dan kognitif anak, aspek perkembangan dalam proses tumbuh kembang anak yang dinilai dari perkembangan motorik kasar, motorik halus, kemampuan bicara dan bahasa serta kemampuan sosialisasi dan kemandirian. Anak mampu mengenal warna, anak mampu mewarnai, menggambar dan membuat

⁶² Hijriati, *Peranan dan Manfaat APE untuk mendukung Kreativitas Anak Usia Dini*, Dosen PAUD FKIP Unsyiah Banda Aceh, <https://jurnal.ar-raniry.ac.id> (Diakses pada tanggal 04 April 2020)

bentuk segitiga, kubus yang baik untuk perkembangan kreatifitas, prestasi, dan motorik kognitif anak.

5) Media APE Rumah Geozero



Alat yang digunakan dalam pembuatan rumah ini adalah gunting, lem tembak, spidol/pensil, tang, isolasi, kawat, bahan : kardus bekas, sedotan, stik es, Styrofoam, spons warna, kain flannel. Cara membuat dengan menggunting kardus ukuran 50x10 cm untuk membuat rumah, pembatas ruangan yang ada di dalam, dan atap rumah. Gunting spons warna sesuai dengan ukuran rumah, beri lem dan tempelkan pada kardus. Tempelkan sedotan secara menyeluruh pada rumah dan atap. Buatlah pagar rumah dari stik dan tempelkan pada alas depan rumah. Kemudian buatlah maze dari sedotan kemudian rekatkan menggunakan lem tembak. Lalu buat hiasan taman dari kain flanel sesuai dengan yang di inginkan, dan tempelkan pada alas depan rumah. Tak lupa buat bentuk-bentuk geometri dari styrofoam yang di atasnya di lapiasi sedotan.⁶³

⁶³.Anindiya Cristiana. *Pelatihan Perancangan Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Bahan Bekas Untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Se-Siwalankerto Surabaya*. (Universitas diponogoro, semarang),

APE juga difungsikan untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini. Aspek-aspek yang dikembangkan meliputi aspek moral agama, sosial emosional, bahasa, kognitif, fisik-motorik dan seni. APE yang dirancang untuk mengembangkan aspek kognitif biasanya dapat digunakan anak untuk melatih daya nalarnya. APE jenis ini dirancang dengan rancangan tertentu baik dari segi bentuk, ukuran dan warnanya.⁶³

6) Media APE Kereta Multifun



Alat dan bahan yang digunakan untuk membuat kereta multifun adalah lem tembak, gunting, cutter, penggaris, pensil, kawat, bahan : sedotan/ pipet, karton, kardus bekas, tutup botol, kain flannel. Cara membuat adalah buatlah kepala kereta dengan menggunakan 2 kotak bekas susu, rekatkan menjadi satu, lalu tambahkan karton untuk cerobong asap dan tempat masinis. Selanjutnya, buatlah gerbong dengan menggambar balok pada karton dengan ukuran 15x8 cm dan 8x8 cm buatlah 4 gerbong dengan ukuran yang sama. Setelah itu gunting atau

⁶³.Anindiya Cristiana. *Pelatihan Perancangan Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Bahan Bekas Untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Se-Siwalankerto Surabaya*. (Universitas diponogoro, semarang),

kater bagian yang sudah kita garis dan lem dengan lem tembak sehingga terbentuk menjadi gerbong atau balok.⁶³

Setelah menjadi balok atau gerbong terbuka kita berikan roda dengan menggunakan tutup botol dan berilah kawat sehingga akan nampak jelas seperti roda kereta api. Berilah lubang pada gerbong- gerbong untuk memasang pengikat pada gerbong, sehingga gerbong dapat disatukan. Setelah itu hiaslah gerbong dengan menggunakan pipet yang warna warni, gerbong yang pertama dihias dengan mencocokkan angka. Gunakan tutup botol yang dihias kain flanel dan berikan angka pada setiap tutup botol yang sudah dihias. Gerbong selanjutnya, dihias menggunakan sedotan yang dibentuk bunga dan disisi kanan dan kiri gerbong berikan kantong dari kain flannel. Setelah selesai membuat kereta kemudian membuat rel kereta api, dengan cara mengambil karton yang dihiasi dengan sedotan sehingga membentuk jalan kereta api, lalu pasang pohon- pohon disekitar jalan kereta api sebagai pelengkap.⁶³

APE Kereta Multifun berfungsi untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini Aspek-aspek yang dikembangkan meliputi aspek moral agama, sosial emosional, bahasa, kognitif, fisik-motorik dan seni. APE Kereta Multifun yang dirancang untuk mengembangkan aspek kognitif biasanya dapat digunakan anak untuk melatih daya nalarnya. APE jenis ini dirancang dengan rancangan

⁶³.Anindiya Cristiana. *Pelatihan Perancangan Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Bahan Bekas Untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Se-Siwalankerto Surabaya*. (Universitas diponogoro, semarang),

tertentu baik dari segi bentuk seperti balok. Lingkarang trowongan, ukuran dan warnanya.⁶³

7) Media APE Abjad dari Kardus



Alat dan bahan yang digunakan adalah gunting, spidol, cutter, bahan : tutup botol minuman bekas, kain flannel, karton, kaleng biskuit bekas, kardus, lem rajawali, print gambar (untuk kartu). Cara membuat Membuat pola sesuai tutup botol diatas kardus, kemudian kardus yang sudah di bentuk sesuai tutup botol digunting. Bentuk lingkaran yang terbuat dari kardus ditempelkan di bagian tutup botol yang bawah menggunakan Lem G. Lalu tutup botol dibungkus dengan kain flanel serapi mungkin sesuai bentuk tutup botol. Buatlah huruf abjad dari A-Z dari kain flannel, lalu gunting huruf abjad yang sudah dibentuk dari kain flannel. Setelah itu, tempelkan huruf abjad diatas lingkaran tutup botol yang sudah dilapisi kain flanel dengan menggunakan Lem G. Membuat Wadah lingkaran abjad : Bersihkan kaleng biskuit, lalu bagian luar dan tutup kaleng dilapisi dengan kain flanel dengan menggunakan lem G.

⁶³.Anindiya Cristiana. *Pelatihan Perancangan Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Bahan Bekas Untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Se-Siwalankerto Surabaya*. (Universitas diponogoro, semarang),

Selanjutnya, hias sesuai keinginan. Membuat Lingkaran abjad : Pola kardus membentuk lingkaran, lalu dilapisi dengan kain flanel menggunakan Lem.⁶³

Setelah itu, buatlah pola lingkaran pada kain flanel sesuai bentuk tutup botol lalu ditempelkan di atas lingkaran besar. Buatlah huruf abjad dari A-Z diatas kain flannel, lalu gunting huruf abjad yang sudah dibentuk di atas kain flannel. Setelah itu, tempelkan huruf abjad diatas lingkaran.

Pada aktifitas ini anak-anak akan membuat abjad dari kardus, yang baik untuk peningkatan motorik dan kognitif anak, aspek perkembangan dalam proses tumbuh kembang anak yang dinilai dari perkembangan motorik kasar, motorik halus, kemampuan bicara dan bahasa serta kemampuan sosialisasi dan kemandirian. Anak mampu mengenal warna, anak mampu mewarnai, menggambar dan membuat bentuk lingkaran yang baik untuk perkembangan kreatifitas, prestasi, dan motorik kognitif anak.

4. Model Alat Permainan Edukatif dari Kardus

Untuk meningkatkan mutu pendidikan anak, sangat diperlukan pemahaman yang mendasar mengenai perkembangan diri anak, terutama yang terjadi dalam proses pembelajarannya. Dengan pemahaman yang cukup mendalam atas proses tersebut diharapkan guru yang meliputi orangtua, pendidik di lembaga pendidikan, sebagai pemerhati pendidikan,

⁶⁴ Sukrisnawati, D. & Jari, S. (2009). *Seni sebagai media pengembangan kehidupan beragama TK ABA*. Malang: PP Aisyiah Bagian Pendidikan dan Kehudavaan. Hal. 41-54

mampu merencanakan dan mengimplementasikan penggunaan sumber belajar dan alat permainan edukatif.⁶⁴

Alat Permainan Edukatif (APE) adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan dan dapat merangsang pertumbuhan otak anak mengembangkan seluruh aspek kemampuan (potensi) anak. Sedangkan menurut Shofyaton A. Rahman alat permainan edukatif adalah “alat permainan yang dirancang khusus untuk kepentingan pendidikan khususnya untuk anak prasekolah dalam meningkatkan aspek-aspek perkembangan semua potensi anak”.⁶⁵

Alat permainan edukatif (APE) untuk anak PAUD selalu dirancang dengan pemikiran yang mendalam tentang karakteristik anak dan disesuaikan dengan rentang usia anak PAUD. APE untuk tiap kelompok usia dirancang secara berbeda. Untuk anak pada rentang usia 2 - 4 tahun tentunya berbeda dengan APE untuk anak pada rentang usia 4 - 6 tahun. Sebagai contoh dalam bentuk permainan yang dipilih. Membuan alat komunikasi dari kardus merupakan salah satu jenis APE yang menarik untuk diperkenalkan kepada anak PAUD. Alat permainan edukatif ini efektif untuk anak usia 3 - 4 tahun memiliki bentuk sederhana dengan potongan atau keping yang lebih simple dan mudah dipahami oleh anak yang sederhana pula dan jumlahnya pun tidak terlalu banyak. Berbeda dengan jenis permainan yang dibuat untuk anak usia 5 - 6 tahun dengan

⁶⁴ Sukrisnawati, D. & Jari, S. (2009). *Seni sebagai media pengembangan kehidupan beragama TK ABA*. Malang: PP Aisyiah Bagian Pendidikan dan Kehudavaan. Hal. 41-54

pemahaman yang sedikit meningkat, seperti membuat rumahan dari bahan kardus, atau kereta api yang dapat meningkatkan Kreativitas , dan inovasi anak dalam mengembangkan permainan edukatif sesuai dengan minat dan bakat yang mereka miliki, dengan bimbingan guru dalam proses pembuatannya. Oleh karena itu sangatlah jelas bahwa APE dirancang dan ditujukan untuk anak dengan mempertimbangkan karakteristik perkembangannya termasuk masalah perbedaan usia. Perbedaan rentang usia anak menjadi hal yang sangat fondasional untuk diperhatikan karena perbedaan usia berpengaruh terhadap tahap perkembangan dan kemampuan yang dimiliki anak.⁶⁵

APE juga difungsikan untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini. Aspek-aspek yang dikembangkan meliputi aspek moral, agama, sosial, emosi, bahasa, kognitif, fisik-motorik dan seni. APE yang dirancang untuk mengembangkan aspek kognitif biasanya dapat digunakan anak untuk melatih daya nalarinya. APE jenis ini dirancang dengan rancangan tertentu baik dari segi bentuk, ukuran dan warnanya. APE jenis ini dikembangkan khusus pula, jadi jika anak salah mengerjakan dia pulalah yang segera menyadarinya dan membetulkannya. Contohnya pemilihan warna dan bentuk. Anak usia dini dapat diperkenalkan pada pembuatan mainan dari bahan bekas kardus jenis ini untuk melatih motorik halus dan daya nalarinya.⁶⁵

⁶⁵ Zikra Hayati, *Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Dari Botol Plastik Dan Koran Bekas Untuk Meningkatkan Kreativitas*, (Universitas Negeri Islam Banda Aceh)

Selain itu APE juga dapat digunakan sebagai metode pembelajaran simulasi pada anak usia dini. metode simulasi dilakukan agar peserta didik bisa mendapatkan keterampilan tertentu baik yang bersifat professional atau yang berguna bagi kehidupan sehari-hari. Selain itu, simulasi ditujukan untuk memperoleh pemahaman mengenai sebuah konsep atau prinsip yang bertujuan untuk memecahkan sebuah masalah yang relevan dengan pendidikan. Metode simulasi merupakan salah satu metode mengajar yang dapat digunakan dalam pembelajaran kelompok. Proses pembelajaran yang menggunakan simulasi cenderung objeknya bukan benda atau kegiatan yang sebenarnya. Dalam pembelajaran anak akan dibina kemampuannya berkaitan dengan keterampilan berinteraksi dan berkomunikasi dalam kelompok. Disamping itu, dalam metode simulasi siswa diajak untuk bermain peran beberapa perilaku dianggap sesuai dengan tujuan pembelajaran. Tujuan metode simulasi adalah untuk melatih:⁶⁶

- a. Keterampilan tertentu baik bersifat professional maupun bagian kehidupan sehari-hari
- b. Memperoleh pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip
- c. Memecahkan masalah
- d. Meningkatkan kreatifitas belajar
- e. Memberikan motivasi belajar kepada siswa
- f. Menumbuhkan daya kreatif siswa.⁶⁶

⁶⁶. Bahri Husnul. 2019. *Pendidikan Islam Anak Usia Dini Peletak Dasar Pendidikan Karakter*. Bengkulu: Zigi Utama. Halaman 39-40

5. Manfaat Alat Permainan Edukatif dari Kardus

Adapun Manfaat Alat Permainan Edukatif (APE) dari bahan bekas kardus adalah sebagai berikut:

a) APE untuk pengembangan fisik motorik

Anak usia dini terutama usia taman kanak-kanak adalah anak yang selalu aktif. Karenanya, sebagian besar alat bermain diperuntukkan bagi pengembangan koordinasi gerakan otot kasar. Penyediaan peralatan untuk melatih gerakan otot kasar, misalnya kegiatan dalam membuat permainan edukatif dari kardus ketika permainan yang diinginkan sudah jadi, maka anak akan melakukan aktifitas bermain sesuai dengan jenis permainan yang dibuat maka secara langsung akan mengembangkan motorik kasar anak dalam aktifitas bermain.⁶⁷

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Lisa (2020). Tentang Alat Permainan Edukasi (APE) Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus pada Anak Usia 4-6 Tahun. Hasil yang didapat ada pengaruh pemberian Alat Permainan Edukatif pada anak usia 4-6 tahun di TK AL-Kautsar dengan p-value 0,000 sehingga lebih kecil dari nilai α ($<0,005$). Selain itu penelitian mendukung lainnya adalah Menurut penelitian Febrianingsih di Sleman Yogyakarta tahun 2014 didapatkan Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pencapaian perkembangan motorik halus anak kelompok Bdi TK ABA se-Kecamatan Minggir yaitu menggambar tanda plus (+), menggambar tanda silang (x), menggambar

⁶⁷. Dian, A. 2018. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dengan Barang Bekas Untuk Mengembangkan Bahasa Anak Usia Dini*. Malang: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Badung Jember Hal. 83

bentuk geometri (lingkaran, segiempat, segitiga), menyalin kata, menyalin angka 1-15, menggunting, menempel, dan meronce sebagian besar berada pada kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan). Secara keseluruhan dari 10 indikator dapat dilihat bahwa tingkat pencapaian perkembangan motorik halus anak kelompok Bdi TK ABA se-Kecamatan Minggir dari 223 anak tidak ada yang berada pada kategori Belum Berkembang (BB), 2 anak atau sebesar 0,9% berada pada kategori Mulai Berkembang (MB), 140 anak atau sebesar 62,78% berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 81 anak atau sebesar 36,32% berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) (Wadi'in, 2018).

Hal ini didukung dengan beberapa teori yang menyatakan bahwa Pengembangan Produk Alat Permainan Edukatif (APE) jenis Balok dapat meningkatkan kualitas pembelajaran pada pendidikan Tanak Kanak-kanak. Hendaknya Guru TK sebagai ujung tombak pelaksana pendidikan Usia Dini (TK), di dalam proses pembelajaran sehari-hari menggunakan APE Jenis Balok yang telah terstandar (telah diadakan uji coba), sehingga kualitas dan hasil belajar akan menjadi lebih baik. Para Pengambil keputusan sebaiknya memberi arahan dan motivasi kepada pelaksana-pelaksana pendidikan anak usia dini untuk menggunakan APE sehingga prestasi belajar peserta didiknya akan bisa ditingkatkan. Kalangan masyarakat akademik untuk melakukan usaha membuat/merancang model-model alat pembelajaran yang baru yang lebih inovatif untuk memperkaya

⁶⁶ Arsana. dkk. 2019. *Alat Permainan Edukatif Dari Barang Bekas*. Sidorejo; Indomedika pustaka.

⁶⁷ Dian, A. 2018. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dengan Barang Bekas Untuk Mengembangkan Bahasa Anak Usia Dini*. Malang: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Hal. 82

kebiasaan Alar Bantu Pembelajaran pada dunia pendidikan anak usia dini. Keterampilan motorik adalah kemampuan seseorang untuk melakukan gerakan terkoordinasi menggunakan kombinasi berbagai tindakan otot. Keterampilan motorik halus cenderung dilakukan oleh otot-otot yang lebih kecil seperti yang di tangan dan menghasilkan tindakan seperti menulis dan menggambar.

Dalam perkembangan anak usia dini biasanya keterampilan motorik kasarnya lebih dahulu berkembang dibandingkan dengan motorik halus anak. Hal ini terlihat ketika anak sudah bisa berjalan dengan menggunakan otototot kakinya kemudian anak baru mengontrol tangan dan jari-jarinya untuk menggambar atau menggunting. Keterampilan motorik halus anak pada umumnya memerlukan jangka waktu yang cukup lama. Hal ini merupakan suatu proses bagi anak untuk mencapainya. Maka diperlukan identitas kegiatan untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak. Keterampilan motorik halus anak berbeda-beda, ada yang berjalan dengan cepat, ada pula yang sesuai dengan perkembangan tergantung pada kematangan anak (Sujiono, 2010). Ada beberapa faktor yang melatarbelakangi keterlambatan perkembangan motorik halus anak:

- a) Kurangnya kesempatan untuk melakukan eksplorasi terhadap lingkungan sejak kecil dan pola asuh orang tua yang cenderung over protektif dan kurang dalam memberikan fasilitas dan rangsangan belajar;
- b) Tidak memberikan kebebasan pada anak untuk mengerjakan aktifitas

sendiri sehingga anak terbiasa selalu ingin dibantu oleh orang lain dalam memenuhi kebutuhannya.

b) APE untuk pengembangan kognitif

Kemampuan kognitif yang dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain diantaranya, kemampuan mengenai sesuatu, mengingat barang, menghitung jumlah dan memberi penilaian. Kegiatan bermain dilakukan dengan mengamati, seperti melihat bentuk, warna dan ukuran. Sedangkan kegiatan mendengar dilakukan dengan mendengar bunyi, suara dan nada. Bahan dan peralatan yang dibutuhkan untuk mengembangkan aspek kognitif di antaranya papan pasak kecil, papan pasak berjenjang, papan tongkat, warna, menara gelang bujur sangkar, balok ukur, papan hitung dan lainnya.⁶⁶

Pernyataan ini didukung oleh hasil penelitian Veronika, 2018. Tentang permainan edukatif dan perkembangan kognitif anak usia dini. Hasil penelitian didapatkan bahwa perkembangan kognitif anak usia dini dapat berkembang melalui permainan edukatif, baik permainan edukatif yang modern maupun tradisonal. Sehingga orang tua dan guru dalam memilih permainan untuk anak harusnya memilih sesuai dengan kegunaan dan tujuan untuk perkembangan anak.

Hal ini didukung oleh teori yang menyatakan Permainan edukatif dalam meningkatkan kognitif, namun juga bermain peran. Bermain peran merupakan permainan yang menggunakan konsep berpura-pura menjadi

tokoh tertentu misalkan berpura-pura sebagai ibu, ayah atau orang berjulan. Bermain peran yang dilakukan oleh anak biasanya menggunakan benda-benda yang ada disekitar. Hal tersebut dapat mendukung anak untuk mengembangkan aspek perkembangan, salah satunya adalah aspek kognitif, karena anak belajar menggunakan benda-benda nyata dan belum bisa berfikir secara abstrak.

Permainan edukatif merupakan segala bentuk permainan yang dirancang agar memberikan manfaat pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada pemainnya termasuk anak-anak. Menurut Khobir (2009) permainan edukatif yaitu suatu kegiatan yang menyenangkan dan merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. Permainan edukatif memiliki sifat-sifat seperti bongkar pasang, pengelompokan, memadukan, mencari padanan, merangkai, membantuk, menyusun dan lain sebagainya. Namun setiap permainan yang diterapkan di sekolah harus melihat media, tempat, kecocokan dan tingkat kesukaran dari permainan itu sendiri. Mulyasa (2012) menyatakan bahwa bermain yang dijadikan sebagai pendekatan pembelajaran hendaknya memperhatikan tahapan perkembangan anak. Dengan demikian dalam bermain harus memperhatikan kematangan atau perkembangan anak, alat yang akan digunakan, dan tempat bermain anak itu sendiri.

⁶⁶ Arsana. dkk. 2019. *Alat Permainan Edukatif Dari Barang Bekas*. Sidorejo; Indomedika pustaka.

⁶⁷ Dian, A. 2018. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dengan Barang Bekas Untuk Mengembangkan Bahasa Anak Usia Dini*. Malang: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Hal. 82

c) APE untuk pengembangan Kreativitas

Ciri-ciri anak kreatif adalah kelenturan, kepekaan, penggunaan daya imajinasi, ketersediaan mengambil resiko dan menjadikan diri sendiri sebagai sumber dan pengalaman. APE dari bahan bekas kardus dapat meningkatkan imajinasi anak dalam membuat bentuk, memberikan warna, cat, krayon, kertas, membuat balok-balok, membuat aneka macam bentuk dan ukuran yang dapat mendorong anak untuk mencoba cara-cara baru dan dengan sendirinya akan meningkatkan Kreativitas anak.⁶⁷

Hal ini didukung oleh hasil penelitian Isabell (2017) tentang Permainan Edukatif dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di Kelompok Bermain Jami"atul Quro" Kota Magelang. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini antara lain: (1) Permainan edukatif mempunyai peran yang besar dalam tumbuh kembang anak. Dengan sisi edukatif, permainan ini bertujuan menstimulasi perkembangan anak dan membantu proses perkembangan anak di semua aspek perkembangannya dimulai dari kognisi, bahasa, seni, sosial emosionalnya, moral, fisik motorik, termasuk mengembangkan sisi kreativitas di dalamnya, (2) Kendala pengembangan kreativitas anak usia dini melalui permainan edukatif di Kelompok Bermain Jami"atul Quro" adalah sarana dan prasarana yang terbatas, dan kemampuan guru yang berbeda dalam mengembangkan kreativitas anak sehingga dapat mempengaruhi proses perkembangan anak.

⁶⁶ Arsana. dkk. 2019. *Alat Permainan Edukatif Dari Barang Bekas*. Sidorejo; Indomedika pustaka.

⁶⁷ Dian, A. 2018. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dengan Barang Bekas Untuk Mengembangkan Bahasa Anak Usia Dini*. Malang: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Hal. 82

Hal ini didukung oleh teori yang menyatakan Kreativitas (daya cipta) dapat dikembangkan melalui percobaan serta pengalaman yang ia peroleh selama bermain. Ia akan merasa kalau dirinya bisa menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda dari yang lain, maka itu akan memberi perasaan puas. Pada anak dapat diberikan kesempatan untuk mengembangkan daya ciptanya secara bebas, baik melalui coretan yang ia buat, cerita yang ia ungkapkan, serta hasil karya-karya lainnya. Perkembangan bahasa terjadi ketika anak mulai berinteraksi dan berkomunikasi dengan teman-teman sebayanya. Mulanya anak berkomunikasi menggunakan bahasa tubuh, tetapi dengan meningkatnya usia dan bertambahnya pembendaharaan kata, ia akan lebih banyak menggunakan bahasa lisan. Anak perlu dapat memahami kata-kata yang diucapkan oleh teman-teman dan mampu mengemukakan keinginan, pendapat, serta perasaannya.

d) APE dapat meningkatkan Prestasi Anak

Memberikan stimulus dalam pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar. Pembentukan perilaku melalui pembiasaan dan pengembangan kemampuan dasar merupakan fokus pengembangan pada anak usia dini. Alat permainan edukatif dirancang dan dikembangkan untuk memfasilitasi kedua aspek pengembangan tersebut. Sebagai contoh pengembangan alat permainan dalam bentuk boneka tangan yang dibuat dari kardus akan dapat

⁶⁶ Arsana. dkk. 2019. *Alat Permainan Edukatif Dari Barang Bekas*. Sidorejo; Indomedika pustaka.

⁶⁷ Dian, A. 2018. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dengan Barang Bekas Untuk Mengembangkan Bahasa Anak Usia Dini*. Malang: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Hal. 82

mengembangkan kemampuan berbahasa anak karena ada dialog dari tokoh-tokoh yang diperankan boneka tersebut, anak memperoleh pengetahuan tentang berbagai hal yang disampaikan melalui tokoh-tokoh boneka tersebut, dan pada saat yang sama anak-anak memperoleh pelajaran berharga mengenai karakteristik dan sifat yang dimiliki oleh para tokoh yang disimbolkan oleh boneka-boneka tersebut. Sehingga dapat meningkatkan prestasi dan pemahaman anak dalam belajar. Yang secara bertahap akan meningkatkan prestasi anak disekolah.⁶⁶

Hal ini didukung oleh hasil penelitian Heriyanto (2016) tentang Penggunaan APE dalam meningkatkan prestasi belajar anak. Hasil penelitian didapatkan bahwa Dalam penelitian yang telah dilakukan terbukti bahwa keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran semakin meningkat. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes mengalami peningkatan pada tes akhir siklus 1 nilai rata-rata siswa 75 dan pada siklus 2 nilai rata-ratanya 81. Demikian juga dalam hal ketuntasan juga mengalami peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2 yaitu 60% naik menjadi 81%. Dari wawancara dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa meningkat, dan siswa merasa senang dalam mengikuti pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan metode Game Edukatif

e) APE untuk pengembangan bahasa

Bahan dan peralatan yang dapat digunakan untuk pengembangan keterampilan bahasa adalah segala sesuatu yang dapat mengembangkan

gambaran mental tentang apa yang didengar seperti mengenal warna, bentuk, ukuran, serta suara yang ditimbulkan dari jenis permianan yang terbuat dari kardus yang bisa langsung didengar anak. Dalam kaitannya dengan pengembangan bahasa ekspresif, meliputi benda-benda yang ada di sekitar anak, baik benda, kata kerja maupun kata sifat atau keadaan. Sedang kaitannya dengan penguasaan cara berkomunikasi dengan orang lain. APE untuk kemampuan berbahasa dapat dilihat dari apa yang telah dikembangkan oleh. Misalkan membuat permainan edukatif dari kardus dengan bentuk Boneka yang dilengkapi gambar-gambar dan warna sesuai karakter manusia atau karakter kartun yang disukai anak. Karya ini memberikan program pengetahuan dasar yang mengacu pada aspek pengembangan bahasa, yaitu kosakata yang dekat dengan anak.⁶⁷

Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Trimantara, 2019. Tentang mengembangkan bahasa anak usia 4-5 tahun melalui alat permainan edukatif puzzle. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun melalui alat permainan edukatif puzzle di TK Mutiara Bangsaku Bandar Lampung belum berkembang secara maksimal hal ini dibuktikan dari 15 anak, 5 anak (34%) Belum Berkembang, 8 anak (53%) anak masih Mulai Berkembang, 2 anak (13%) Berkembang Sesuai Harapan serta 0% Berkembang Sangat Baik.

Hal ini didukung teori yang menyatakan gangguan bahasa disebabkan disebabkan oleh beberapa faktor yaitu pendekatan

⁵⁷. Ika Budi Maryatun. (2017). “Pemanfaatan bahan bekas untuk membuat Alat Permainan Edukatif (APE) di PAUD” Jurnal Pesona PAUD, Vol.1. No. 1, h. 1

pembelajaran yang kurang menarik, pemilihan bahan ajar bahasa yang kurang tepat di sekolah, komunikasi yang kurang hangat antara guru dan anak, serta penggunaan media yang kurang variatif dalam pembelajaran bahasa pada anak usia dini. Hal ini mengakibatkan kegiatan pembelajarannya cenderung membosankan dan kurang menyenangkan bagi anak.

f) APE untuk pengembangan sosial

Bahan dan peralatan dari kardus yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan sosial adalah telepon mainan. Peralatan tersebut dapat digunakan secara perorangan maupun bersama-sama untuk memperoleh pengalaman bahwa anak dapat berinteraksi dan bekerjasama dengan anak yang lain, dengan teman-teman disekolah maupun dilingkungan mereka.⁶⁶

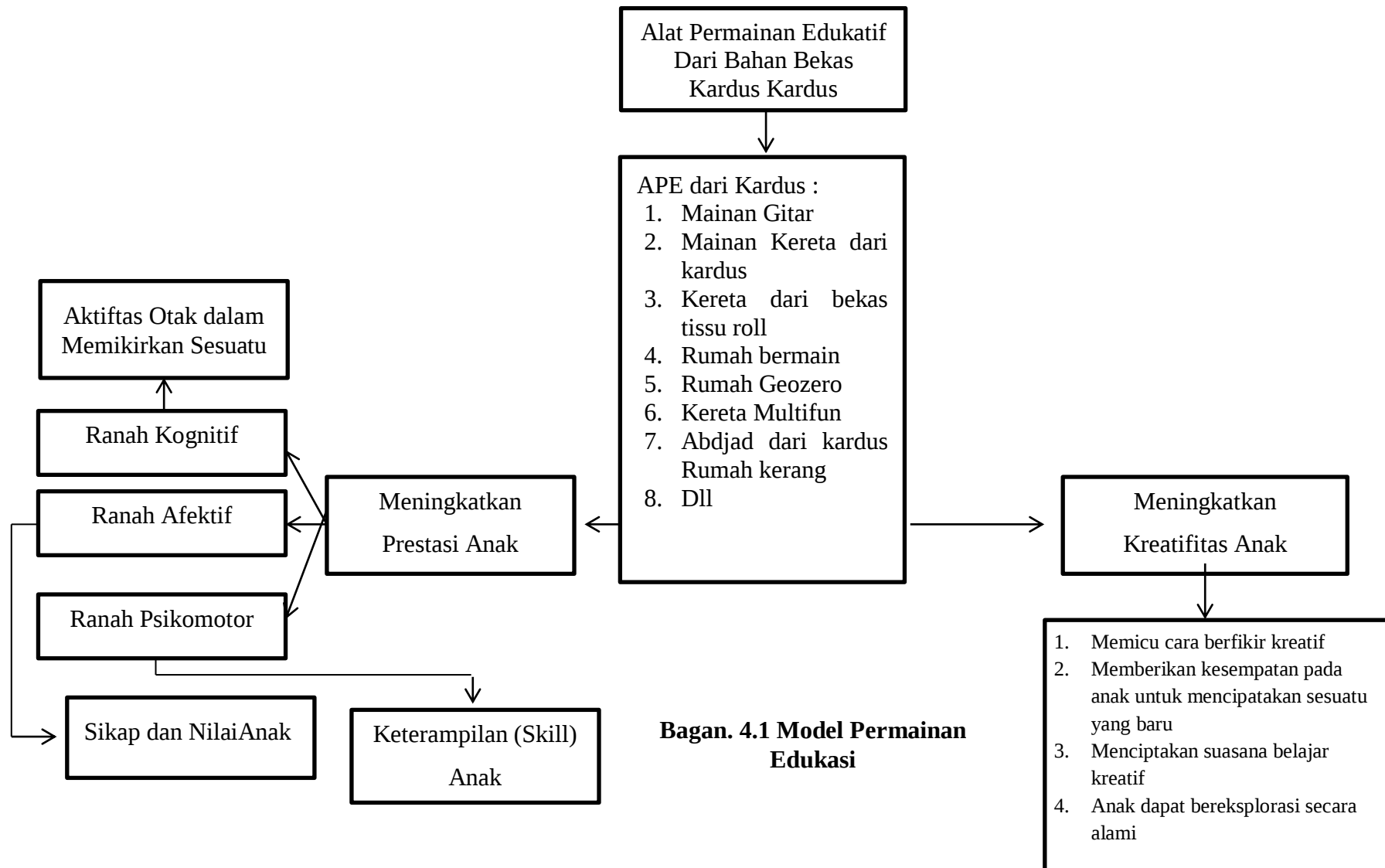
g) APE untuk pengembangan emosional

Bahan dan peralatan permainan edukatif dari kardus yang dapat mengembangkan keterampilan emosi anak antara lain balok-balok, membuat bentuk hewan dari kardus, kereta api, pesawat yang menggambarkan perwatakan dan situasi perasaan tertentu yang sedang dialami atau dirasakan oleh anak. Oleh karena itu, tema-tema yang dipilih dan diramu haruslah relevan dengan pengetahuan dan budaya anak setempat, atau lingkungan di mana anak tinggal. Serta jenis bentuk permainan yang lazim anak ketahui.⁶⁷

⁶⁶. Arsana. dkk. 2019. *Alat Permainan Edukatif Dari Barang Bekas*. Sidorejo; Indomedika pustaka.

⁶⁷. Dian, A. 2018. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dengan Barang Bekas Untuk Mengembangkan Bahasa Anak Usia Dini*. Malang: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Hal. 82

Untuk mempermudah melihat model permainan edukatif dari bahan bekas kardus penulis membuat bagan seperti di bawah ini:



Bagan. 4.1 Model Permainan Edukasi

i. Model Permainan Edukasi Dengan Menggunakan Bahan Bekas Kardus Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Prestasi Anak di PAUD

Pentingnya APE dalam suatu kegiatan belajar anak untuk memperjelas materi yang disampaikan oleh guru. Sebagai contoh, guru ingin menjelaskan konsep bentuk dasar pada anak seperti petak, bulat, segitiga, oval, besar, kecil dll, maka akan lebih terarah jika guru langsung menjelaskan dengan anak melakukan proses mengamati, membandingkan, memasang, mencocokkan, menggabungkan dibandingkan guru hanya menjelaskan secara lisan dengan hanya bercerita. Anak hanya akan mendengarkan guru, menghayalkan bagaimana bentuknya, meniru ucapan guru tanpa tahu bagaimana jenis-jenis bentuk yang dimaksudkan guru. Maka akan sangat berbeda jika APE yang digunakan, pembelajaran akan lebih tepat sasaran pada tujuan yang diinginkan.⁵⁶

Menurut Ika Yudi (2017) APE memiliki peran penting “yaitu dalam melakukan pembinaan anak PAUD diperlukan sarana dan prasarana yang mandiri, guna melengkapi alat-alat permainan di PAUD maupun TK”. Untuk itu, pihaknya menyerahkan alat permainan edukatif tersebut guna melengkapi permainan anak-anak di PAUD maupun TK sebagai langkah mewujudkan anak-anak yang sehat, cerdas serta ceria. Dia berharap alat permainan tersebut dapat dimanfaatkan bagi anak - anak PAUD maupun TK secara baik. Perlu adanya tindakan inventif dan kreatif dari Guru P AUD, TK/RA, mereka perlu dilatih berfikir kreatif agar dapat membuat

⁵⁶ Hazdalina, S. 2017. *Upaya Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Melalui Alat Permainan Edukatif (APE) Kardus*. Lampung: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan.

sendiri APE sesuai dengan perkembangan anak yang disesuaikan dengan kebutuhan yang ada, seperti kurikulum, karakter anak. Sulit memunculkan ide kreatif untuk menciptakan APE sederhana, sehingga perlu adanya latihan dari awal yang dimulai dari calon guru PAUD, agar dapat menciptakan APE sederhana dari bahan bekas.⁵⁷

Bahan bekas yang dimaksudkan ialah benda-benda yang pernah dipakai (sisa/bekas), yang kegunaannya tidak sama seperti benda yang baru. Bahan bekas yang dimaksudkan ialah koran, botol plastik, kaos kaki, kain perca, kardus, kotak makanan dan minuman, gelas popmie, dll, yang ketika dikreasikan akan menghasilkan benda baru, yang memiliki fungsi lain, dan dapat dimanfaatkan untuk alat permainan dalam pembelajaran AUD. APE dari bahan bekas merupakan salah satu alternatif dari keluhan guru saat ini, walaupun terbuat dari peralatan sederhana, tetapi alat yang dihasilkan tidak akan merubah maksud, tujuan dan fungsinya. Alat yang dikreasikan berbentuk menarik, mudah digunakan dan sesuai dengan kriteria pembuatan APE untuk anak. Sesuai dengan pendapat Badruzzaman (2012), ada 6 kriteria pembuatan APE dari bahan bekas yaitu (1) APE dirancang sesuai dengan tujuan, fungsi sarana (tidak menimbulkan kesalahan konsep (2) APE hendaknya multiguna (3) APE dibuat dengan menggunakan bahan yang mudah didapat di lingkungan sekitar, murah atau dari bahan bekas/sisa (4) menjaga keselamatan, kesehatan, dan keamanan anak (5) APE hendaknya awet, kuat dan tahan

⁵⁷. Ika Budi Maryatun. (2017). “Pemanfaatan bahan bekas untuk membuat Alat Permainan Edukatif (APE) di PAUD” Jurnal Pesona PAUD, Vol.1. No. 1, h. 1

lama (5) mudah dalam pemakaian, menambah kesenangan anak untuk bereksperimen dan bereksplorasi (6) dapat digunakan secara individual, kelompok dan klasikal.⁵⁸

Menurut Mayke sebagaimana dikutip Badru Zaman APE ialah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Senada dengan itu, Adang (2012) mengartikan APE sebagai perangkat alat bermain yang mengandung unsure pendidikan yang didesain secara manual, dengan memanfaatkan bahan sederhana dari sekitar, serta memiliki tujuan untuk melatih keterampilan anak. Dunia anak tidak terlepas dari dunia bermain dan hampir semua kegiatan anak bermain mempergunakan alat permainan. Alat permainan yang digunakan ada yang dibuat khusus untuk kegiatan bermain. Alat permainan edukatif banyak ditemukan dilembagalembaga penyelenggaraan program Pendidikan PAUD.⁵⁹

Hal di atas sesuai dengan pendapat Dwi Prasetyawati D.H, dkk yang mengungkapkan pendapat bahwa Anak-anak membutuhkan kesempatan untuk bermain imajinatif, mengekspresikan diri, menemukan masalah, menyelidiki jalan alternatif, dan menemukan penemuan baru untuk mempertinggi perkembangan kreativitas. Untuk itu guru perlu memfasilitasi dengan memberikan berbagai kegiatan dan lingkungan belajar yang fleksibel serta berbagai sumber belajar. Kesempatan yang diberikan dapat mendorong timbulnya ekspresi diri anak. Guru dapat

⁵⁸ Badruzzaman, (2012). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Taman Kanak-Kanak, Seminar dan Pelatihan Guru-Guru Taman Kanak-Kanak (TK), Seminar Nasional Program Pendidikan Guru Taman Kanak-Kanak (PGTK)* Fakultas Ilmu Pendidikan. Hal. 8. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

⁵⁹ Badru Zaman. (2012). *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka

memberikan dorongan pada anak untuk memilih aktivitasnya sendiri, menemukan berbagai hal alternatif, dan untuk menciptakan objek atau ide baru yang memudahkan perkembangan kemampuan berpikir berbeda, dan penanganan masalah yang orisinal.⁶⁰

Kreativitas merupakan suatu bakat untuk membuat permainan kecil dari hal-hal sederhana. Kreativitas sendiri dapat diciptakan sendiri dengan memanfaatkan barang-barang di sekitar anak-anak. Salah satu penggunaan barang yang dapat menciptakan kreativitas anak adalah sampah daur ulang atau barang bekas. Pemanfaatan APE barang-barang bekas dapat menumbuhkan atau meningkatkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran. Melalui penggunaan barang bekas dapat memberikan penjelasan kepada peserta didik bahwa sampah yang berlebihan dapat mempengaruhi lahan, memperkenalkan praktik penggunaan kembali atau mendaur ulang sampah yang tidak berguna menjadi sarana atau barang multifungsi. Selain memberikan pembelajaran dan wawasan kepada anak bagaimana pentingnya barang bekas, barang bekas juga dapat meningkatkan kreativitas anak menjadi berkembang. Kreativitas anak dapat dirangsang melalui kegiatan bermain dan permainan, dengan memberikan kebebasan anak untuk berkreasi sesuai dengan imajinasinya sendiri. APE Bahan barang-barang bekas yang menyenangkan diharapkan membuat suasana pembelajaran didalam kelas lebih menarik dan dapat meningkatkan kreativitas peserta didik khususnya di kelas eksperimen.⁶¹

⁶⁰ Hijriati, 2017. *Peranan Dan Manfaat Ape Untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini*, Volume III. No 2.

⁶¹ Astini Baik Nilawati, dkk. 2017. *Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini*, Jurnal Pendidikan Anak, Volume 6, Edisi I.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan mengenai pemanfaatan media dari barang bekas dalam meningkatkan kreativitas dan Prestasi anak dapat disimpulkan bahwa :

1. Dalam pemanfaatan media dari barang bekas kardus dalam meningkatkan kreativitas dan prestasi anak dengan pemilihan barang bekas yang akan dikembangkan menjadi kegiatan pembelajaran yaitu membuat bentuk rumah dari kardus bekas, membuat bentuk mobil dari dan membuat kubus dan masih banyak lagi yang lainnya.
2. Pemanfaatan dari barang bekas untuk membuat hasil karya untuk anak-anak sangat bermanfaat dari sini pendidik dapat menciptakan suasana proses belajar mengajar menjadi tidak membosankan karena proses belajar mengajar dapat dilakukan secara variatif dan keterlibatan anak dalam pembuatan Mainan Kardus menjadi sarana untuk mengembangkan kreativitas dan prestasi peserta didik.
3. Dampak positif dari pemanfaatan barang bekas ini dapat menumbuhkan motivasi, kreativitas dan semangat anak, mengingat kegiatan pembelajaran lebih diterima anak, anak menjadi lebih aktif di kelas, guru dapat memberikan respon dan motivasi kepada anak untuk melakukan

kegiatan lebih cepat sehingga proses belajar mengajar menjadi efektif dan efisien.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang berkaitan dengan kegiatan pemanfaatan media dari barang bekas kardus dalam meningkatkan kreativitas dan prestasi anak, terdapat beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi bahan masukan untuk menjadi lebih baik lagi bagi berbagai pihak yang terlibat dalam merencanakan, menyusun, melaksanakan dan mengevaluasi pemanfaatan media dari barang bekas dalam meningkatkan kreativitas dan prestasi anak sebagai berikut:

1. Kepada Kepala Sekolah

Bagi kepala sekolah, penyediaan bahan bekas untuk dikembangkan menjadi kreativitas pembelajaran kepada anak menjadi langkah awal yang baik. Hal ini menjadi evaluasi bersama untuk semakin meningkatkan sumber daya pendidik yang lebih kreatif, inovatif sehingga dapat membuat pembelajaran kepada anak lebih menyenangkan, aktif agar tujuan pembelajaran tercapai dengan baik.

2. Kepada Guru

Bagi pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran dari barang bekas kardus dalam meningkatkan kreativitas anak TK usia 5-6 tahun melalui perencanaan dan pertimbangan yang matang baik dari karakteristik siswa dan keamanan barang bekas yang dimanfaatkan.

Namun akan lebih baik lagi apabila pendidik membuat contoh untuk anak media dengan ukuran yang sedikit lebih besar untuk memudahkan anak yang duduk dibelakang dapat melihat dan memperhatikan dengan jelas. Penggunaan dan evaluasi yang dilaksanakan semoga semakin menambah kemampuan pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran yang menyenangkan serta dalam rangka menstimulasi anak untuk mencapai aspek perkembangan sesuai dengan tingkat usia dan tahapan anak.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber book:

- Bahri Husnul. 2019. *Pendidikan Islam Anak Usia Dini Peletak Dasar Pendidikan Karakter*. Bengkulu: Zigi Utama. Halaman 39-40
- Bahri Husnul. 2016. *Konsep Tumbuh Kembang dan Kompetensi Pendidikan Anak Usia Dini*. Bengkulu: Vanda. Hal 64
- Cresswell, Jhon W. 2010. *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Christine Sujana, 2008. *Cara Mengembangkan Berbagai Komponen Kecerdasan*, (Jakarta: Indeks, 2008), hlm. 12.
- Arsana. Dkk. 2019. *Alat Permainan Edukatif Dari Barang Bekas*. Sidorejo: Indomedia Pustaka.
- Davis Gary A. 2012. *Anak Berbakat dan Pendidikan Keberbakatan*. Jakarta Barat: Permata Puri Media. Hal 102
- Badru Zaman, *Pengembangan APE untuk TK, PGTK FPI Universitas Pendidikan Indonesia*. (Diakses pada tanggal 23 April 2020).
- Badruzzaman, (2012). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Taman Kanak-Kanak, Seminar dan Pelatihan Guru-Guru Taman Kanak-Kanak (TK), Seminar Nasional Program Pendidikan Guru Taman Kanak-Kanak (PGTK)* Fakultas Ilmu Pendidikan. Hal. 8. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Badru Zaman. (2012). *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Imam Musbiki, 2006. *Mendidik Anak Kreatif Ala Einstein*, (Yogyakarta, Cipta Pustaka, 2006), hlm. 7-10
- Mulyadi. 2004. *Bermain dan Kreativitas Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak melalui Kegiatan Bermain*. Jakarta. Papas Sinar Sananti
- Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), Hal 43
- Rahmawati, Yeni dan Euis Kurniati. 2010, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Kencana, hal. 15-16.
- Rasimin, dkk. 2012. *Media Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Trust Media Publishing.
- Sadiman Arief S. 2012. *Media Pendidikan, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekom Dikbud dan PT. Raja Grafindo Persada. Hal. 102
- Sekretariat Ditjen PLS. 2007. *Pembuatan dan Penggunaan APE (Alat Permainan Edukatif) Anak Usia 3-5 Tahun*. Jakarta. Depdiknas.
- Suratno, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2003), hlm. 24
- Suryani Nunuk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. Hal 89-92
- Suyanto dan Asep, *Menjadi Guru Profesional*, (Jakarta: Erlangga, 2013), hlm. 16

- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Tedja Saputro Mayke S. 2011. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta. Grasindo.
- Trianto, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2013), hlm. 17
- Widya Uchy. 2020. *Tutorial Mainan Kardus*. Jakarta Selatan: Pustaka RMA

Sumber Jurnal Internet:

- Anindiya Cristiana. *Pelatihan Perancangan Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Bahan Bekas Untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Se-Siwalankerto Surabaya*. (Universitas diponogoro, semarang), Lihat Abstrak.
- Astini Baik Nilawati, dkk. 2017. *Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini*, Jurnal Pendidikan Anak, Volume 6, Edisi I.
- Dian, A. 2018. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dengan Barang Bekas Untuk Mengembangkan Bahasa Anak Usia Dini*. Malang: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Hal. 87.
- Hazdalina, S. 2017. *Upaya Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Melalui Alat Permainan Edukatif (APE) Kardus*. Lampung: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan.
- Hijriati. 2018. *Peranan dan Manfaat APE untuk mendukung Kreativitas Anak Usia Dini*, Dosen PAUD FKIP Unsyiah Banda Aceh, <https://jurnal.ar-raniry.ac.id> (Diakses pada tanggal 04 April 2020)
- Ika Budi Maryatun. (2017). *“Pemanfaatan bahan bekas untuk membuat Alat Permainan Edukatif (APE) di PAUD”* Jurnal Pesona PAUD, Vol.1. No. 1, h. 1
- Nurul, K. 2018. *Pengaruh Alat Permainan Edukatif Barang Bekas Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak*. Lampung: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan. Hal 45-56
- Trisusanti, 2017. *Bermain Pembangunan Untuk Meningkatkan Kreativitas Melalui Alat Permainan Edukatif (APE) Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Murni Asih Terbanggi Besar Tahun Ajaran 2016/2017*. Lihat Abstrak.
- Sari Naumi, *Meningkatkan Keterampilan Berbicara Melalui Bermain Peran di PAUD Lestari Rejang Lebong Tahun Pelajaran 2017/2018*, (Bengkulu: Universitas Bengkulu, 2015).
- Silya Hazdalina, *Penerapan Metode Bercerita Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak Kelompok A di TK Pertiwi Keprabon Polanharjo Klaten*

Tahun Pelajaran 2015/2016, (Surakarta: Universitas Muhammadiyah, 2016), Lihat Abstrak.

Trisusanti, *Bermain Pembangunan Untuk Meningkatkan Kreativitas Melalui Alat Permainan Edukatif (APE) Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Murni Asih Terbanggi Besar Tahun Ajaran 2016/2017. Lihat Abstrak.*

Tutik, 2018. *Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Alat Permainan Edukatif Pada Kelompok B di Kelompok Bermain Islam Dan Raudhatul Athfal Taqiyya Mangkubumen, Lihat Abstrak.*

Zikra Hayati, *Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Dari Botol Plastik Dan Koran Bekas Untuk Meningkatkan Kreativitas, (Universitas Negeri Islam Banda Aceh) Lihat Abstrak*