

**PERAN GURU DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA
5-6 TAHUN MELALUI ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE)
BARANG BEKAS DI TK SRIWIJAYA SUKARAME
BANDAR LAMPUNG**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh

**RUSMALA DEWI
NPM : 1411070207**

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1440 H / 2018 M**

**PERAN GURU DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA
5-6 TAHUN MELALUI ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE)
BARANG BEKAS DI TK SRIWIJAYA SUKARAME
BANDAR LAMPUNG**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh

**RUSMALA DEWI
NPM : 1411070207**

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini



**Pembimbing 1 : Prof.Dr.Wan Jamaluddin Z.,Ph.D
Pembimbing 2 : Dra.Uswatun Hasanah,M.Pd.I**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1440 H / 2018 M**

ABSTRAK
**PERAN GURU DALAM MENGEKEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA
5-6 TAHUN MELALUI ALAT PERMAINAN EDUKATIF BARANG BEKAS
DI TK SRIWIJAYA SUKARAME BANDAR LAMPUNG**

OLEH :
RUSMALA DEWI

Barang bekas merupakan barang yang tidak berguna atau tidak di pakai lagi, kemudian diolah kembali agar menghasilkan karya dan merupakan salah satu media karena dapat digunakan untuk menyampaikan isi ataupun informasi yang hendak disampaikan kepada anak didik guna mengembangkan kreativitasnya. Padahal jika di manfaatkan secara optimal dan cermat dapat dijadikan alat permainan edukatif yang sangat menarik bagi anak TK/RA untuk mengembangkan kreativitasnya. Alat permainan edukatif merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam pembelajaran anak di taman kanak-kanak sehingga anak dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya. Mengembangkan kreativitas anak dengan APE barang bekas berupa kardus dan koran bekas dapat menjadi salah satu media untuk mengembangkan kreativitas anak.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu : “bagaimana peran guru dalam mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui alat permainan edukatif barang bekas di TK Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung?”. Merujuk pada Permendikbud 137 Tahun 2014 dan pendapat Utami Munandar, maka penilaian kreativitas anak TK/RA yang dimaksud adalah kelancaran meniru bentuk sesuai pola, menggunting dengan berbagai media berdasarkan bentuk, kelancaran dalam menempel sesuai pola yang di gunting.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang melibatkan guru dan anak di kelas B1, data yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumen analisis, Data di analisis secara Kualitatif dengan menggunakan cara reduksi data, display data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peran guru dalam mengembangkan kreativitas melalui alat permainan edukatif barang bekas sebagai berikut: 1). Menetapkan tema yang dipilih dalam kegiatan alat permainan edukatif barang bekas, 2). Menetapkan rancangan bahan dan alat yang diperlukan dalam kegiatan alat permainan edukatif barang bekas, 3). Menetapkan rancangan pengelompokkan dalam kegiatan, 4). Menetapkan rancangan langkah-langkah kegiatan, 5). Menetapkan rancangan penilaian kegiatan pengajaran dengan alat permainan edukatif barang bekas. Kelima langkah ini telah diterapkan oleh guru di Taman Kanak-kanak Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung dan dapat menjadi alternatif untuk mengembangkan kreativitas anak dalam kegiatan belajar di dalam kelas dan sangat cocok untuk menstimulasi potensi kreativitas.

Kata Kunci : Mengembangkan Kreativitas, APE Barang Bekas

MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٥﴾ إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٦﴾ فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ ﴿٧﴾

Artinya :“5).Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan,
6). Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan,7).Maka apabila kamu selesai
(dari suatu urusan),kerjakanlah dengan sungguh-sungguh urusan yang lain”.(QS. Al-
Insyirah : 5-7)¹



¹ Tim Penerbit, *Al Qur'an dan Terjemahnya*, (Depertemen Agama RI : Diponegoro, 2005), h. 478

PERSEMBAHAN

Teriring rasa tulus, ikhlas, dan syukur kepada Allah SWT, kupersembahkan karya yang sederhana ini sebagai tanda bakti dan cintaku kepada orang yang selalu memberi makna dalam hidupku, terutama untuk:

1. Ayahanda Anuar K dan Ibunda Amarila tercinta, yang telah mengasuh, merawat, mendidik dan membesarkan dengan kasih sayang serta dalam setiap sujud tahajudnya selalu mendo'akan keberhasilanku.
2. Adikku Herlina Elvisuna yang selalu membantu dan memberi motivasi, memberi semangat serta mendo'akan keberhasilanku.
3. Almamaterku Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang telah mendewasakanku dalam berpikir dan bertindak.



Bandar Lampung, 10 oktober 2018

Penulis

Rusmala Dewi
Npm 1411070207

RIWAYAT HIDUP

Rusmala Dewi, lahir di Mehanggin pada tanggal 22 Juni 1995, Penulis merupakan putri pertama dari dua bersaudara buah hati pasangan Ayahanda Anuar K dan Ibunda Amarila.

Sebelum masuk ke perguruan tinggi penulis mengawali pendidikan di SD Negeri Mehanggin Muaradua OKU Selatan, Sumatera Selatan tahun 2002, kemudian penulis melanjutkan pendidikan ke SMP Muhammadiyah 01 Muaradua OKU Selatan, Sumatera Selatan tahun 2008, lalu melanjutkan ke SMA Muhammadiyah 01 Muaradua OKU Selatan, Sumatera Selatan tahun 2011. Kemudian penulis melanjutkan S1 di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung tahun 2014.

Pada tahun yang sama 2014 penulis menjadi mahasiswa program S1 reguler Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Pendidikan Guru Raudhatul Athfal (PGRA) yang sekarang telah berubah menjadi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Raden Intan Lampung yang sekarang telah berubah menjadi Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan syukur kehadiran Allah SWT, berkat rahmat dan karunianya yang dilimpahkannya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Shalawat serta salam penulis haturkan kepada junjungan Nabi Agung Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat dan para pengikutnya.

Skripsi ini disusun guna memenuhi dan melengkapi salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana dalam ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung. Dalam penyusunan skripsi ini penulis menyadari masih banyak kekurangan dan kekeliruan, hal ini semata-mata karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman yang penulis miliki. Oleh karena itu penulis mempunyai banyak harapan semoga skripsi ini dapat menjadi alat penunjang dan ilmu pengetahuan bagi penulis dan pembaca umumnya.

Dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M. Pd, Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung
2. Dr. Hj. Meriyati, M. Pd Selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung. Dr.Hj. Romlah, M.Pd.I Sekertaris Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Prof.Dr.Wan Jamaluddin Z.,Ph.Ddan Dra. Uswatun Hasanah,M.Pd.I,Selaku Pembimbing I dan Pembimbing II yang telah memberikan waktu, arahan dan bimbingan dalam penyelesaian skripsi ini
4. Kepada Perpustakaan UIN Raden Intan Lampung serta seluruh staff yang telah meminjamkan buku guna keperluan ujian
5. Untuk sahabat seperjuanganku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan PIAUD Angkatan 2014 dan terkhusus untuk PIAUD kelas D yang telah berbagi suka cita selama 4 tahun ini.

6. Ibu Nanik Suharti,S.Pd. selaku kepala sekolah TK Sriwijaya yang telah menyediakan waktu dan fasilitas dalam rangka mengumpulkan data penelitian ini.
7. Kepada semua pihak yang berjasa membantu menyelesaikan penulisan skripsi ini baik secara langsung maupun tidak langsung

Semoga Allah SWT, Memberikan rahmat dan hidayahnya sebagai balasan atas bantuannya dan bimbingannya yang telah diberikan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Demikian skripsi ini penulis buat, semoga dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan umumnya para pembaca, atas bantuan dan partisipasinya semoga menjadi amal ibadah di Allah SWT dan mendapatkan balasan setimpal. Amin

Bandar Lampung,10 oktober 2018

Penulis,

Rusmala Dewi

1411070207



DAFTAR ISI

| | |
|---------------------------|------|
| HALAMAN JUDUL..... | i |
| ABSTRAK | ii |
| HALAMAN PERSETUJUAN | iii |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | iv |
| MOTTO..... | v |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | vi |
| RIWAYAT HIDUP..... | vii |
| KATA PENGANTAR..... | viii |
| DAFTAR ISI..... | ix |
| DAFTAR TABEL | xi |
| DAFTAR LAMPIRAN | xii |

BAB I PENDAHULUAN

| | |
|---------------------------------|----|
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Identifikasi Masalah..... | 10 |
| C. Batasan Masalah..... | 11 |
| D. Rumusan Masalah..... | 11 |
| E. Tujuan Penelitian | 11 |
| F. Manfaat penelitian..... | 11 |

BAB II LANDASAN TEORI

| | |
|---|----|
| A. Anak Usia Dini..... | 13 |
| 1. Pengertian pendidikan anak usia dini | 13 |
| 2. Karakteristik anak usia dini..... | 14 |
| 3. Tugas perkembangan masa kanak-kanak..... | 14 |
| 4. Prinsip pembelajaran anak usia dini | 15 |
| B. Guru dan Peran Guru | 15 |
| 1. Pengertian guru | 15 |
| 2. Pengertian peran guru..... | 16 |
| 3. Syarat-syarat menjadi guru | 17 |
| 4. Karakteristik guru | 19 |
| 5. Kompetensi yang harus di miliki seorang guru | 20 |
| C. Kreativitas Anak Usia Dini | 23 |
| 1. Pengertian kreativitas anak usia dini | 23 |
| 2. Pentingnya pengembangan kreativitas pada anak usia dini | 27 |
| 3. Ciri-ciri kreativitas anak usia dini..... | 28 |
| 4. Faktor dan kondisi yang mempengaruhi perkembangan kreativitas pada anak usia dini | 30 |
| D. Alat Permainan Edukatif Barang-barang Bekas | 33 |
| 1. Pengertian alat permainan edukatif | 33 |
| 2. Tujuan, fungsi dan alat kegunaan alat permainan edukatif | |

| | |
|--|----|
| barang-barang bekas..... | 36 |
| 3. Alat permainan edukatif barang-barang bekas berupa kardus dan koran | 41 |
| E. Penelitian Yang Relevan | 41 |
| F. Kerangka Berfikir | 43 |

BAB III METODE PENELITIAN

| | |
|--|----|
| A. Pendekatan dan jenis penelitian | 46 |
| B. Subjek dan objek penelitian | 47 |
| C. Teknik pengumpulan data | 48 |
| D. Teknik analisis data..... | 51 |
| E. Uji keabsahan..... | 53 |

BAB IV LAPORAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

| | |
|--|----|
| A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian..... | 54 |
| 1. Sejarah Singkat Taman Kanak-kanak Sriwijaya | 54 |
| 2. Letak Geografis | 54 |
| 3. Visi dan Misi | 55 |
| 4. Keadaan Guru dan Karyawan..... | 55 |
| 5. Data Jumlah Siswa | 56 |
| 6. Sarana dan Prasarana..... | 56 |
| B. Hasil Penelitian..... | 59 |
| C. Pembahasan | 66 |

BAB V KESIMPULAN, SARAN, DAN PENUTUP

| | |
|--------------------|----|
| A. Kesimpulan..... | 80 |
| B. Saran..... | 81 |
| C. Penutup | 81 |

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 1. Indikator Pencapaian Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Berdasarkan Permendikbud 137 Tahun 2014 | 6 |
| Tabel 2. Data Awal Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun..... | 7 |
| Tabel 3. Hasil Pra Survey Persentase Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Alat Permainan Edukatif di TK Sriwijaya..... | 8 |
| Tabel 4. Keadaan Guru dan Karyawan di Taman Kanak-kanak Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung..... | 52 |
| Tabel 5. Data Jumlah Siswa | 52 |
| Tabel 6. Gedung di TK Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung..... | 53 |
| Tabel 7. Hasil Observasi Akhir Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung | 63 |



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Kisi-kisi Observasi Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Alat Permainan Edukatif Barang Bekas di TK Sriwijaya
- Lampiran 2. Pedoman Observasi Peran Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Alat Permainan Edukatif Barang Bekas Di TK Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung
- Lampiran 3. Kerangka Wawancara dengan guru di TK Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung.
- Lampiran 4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) TK Sriwijaya
- Lampiran 5. Foto Kegiatan
- Lampiran 6. Surat Penelitian
- Lampiran 7. Surat Balasan Dari Sekolah
- Lampiran 8. Pengesahan Proposal Seminar
- Lampiran 9. ACC Cover Seminar Proposal
- Lampiran 10. Berita Acara Seminar Proposal



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini merupakan jenjang pendidikan dasar, sebagai peletak atau fondasi pembentukan karakter dan kepribadian anak. Proses pendidikan dan pembelajaran pada anak usia dini hendaknya dilakukan dengan tujuan membentuk konsep yang bermakna bagi anak melalui pengalaman nyata. Hanya pengalaman nyatalah yang memungkinkan anak menunjukkan aktivitas dan rasa ingin tahusecara optimal dan menempatkan posisi pendidik sebagai pendamping, pembimbing serta fasilitator bagi anak.²

Berdasarkan undang-undang sistem pendidikan nasional no.20 tahun 2003

BAB I ayat 14, menyatakan :

“pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal”³

Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa anak usia dini mengalami masa peka, dimana anak mulai sensitive untuk menerima berbagai upaya pengembangan seluruh potensi. Anak usia dini adalah individu yang sedang

²Mulaysa, *Manajemen PAUD* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2016), h. 12.

³Yuliani Nurani, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia* (Jakarta : Indeks, 2009), h. 6.

mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan karena anak usia dini sebagai golden age(usia emas) yaitu usia yang berharga dibanding usia selanjutnya.

Pendidikan prasekolah bertujuan untuk mengembangkan potensi sejak dini,sehingga mereka dapat berkembang secara wajar sebagai anak sesuai tingkat usia dan tugas perkembangannya,serta dalam bentuk pengenalan keimanan, ketaqwaan, hidup sehat,pengenalan kegiatan mandiri, nilai keindahan,peran demokrasi,peran sosial,atribut bangsa,dan lingkungan alam melalui kegiatan bermain yang menyenangkan.

Sebagaimana firman Allah dalam surat Al-Kahfi ayat 46 yang berbunyi sebagai berikut:

الْمَالِ وَالْبَنُونَ زِينَةُ الْحَيَاةِ الدُّنْيَا وَالْبَاقِيَاتُ الصَّالِحَاتُ خَيْرٌ عِنْدَ رَبِّكَ ثَوَابًا

وَأُخَيْرٌ مَّا
٤٦

Artinya : “Harta dan anak-anak adalah perhiasan kehidupan dunia tetapi amalan-amalan yang kekal lagi saleh adalah lebih baik pahalanya disisi Tuhan mu serta lebih baik untuk menjadi harapan”. (QS. Al-Kahfi : 46).⁴

⁴Tim penerbit ,*Al Qur'an dan terjemahnya*, Departemen Agama RI: diponegoro, 2005),h. 236.

Dengan demikian dapat kita pahami bahwa pada intinya anak usia dini merupakan masa yang sangat menentukan karakter dan kepribadian anak serta memiliki potensi yang masih harus dikembangkan.

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak.⁵

Guru adalah “unsur yang terpenting dalam proses pembelajaran yang berada dalam baris terdepan dalam mengarahkan siswa ke arah yang lebih baik. Berdasarkan pendapat nanang hanifah bahwa guru adalah “sebagai pendidik, pengajar, pemimpin, administrator, dan harus mampu melayani peserta didik yang dilandasi dengan kesadaran dan tanggung jawab secara optimal sehingga memberikan pengaruh yang positif terhadap perkembangan baik fisik maupun psikis.”⁶ Oleh sebab itu peran guru adalah penting dalam menciptakan

³ Yuliani Nurani Sugiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Indeks, 2013), h. 6.

⁶ Nanang Hanifah dan Cucu Suhana, *Konsep dan Strategi Pembelajaran* (Bandung: PT Refika Aditama, 2009), h. 106.

mengarahkan, mengatur suasana belajar yang menyenangkan serta memotivasi untuk mengembangkankreavitas anak.

Bagi guru dalam pelaksanaan pembelajaran lebih memberi kreatif pada anak-anak untuk melatih keberanian anak untuk lebih berkreasi dalam merancang suatu karya sesuai dengan imajinasinya sehingga muncul karya-karya baru yang unik sesuai tingkat perkembangan anak, dan kreativitas anak semakin meningkat. Barang-barang bekas merupakan salah satu media karena yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi ataupun informasi yang hendak disampaikan kepada anak didik guna mengembangkan kreativitasnya.

Menurut suratno, kreativitas adalah suatu aktivitas imajinatif yang memanifestasikan kecerdikan dan pikiran yang berdaya untuk menyelesaikan suatu persoalan dengan cara sendiri.

Untuk menumbuhkan kembangkan kreativitas tersebut, maka diperlukan suatu adanya stimulus dengan menggunakan media pembelajaran. Alat permainan edukatif merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam pembelajaran anak ditaman kanak-kanak sehingga anak-anak dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimilikikinya, yang diturunkandariayatberikutini:

بِاللَّهِ الَّذِي خَلَقَكُمْ مِنْ ضَعْفٍ ثُمَّ جَعَلَ مِنْ بَعْدِ ضَعْفٍ قُوَّةً ثُمَّ جَعَلَ مِنْ

بَعْدِ قُوَّةٍ ضَعْفًا مُشَبَّهًا بِخُلُقٍ مَا يَشَاءُ ۗ هُوَ الْعَلِيمُ الْقَدِيرُ ﴿٥٤﴾

Artinya: Allah, Dialah yang menciptakan kamu dari keadaan lemah, kemudian Dia menjadikan (kamu) sesudah kuat itu lemah (kembali) dan beruban. Dia menciptakan apa yang dikehendaki-Nya dan Dialah yang Maha mengetahui lagi Maha Kuasa. (QS.Ar-Rum Ayat 54).⁷

Dalam ayat ini Allah SWT memberitahukan tentang luasnya ilmu-Nya, besarnya kemampuan-Nya dan sempurnanya hikmah-Nya, imasa itu Dia menciptakan manusia dari keadaan lemah, yakni tahapan pertama penciptaannya.

Gardener dalam yeni rachmawati salah satu pengembangan multiple intelligence adalah kreativitas, dalam multiple intelligence termasuk kedalam kecerdasan visual spasial yang berkaitan dengan kemampuan menangkap warna, arah dan ruang.⁸ Zaman sekarang ini kurang banyak orang yang mempunyai kreativitas, hal ini dapat dilihat dari banyaknya orang-orang yang suka meniru karya milik orang lain, tidak menghasilkan karya sendiri yang original. Keadaan tersebut dikarenakan kurangnya stimulus sejak usia dini. Anak-anak usia dini ditaman kanak-kanak Sriwijaya pada khususnya kurang mengembangkan kreativitas.

Anak yang kreatif menghabiskan sebagian waktu bermain untuk menciptakan sesuatu yang orisinil dari mainan-mainnan dan alat bermain, sedangkan individu yang tidak kreatif mengikuti bentuk yang sudah dibuat oleh orang lain. Individu yang

⁷Departemen Agama RI, *Al-qur'andan Terjemah*, (Jakarta: Pustaka Al-Hanan, 2010), h. 410

⁸Yeni Rachmawati, *Upaya Meningkatkan Kreativitas anak* (Jakarta: Bulan Bintang, 2013), h. 78.

kreatif lebih banyak membuat permainan dengan apa yang muncul dalam pikirannya. Individu akan terus bermain sehingga akan muncul hasil kreativitasnya.

Menurut Andang Ismail, alat permainan edukatif (APE) adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan, cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, serta bergaul dengan lingkungan, juga bermanfaat untuk menguatkan dan menerampilkannya anggota badan si anak, mengembangkan kepribadian anak.⁹

Dengan demikian seorang yang bermain dengan permainannya akan menambah kreativitas dirinya sendiri, semakin banyak permainan yang dimunculkan semakin tinggi kreativitas. Untuk dapat mengembangkan kreativitas anak perlu diberikan alat permainan yang sesuai dengan usia anak dan dapat merangsang kreativitas anak.

Barang-barang bekas merupakan barang yang tidak berguna atau tidak dipakai lagi, kemudian diolah kembali agar menghasilkan karya. Dengan kata lain barang-barang bekas adalah benda-benda yang pernah dipakai, namun kegunaannya dapat dimanfaatkan namun tidak sama seperti benda yang baru.

Dalam kegiatan bermain untuk mengembangkan kreativitas anak penggunaan barang bekas misalnya dari kardus dan koran bekas. Dari kardus misalnya, anak diminta menempel atau pola gambar rambu lalu lintas yang sudah dibuat. Kemudian dari koran anak diminta membuat bentuk topi pak petani.

⁹Andang Ismail, *Alat Peraga & APE* (Yogyakarta :Shibyan, 2011), h. 21.

Berdasarkan pendapat Utami Munandar tentang defenisi kreativitas yaitu kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan.¹⁰ Maka kesimpulannya mengembangkan kreativitas anak dengan APE barang-babring bekas berupa kardus dan koran bekas dapat menjadi salah satu media untuk mengembangkan kreativitas anak.

Tabel 1
Indikator tingkat pencapaian perkembangan kreativitas
anak usia 5-6 tahun berdasarkan permendikbud 137 tahun 2014

| Aspek Perkembangan | Indikator pencapaian perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun |
|--------------------------|---|
| Perkembangan Kreativitas | 1. Meniru bentuk 2. Menggunting sesuai pola 3. Menempel gambar dengan tepat 4. Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan |

Sumber : Permendikbud 137 tahun 2014¹¹

Berdasarkan hasil observasi penulis lakukan dapat terlihat bahwa dari 20 siswa rata-rata indikator pencapaiannya berkembang sangat baik (BSB) 0% dan berdasarkan hasil dari persentasi tersebut telah dijelaskan bahwa siswa yang belum berkembang (BB) ada tujuh persentase dengan hasil persentase 35%, Mulai Berkembang (MB) ada sebelas dengan persentase 55%, Berkembang sesuai harapan (BSH) ada dua siswa dengan hasil persentase 10%, Berkembang sangat baik (BSB)

¹⁰Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* (Jakarta : Rineka Cipta, 2009), h.6

¹¹Pemendikbud 137 Tahun 2014

tidak ada dengan hasil persentase 0%. Perkembangan kreativitas anak di TK Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung, khususnya dalam hal perkembangan Kreativitas anak.

Tabel 2
Data awal perkembangan kreativitas
anak usia 5-6 tahun di TK Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung

| No | Nama Anak | Indikator pencapaian | | | | KET |
|----|-----------|----------------------|-----|-----|-----|-----|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | |
| 1 | Aisah | BB | MB | BB | MB | BB |
| 2 | Al fatir | MB | BSH | BSH | BB | MB |
| 3 | Afan | MB | BB | MB | BSH | MB |
| 4 | Artha | BSH | BSH | MB | MB | BSH |
| 5 | Abel | BB | MB | BB | BB | BB |
| 6 | Azira | BSH | MB | MB | BB | MB |
| 7 | Cinta | BB | BB | MB | MB | BB |
| 8 | Fathan | BB | MB | MB | MB | MB |
| 9 | Faradila | BB | MB | MB | BB | BB |
| 10 | Gizhon | BSH | MB | MB | BB | MB |
| 11 | Maulido | BSH | BB | MB | BB | MB |
| 12 | Nova | BB | BB | BB | MB | BB |
| 13 | Nayla | MB | BB | MB | MB | MB |
| 14 | Nadya | MB | BB | BB | BB | BB |
| 15 | Raisya | BB | MB | BB | MB | MB |
| 16 | Sendi | MB | BSH | BSH | MB | BSH |
| 17 | Salsha | MB | BSH | MB | BB | MB |
| 18 | Salsabila | MB | MB | BB | MB | BB |
| 19 | Siti | MB | BSH | MB | BB | MB |
| 20 | Varel | MB | MB | BSH | BB | MB |

Sumber : Data Hasil Observasi perkembangan kreativitas anak kelompok B1 di TK Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung pada tanggal 9-10 Oktober 2017
Keterangan indikator pencapaian perkembangan kreativitas pada anak :

1. Kelancaran meniru bentuk sesuai pola
2. Menggunting dengan berbagai media berdasarkan bentuk
3. Kelancaran dalam menempel sesuai pola yang di gunting
4. Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan

Skor penilaian :

- a. BB (Belum berkembang) : Anak belum mampu melakukan sesuatu dengan indikator skor 50-59, mendapatkan bintang (*).
- b. MB (Mulai berkembang) : Anak sudah mampu melakukan kegiatan dengan bantuan orang lain indikator pencapaian skor 60-69, serta mendapatkan bintang (**).
- c. BSH (berkembang sesuai harapan) : Anak mampu melakukan kegiatan sendiri dengan skor 70-79, serta mendapatkan bintang (***)
- d. BSB (Berkembang sangat baik) : Anak mampu melakukan kegiatan sendiri secara konsisten, skor 80-100, serta mendapatkan bintang (****).¹²

Tabel 3
Hasil pra Survey persentase dalam mengembangkan kreativitas anak melalui alat permainan edukatif di TK Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung

| No | Kreteria | Jumlah Indikator | Hasil Persentasi |
|--------|----------|------------------|------------------|
| 1 | BB | 7 | 35% |
| 2 | MB | 11 | 55% |
| 3 | BSH | 2 | 10% |
| 4 | BSB | 0 | 0% |
| JUMLAH | | 20 | 100% |

Berdasarkan tabel hasil pra-survey diatas dapat terlihat bahwa dari 20 siswa rata-rata indikator pencapaiannya mulai berkembang (MB) dan berdasarkan hasil dari persentase tersebut telah dijelaskan bahwa dari 20 siswa yang belum berkembang (BB) ada tujuh siswa dengan persentase 35%, masih berkembang (MB) ada sebelas

¹²Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat, Pedoman Penilaian Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini, (Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2015), h.5

siswa dengan hasil persentase 55%,berkembang sesuai harapan(BSH) ada dua siswa dengan hasil persentase 10%,berkembang sangat baik (BSB) tidak ada dengan presentase 0%.

Hal tersebut terjadi karena pada saat proses pembelajaran berlangsung ada anak yang memperhatikan penjelasan dari guru dan ada juga yang tidak memperhatikan penjelasan dari guru. Sebagian besar tidak memperhatikan gurunya pada saat proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan alat permainan edukatif(APE) yang masih kurang sehingga pembelajaran lebih bersifat monoton. Beberapa masalah tersebut seharusnya dapat dijadiakn stimulasi yang tepat apabila diterapkan dengan baik.

Dengan mengembangkan kreativitas anak sejak dini melalui pemanfaatan alat permainan edukatif barang-barang bekas di TK Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung siswa lebih diutamakan belajar dalam kelas dan hanya mempunyai sedikit waktu untuk melakukan kegiatan di luar. Kenyataannya pada kelompok B1 TK Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung setiap hari anak hanya diberi tugas guru menggambar,mewarnai,dan menulis. Oleh karena itu,beranjak dari data ini mendorong penulis untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai bagaimana mengembangkan kreativitas anak melalui APE barang bekas di TK Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung.

B. Identifikasi Masalah

Sesuai dengan latar belakang diatas maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Rendahnya minat anak dalam pengembangan kreativitas

2. Dalam pembelajaran anak kurang aktif untuk melihat apa yang diajarkan oleh guru
3. Perkembangan kreativitas anak di TK Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung masih belum berkembang secara optimal, dari 20 anak di kelas ada 7 anak yang kreativitasnya belum berkembang.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini efektif dan dapat dikaji lebih mendalam maka diperlukan pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah :

1. Kreativitas yang diteliti hanya kreativitas pada anak usia TK yaitu usia 5-6 tahun.
2. Alat permainan edukatif (APE) dari kardus dan koran bekas

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan dikaji adalah “bagaimana peran guru dalam mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui alat permainan edukatif barang bekas di TK Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung ?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut : Untuk mengetahui peran guru dalam mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui alat permainan edukatif barang bekas di TK Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian ini mempunyai manfaat atau kegunaan dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat praktis

a. calon pendidik

Dapat menambah pengetahuan dan sumbangan pemikiran tentang cara mengembangkan kreativitas anak, khususnya menggunakan APE dari barang bekas.

b. Bagi anak

Memberi contoh kepada anak cara memanfaatkan barang bekas sebagai alat permainan, sehingga dapat mengembangkan kreativitas anak.

2. Manfaat Teoritis

Menurut Gordon dan Brown dalam Moeslichatoen kreativitas adalah kemampuan anak menciptakan gagasan baru asli dan imajinatif dan juga kemampuan dan juga kemampuan mengadaptasi gagasan baru dengan yang sudah dimiliki.

Supriadi dalam Rachmawati adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Tetapi kreativitas juga merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berpikir.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Anak Usia Dini

1. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Mulyasa dalam novan Ardy Wiyani mengatakan bahwa anak usia dini sebagai lompatan perkembangan. Anak usia dini memiliki rentang yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasannya tengah berlangsung luar biasa. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik dan berada pada masa proses perubahan berupa pertumbuhan, perkembangan, kematangan, dan penyempurnaan baik pada aspek jasmani maupun rohaninya yang berlangsung seumur hidup, bertahap, dan berkesinambungan.¹³

Pendidikan juga telah tercantum dalam Al Qur'an surat Al Mujadalah ayat 11 yaitu :



يَتَأْتِيهَا آيِنٌ ءَامَنُوهُ اِذَا قِيْلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوْهُ فِى الْمَجْلِسِ فَاَفْسَحُوْهُ يَفْسَحِ اللّٰهُ

لَكُمْ وَاِذَا قِيْلَ اَنْشُرُوْهُ فَاَنْشُرُوْهُ يَرْفَعِ اللّٰهُ اَيِنٌ ءَامَنُوْهُ مِنْكُمْ وَاَيِنٌ اُوْتُوْهُ

اَلْعِلْمِ دَرَجَاتٍ وَّاللّٰهُ بِمَا تَعْمَلُوْنَ خَبِيْرٌ ﴿١١﴾

¹³Novan Ardy Wiyani, *Konsep Dasar PAUD* (Yogyakarta:Gava Media, 2016), h. 98.

Artinya:wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, “berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” maka lapangkanlah,niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu,” maka berdirilah,niscaya Allah akan mengsnngkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah maha teliti apa yang kamu kerjakan.¹⁴

2. Karaktereristik Anak Usia Dini

Menurut Bredecam dan cople dalam buku Novan Ardy wiyani dan barnawi hakikat anak dini yaitu :

- a. anak bersifat unik
- b. Anak mengekpresikanprilaku secara relatif spontan
- c. Anak bersifat aktif danenergik
- d. Anak bersifat egosentris
- e. Anak memiliki rasa ingin tahuyang kuat dan antusias terhadap banyak hal.¹⁵

3. Tugas perkembangan masa kanak-kanak

Menurut triyon dalam moeslichatoen tugas –tugas perkembangan masa kanak-kanak awal yang harus dijalani anak taman kanak-kanak adalah sebagai berikut :

- a. Berkembang menjadi pribadi yang mandiri

¹⁴Tim penerbit,*Al Qur'an dan terjemahnya*, Departemen Agama RI: diponegoro, 2005),h.433

¹⁵Novan Ardy Wijani dan Barnawi, *Format PAUD* (Jogjakarta:Ar-ruzz Media, 2014), h.34

- b. Belajar memberi,berbagai dan memperoleh kasih sayang
- c. Belajar bergaul dengan anak lain
- d. Mengembangkan pengendalian diri

4. Prinsip Pembelajaran Anak Usia Dini

Menurut yus pembelajarn pada pendidikan anak usia dini dilaksanakan dengan menggunakan prinsip-prinsip sebagai berikut :

- a. Berorientasi pada kebutuhan anak
- b. Belajar sambil bermain
- c. Kegiatan belajar mengembangkan dimensi kecerdasan secara terpadu menggunakan pendekatan klasikal kelompok dan individu
- d. Lingkungan kondusif
- e. Menggunakan media dan sumberbelajar¹⁶

B. Guru dan Peran Guru



1. Pengertian guru

Guru adalah “seorang pendidik pembimbing, pelatih dan pengembangan kurikulum yang dapat menciptakan kondisi dan suasana belajar yang kondusif ,yaitu suasana belajar menyenangkan, menarik,memberi rasa aman,memberi ruang pada peserta didik untuk berpikir aktif,kreatif,dan inovatifdalam mengeksplorasikan kemampuan.

Guru merupakan unsur utama dalam keseluruhan proses pendidikan,khususnya di tingkat insitusional dan instruksional. Tanpa

¹⁶*Ibid*,h. 67

guru pendidikan hanya akan menjadi selogan muluk. Segala bentuk kebijakan dan program. Pada akhirnya akan di tentukan oleh kinerja pihak yang berada di garis terdepan, yaitu guru. Guru menjadi titik awal sentra dan awal dari semua pembangunan.¹⁷

Guru merupakan jabatan atau profesi yang memerlukan keahlian khusus sebagai guru. Tugas guru sebagai profesi meliputi mendidik, mengajar, melatih. Mendidik berarti meneruskan dan mengembangkan nilai-nilai hidup. Mengajar berarti meneruskan dan mengembangkan pengetahuan dan teknologi. Sedangkan melatih mengembangkan keterampilan-keterampilan pada anak.¹⁸

Dari beberapa pendapat pengertian di atas dapat penulis simpulkan bahwa guru adalah suatu upaya profesi yang sangat terhormat dan mulia. Guru mengabdikan diri dan berbakti untuk kecerdasan kehidupan bangsa dan meningkatkan kualitas manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia serta menguasai ilmu pengetahuan, teknologi dan seni dalam mewujudkan masyarakat maju, adil, dan makmur.

2. Pengertian peran guru

Peran guru merupakan beberapa sikap atau tindakan yang dimiliki guru dan diterapkan secara kondisional (sesuai waktu/situasi yang tepat) guna mendorong anak didik untuk terlihat aktif dalam proses pembelajaran. Secara spesifik menurut Yeni Rahmawati dan Euis Kurniati peran guru merupakan tokoh yang bermakna

¹⁷ Jamal Ma'mur Asmani, *Panduan Praktis Manajemen Guru PAUD*, (Yogyakarta : Diva Press, 2015), h.73-74

¹⁸ Usman Moh. Uzer, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung : PT Rosdakarya, 2013), h.6-7

dalam kehidupan anak. Guru memegang peran lebih penting dari sekadar pengajar, melainkan pendidik dalam arti yang sesungguhnya.¹⁹

Dengan gambaran tugas dan peran semacam ini, guru atau pendidik merupakan sosok yang seharusnya mempunyai banyak ilmu, mau mengamalkan dengan sungguh-sungguh ilmunya tersebut dalam proses pembelajaran.²⁰

Oleh karena itu tugas guru dapat disebut pendidik dan pemeliharaan peserta. Guru sebagai penanggung jawab disiplin peserta didik harus mengontrol setiap aktivitas peserta didik dalam menciptakan, mengarahkan, dan mengatur suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi untuk rasa ingin tahu anak pada saat kegiatan belajar mengajar.

3. Syarat-syarat menjadi guru

Untuk dapat melakukan tugas serta tanggung jawab, guru memerlukan syarat-syarat inilah yang akan membedakan antara guru dari manusia lain pada umumnya. Menurut Zuhairini, dkk bahwa persyaratan tersebut adalah sebagai berikut :

- a. Mempunyai ijazah formal
- b. Sehat jasmani dan rohani
- c. Berakhlak baik

¹⁹ Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia TK*, (Jakarta : Prenada Group, 2010), h.31

²⁰ *Ibid*, h.4

Mempunyai ijazah,yaitu guru harus memiliki ijazah yang selaras dengan jabatannya,dimana guru harus wajib berasal dari pendidikan keguruan yang dibutuhkan dengan memiliki ijazah sebagai bukti formal.sehat jasmani dan rohani juga merupakan syarat personal karena seorang guru dituntut untuk menjalankan tugasnya dengan sempurna dan baik dari segi kerohanian yang dinyatakan dengan keabsahan oleh seorang doktor.

Begitu pula dengan berakhlak yang baik,seorang guru dalam menjalankan tugasnya dijadikan sebagai teladan yang akan menjadi landasan para peserta didik untuk dapat mengambil pelajaran dan keteladanan. Oleh karenanya guru harus orang yang berakhlak baik.

Dalam mentranfer ilmu pengetahuan kepada peserta didik diperlukan pengetahuan atau kecakapan,keterampilan sebagai guru,tanpa ini semua tidak mungkin proses intraksi belajar mengajar akan kondusif. Disinilah kemampuan mutlak seorang guru diperlukan dalam melakukan tugasnya sebagai pendidik.

Tugas seorang guru dalam kegiatan belajar mengajar adalah mengajar secara sempit yang dapat diartikan sebagai proses penyampaian pengetahuan kepada peserta didik. Dalam pengertian ini cukup luas, mengajar mencakup segala kegiatan menciptakan situasi agar peserta didik dan lain sebagainya.

Menciptakan anak didik yang cerdas berprestasi bukan lah mudah, oleh karenanya seorang guru harus memiliki keahlian tersendiri dalam mengajar,begitu

banyak tugas seorang guru harus memiliki keahlian tersendiri dalam mengajar, begitu banyak tugas seorang guru sehingga harus memiliki kriteria berikut :

- a. Berpendidikan
- b. Sehat jasmani dan rohani
- c. Beriman dan bertaqwa
- d. Berbudi pekerti luhur
- e. Memiliki kemampuan dasar dan sikap, antara lain :
 1. Menguasai kurikulum yang berlaku
 2. Menguasai materi pelajaran
 3. Menguasai metode
 4. Menguasai teknik evaluasi
 5. Memiliki kemitraan terhadap tugasnya
 6. Displin



Dari syarat-syarat diatas dapat disimpulkan bahwa guru mengingat tugas sebagaiguru adalah yang berat tetapi mulai,maka dituntut syarat-syarat jasmani,rohani dan sifat-sifat lain yang diharapkan dapat menunjang untuk memikul tugas itu dengan sebaik-baiknya.

4. Karakteristik guru

Selain mempunyai syarat-syarat untuk menjadi seorang guru,guru juga mempunyai karakteristik sebagai berikut :

- a. Menunjukkan rasa cinta dan menghargai pada semua anak
- b. Dapat menunjukkan rasa percaya diri dan rasa nyaman pada anak
- c. Memiliki semangat untuk selalu mengembangkan pengetahuan dan pengaplikasiannya
- d. Mampu bertingkah laku sopan terhadap orang lain
- e. Mampu bekerja keras
- f. Bersedia menyediakan waktu tambahan untuk menyelesaikan tugas profesinya
- g. Tepat waktu
- h. Dapat menjaga rahasia²¹

Dari beberapa karakteristik diatas dapat kita pahami bahwa pandangan guru terhadap anak didik akan mempengaruhi kegiatan belajar guru dikelas. Perbedaan pandangan dalam memandang anak didik ini akan melahirkan pendekatan yang berbeda pula. Oleh karena itu, latar belakang pendidikan dan pengalaman mengajar adalah aspek yang mempengaruhi kompetensi seorang guru dibidang pendidikan dan pengajaran.

5. Kompetensi yang harus di miliki seorang guru

Menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia (WJS.Purwadarminta) yang dikutip oleh Usman Moh.Uzer kompetensi berarti (kewenangan) kekuasaan untuk menentukan atau memutuskan suatu hal. Pengertian dasar kompetensi (*competency*) yakni kemampuan atau kecapan.

Sedangkan guru dalam Undang-undang nomor 14 Tahun 2005 diartikan sebagai “pendidik profesional dengan utama mendidik, mengajar, membimbing,


²¹ Ade Dwi Utami, dkk, Modul *PLPG Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2013), h.11

mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini di jalur formal, pendidikan dasar dan pendidikan menengah”.²²

Berdasarkan pengertian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa kompetensi guru adalah adanya kecakapan, kemampuan, pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki oleh seorang pendidik, pengajar, membimbing peserta didik dalam proses belajar mengajar.

Ada empat macam kompetensi guru sebagaimana yang disebutkan dalam peraturan menteri pendidikan nasional republik indonesia nomor 16 tahun 2007 tentang standar kualifikasi dan kompetensi guru, standar kompetensi guru PAUD/TK/RA adalah sebagai berikut :

1. Kompetensi pedagogik yaitu merupakan dalam pengelolaan peserta didik yang meliputi :

- 
- a. Menguasai karakteristik peserta didik dari aspek fisik, moral, sosial, kultural, emosional, dan intelektual
 - b. Menguasai teori belajar dan prinsip pembelajaran yang mendidik
 - c. Mengembangkan kurikulum yang terkait dengan bidang pengembangan yang diampu
 - d. Menyelenggarakan kegiatan pengembangan yang mendidik
 - e. Memfasilitasi pengembangan potensi peserta didik

²² Tim Penyusun, *Undang-undang Nomor 14 tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen*, (Jakarta : Sinar Grafika, 2006), h.2

- f. Berkomunikasi secara efektif, empatik dan santun dengan peserta didik
- g. Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi
- h. Menyelenggarakan penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar
- i. Memanfaatkan hasil penilaian
- j. Melakukan tindakan reflektif untuk peningkatan kualitas

2. Kompetensi kepribadian

- a. Bertindak sesuai dengan norma agama, hukum, sosial, dan kebudayaan nasional
- b. Menampilkan diri sebagai pribadi yang jujur, berakhlak mulia, dan teladan bagi peserta didik dan masyarakat
- c. Menunjukkan etos kerja, tanggung jawab yang tinggi, dan rasa percaya diri
- d. Menjunjung tinggi kode etik profesi guru

3. Kompetensi Sosial

- a. Menguasai standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran/bidang pengembangan yang diampu
- b. Melakukan komunikasi secara efektif dan menyenangkan
- c. Bersikap inklusif, dan bertindak objektif
- d. Memiliki kemampuan menundukan dirinya dalam sistem nilai yang berlaku di masyarakat.

4. Kompetensi Profesional

- a. Mengembangkan materi pembelajaran yang diampu secara kreatif

- b. Mengembangkan keprofesionalan secara berkelanjutan dengan melakukan tindakan relatif
- c. Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk berkomunikasi dan mengembangkan diri.²³

C. Kreativitas Anak Usia Dini

1. Pengertian kreativitas anak usia dini

James j. Gallagher dalam Yeni Rachmawaty mengatakan bahwa “kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan atau produk yang baru, atau mengombinasikan antara keduanya yang akhirnya akan melekat pada dirinya”.²⁴

Dalam Islam terdapat ayat al-Qur'an yang menjelaskan pentingnya kreativitas anak usia dini, yaitu dalam surah an-Nahl ayat 78.



 وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ
 وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya : “Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, dan dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur”. (Q.S An-Nahl : 78).²⁵

Berdasarkan ayat di atas dapat dipahami bahwa manusia disuruh untuk belajar agar apa yang tidak diketahui menjadi tahu, maka di perlukan proses

²³ Jamal Ma'mur Asmani, *Op.Cit*, h.94-100

²⁴ Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Op.Cit*, h. 13

²⁵ Tim penerbit, *Al Qur'an dan terjemahnya*, Departemen Agama RI: diponegoro, 2005), h.220.

belajar. Dengan demikian belajar adalah proses seseorang memperoleh berbagai pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Sementara itu Supardi mengungkapkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada, dan merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berpikir yang ditandai oleh suksesi, diskontinuitas, diferensi, integrasi antara setiap tahap perkembangan.²⁶

Menurut Borron “Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru.” menurut Rogers mendefinisikan kreativitas sebagai proses munculnya hasil-hasil baru kedalam suatu tindakan.²⁷

Sedangkan menurut Utami Munandar kreativitas adalah suatu kemampuan umum untuk menciptakan suatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya.²⁸

Gordon & Browne menjelaskan “kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan gagasan baru yang imajinatif dan juga kemampuan mengadaptasi gagasan baru yang sudah ada.” Sedangkan menurut Gordon berpandangan bahwa

²⁶ Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Op. Cit.*, h.31

²⁷ Muhammad Ali dan Muhammad Asrori, *Psikologi Remaja*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012, h.41-42

²⁸ Utami Munandar, *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak* (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), h. 95.

“Kreativitas ialah berupa gagasan baru yang diciptakan seseorang atau merenovasi gagasan yang sudah ada menjadi lebih inovatif dan imajinatif.”²⁹

Hurlock menegaskan “Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru dan sebelumnya tidak dikenal pembuatannya”.³⁰

Menurut jinan dan warul mengungkapkan bahwa Pendidikan karakter sejak dini pada anak adalah langkah awal dari pembentukan karakter anak sehingga diperlukanya pendidikan sejak awal. Karakter yang ditanamkan sejak dini pada anak untuk menjadikan manusia memiliki kepribadian yang baik serta akhlaq yang mulia.³¹

Berkenaan dengan pengertian di atas ,parnes mengemukakan bahwa kemampuan kreatif dapat di bangkitkan melalui masalah yang memacu pada lima macam perilaku kreatif sebagai berikut :

- a. Kelancaran yaitu kemampuan mengemukakan ide-ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah
- b. Keluwesan yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide-ide guna memecahkan masalah di luar katagori yang biasa
- c. Keaslian yaitu kemampuan memberikan respon yang unik atau luar biasa

²⁹Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, jakarta :Kencana, 2011, h.114

³⁰Elizabet B. Hurlock , *Perkembangan Anak*, jakarta : Erlangga, h.4

³¹ Romlah. ”Pengaruh Motorik Halus dan Motorik Kasar terhadap Perkembangan Kreatifitas Anak Usia Dini”. Tadriss: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah. Vol.2 No2, Summer 2017

- d. Keterperincian yaitu kemampuan menyatakan pengarah ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan
- e. Kepekaan yaitu kepekaan menangkap dan menghasilkan masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi

Sementara itu Chaplin mengutarakan bahwa kreativitas adalah “kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam seni, atau dalam permesinan, atau dalam memecahkan masalah-masalah dengan metode baru”.³²

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu atau menghasilkan sesuatu yang baru kemampuan berpikir yang berguna untuk menjadi sesuatu yang bermakna kemudian anak dapat mengungkapkan pendapatnya melalui ide-ide, maka kreatif adalah proses belajar dan sesuatu yang bersifat unik dan bisa membuat seseorang merasa puas dengan hasil yang diciptakan untuk mendapatkan hasil yang optimal tentunya harus memiliki dorongan dan minat belajar dalam dirinya maupun dari orang sekitarnya.

2. Pentingnya pengembangan kreativitas pada anak usia dini

Menurut Munandar menekankan perlunya kreativitas sejak dini, disebabkan beberapa faktor dibawah ini :

- a. Kreativitas atau berfikir kreatif sebagai suatu kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian suatu masalah. Hal ini lah

³²Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia TK*, (Jakarta : Prenada Group, 2010), h.13-14

yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan. Disekolah yang masih menjadi fokus perhatian adalah penerimaan pengetahuan ingatan dan penalaran.

- b. Dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya. Perwujudan diri merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam hidup manusia sebagaimana yang dikembangkan oleh teori maslow. Kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya.
- c. Kreativitas memungkinkan manusia meningkat kualitas hidupnya secara individu kualitas hidup umat manusia.
- d. Bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat bagi diri pribadi dan lingkungannya,tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu.³³

Dalam proses pengembangan kreatifitas tersebut,wallas mengemukakan bahwa anak melalui 4 tahap,yaitu :



a. Persiapan

Pada tahap ini seseorang mempersiapkan diri untuk memecahkan masalah dengan belajar berfikir,mencari jawaban,bertanya ke pada orang dan sebagainya.

b. Inkubasi

Pada tahap ini dimana individu seakan-akan melepaskan diri untuk sementara dari masalah tersebut,dalam arti ia tidak memikirkan masalah secara sadar ,tetapi “mengeramkan” dalam alam pra-sadar.

³³Utami Munandar,*Ibid*,.h.36

c. Humnasi

Pada tahap ini timbulnya insirasi atau gagasan baru beserta proses-proses psikologi yang mengawali dan mengikuti munculnya insipirasi atau gagasan baru

d. Verifikasi

Tahap ini adalah tahap dimana ide kreasi baru tersebut harus diuji terhadap realita,pada tahap ini proses pemikiran kreatif di ikuti olehpemikiran kritis.³⁴

3. Ciri-ciri kreativitas anak usia dini

Upaya menciptakan iklim yang kondusif bagi perkembangan kreativitas yang hanya mungkindilakukan jika kita memahami terlebih dahulu sifat-sifat kemampuan kreatif dan lingkungan yang turut mempengaruhi.

Sedangkan menurut supriadi mengatakan bahwa ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan menjadi dua kategori yaitu kognitif dan non kognitif. Ciri kognitif diantaranya orisinalitas,fleksibilitas,kelancaran,dan elaborasi. Sedangkan ciri non kognitif diantaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif. Kedua ciri-ciri ini samapenting,kecerdasan yang tidak ditunjang dengan kepribadian kreatif tidak menghasilkan apapun.³⁵

Selanjutnya anak yang kreatif ditandai dengan beberapa karakteristik,di antaranya adalah sebagai berikut :

³⁴*Ibid*,.h.39

³⁵Yeni rachmawati,*Op.Cit*,h.15

- a. Antusias
- b. Banyak akal
- c. Berpikir terbuka
- d. Cakap
- e. Giat dan rajin
- f. Ingin tahu
- g. Idealis
- h. Dinamis
- i. Bersikap spontan ³⁶

Menurut Piers Adam yang di kutip oleh Muhammad Asrori bahwa karakteristik anak yang memiliki kreativitas adalah :

- a. Bebas dalam mengambil keputusan
- b. Memilikidorongan yang tinggi
- c. Memiliki rasa ingin tahu yang besar
- d. Menerima diri sendiri
- e. Memiliki intuisi yang tinggi
- f. Penuh percaya diri
- g. Cenderung tertarik kepada hal-hal yang kompleks
- h. Memiliki kemandirian yang tinggi
- i. memiliki ketekunan yang tinggi
- j. cenderung tidak puas terhadap kemampuan ³⁷

Menurut Utami Munandar menyebutkan bahwa ciri-ciri karakteristik kreativitas antaranya:

- a. Selalui ingin tahu
- b. Memiliki inisiatif
- c. Peka atau perasa
- d. Energik dan ulet
- e. Percaya kepada diri sendiri
- f. Memiliki rasa keindahan
- g. Penuh dengan imajinasi
- h. Berani menyatakan pendapat
- i. Senang mencari pengalaman baru
- j. Memiliki ketekunan yang tinggi ³⁸

³⁶Utami Munandar,*Ibid*,h.16-17.

³⁷Muhammad asrori,*psikologi pembelajaran*,(Bandung:Wacana Prima,2008),h.72.

³⁸Utami Munandar,*Op.Cit.* h. 50

Dari beberapa pendapat diatas dapat penulis simpukan bahwa bermacam-macam kepribadian kreatif,oleh karena itu peranpenting seorang guru untuk membimbing serta turut membantu anak dalam menyimbangkan perkembangan kepribadian melalui pemanfaatan alat permainan edukatif barang-barang bekas sehingga anak bisa kreatif dan berkembang secara optimal tidak hanya berkembang pada kognitif tetapi juga berkembang pada kreativitasnya.

4. Faktor dan kondisi yang mempengaruhi perkembangan kreativitas pada anak usia dini

Setiap anak memiliki potensi kreatif yang berbeda-beda dan dalam bidang yang berbeda. Potensi ini perlu dirangsang sejak dini agar dapatdiwujudkan. Untuk itu diperlukan pendorong baikdari luar lingkungan atau dari individu sendiri sehingga tercipta kondisi lingkungan yang dapat memupuk kreativitas anak. Hurloc menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas yaitu :

- a. Jenis kelamin anak laki-laki menunjukkan kreativitas lebih besar dari pada anak perempuan terutama setelah berlakunya masa kanak-kanak. Hal ini disebabkan oleh perbedaan perlakuan terhadap anak laki-lakidan perempuan,karena anak laki-laki di beri kesempatan untuk lebih mandiri.
- b. Status sosial ekonomi. Anak yang berasal dari kelompok sosial yang lebih tinggi cenderung mempunyai kreativitas yang lebih tinggi karena sebagian besar di didik secara demokratis oleh orangtuanya maka akan mempermudah anak mengembangkan minat dan kegiatan yang di pilihnya. Sedangkan anak

yang berasal dari kelompok sosial ekonomi rendah, sebagian besar di asuh secara otoriter dan hanya mendapatkan sedikit dorongan serta kesempatan mengembangkan dirinya.

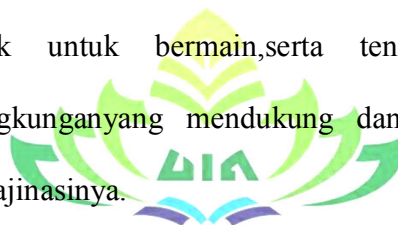
- c. Urutan kelahiran. Anak yang dilahirkan ditengah, lahir di belakang, dan anak tunggal lebih kreatif daripada anak pertama. Umumnya anak yang lahir pertama lebih di tekan untuk menyesuaikan dirinya dengan keinginan orang tuanya. Anak tengah lebih jadi penurut karena anak tengah mempunyai saudara kandung sehingga diberi kesempatan untuk mengembangkan individunya.
- d. Intelegensi. Anak yang lebih pandai lebih menuju kreativitas yang lebih tinggi dibandingkan anak yang kurang pandai, anak yang pandai lebih banyak memiliki ide-ide atau gagasan baru untuk menghadapi konflik dalam situasi sosial dan mampu menghadapinya.
- e. Lingkungan kota versus lingkungan pedesaan. Anak yang berasal dari lingkungan kota cenderung lebih kreatif daripada anak yang berasal dari lingkungan desa. Hal ini disebabkan lingkungan desa kurang memberi stimulus bagi perkembangan kreativitas anak.
- f. Urutan keluarga. Anak yang berasal dari keluarga kecil cenderung lebih kreatif daripada keluarga besar. Dan keluarga besar cara mendidik anak

otoriter dan kondisi sosial ekonomi yang kurang menguntungkan maka akan mempengaruhi perkembangan kreativitasnya.³⁹

Sebaliknya beberapa kondisi yang menghambat kreativitas anak menurut Hurlock adalah :

- a. Kegagalan merangsang kreativitas
- b. Ketidakmampuan mendeteksi kreativitas pada waktu yang tepat
- c. Sikap sosial yang tidak menguntungkan bagi kreativitas
- d. Kondisi rumah yang tidak menguntungkan
- e. Kondisi sekolah yang tidak menguntungkan.
- f. Melamun berlebihan⁴⁰

Dari beberapa faktor dan kondisi yang mempengaruhi kreativitas tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa kreativitas anak dapat dikembangkan dengan cara memberikan waktu, dorongan, semangat, serta sarana yang tepat dan memberikan waktu yang banyak untuk bermain, serta tentunya tidak lepas dari dorongan orang tua lingkungan yang mendukung dan memberikan kesempatan untuk memperkaya imajinasinya.



D. Alat Permainan Edukatif Barang Bekas

1. Pengertian Alat Permainan Edukatif

Menurut andang ismail, APE adalah “sesuatu kegiatan yang sangat menyenangkan, cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir serta bergaul dengan

³⁹Elizabeth B.Hurlock, *Perkembangan Anak* Jilid edisi ke enam(Jakarta:Erlangga, 1978),h.8-9.

⁴⁰*Ibid.* h. 27-30

lingkungan, juga bermanfaat untuk menguatkan dan menerampilkannya anggota badan si anak, mengembangkan kepribadian anak.⁴¹

Sedangkan menurut Suryadi mengatakan bahwa “alat permainan edukatif adalah alat yang dirancang khusus sebagai alat untuk bantu belajar dan dapat mengoptimalkan perkembangan anak, disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangan”. Adapun menurut Mayke Sugianto mengemukakan bahwa alat permainan edukatif (APE) adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan.⁴²

Direktorat PAUD mendefinisikan alat permainan edukatif sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.⁴³

Dengan demikian bermain di perkenankan dalam ajaran Islam, karena diperlukan dalam kehidupan manusia untuk memperoleh kesenangan. Kegiatan bermain tidak terikat pada waktu tertentu kapan saja dikehendaki dapat dilakukan. Akan tetapi Islam juga memberikan petunjuk agar umat Islam tidak melalaikan diri taat kepada Allah atau menyia-nyiaikan waktu akibat asyik bermain hanya untuk memperoleh kesenangan semata. Keadaan ini seperti dalam Al-Quran sebagai berikut :

⁴¹Andang Ismail, *alat peraga dan APE*, (Yogyakarta: Shibyan, 2011) h. 21.

⁴²Novan Ardy Wijani dan Barnawi, *Op.Cit.* h. 149

⁴³Novan Ardy Wijani dan Barnawi, *Op.Cit.* h. 150

وَإِذَا رَأَوْهُ تَجْرَةً أَوْ لَهْوًا أَنْفَضُوا إِلَيْهَا وَتَرَكُوكَ قَائِمًا قُلْ مَا عِنْدَ اللَّهِ خَيْرٌ مِّنْ

اللَّهُوَ مِّنَ التَّجَرَّةِ وَاللَّهُ خَيْرٌ لِّلرَّزِقِينَ ﴿١١﴾

Artinya : Dan apabila mereka melihat perniagaan atau permainan, mereka bubar untuk menuju kepadanya dan mereka tinggalkan kamu sedangkan berdi (berkhotbah). Katakanlah : “ apa yang di sisi Allah lebih baik pemberi rezki. (Al-jumu’ah : 11)⁴⁴

Sementara itu menurut M. Fadlillah “alat permainan edukatif ialah segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai sarana bermain yang segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai sarana bermain yang sekaligus bermanfaat bagi perkembangan anak. Menurut Mayke sebagaimana dikutip Badru Zaman “alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan.⁴⁵

Menurut M. Fadlillah, APE mempunyai ciri-ciri sebagai berikut :

- a. Dapat digunakan dalam berbagai cara, maksudnya dapat dimainkan dengan bermacam tujuan, manfaat dan menjadikan bermacam-macam bentuk.
- b. Ditujukan terutama untuk anak usia prasekolah dan berfungsi mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan serta motorik anak
- c. Segi keamanan sangat diperhatikan baik dari bentuk maupun penggunaan cat
- d. Membuat anak terlibat secara aktif.

⁴⁴Tim penerbit, *Al Qur'an dan terjemahnya*, Departemen Agama RI: diponegoro, 2005), h. 443.

⁴⁵M. Fadlillah, *Bermai dan Permainan AUD* (Jakarta: Kencana, 2017), h. 56

e. Dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas⁴⁶

Dari pendapat di atas dapat penulis simpulkan bahwa alat permainan edukatif adalah alat permainan atau media yang dirancang khusus untuk kepentingan yang bisa merangsang pikiran serta dapat mendorong proses pembelajaran yang mengembangkan seluruh kemampuan anakserta salah satu alat untuk menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak.

Sementara itu barang-barang bekas salah satu APE yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi ataupun informasi yang hendak disampaikan kepada anak didik guna mengembangkan kreativitasnya. Menurut Sardiman Arief “barang bekas adalah suatu barang tidak berguna atau dipakai, kemudian diolah kembali agar menjadi suatu karya yang bermutu”.⁴⁷

Dalam kehidupan sehari-hari barang bekas sering ditemukan di sekitar lingkungan rumah. Barang bekas atau di sebut juga bahan-bahan sisa merupakan barang yang sudah tidak dipakai sehingga dibuang, seperti kardus dan koran bekas.

Dari pendapat di atas dapat penulis simpulkan bahwa APE barang bekas yaitu semua bentuk alat permainan edukatif yang dirancang khusus dengan menggunakan barang bekas dengan tujuan untuk merangsang dan mendorong proses pembelajaran yang mengembangkan seluruh kemampuan anak untuk belajar secara optimal yang berimplikasi lanjut pada pemberian pengalaman

⁴⁶*Ibid.*, h. 67.

⁴⁷Sardiman Arief, *Media Pembelajaran Edukatif* (Jakarta : Raja Grafindo, 2005), h. 31.

pendidikan atau pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik kepada anak.

2. Tujuan, fungsi dan kegunaan alat permainan edukatif barang bekas

Penggunaan APE barang bekas dalam kegiatan belajar mengajar memiliki fungsi, tujuan dan keragaman ataupun manfaatnya. Adanya berbagai APE barang bekas pada intinya diarahkan untuk mencapai tujuan-tujuan sebagai berikut :

- a. Memberikan kesenangan pada anak dalam bermain. Alat bermain yang dirancang secara khusus anak akan merasa senang dalam melakukan aktivitas belajar, kemungkinan anak untuk belajar di waktu kecil lebih besar daripada ketika dewasa sehingga di turunkan dalam hadits sebagai berikut :

الْعِلْمُ فِي الصَّغَرِ كَالنَّقْشِ فِي الْحَجَرِ

"Belajar di waktu kecil seperti lukisan di atas batu".(H.R. Al-Baihaqi dan Ath-Thabrani).

- b. Memperjelas materi yang disampaikan oleh guru
- c. Memberi motivasi dan merangsang anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan.⁴⁸

Menurut Badru Zaman, dkk syarat-syarat APE barang bekas yang baik, harus mengandung unsur-unsur berikut :

- a. Unsur multiguna. APE barang bekas sebaiknya berfungsi banyak untuk meningkatkan berbagai aspek perkembangan anak

⁴⁸Novan Ardy Wiyani dan Barnawi, *Op. Cit*, h.151-152.

- b. Unsur edukatif, kesesuaian barang bekas dengan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan atau program kegiatan belajar yang telah ditetapkan
- c. Unsur teknik, keamanan alat peraga harus aman dan tidak membahayakan pengguna.
- d. Unsur personal. Alat peraga harus sesuai dengan tingkat kemampuan anak. Maksudnya adalah sesuai dengan usia dan tahap perkembangannya.⁴⁹

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan memanfaatkan APE barang bekas selain untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki anak, juga anak pun mampu bereksperimen dengan membentuk sesuatu sesuai dengan imajinasi dan anak akan merasa senang dengan kegiatan belajarnya bahwa belajar tidak lagi dianggap membosankan tetapi menyenangkan dengan adanya alat permainan edukatif sehingga dari itu anak dapat mengembangkan kreativitas yang dimilikinya.



Sementara itu fungsi APE barang bekas, yaitu :⁵⁰

- a. Membantu anak didik melakukan berbagai jenis kegiatan pendidikan yang sesuai dengan minat anak dan tahap perkembangannya.
- b. Menciptakan situasi belajar atau bermain yang menyenangkan bagi anak untuk melakukan berbagai kegiatan dan bermain juga hendaknya tidak sampai

⁴⁹Badru Zaman, dkk, *Media dan Sumber Belajar TK* (Jakarta : Universitas Terbuka, 2007), h. 6.

⁵⁰Agung Triharso, *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Gramedia, 2013), h.23.

melupakan kewajiban lain hingga tidak mengerjakannya, sebagaimana Rasulullah bersabda :

إِخْرَصْ عَلَى مَا يَنْفَعُكَ وَاسْتَعِذْ بِاللَّهِ وَلَا تَعْجِزْ

"Bersemangatlah dalam mengerjakan yang mendatangkan manfaat bagimu, dan mintalah pertolongan kepada Allah, dan janganlah kamu berjiwa lemah".(H.R. Muslim).

- c. Mengembangkan berbagai alternatif media sederhana yang kreatif dan berkesinambungan sedemikian rupa sehingga mampu membantu anak-anak didik tumbuh dan berkembang menjadi pribadi yang kritis, kreatif, mandiri (otonom), dan peduli terhadap orang lain dan lingkungan.
- d. Membangun komunikasi berbasis kreatif. Pencapaian tujuan ini melibatkan anak sedini mungkin dalam pengembangan dan penggunaan media sederhana dari barang bekas dan peralatan sederhana untuk mengembangkan keterampilan sesuai dengan usia dan mata pelajaran yang dipelajarinya.
- e. Dengan cara demikian guru mencoba memperkenalkan kepada anak sendiri mungkin pada kondisi dan potensi lingkungannya. Di samping itu juga kegiatan ini bisa memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan eksplorasi diberbagai bidang yang menyangkut pengetahuan, minat dan bakat melalui pengembangan media sederhana yang dibuatnya.

- f. Membantu anak didik dalam kaitannya dengan pembentukan prilaku dan pengembangan kemampuan dasar.
- g. Membantu guru dalam penggunaan berbagai tehnik pelaksanaan kegiatan pendidikan yang lebih sesuai, menarik dan efektif bagi anak didik.

Menurut Andang Ismail APE barang bekas yang digunakan dalam proses pendidikan memiliki banyak kegunaan, sebagai berikut :⁵¹

- a. Dapat memilih konsentrasi anak
- b. Dapat menambah kesegaran dalam mengajar
- c. Dapat membangkitkan emosi anak
- d. Dapat menambah daya pengertian dan ingatan anak
- e. Dapat mengatasi masalah keterbatasan waktu tempat dan bahasa.

Dari pendapat di atas APE barang bekas dalam proses belajar anak dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar. APE yang sesuai dengan perkembangan anak akan memberikan perasaan senang dan aman serta merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak.

3. Macam-macam Barang Bekas

Sebagai pendidik yang professional yang kreatif, kita harus mampu memanfaatkan berbagai hal yang di gunakan untuk mendukung pembelajaran, termasuk bias memanfaatkan berbagai bahan bekas, seperti :

- a. Botol plastik menjadi jenis sampah yang banyak di temukan ,botol plastik ini bisa menjadi suatu alat permainan edukatif yang menarik.

⁵¹Andang Ismail, *Education Games* (Yogyakarta : Pro-U Media, 2009), h.113-116

- b. Kaleng susu yang tidak ada isinya lagi, kemudian di bersihkan dan dijadikan alat permainan edukatif seperti alat komunikasi.
- c. Tutup botol minuman sebagai media hitung. Misalnya lemparkan tutup botol ke lantai,lalu akan tampak tutup botol yang terjatuh dengan posisi seperti ada yang terlihat gambarnya dan tidak terlihat gambarnya.
- d. Kardus yang sudah tidak terpakai lagi ini bisa di jadikan alat permainan yang menarik seperti mobil-mobilan,rumah-rumahan,dan alat untuk lalu lintas.
- e. Koran bekas ini bias di gunakan untuk membuat alat permainan edukatif seperti topipak petani,membuat bunga.
- f. Aqua gelas yang sudah tidak ada airnya lagi kemudian di jadikan alat permainan edukatif barang bekas seperti boneka,tempat pensil.⁵²

4. Alat Permainan Edukatif Barang Bekas berupa kardus dan koran

Alat permainan edukatif barang bekas pemanfatannya berupa kardus . kardus merupakan pelindung barang yang ada didalam kardus agar barang yang didalamnya bisa terlindungi. Kardus sering terbuang sia-sia dan tidak di manfaatkan secara optimal.

Cara pemanfaatan sebelumnya kardus dibersihkan dari kotoran atau debu yang menempel. Lalu di gunting sesuai karya yang mau di buat ,sehingga dapat

⁵² Kak Muksin,*Yuk Membuat Alat Peraga Edukatif dari Barang bekas* (Yogyakarta : DIVA Pres,2015), h.14

digunakan untuk membuat kreasi aplikasi dengan menempelkan gambar ke kardus yang sudah tersedia.

Kemudian koran merupakan suatu alat yang bisa buat permainan yang terbuat dari koran bekas. Penggunaan tersebut koran yang sudah tidak terpakai lagi. Menurut kamus besar bahasa indonesia, penggunaan alat permainan edukatif dari koran bekas ini dapat dilakukan dengan melipat berbagai kertas koran menjadi topi pak petani.

E. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yusnani (2017) yang berjudul mengembangkan kreativitas anak melalui permainan melipat kertas origami ditaman kanak-kanak mekar jaya Kec. Bengkunt belimbing pesisir barat, menyatakan bahwa hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan mengembangkan kreativitas anak melalui permainan melipat kertas origami mengalami peningkatan di setiap siklusnya, dengan demikian permainan melipat kertas origami dapat meningkatkan kreativitas anak ditaman kanak-kanak mekar jaya Kec. Bengkunt Belimbing Pesisir Barat.

Selain itu penelitian yang telah dilakukan oleh warsini (2012) yang berjudul peran guru untuk meningkatkan kepercayaan diri anak ditaman kanak-kanak Permata Karang Anyar Jati Agung Lampung Selatan menyatakan bahwa peran guru dapat meningkatkan kepercayaan diri anak usia dini di TK Permata Karang Anyar Jati Agung Lampung Selatan.

Sementara itu penelitian yang telah dilakukan oleh nurwiyah (2016) yang berjudul pengaruh pemanfaatan alat permainan edukatif terhadap perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun, menyatakan bahwa dengan APE dapat mengembangkan kreativitas anak tersebut terlihat bahwa setiap siklusnya mengalami peningkatan.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Ismi Yunitasari (2017) yang berjudul Pengaruh Alat Permainan Edukatif (APE) Bahan alam terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini, menyatakan perkembangan kreativitas anak dapat meningkat dengan menggunakan alat permainan edukatif (APE) bahan alam.

Adapun penelitian yang telah dilakukan oleh Silya Hazdalina (2017) yang berjudul upaya meningkatkan kreativitas peserta didik melalui alat permainan edukatif (APE) kardus di PAUD Pusikam Cukuh Balak Kabupaten Tanggamus menyatakan bahwa dengan APE (kardus) dapat meningkatkan kreativitas anak tersebut terlihat bahwa setiap siklusnya mengalami peningkatan.

Dari beberapa penelitian yang relevan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa perbedaannya dengan peneliti bahwasannya peneliti mengembangkan kreativitas anak melalui alat permainan edukatif (APE) barang bekas dan perkembangannya kreativitas anak melalui alat permainan edukatif barang bekas telah berkembang secara optimal terlihat saat pembelajaran berlangsung di dalam kelas.

F. Kerangka Berfikir

Kerangka berpikir merupakan suatu konsep yang berisikan hubungan hipotesis antara variabel terikat dalam memberi jawaban sementara terhadap masalah yang sedang di teliti. Dalam penelitian ini kerangka berpikir adalah konsep pola pemikiran atau variabel bebas yaitu APE barang bekas berupa kardus dan koran bekas terhadap variabel terikat yaitu pengembangan kreativitas anak TK Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung.

Dalam rangka mengembangkan kreativitas anakusia 5-6 tahun. Alat permainan yang mampu menstimulus berbagai aspek pertumbuhan dan perkembangan AUD seperti pertumbuhan fisik motorik, perkembangan kognitif,bahasa,sosial-emosionl,seni dan spiritual diperlukan. Hal ini tentunya alat permainan yang syarat mengandung nilai edukatif,murah,dan mudah diperoleh dilingkungan sekitar.

Secara aplikatif,pemanfaatan barang bekas khusus yang diteliti berupa cangkang telur dan botol plastik dengan kuat mampu mengembangkan kreativitas anak sebab ketika anak mengolah barang bekas menjadi sebuah mainan yang disenanginya sebenarnya proses kreatif dan imajinatif tumbuh dan terbangun dalam diri.

Ketika mendesain menjadi sebuah mainan,anak diberikan kesempatan luas mengekspresikan berbagai perasaan maupun ide-ide yang cemerlang tentang berbagai hal yang dimilikinya,sehingga diberikan keleluasaan menjelajah ke alam imajinasi

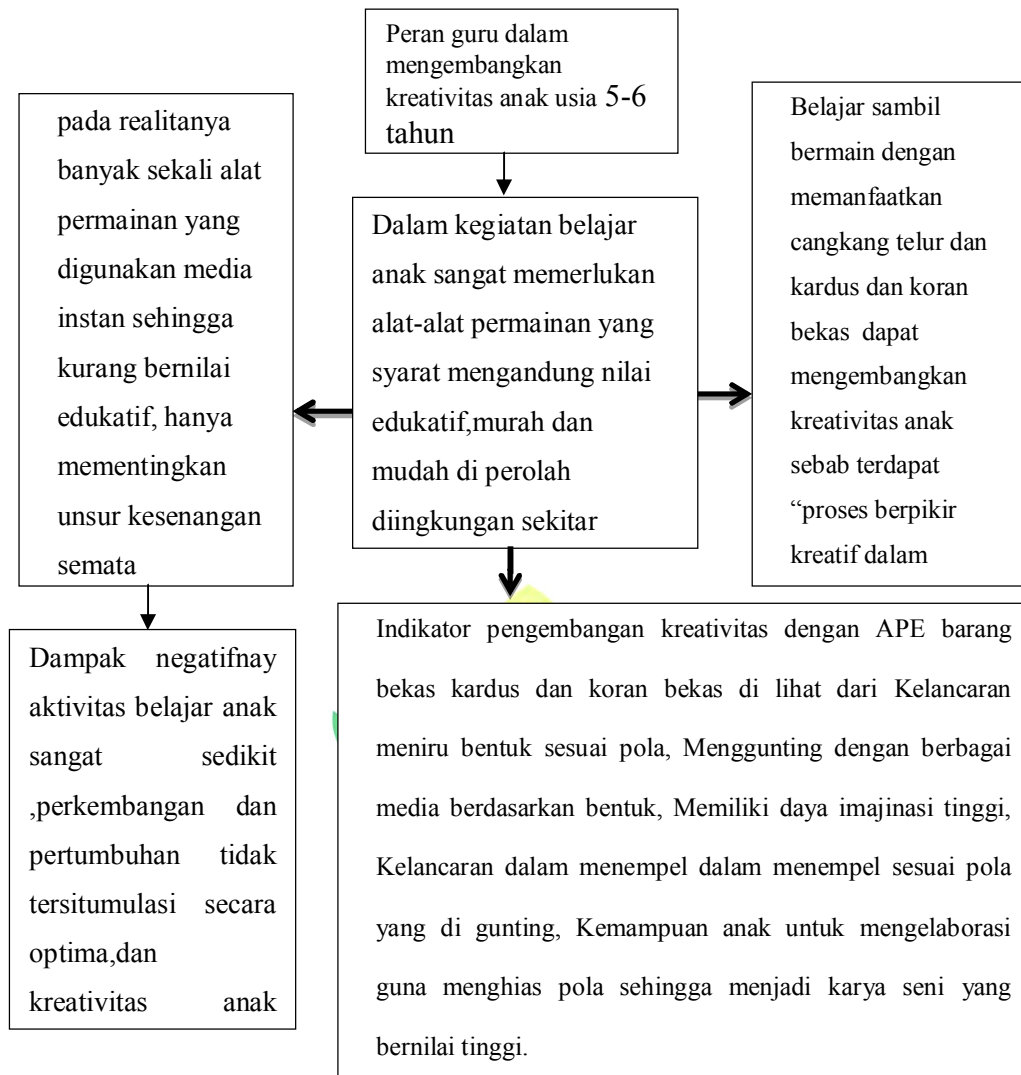
yang tidak terbatas, akibat mampu merangsang perkembangan kreativitas alaminya yang sangat luas.

Dalam membuat bentuk mainan dari barang bekas ini pula, anak pasti akan menghadapi berbagai kendala berupa kesalahan ataupun kegagalan, namun justru dari itulah ide kreativitas anak semakin terasah. Anak akan terpacu untuk belajar dan terus belajar dari kesalahan/kegagalan yang sebelumnya dia alami serta anak tidak pantang menyerah dalam menemukan bentuk mainan yang diinginkannya.

Dengan demikian, pembelajaran dengan memanfaatkan barang bekas berupa kardus dan koran bekas mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada anak kemudian dapat memelihara lingkungan melalui pengembangan media sederhana yang dibuatnya. Berikut bagan kerangka pikirnya.



**Gambar :
Kerangka Berfikir**



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Secara umum “metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”.⁵³Jenis penelitian ini merupakan penelitian lapangan yang bersifat deskriptif kualitatif yaitu suatu penelitian yang dilakukan dalam kehidupan sebenarnya. Sedangkan jenis analisis yang digunakan adalah bersifat kualitatif (*Qualitative Research*) adalah suatu penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi dan pemikiran orang secara individual maupun kelompok.⁵⁴

Menurut John W. Creswell yang dikutip oleh Hamid Patilima, penelitian kualitatif adalah : “sebuah proses penyelidikan untuk memahami masalah sosial berdasarkan pada penciptaan gambar holistic yang dibentuk dengan kata-kata, melaporkan pandangan informas secara terperinci dan disusun dalam sebuah latar ilmiah”.⁵⁵Selanjutnya, Bogdan dan Taylor, mendefinisikan penelitian kualitatif adalah “prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan pelaku yang di amati”.⁵⁶

⁵³Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2008), h. 3.

⁵⁴Nana Syaodih Sukma Dinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Rosdakarya, 2005), h.221.

⁵⁵ Hamid Pattilima. *Metode penelitian kualitatif* (Badung : Alfabeta, 2005), h. 56.

⁵⁶*Ibid*, h. 58

Adapun jenis penelitian ini adalah konsepsi penelitian deskriptif. Metode deskriptif adalah suatu metode penelitian dalam suatu peristiwa pada masa sekarang. Dimana penulis berusaha menggambarkan dan menginterpretasi obyek sesuai dengan apa adanya, penelitian ini mempunyai tujuan utama, yaitu menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik obyek atau subyek yang diteliti. Adapun peristiwa atau kejadian yang dimaksud dalam penelitian kali ini adalah peran guru dalam mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui alat permainan edukatif barang bekas.

B. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian adalah sesuatu, baik orang, benda atau lembaga (organisasi), yang sifat keadaannya (atributnya) akan diteliti. Dengan kata lain subjek penelitian adalah sesuatu yang didalam dirinya melekat atau terkandung objek penelitian. Sedangkan objek penelitian adalah sifat keadaan (*atributes*) dari sesuatu benda, orang atau keadaan, yang menjadi pusat perhatian atau sasaran penelitian.

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek dan sumber data utama adalah guru (pendidik) TK Sriwijaya yang berjumlah 4 orang. Sedangkan sumber data lainnya adalah semua pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran yaitu peserta didik TK Sriwijaya dan orang tua atau wali murid. Sedangkan yang menjadi objek penelitian adalah tentang peran guru dalam mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui alat permainan edukatif barang-barang bekas di TK Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung.

C. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian ini, di gunakan beberapa alat pengumpulan data yang umum dilakukan dalam penelitian yang bersifat kualitatif-deskriptif yaitu melalui observasi, wawancara dan studi dokumentasi.

1. Observasi

Banyak pendapat mengenai teori observasi. Sutrisno hadi menyatakan bahwa sebagai metode ilmiah observasi biasa diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan dengan sistematis fenomena-fenomena yang diselidiki. Jadi, maksud metode observasi yaitu suatu cara yang digunakan oleh penelitian dalam rangka mencari dan mengumpulkan data dengan jalan pengamatan dan pencatatan unsur-unsur yang di teliti secara sistematis saat di lapangan.

Metode observasi ada dua macam, yaitu observasi partisipan dan observasi non-partisipan, yaitu mengamati dari dekat aktivitas pembelajaran di TK terutama dalam peran guru dalam mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui alat permainan edukatif barang bekas, melihat proses pembelajaran, metode yang digunakan serta media dan peralat yang berkenaan dengan mengembangkan kreativitas anak.

2. Interview (Wawancara)

Wawancara adalah proses tanya-jawab dalam penelitian yang berlangsung secara lisan dimana dua orang atau lebih bertatap muka mendengarkan secara langsung informasi-informasi atau keterangan-keterangan.⁵⁷

Pedoman wawancara adalah wawancara digunakan untuk mengingat interview mengenai aspek-aspek apa yang harus dibahas, juga menjadi daftar pengecek (check list) apakah aspek-spek yang relevan tersebut telah dibahas atau dinyatakan. Dengan pedoman demikian si pewawancara harus memikirkan bagaimana pertanyaan tersebut akan dijabarkan secara konkrit dalam kalimat tanya, sekaligus menyesuaikan pertanyaan dalam konteks aktual saat wawancara berlangsung.⁵⁸

Wawancara penelitian ini hanya ditujukan kepada Kepala sekolah, guru serta staf-staf yang ada di TK Sriwijaya, sementara anak-anak tidak dilibatkan dalam wawancara dengan pertimbangan anak-anak masih sulit melaksanakan proses tanya-jawab dengan peneliti. Wawancara yang dilakukan secara formal dan nonformal agar didapatkan informasi yang akurat.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang tidak langsung ditujukan pada subjek penelitian, namun melalui dokumen. Dokumen yang digunakan dapat berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, agenda dan lain

⁵⁷Cholid Narbuko dan H. Abu Achmadi, *Metodelogi Penelitian* (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), h. 83.

⁵⁸Bungin, B., *Penelitian Kualitatif* (Jakarta: Prenada Media Group, 2007), h.3.

sebagainya.⁵⁹Metode pengumpulan data melalui dokumentasi berupa data tertulis atau tercetak tentang fakta-fakta yang akan dijadikan sebagai bukti fisik penelitian. Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu.

Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif. Hasil penelitian dari observasi dan wawancara akan lebih kredibel dan dapat dipercaya karena didukung oleh sejarah pribadi kehidupan di masa kecil, di sekolah dan autobiografi. Hasil penelitian juga akan lebih meyakinkan apabila didukung oleh foto-foto atau karya tulis akademik dan seni yang telah ada.

Adapun dokumen yang diperlukan dalam penelitian ini adalah data tertulis tentang: sejarah TK Sriwijaya, letak geografis TK Sriwijaya, struktur organisasi sekolah, sarana dan prasarana sekolah, peralatan pembelajaran, media pembelajaran, keadaan guru dan anak-anak dan media yang digunakan untuk pengembangan kreativitas tingkat TK kelompok B1, serta laporan-laporan perkembangan *kreativitas* anak.

⁵⁹M. Iqbal Hasan, *Pokok-pokok materi Metodologi dan Aplikasinya*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2002), h.87.

D. Teknik Analisis Data

Menurut Miles dan Faisal analisis data dilakukan selama pengumpulan data di lapangan dan setelah semua data terkumpul dengan teknik analisis model interaktif. Untuk dapat memberikan gambaran data hasil penelitian maka dapat dilakukan prosedur sebagai berikut.⁶⁰

1. Reduksi data (*data reduction*)

Reduksi data merupakan proses pemilahan, pemusatan, pemerhatian, pengabstraksian dan pengtransformasian data kasar dari lapangan. Proses ini berlangsung selama penelitian dilakukan, dari awal sampai akhir penelitian.

Data yang terkumpul sangat banyak dan kompleks, serta masih tercampur aduk, sehingga perlu reduksi. Reduksi data merupakan aktifitas memilih data. Data yang dianggap relevan dan penting adalah yang berkaitan dengan peran guru dalam mengembangkan kreativitas anak 5-6 tahun melalui alat permainan edukatif barang-barang bekas di TK Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung. Data yang tidak terkait dengan permasalahan tidak dimasukkan.

2. Penyajian data (*display data*)

Display data adalah kegiatan menyajikan data inti/pokok, sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih jelas dan tajam mengenai hasil pengamatan, wawancara, serta dokumentasi. Display data dalam penelitian ini dengan cara menyajikan data inti/pokok yang mencakup hasil keseluruhan penelitian yang telah dilakukan peneliti tentang peran guru dalam mengembangkan kreativitas

⁶⁰Bungin, B., *Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2010), h.3

anakusia 5-6 tahun melalui alat permainan edukatif barang bekas di TK Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung.

Bentuk penyajian data adalah teks naratif (pengungkapan secara tertulis/kata-kata). Hal ini sesuai dengan masalah penelitian yang diteliti yang bersifat deskriptif. Display data memiliki tujuan untuk memudahkan dalam mendeskripsikan suatu peristiwa, sehingga memudahkan untuk mengambil suatu kesimpulan.

3. Menarik kesimpulan (*Verivication*)

Data yang telah dideskripsikan secara naratif, kemudian disimpulkan secara sistematis, sehingga diperoleh makna data dalam bentuk tafsiran dan argumentasi. Kesimpulan harus selalu diverifikasi selama penelitian berlangsung, maksudnya sebelum pada kesimpulan akhir, peneliti harus bisa membedakan antara informasi yang bersifat *emic* dan *etic*.

Dalam menarik kesimpulan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan cara berfikir induktif untuk mengumpulkan bukti-bukti yang beranjak dari sifat-sifat khusus yang kemudian ditarik kesimpulan yang bersifat umum, seperti yang diungkapkan oleh Sutrisno Hadibahwa berfikir induktif adalah berangkat dari fakta-fakta khusus, peristiwa-peristiwa yang kongkrit, lalu ditarik kesimpulan yang bersifat umum.

E. Uji Keabsahan

Agar

hasil penelitian mempertanggungjawabkan makadikembangkan tata cara untuk mempertanggungjawabkan keabsahan hasil penelitian, karena tidak mungkin melakukan pengecekan terhadap instrument penelitian yang diperankan oleh peneliti itu sendiri, maka yang akan diperiksa adalah keabsahan datanya.

Uji keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan uji kredibilitas, uji kredibilitas data atau kepercayaan terhadap hasil penelitian dalam penelitian ini menggunakan teknik triangulasi. Pemeriksaan keabsahan data diterapkan dalam membuktikan hasil penelitian dengan kenyataan yang ada dalam lapangan.

Teknik keabsahan data dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik triangulasi. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau teknik pemeriksaan data ini memanfaatkan sesuatu yang lain untuk keperluan pengecekan atau membandingkan triangulasi dengan sumber data.⁶¹

Dalam penelitian ini, digunakan teknik triangulasi sumber yang dicapai dengan jalan membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara.

⁶¹Moloeng, Lexy, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT. Rosdakarya, 2008), h. 330-331.

BAB IV

LAPORAN HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Tempat Penelitian

1. Sejarah Singkat Taman Kanak-Kanak Sriwijaya

Tk Sriwijaya didirikan pada tahun 14 April 1984 pada tahun pertama Tk Sriwijaya yang berlokasi Jl. Pulau Tegal No. 15 Sukarame Bandar Lampung, gedung Tk Sriwijaya terdiri dari 4 kelas dan 1 (satu) ruangan kanto,kamar mandi/WC. Pada tahun 1984 sampai sekarang dibawah pimpinan ketua yayasan Drs.Ic.B.Priharto dengan kepala sekolah Nanik Suharti S.Pd

Pada tahun pelajaran yang sedang berjalan saat ini (2018-2019) Tk Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung yang dipimpin oleh kepala sekolah Nanik Surharti S.Pd telah memiliki 4 kelas yang pertama kelas A yang berjumlah 20 orang yang kedua kelas B1 berjumlah 20 dan B2 berjumlah 20 yang terakhir B3 berjumlah 34 anak usia dini dengan fasilitas lengkap dan disertakan seorang pendidik berjumlah 7 orang.

2. Letak Geografis

Taman kanak-kanak Sriwijaya Sukarame Kota Bandar Lampung diprovinsi lampung. Kendaraan umum untuk anak Tk Sriwijaya Sukarame Bandar Lamampung adalah naik motor dan mobil.

- a. Jarak sekolah dengan ibukota provinsi lampung kecamatan adalah 2km
- b. Jarak sekolah dengan ibukota provinsi (Bandar Lampug) adalah 10km

- c. Transpotasi yang digunakan: Kendaraan umum jasa ojek dan kendaraan pribadi.
- d. Lahan dan lingkungan sekolah aman dan tidak berada didaerah konflik
- e. Letak bangunan sekolah berada dilingkungan komplek perumahan

3. Visi dan Misi

➤ Visi Sekolah

Menjadikan Tk Sriwijaya berprestasi, bertakwa, berbudaya, berpendidikan dan berahlak mulia.

➤ Misi Sekolah

1. Meningkatkan prestasi kerja guna sesuai tuntunan fungsionalisme yang dilandasi semangat beragama
2. Meningkatkan kegiatan keagamaan bagi warga sekolah.
3. Menciptakan prestasi didik berilmu pengetahuan dan berahlak mulia.
4. Menanamkan kerjasama dan terciptanya lingkungan yang kondusif masyarakat dan orang tua.

4. Keadaan Guru

Taman Kanak-kanak Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung dibina oleh tenaga pengajar yang berjumlah 7 orang. Adapun keadaan guru atau karyawan tersebut dapat dilihat dalam tabel dibawah ini :

Tabel 4

Kedadaan Guru di Taman Kanak-kanak Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung

| No | Nama Guru | Pendidikan Terakhir | Tugas Pembahas |
|----|----------------------|---------------------|----------------|
| 1 | Nanik Suharti S.pd | SI. PAUD | Kepala Sekolah |
| 2 | Rowiyah S.pd | SI.PAUD | Guru Kelas |
| 3 | Wartini S.pd | SI.PAI | Guru Kelas |
| 4 | Indri Mulyani S.pd | SI.PAUD | Guru Kelas |
| 5 | Sukarni S.pd | SI.PAUD | Guru Kelas |
| 6 | Salunah S.pd | SI.PAUD | Guru Kelas |
| 7 | Tika Fitriana S.pd.i | SI.B.INGGRIS | Guru Kelas |

Sumber: Dokumen TK Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung

5. Data Jumlah Siswa

Data jumlah siswa di Taman Kanak-kanak Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung. Adapun jumlah siswa dari tahun ke tahun dapat dilihat dalam tabel dibawah ini :

Tabel 5
Data Jumlah Siswa Dari Tahun 2014 sampai 2018
Tahun Pembelajaran

| 2013/2014 | | | 2014/2015 | | | 2015/2016 | | | 2016/2017 | | | 2017/2018 | | |
|-----------|----|---------|-----------|----|---------|-----------|----|---------|-----------|----|---------|-----------|----|---------|
| L | P | JM H | L | P | JM H | L | P | JM H | L | P | JM H | L | P | JM H |
| 60 | 66 | 12 6 | 71 | 73 | 14 4 | 46 | 46 | 92 | 65 | 51 | 12 6 | 52 | 62 | 11 4 |

Sumber : Dokumentasi Data Peserta Didik Tk Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung

6. Sarana Dan Prasarana

Sarana dan Perasarana merupakan salah satu hal yang paling penting untuk menunjang peroses pembelajaran yang ada di sekolah. sehinga bukan hanya mementingkan metode startegi yang digunakan, atau media yang digunakan tetapi

sebagai seorang pendidik yang mempunyai fungsi sebagai motivasi dan fasilitator, juga perlu memperhatikan sarana dan prasarana yang akan membuat anak merasa nyaman ketika proses pembelajaran berlangsung.

a. Sarana Gedung

Tabel 6
Gedung di TK Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung

| Nama Ruangan | Keterangan | |
|-----------------------------------|------------|-------------------------|
| | Jumlah | Luas/M ² |
| Ruang Kelas | | 6 |
| Ruang Kepala Sekolah/Ruang PAUD | | |
| Ruang Guru | | |
| Ruang Perpustakaan | | |
| Ruang Bermain | | 6 |
| Ruang Penerimaan Tangan untuk KBM | | |
| Ruang Kamar Mandi / Wc | | |
| Ruang Pakir | | |
| Jumlah | | 100M² |

Sumber : Dokumen Sarana dan prasarana Tk Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung

b. Fasilitas Belajar

1. Ruang kelas

- a. Meja dan kursi murid : 100% lengkap
- b. Meja dan kursi guru : 100% lengkap
- c. Lemari kelas : 100% lengkap Loker
- d. penyimpanan perlengkapan belajar anak : 100% lengkap

- e. Papan tulis besar : 100% lengkap
2. Ruang Kantor
- a. Lemari guru : ada / ~~tidak ada~~
- b. Meja dan Kursi : ada / ~~tidak ada~~
- c. Papan data : ada / ~~tidak ada~~
3. Ruang Dapur
- a. Alat Masak dan Penyimpanaan : ada / ~~tidak ada~~
- b. Alat Makan dan Minum : ada / ~~tidak ada~~
- c. Ruang UKS : ada / ~~tidak ada~~
- 1) Lemari obat dan obat-obatan : ada / ~~tidak ada~~
- 2) Timbangan dan alat ukur tinggi badan : ada / ~~tidak ada~~
- 3) Tempat tidur : ada / ~~tidak ada~~
- c. Alat Peraga Pendidikan dan alat bermain didalam kelas**
1. Boneka-boneka : ada / ~~tidak ada~~
2. Binatang-binatang tiruan : ada / ~~tidak ada~~
3. Perabot rumah tangga (bentuk kecil) : ada / ~~tidak ada~~
4. Perabot kamar makan : ada / ~~tidak ada~~
5. Perabot kamar tidur : ada / ~~tidak ada~~
6. Tanaman dalam pot : ada / ~~tidak ada~~
7. Alat-alat pengetahuan alam : ada / ~~tidak ada~~
8. Buku-buku cerita bergambar : ada / ~~tidak ada~~
9. Buku perpustakaan untuk anak-anak : ada / ~~tidak ada~~

- | | | |
|--|---|----------------------------|
| 10. Boneka-boneka untuk sandiwara | : | ada / tidak ada |
| 11. Alat-alat untuk prakarya | : | ada / tidak ada |
| 12. Alat-alat untuk pendidikan | : | ada / tidak ada |
| 13. Gambar-gambar pakaian adat dan patung-patung | : | ada / tidak ada |

d. Alat peraga pendidikan dan alat bermain di luar kelas

- | | | |
|-----------------|---|----------------------------|
| 1. Ayunan | : | ada / tidak ada |
| 2. Jungkitan | : | ada / tidak ada |
| 3. Papan titian | : | ada / tidak ada |
| 4. Papan luncur | : | ada / tidak ada |

Berdasarkan data diatas, sarana dan prasarana yang dimiliki oleh Tk Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung bisa digolongkan cukup lengkap, guna menunjang proses pembelajaran. jadi baik dari sarana gedung, fasilitas belajar dan penunjang yang sudah hampir memadai ini diharapkan dapat menimalisir hambatan dalam proses belajar mengajar.

B. Hasil Penelitian

Pada bab ini peneliti akan membahas mengenai pengolahan data dan analisis data yang diolah dan dianalisis dalam bab ini merupakan data kualitatif yang diperoleh melalui observasi dan interview pada guru mengenai peran guru dalam mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui alat permainan edukatif barang bekas di TK Sukarame Bandar Lampung

Penelitian ini menggunakan dokumentasi sebagai alat yang mendukung untuk melengkapi data yang peneliti tidak temukan saat observasi dan wawancara.

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 14 Mei sampai 14 Juni 2018 di Taman Kanak-kanak Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung dapat diketahui bahwa jumlah peserta didik dalam kelas B1 ada 20 anak 8 diantaranya laki-laki, dan 12 perempuan.

Kegiatan Alat Permainan Edukatif Barang Bekas dilakukan di dalam kelas untuk meningkatkan Kreativitas anak kelas B1 Taman Kanak-kanak Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung, dan ternyata menghasilkan perkembangan Kreativitas yang cukup baik. Berikut ini penyajian peneliti pembahasan dan analisis data sebagai langkah selanjutnya dalam menarik kesimpulan, sebagai berikut :

1. Menetapkan tema yang di pilih dalam kegiatan alat permainan edukatif barang bekas

Hasil observasi yang dilakukan di Taman Kanak-kanak Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung, merupakan langkah awal dalam kegiatan alat permainan edukatif barang bekas yaitu dengan pemilihan tema dalam membuat perencanaan menetapkan tujuan dan tema yang akan di capai oleh anak. Setelah guru menetapkan tujuan yang akan dicapai oleh anak, lalu guru akan menyusun dan menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran untuk mengembangkannya kreativitas anak dengan menentukan tema yang dipilih dan sebagai penilaian proses perkembangan anak.⁶²

Hal ini senada dengan hasil wawancara kepada salah seorang guru di kelas B1 di Taman Kanak-kanak Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung, yang bernama Indri Mulyani, bahwa kegiatan awal guru lebih awal menetapkan atau menentukan tema

⁶² Hasil Observasi Penelitian di Taman Kanak-Kanak Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung, Tanggal 16-31 Mei 2018.

yang akan di capai oleh anak dalam melaksanakan kegiatan mengembangkan kreativitas anak melalui alat permainan edukatif barang bekas.⁶³

2. Menetapkan rancangan bahan dan alat yang diperlukan dalam kegiatan alat permainan edukatif barang bekas

Hasil observasi di Taman Kanak-kanak Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung guru telah menetapkan dan memilih bentuk alat permainan edukatif dari barang bekas. Barang bekas yang akan digunakan dalam pembelajaran yaitu barang bekas dari kardus dan koran. Dalam proses kegiatan pembelajaran guru harus menjelaskan kegiatan tersebut dari awal sampai akhir. Seperti dalam kegiatan menempel bentuk rambu lalu lintas, membuat topi pak petani, membuat pancing, melipat dan menjahit baju pada kegiatan ini guru telah menjelaskan kegiatan menempel bentuk rambu lalu lintas dengan menggunakan kardus bekas, lem, gunting, kertas berwarna, membuat topi pak petani dengan menggunakan koran bekas, karton, lem, membuat pancing menggunakan kardus bekas, lidi, benang, dan melipat dan menjahit baju menggunakan koran bekas, benang.

Proses kegiatannya adalah pertama, guru menyediakan peralatan yang digunakan dalam kegiatan ini seperti kardus bekas, gunting, lem, kertas berwarna, koran bekas, karton, lidi, benang.

Sebelum anak-anak mencoba kegiatan ini, terlebih dahulu guru mencontohkan menempel bentuk rambu lalu lintas, membuat topi pak petani, membuat pancing, dan

⁶³ Hasil Wawancara Penelitian di Taman Kanak-Kanak Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung, Tanggal 16 Mei 2018

melipat dan menjahit dari langkah pertama sampai akhir,tujuannya agar anak dapat mengerti dan anak dapat mengerjakan tugas dengan baik. Setelah guru selesai mencontohkan kegiatan lalu anak akan mempraktikkan secara langsung.⁶⁴

Hal ini senada dengan hasil wawancara terhadap salah satu guru yang ada di Taman Kanak-kanak Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung,dapat diketahui bahwa guru telah menyediakan media/bahan yang menarik perhatian untuk mendukung selama kegiatan yang di lakukan dalam mengembangkan kreativitas anak melalui alat permainan edukatif barang bekas.⁶⁵

Hasil observasi dan wawancarayang telah dilakukan peneliti maka dapat di simpulkan bahwa guru telah menggunakan APE atau media yang menarik perhatian anak terlihat saat pembelajaran berlangsung dan anak tidak cepat merasa bosan.

3. Menetapkan rancangan pengelompokkan dalam kegiatan

Hasil observasi yang telah dilakukan di Taman Kanak-kanak Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung yaitu membagi anak bebrapa kelompok yaitu dengan cara pengelolaan tempat duduk dan ruang. Anak dibagi menjadi tiga kelompok. Kelompok pertamadiberinama kelompok pisang. Kelompok kedua mangga,dan kelompok ketiga pepaya. Ketiga kelompok tersebut melakukan kegiatan sesuai

⁶⁴ Hasil Wawancara Penelitian di Taman Kanak-Kanak Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung, Tanggal 16-31 Mei 2018.

⁶⁵ Hasil Wawancara Penelitian di Taman Kanak-Kanak Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung, Tanggal 18 Mei 2018.

dengan yang telah ibu telah contohkan dan sesauidengan tema pada saat itu dalam mengembangkan kreativitas melalui alat permainan edukatif barang bekas.⁶⁶

Hasil observasi dan wawancara yang penulis dapatkan dengan mekakuakn pembagian kelompok,dapat membantu mempermudah guru dalam penyampaian dalam pembelajaran kegitan di dalam kelas mau pun diluar kelas.⁶⁷

4. Menetapkan rancangan langkah-langkah kegiatan

Hasil obserasi yang dilakukan oleh peneliti di Taman Kanak-kanak Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung bahwa guru telah memberikan kesempatan kepada anak untuk latihan selama melaksanakan suatu kegiatan seperti menempel bentuk rambu lalu lintas,membuat topi pak petani,membuat pancing dan melipat dan menjahit baju, dengan perkembangan kreativitas yang di peroleh dalam melaksanakan kegiatan seperti anak dapat meniru bentuk,menggunting sesuai pola,menempel gambar denagn tepat dan melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan.⁶⁸

Hal ini senada dengan wawancara peneliti terhadap salah satu guru di Taman Kanak-kanak Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung bahwa pendidik harus selalu kreatif dalam membuat alat permainan edukatif di dalam kelas agar anak tidak mudah merasa bosandan jenuh dalam mengikuti kegiatan pembelajaran guna untuk mengembangakn kreativitas anak yaitu dengan meniru bentuk,menggunting sesuai

⁶⁶ Hasil Wawancara Penelitian di Taman Kanak-Kanak Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung, Tanggal 16-31 Mei 2018.

⁶⁷ Hasil Wawancara Peneliti di Taman Kanak-Kanak Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung, Tanggal 21 Mei 2018

⁶⁸ Hasil Wawancara Penelitian di Taman Kanak-kanak Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung, Tanggal 16-31 Mei 2018.

pola,menempel gambar dengan tepat dan melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan. Kegiatan tersebut dapat dilakukan untuk melatih perkembangan kreativitas.⁶⁹

5. Menetapkan rancangan penilaian kegiatan pengajaran dengan alat permainan edukatif barang bekas

Pada langkah kelima atau terakhir dengan kegiatan alat permainan edukatif barang bekas yakni guru memberikan penilaian terhadap hasil dari pada pelaksanaan kegiatan dalam mengembangkan kreativitas kepada peserta didik. Dalam melakukan penelitian,guru menggunakan lembar observasi terhadap indikator perkembangan kreativitas anak.

Hasil observasi penelitian di Taman Kanak-kanak Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung guru telah memberikan penilaian terhadap hasil dari pada pelaksanaan pengajaran dengan alat permainan edukatif barang bekas kepada peserta didik sebagai peran guru dalam mengembangkan kreativitas anak. Dalam melakukan penelitian guru menggunakan lembar observasi terhadap indikator perkembangan kreativitas anak. Penilaian yang dilakukan guru di Taman Kanak-kanak Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung ialah dengan menceklist hasil dari kegiatan anak. Misalnya dalam kegiatan menempel rambu lalu lintas, membuat topi pak petani,membuat pancingan,melipat dan menjahit baju,ada keterangan anak Belum Berkembang (BB),Mulai Berkembang (MB),Berkembang Sesuai Harapan (BSH),dan Berkembang

⁶⁹ Hasil Wawancara Penelitian di Taman Kanak-kanak Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung, Tanggal 24 Mei 2018

Sangat Baik (BSB). Dapat guru lihat ketika anak mengerjakan kegiatan menempel rambu lalu lintas (merah,kuning,hijau),membuat topi pak petani,membuat pancingan,dan melipat dan menjahit baju. Apabila dalam kegiatan ini anak mampu menempel bentuk rambu lalu lintas dengan tepat,mengunting sesuai pola,mampu menyelesaikan kegiatan dari awal sampai akhir dan anak mampu merapikan kembali bahan atau alat yang di gunakan dalam kegiatan maka perkembangan anak tersebut sudah sesuai harapan dan apabila anak belum mampu menempel bentuk rambu lalu lintas dengan tepat, belum mampu menggunting sesuai pola atau bentuk,belum mampu menyelesaikan kegiatan dari awal sampai akhir dan anak belum mampu merapikan kembali bahan atau alat yang di gunakan dalam kegiatan maka perkembangan anak tersebut belum berkembang.⁷⁰

Senada dengan hasil wawancara peneliti terhadap salah satu guru di Taman Kanak-kanak Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung,dapat di ketahui bahwasannya guru telah memberikan penilaian terhadap hasil dari pelaksanaan alat permainan edukatif barang bekas kepada peserta didik dengan peran guru dalam mengembangkan kreativitas anak. Dalam melakukan penilaian guru menggunakan lembar observasi penilaian terhadap indikator perkembangan kreativitas anak.⁷¹

Hasil observasi dan wawancara peneliti dapat di ambil sebuah kesimpulan bahwasannya guru telah memberikan penilaian terhadap hasil dari pada pelaksanaan

⁷⁰ Hasil Observasi Penelitian di Taman Kanak-kanak Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung, Tanggal 16-31 Mei 2018.

⁷¹ Hasil Wawancara Penelitian di Taman Kanak-kanak Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung, Tanggal 31 Mei 2018

kegiatan alat permainan edukatif barang bekas kepada peserta didik sebagai prran guru untuk mengembangkan kreativitas anak. Dalam melakukan penilaian,guru menggunakan lembar observasi penilaian terhadap indikator perkembangan kreativitas anak.

C. Pembahasan

Berkaitan analisis data yang bersifat deskriptif maka bagian ini akan peneliti uraikan hasil observasi dan wawancara dari peran guru dalam mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui alat permainan edukatif barang bekas di Taman Kanak-kanak Sukarame Bandar Lampung bahwa guru : 1). Menetapkan tema yang di pilih dalam kegiatan alat permainan edukatif barang bekas , 2). Menetapkan rancangan bahan dan alat yang diperlukan dalam kegiatan alat permainan edukatif barang bekas, 3). Menetapkan rancangan pengelompokkan dalam kegiatan, 4). Menetapkan rancangan langkah-langkah kegiatan, 5). Menetapkan rancangan penilaian kegiatan pengajaran dengan alat permainan edukatif barang bekas.

Guru dalam kegiatan ini dalam mengembangkan kreativitas anak telah melakukan beberapa tahap diantaranya menciptakan suasana kelas yang nyaman dan menyenangkan kemudian menyediakan media atau bahan yang menarik yang membuat anak bersemangat dalam melakukan kegiatan di dalam kelas. Alat yang digunakan berupa kardus bekas,gambar rambu lalu lintas (merah,kuning,hijau),koran bekas yang akan akan diguankan untuk mebuat topi pak petani untuk melatih agar anak menjadi kreatif.

Setelah melihat upaya yang dilakukan guru pada kelompok B1 Di Taman Kanak-kanak Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung,dengan berdasarkan langkah-langkah yang di terapkan serta indikator pencapaian yang sesuai dengan perkembangan anak usia dini,maka penulis mendapatkan data hasil observasi perkembangan kreativitas melalui alat permainan edukatif barang bekas.

Tabel 7
Hasil Observasi Akhir perkembangan kreativitas
anak usia 5-6 tahun di TK Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung

| No | NamaAnak | Indikatorpencapaian | | | | KET |
|----|----------|---------------------|-----|-----|-----|-----|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | |
| 1 | Aisah | MB | BSH | MB | BSB | BSH |
| 2 | Al fatir | MB | BB | BSH | MB | MB |
| 3 | Afan | BSB | BSB | BSH | BSB | BSB |
| 4 | Artha | MB | BSH | MB | BSB | BSH |
| 5 | Abel | MB | BSB | BSH | MB | BSH |
| 6 | Azira | BSH | BSB | BSB | BSB | BSB |
| 7 | Cinta | BSH | MB | BSB | MB | BSH |
| 8 | Fathan | BSB | BSH | BSB | BSB | BSB |
| 9 | Faradila | BSH | MB | MB | BSB | BSH |
| 10 | Gizhon | BSB | BSH | BSB | BSB | BSB |
| 11 | Maulido | MB | BSH | MB | BSB | BSH |
| 12 | Nova | BSH | MB | MB | BB | MB |
| 13 | Nayla | MB | BSH | BSB | MB | BSH |
| 14 | Nadya | BSB | BSB | BSH | BSB | BSB |
| 15 | Raisya | BSH | BSB | BSB | BSB | BSB |
| 16 | Sendi | MB | BSH | BSB | MB | BSH |
| 17 | Salsha | BSB | BSB | BSB | BSH | BSB |

| | | | | | | |
|----|-----------|-----|-----|-----|-----|-----|
| 18 | Salsabila | BSB | MB | BSH | MB | BSH |
| 19 | Siti | BSB | BSB | BBS | BSH | BSB |
| 20 | VAW | MB | BSB | BSH | MB | BSH |

Sumber: Data hasil observasi perkembangan perkembangan kreativitas anak kelompok B1 di TK Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung

Keterangan indikator pencapaian perkembangan kreativitas pada anak :

5. Kelancaran meniru bentuk sesuai pola
6. Menggunting dengan berbagai media berdasarkan bentuk
7. Kelancaran dalam menempel gambar dengan tepat
8. Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan

Skor penilaian :

- e. BB (Belum berkembang) : Anak belum mampu melakukan sesuatu dengan indikator skor 50-59, mendapatkan bintang (*).
- f. MB (Mulai berkembang) : Anak sudah mampu melakukan kegiatan dengan bantuan orang lain indikator pencapaian skor 60-69,serta mendapatkan bintang (**).
- g. BSH (berkembang sesuai harapan) : Anak mampu melakukan kegiatan sendiri dengan skor 70-79,serta mendapatkan bintang (***)
- h. BSB (Berkembang sangat baik) : Anak mampu melakukan kegiatan sendiri secara konsisten, skor 80-100,serta mendapatkan bintang (****).⁷²

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dan dokumentasi yang penulis lakukan maka hasil akhir mengenai peran guru dalam mengembangkan Kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui alat permainan edukatif barang bekas di TK Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung. Penulis akan menguraikan secara lebih terperinci mengenai perkembangan kreativitas anak kelompok B1 yang berjumlah 20 anak sbagai berikut :

1. Perkembangan kreativitas Aisyah dari data penilaian mengenai perkembangan kreativitas melalui alat permainan edukatif barang bekas dalam item pertama

⁷² Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat, Pedoman Penilaian Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini, (Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2015), h.5

Kelancaran meniru bentuk sesuai pola mulai berkembang dilihat saat anak melipat koran menjadi topi pak petani atau menempelkan gambar bentuk rambu lalu lintas(merah,kuning,hijau),selanjutnya item kedua Menggunting dengan berbagai media berdasarkan bentuk berkembang sesuai harapan dilihat saat anak menggunting pola lampu merah ,selanjutnya dengan item ketiga Kelancaran dalam menempel gambar dengan tepat berkembang sangat baik,selanjutnya item ke empat Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan muallim berkembang. Berdasarkan data tersebut perkembangan kreativitas Aisyah melalui alat permainan edukatif barang bekas berkembang sesuai harapan

2. Perkembangan kreativitas Al Fakhtir dari data penilaian mengenai perkembangan kreativitas melalui alat permainan edukatif barang bekas dalam item pertama Kelancaran meniru bentuk sesuai pola mulai berkembang dilihat saat anak melipat koran menjadi topi pak petani atau menempelkan gambar bentuk rambu lalu lintas(merah,kuning,hijau),selanjutnya item kedua Menggunting dengan berbagai media berdasarkan bentuk belum berkembang dilihat saat anak menggunting pola lampu merah ,selanjutnya dengan item ketiga Kelancaran dalam menempel gambar dengan tepat berkembang sesuai harapan,selanjutnya item ke empat Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan muallim berkembang. Berdasarkan data tersebut perkembangan kreativitas Fakhtir melalui alat permainan edukatif barang bekas mulai berkembang

3. Perkembangan kreativitas Afan Ghaisani Tinumbang dari data penilaian mengenai perkembangan kreativitas melalui alat permainan edukatif barang bekas dalam item pertama Kelancaran meniru bentuk sesuai pola berkembang sangat baik dilihat saat anak melipat koran menjadi topi pak petani atau menempelkan gambar bentuk rambu lalu lintas (merah, kuning, hijau), selanjutnya item kedua Menggunting dengan berbagai media berdasarkan bentuk berkembang sangat baik sesuai harapan dilihat saat anak menggunting pola lampu merah, selanjutnya dengan item ketiga Kelancaran dalam menempel gambar dengan tepat berkembang sesuai harapan, selanjutnya item ke empat Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan berkembang sangat baik. Berdasarkan data tersebut perkembangan kreativitas Afan melalui alat permainan edukatif barang bekas berkembang sangat baik.
4. Perkembangan kreativitas Artha Lisa Puspita K dari data penilaian mengenai perkembangan kreativitas melalui alat permainan edukatif barang bekas dalam item pertama Kelancaran meniru bentuk sesuai pola mulai berkembang dilihat saat anak melipat koran menjadi topi pak petani atau menempelkan gambar bentuk rambu lalu lintas (merah, kuning, hijau), selanjutnya item kedua Menggunting dengan berbagai media berdasarkan bentuk berkembang sesuai harapan dilihat saat anak menggunting pola lampu merah, selanjutnya dengan item ketiga Kelancaran dalam menempel gambar dengan tepat mulai berkembang, selanjutnya item ke empat Melakukan eksplorasi dengan

berbagai media dan kegiatan berkembang sangat baik. Berdasarkan data tersebut perkembangan kreativitas Artha melalui alat permainan edukatif barang bekas berkembang sesuai harapan

5. Perkembangan kreativitas Abel Yanis Clara Valencia dari data penilaian mengenai perkembangan kreativitas melalui alat permainan edukatif barang bekas dalam item pertama Kelancaran meniru bentuk sesuai pola mulai berkembang dilihat saat anak melipat koran menjadi topi pak petani atau menempelkan gambar bentuk rambu lalu lintas(merah,kuning,hijau),selanjutnya item kedua Menggunting dengan berbagai media berdasarkan bentuk berkembang sangat baik dilihat saat anak menggunting pola lampu merah ,selanjutnya dengan item ketiga Kelancaran dalam menempel gambar dengan tepat berkembang sangat baik,selanjutnya item ke empat Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan muali berkembang. Berdasarkan data tersebut perkembangan kreativitas Abel melalui alat permainan edukatif barang bekas berkembang sesuai harapan
6. Perkembangan kreativitas Azira Mardiana dari data penilaian mengenai perkembangan kreativitas melalui alat permainan edukatif barang bekas dalam item pertama Kelancaran meniru bentuk sesuai pola berkembang sesuai harapan dilihat saat anak melipat koran menjadi topi pak petani atau menempelkan gambar bentuk rambu lalu lintas(merah,kuning,hijau),selanjutnya item kedua Menggunting dengan berbagai media berdasarkan bentuk berkembang sangat baik dilihat saat anak menggunting pola lampu merah

,selanjutnya dengan item ketiga Kelancaran dalam menempel gambar dengan tepat berkembang sangat baik,selanjutnya item ke empat Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan berkembang sangat baik. Berdasarkan data tersebut perkembangan kreativitas Aisyah melalui alat permainan edukatif barang bekas berkembang sangat baik

7. Perkembangan kreativitas Cinta Kurnia P dari data penilaian mengenai perkembangan kreativitas melalui alat permainan edukatif barang bekas dalam item pertama Kelancaran meniru bentuk sesuai pola berkembang sesuai harapan dilihat saat anak melipat koran menjadi topi pak petani atau menepelkan gambar bentuk rambu lalu lintas(merah,kuning,hijau),selanjutnya item kedua Menggunting dengan berbagai media berdasarkan bentuk mulai berkembang dilihat saat anak menggunting pola lampu merah ,selanjutnya dengan item ketiga Kelancaran dalam menempel gambar dengan tepat berkembang sangat baik,selanjutnya item ke empat Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan mulai berkembang. Berdasarkan data tersebut perkembangan kreativitas Cinta melalui alat permainan edukatif barang bekas berkembang sesuai harapan
8. Perkembangna kreativitas Fathan Miftahul Yazid dari data penilaian mengenai perkembangan kreativitas melalui alat permainan edukatif barang bekas dalam item pertama Kelancaran meniru bentuk sesuai pola berkembang sangat baik dilihat saat anak melipat koran menjadi topi pak petani atau menepelkan gambar bentuk rambu lalu lintas(merah,kuning,hijau),selanjutnya

item kedua Menggunting dengan berbagai media berdasarkan bentuk berkembang sesuai harapan dilihat saat anak menggunting pola lampu merah ,selanjutnya dengan item ketiga Kelancaran dalam menempel gambar dengan tepat berkembang sangat baik,selanjutnya item ke empat Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan berkembang sangat baik. Berdasarkan data tersebut perkembangan kreativitas Fathan melalui alat permainan edukatif barang bekas berkembang sangat baik

9. Perkembangan kreativitas Faradila Putri Haldrin dari data penilaian mengenai perkembangan kreativitas melalui alat permainan edukatif barang bekas dalam item pertama Kelancaran meniru bentuk sesuai pola berkembang sesuai harapan dilihat saat anak melipat koran menjadi topi pak petani atau menempelkan gambar bentuk rambu lalu lintas(merah,kuning,hijau),selanjutnya item kedua Menggunting dengan berbagai media berdasarkan bentuk mulai berkembang dilihat saat anak menggunting pola lampu merah ,selanjutnya dengan item ketiga Kelancaran dalam menempel gambar dengan tepat mulai berkembang,selanjutnya item ke empat Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan berkembang sangat baik. Berdasarkan data tersebut perkembangan kreativitas Faradila melalui alat permainan edukatif barang bekas berkembang sesuai harapan

10. Perkembangan kreativitas Gizhon Haikal Ashari dari data penilaian mengenai perkembangan kreativitas melalui alat permainan edukatif barang bekas dalam item pertama Kelancaran meniru bentuk sesuai pola berkembang sangat

baik dilihat saat anak melipat koran menjadi topi pak petani atau menempelkan gambar bentuk rambu lalu lintas(merah,kuning,hijau),selanjutnya item kedua Menggunting dengan berbagai media berdasarkan bentuk berkembang sesuai harapan dilihat saat anak menggunting pola lampu merah ,selanjutnya dengan item ketiga Kelancaran dalam menempel gambar dengan tepat berkembang sangat baik,selanjutnya item ke empat Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan berkembang sangat baik. Berdasarkan data tersebut perkembangan kreativitas Gizhon melalui alat permainan edukatif barang bekas berkembang sangat baik

11. Perkembangan kreativitas Maulido Rakalevi dari data penilaian mengenai perkembangan kreativitas melalui alat permainan edukatif barang bekas dalam item pertama Kelancaran meniru bentuk sesuai pola mulai berkembang dilihat saat anak melipat koran menjadi topi pak petani atau menempelkan gambar bentuk rambu lalu lintas(merah,kuning,hijau),selanjutnya item kedua Menggunting dengan berbagai media berdasarkan bentuk berkembang sesuai harapan dilihat saat anak menggunting pola lampu merah ,selanjutnya dengan item ketiga Kelancaran dalam menempel gambar dengan tepat mulai berkembang ,selanjutnya item ke empat Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan berkembang sangat baik. Berdasarkan data tersebut perkembangan kreativitas Maulido melalui alat permainan edukatif barang bekas berkembang sesuai harapan

12. Perkembangan kreativitas Nova Clara Whatania dari data penilaian mengenai perkembangan kreativitas melalui alat permainan edukatif barang bekas dalam item pertama Kelancaran meniru bentuk sesuai pola berkembang sesuai harapan dilihat saat anak melipat koran menjadi topi pak petani atau menepelkan gambar bentuk rambu lalu lintas(merah,kuning,hijau),selanjutnya item kedua Menggunting dengan berbagai media berdasarkan bentuk mulai berkembang dilihat saat anak menggunting pola lampu merah ,selanjutnya dengan item ketiga Kelancaran dalam menempel gambar dengan tepat mulai berkembang ,selanjutnya item ke empat Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan belum berkembang. Berdasarkan data tersebut perkembangan kreativitas nova melalui alat permainan edukatif barang bekas mulai berkembang.

13. Perkembangan kreativitas Nayla Sania Azzahra dari data penilaian mengenai perkembangan kreativitas melalui alat permainan edukatif barang bekas dalam item pertama Kelancaran meniru bentuk sesuai pola mulai berkembang dilihat saat anak melipat koran menjadi topi pak petani atau menepelkan gambar bentuk rambu lalu lintas(merah,kuning,hijau),selanjutnya item kedua Menggunting dengan berbagai media berdasarkan bentuk berkembang sesuai harapan dilihat saat anak menggunting pola lampu merah ,selanjutnya dengan item ketiga Kelancaran dalam menempel gambar dengan tepat berkembang sangat baik,selanjutnya item ke empat Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan mulai berkembang. Berdasarkan data tersebut

perkembangan kreativitas Nayla melalui alat permainan edukatif barang bekas berkembang sesuai harapan

14. Perkembangan kreativitas Nadya Ramadani Bakri dari data penilaian mengenai perkembangan kreativitas melalui alat permainan edukatif barang bekas dalam item pertama Kelancaran meniru bentuk berkembang sangat baik dilihat saat anak melipat koran menjadi topi pak petani atau menepelkan gambar bentuk rambu lalu lintas(merah,kuning,hijau),selanjutnya item kedua Menggunting dengan berbagai media berdasarkan bentuk berkembang sangat baik dilihat saat anak menggunting pola lampu merah ,selanjutnya dengan item ketiga Kelancaran dalam menempel gambar dengan tepat berkembang sesuai harapan,selanjutnya item ke empat Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan berkembang sangat baik. Berdasarkan data tersebut perkembangan kreativitas Nadya melalui alat permainan edukatif barang bekas berkembang sangat baik

15. Perkembangan kreativitas Raisya Fahrezi Aryananda dari data penilaian mengenai perkembangan kreativitas melalui alat permainan edukatif barang bekas dalam item pertama Kelancaran meniru bentuk sesuai pola berkembang sesuai harapan dilihat saat anak melipat koran menjadi topi pak petani atau menepelkan gambar bentuk rambu lalu lintas(merah,kuning,hijau),selanjutnya item kedua Menggunting dengan berbagai media berdasarkan bentuk berkembang sangat baik dilihat saat anak menggunting pola lampu merah ,selanjutnya dengan item ketiga Kelancaran dalam menempel gambar dengan

tepat berkembang sangat baik,selanjutnya item ke empat Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan berkembang sangat baik. Berdasarkan data tersebut perkembangan kreativitas Raisya melalui alat permainan edukatif barang bekas berkembang sangat baik

16. Perkembangan kreativitas Sendi Maulana dari data penilaian mengenai perkembangan kreativitas melalui alat permainan edukatif barang bekas dalam item pertama Kelancaran meniru bentuk sesuai pola mulai berkembang dilihat saat anak melipat koran menjadi topi pak petani atau menempelkan gambar bentuk rambu lalu lintas(merah,kuning,hijau),selanjutnya item kedua Menggunting dengan berbagai media berdasarkan bentuk berkembang sesuai harapan dilihat saat anak menggunting pola lampu merah ,selanjutnya dengan item ketiga Kelancaran dalam menempel gambar dengan tepat berkembang sangat baik,selanjutnya item ke empat Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan mulai berkembang. Berdasarkan data tersebut perkembangan kreativitas Sendi melalui alat permainan edukatif barang bekas berkembang sesuai harapan

17. Perkembangan kreativitas Salsha Angenia Putri dari data penilaian mengenai perkembangan kreativitas melalui alat permainan edukatif barang bekas dalam item pertama Kelancaran meniru bentuk sesuai pola berkembang sangat baik dilihat saat anak melipat koran menjadi topi pak petani atau menempelkan gambar bentuk rambu lalu lintas(merah,kuning,hijau),selanjutnya item kedua Menggunting dengan berbagai media berdasarkan bentuk berkembang sanagat

baik dilihat saat anak menggunting pola lampu merah ,selanjutnya dengan item ketiga Kelancaran dalam menempel gambar dengan tepat berkembang sangat baik,selanjutnya item ke empat Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan berkembang sesuai harapan. Berdasarkan data tersebut perkembangan kreativitas Salsha melalui alat permainan edukatif barang bekas berkembang sangat baik

18. Perkembangan kreativitas Salsabila Putri Wibowo dari data penilaian mengenai perkembangan kreativitas melalui alat permainan edukatif barang bekas dalam item pertama Kelancaran meniru bentuk sesuai pola berkembang sangat baik dilihat saat anak melipat koran menjadi topi pak petani atau menempelkan gambar bentuk rambu lalu lintas(merah,kuning,hijau),selanjutnya item kedua Menggunting dengan berbagai media berdasarkan bentuk mulai berkembang dilihat saat anak menggunting pola lampu merah ,selanjutnya dengan item ketiga Kelancaran dalam menempel gambar dengan tepat berkembang sesuai harapan,selanjutnya item ke empat Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan muali berkembang. Berdasarkan data tersebut perkembangan kreativitas Salsabila melalui alat permainan edukatif barang bekas berkembang sesuai harapan

19. Perkembangan kreativitas Siti Maulah dari data penilaian mengenai perkembangan kreativitas melalui alat permainan edukatif barang bekas dalam item pertama Kelancaran meniru bentuk sesuai pola berkembang sangat baik dilihat saat anak melipat koran menjadi topi pak petani atau menempelkan

gambar bentuk rambu lalu lintas(merah,kuning,hijau),selanjutnya item kedua Menggunting dengan berbagai media berdasarkan bentuk berkembang sangat baik dilihat saat anak menggunting pola lampu merah ,selanjutnya dengan item ketiga Kelancaran dalam menempel gambar dengan tepat berkembang sangat baik,selanjutnya item ke empat Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan berkembang sesuai harapan. Berdasarkan data tersebut perkembangan kreativitas Siti melalui alat permainan edukatif barang bekas berkembang sangat baik

20. Perkembangan kreativitas Varel Afly Wirawan dari data penilaian mengenai perkembangan kreativitas melalui alat permainan edukatif barang bekas dalam item pertama Kelancaran meniru bentuk sesuai pola mulai berkembang dilihat saat anak melipat koran menjadi topi pak petani atau menempelkan gambar bentuk rambu lalu lintas(merah,kuning,hijau),selanjutnya item kedua Menggunting dengan berbagai media berdasarkan bentuk berkembang sangat baik dilihat saat anak menggunting pola lampu merah ,selanjutnya dengan item ketiga Kelancaran dalam menempel gambar dengan tepat berkembang sesuai harapan,selanjutnya item ke empat Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan muali berkembang. Berdasarkan data tersebut perkembangan kreativitas Varel melalui alat permainan edukatif barang bekas berkembang sesuai harapan

BAB V

KESIMPULAN,SARAN,PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan sebelumnya maka penulis menyimpulkan bahwasannya peran guru dalam mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui alat permainan edukatif barang bekas di kelompok B1 di Taman Kanak-kanak Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung dapat disimpulkan bahwa perkembangan kreativitas anak melalui alat permainan edukatif barang bekas telah dilaksanakan secara optimal. Adapun yang dilakukan guru sebelum melaksanakan mengembangkan kreativitas melalui alat permainan edukatif barang bekas yaitu :Menetapkan tema yang di pilih dalam kegiatan alat permainan edukatif barang bekas, menetapkan rancangan bahan dan alat yang diperlukan dalam kegiatan alat permainan edukatif barang bekas, menetapkan rancangan pengelompokkan dalam kegiatan, menetapkan rancangan langkah-langkah kegiatan, menetapkan rancangan penilaian kegiatan pengajaran dengan alat permainan edukatif barang bekas

Hasil kegiatan mengembangkan kreativitas anak telah dilakukan oleh guru sesuai dengan harapan dan pencapaian perkembangan yang dijadikan sebagai indikator pelaksanaan pada aspek perkembangan kreativitas anak.

B. Saran

Mengingat masa kanak-kanak adalah petualang dan pembelajaran sejati yang penuh kejujuran dalam merealisasikan pikiran dan mengekspresikan perasannya. Semua orang tua tentu ingin membahagiakan anak-anaknya, melihat mereka tumbuh sehat, cerdas, dan sukses dalam kehidupannya serta aktif dalam bergerak agar anak sehat baik secara jasmani maupun rohani. Dengan demikian penulis memberikan saran-sara sebagai berikut:

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

C. Penutup

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan rahmat maupun kesehatan sehingga “Alhamdulillahilalamin” penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Walaupun demikian penulis menyadari masih banyak kekurangan karena keterbatasan pengetahuan serta

pengalaman yang masih sangat minim. Oleh karenanya kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua khususnya bagi orang yang mengharapkan pendidikan anak-anaknya berhasil dengan baik, terutama sebagai modal bagi anak dalam meghadapi kehidupan sosial kelak. Atas segala kehilafan penulis memohon maaf dan kepada Allah mohon ampun.



DAFTAR PUSTAKA

- Arief,Sadiman.2014. *Media Pembelajaran Edukatif*.Jakarta :Raja Grafindo
- Asrori,Muhammad.2008.*Psikologi Pembelajaran*. Bandung : Wacana Prima
- B,Bungin.2007.*Penelitian Kualitatif*.Jakarta : Prenada Media Group
- Fadlillah,M.2017.*Buku Ajar Bermain dan Permainan untuk AUD*.Jakarta : Grasindo
- Hanifah,Nanang,dan Cucu Suhana.2009. *Konsep dan Strategi Pembelajaran*. Bandung : PT Refika Aditama
- Hasan,M.,Iqbal.2002.*Pokok-pokok Materi Metodologi dan Aplikasinya*.Bogor : Ghalia Indonesia
- Hurloc,B.,Elizabeth.1978.*Perkembangan anak(jilid 2edisi ke enam)*.Jakarta : Erlangga
- Ismail,Andang.2009. *Education Games*.Yogyakarta : Pro-u Media
- 2011. *Alat Peraga dan APE*.yogyakarta : Shibyan
- Muksin.2015. *Yuk MambatAlatPeragaEdukatifdariBarangBekas*.yogyakarta :DIVA Press
- 
- Mulaysa.2012.*Manajemen PAUD*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Munandar,Utami.2009.*Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*.Jakarta:Rineka Cipta
- Munandar,Utami.2012.*Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak*.Jakarta : Rineka Cipta
- Narbuko,Cholid,dan H,Abu Achmadi.2015.*Metode Penelitian*.Jakarta : Bumi Aksara
- Nurani,Yuliani.2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia*. Jakarta : Indeks
- Pattilima,Hamid.2016. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : Alfabeta
- Putra,Nusa,dan Ninin,Dwilestari.2012. *Penelitian Kualitatif*.Jakarta : Rajawali Pers

Rachmawati, Yeni, dan Euis Kumiati. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*. Jakarta : Kencana

Rachmawati, Yeni. 2013. *Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak*. Jakarta : Bulan Bintang

Romlah. 2017.

Pengaruh Motorik Halus dan Motorik Kasar terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini". Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah. Vol.2 No.2

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

Sukmadinata, Syaodih, Nana. 2005. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya

Suwandi, dan Basrowi. 2008. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta : Reneka Cipta

Tim Penerbit. 2005. *Al Qur'an dan Terjemahnya*. Diponegoro : Departemen Agama RI

Triharso, Agung. 2013. *Permainan Kreatif dan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Gramedia

Wiyani, Ardy, Novan, dan Barnawi. 2014. *format PAUD*. Jogjakarta : Ar-ruzz

----- .2016. *Konsep Dasar PAUD*. Yogyakarta: Gava Media





LAMPIRAN

Lampiran 1

Kisi-kisi Obsevasi
Peran Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui
Alat Permainan Edukatif (APE) Barang Bekas Di TK Sriwijaya
Sukarame Bandar Lampung

| Indikator | Sub Indikator | Item |
|---|--|--|
| Perkembangan kreativitas anak usia dini | 5. Meniru bentuk | 1. Anak dapat meniru bentuk yang telah di contohkan guru |
| | 6. Menggunting sesuai pola | 1. Anak mampu melakukan koordinasi tangan dan mata 2. Anak mampu menggunting mengikuti bentuk |
| | 7. Menempel gambar dengan tepat | 1. Anak bisa menempel gambar dengan tepat tanpa keluar dari pola |
| | 8. Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan | 1. Anak mengamati segala sesuatu yang di lihatnya dan memiliki rasa ingin tahu yang kuat 2. Apakah anak tertarik tentang apa yang telah disampaikan oleh guru ? 3. Apakah anak berani bertanya dan menjawab tentang tentang kegiatan yang telah disampaikan guru ? |

Lampiran 2

Pedoman Observasi
Peran Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak 5-6 Tahun Melalui Alat
Permainan Edukatif Barang Bekas Di TK Sriwijaya
Sukarame Bandar Lampung

| No | Item Soal | Skor Penilaian | | | | Keterangan |
|----|---|----------------|----|-----|-----|------------|
| | | BB | MB | BSH | BSB | |
| 1 | Anak dapat meniru bentuk yang telah di contohkan guru | | | | | |
| 2 | Anak mampu melakukan koordinasi tangandan mata | | | | | |
| 3 | Anak mampu menggunting mengikuti bentuk | | | | | |
| 5 | Anak bisa menempel gambar dengan tepat tanpa keluar dari pola | | | | | |
| 6 | Anak mengamati segala sesuatu yang di lihatnya dan memiiki rasa ingin tahu yang kuat | | | | | |
| 7 | Apakah anak tertarik tentang apa yang telah disampaikan oleh guru ? | | | | | |
| 8 | Apakah anak berani bertanya dan menjawab tentang tentang kegiatan yang telah disampaikan guru ? | | | | | |

Lampiran 3

Hasil Wawancara Dengan Guru Kelompok B1 di TK Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung

1. Bagaimana cara guru mengembangkan kreativitas anak melalui alat permainan edukatif barang bekas ?

Jawab:

“Sebelum memulai kegiatan guru terlebih dahulu harus memberikan arahan kepada anak, menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan, serta menjelaskan peraturan dalam kegiatan sesuai dengan tema pada hari itu”.

2. Apakah ibu menyiapkan RPPH sebelum kegiatan dilakukan ?

Jawab :

“iya,kami selalu menyiapkan RPPH sebelum kegiatan dimulai karena itu untuk panduan para dewan guru untuk mengetahui apa saja kegiatan yang akan dilakukan pada saat proses pembelajaran”.

3. Sebelum kegiatan,apakah ibu mempersiapkan APE yang akan digunakan oleh peserta didik untuk digunakan saat kegiatan ?

Jawab :

“iya,biasanya kami selalu menyiapkan APE/media yang akan digunakan untuk peserta didik nantinya saat kegiatan di mulai”.

4. Sebelum memulai pembelajaran,apakah ibu memberi tahu kegiatan yang akan dilakukan ?

Jawab :

“iya tentu karena peserta didik belum tahu apa saja yang akan dilakukan hari itu maka terlebih dahulu dewan guru memberi tahu apa saja kegiatan yang akan dilakukan selama proses pembelajaran dimulai”.

5. Sebelum kegiatan dimulai, apakah ibu memberikan contoh langkah-langkah kegiatan yang akan dilakukan ?

Jawab :

“iya biasanya setelah guru memberi tahu kegiatan yang akan dilakukan dan peraturan apa saja yang harus di taati. Kami dewan guru memberikan langkah-langkah kegiatan yang akan dilakukan agar peserta didik lebih mengerti dan paham apa saja yang harus dilakukan terlebih dahulu, langkah pertama dalam APE barang bekas yaitu menetapkan tujuan dan tema kegiatan pengajaran dengan menggunakan barang bekas dari kardus dan koran, kedua menetapkan bahan dan alat yang diperlukan dalam kegiatan, ketiga menetapkan pengelompokan anak untuk melaksanakan kegiatan, keempat menetapkan langkah-langkah kegiatan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, kelima menetapkan rancangan penilaian kegiatan pengajaran”.

6. Apakah ibu mendampingi anak saat kegiatan berlangsung ?

Jawab :

“iya, guru selalu mendampingi anak saat memulai kegiatan karena anak biasanya masih belum mampu mengerjakan sendiri dan belum paham atau mengerti sehingga masih membutuhkan bantuan dari guru”.

7. Bagaimana perkembangan Kreativitas anak di TK Sriwijaya setelah menggunakan APE barang bekas ?

“Perkembangan kreativitas setelah dilakukan pembelajaran dengan alat permainan edukatif barang bekas sudah dapat berkembang sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak, hal ini terbukti ketika anak-anak melakukan kegiatan pembelajaran mereka sangat antusias dalam kegiatan, mau berbagi dan bekerjasama dengan temannya, selain itu anak-anak lebih aktif di dalam kelas”

8. Apakah Guru selalu memberikan bimbingan dalam pelaksanaan tugas?

Jawab:

“Iya, Guru selalu memberikan bimbingan ataupun motivasi kepada anak-anak untuk dapat menyelesaikan dengan baik dan tepat, baik kepada anak-anak yang sudah bisa agar mereka bekerja lebih baik lagi maupun anak-anak yang belum bisa sehingga mereka memiliki sikap gigih dan pantang menyerah”.

9. Apakah anak harus mematuhi aturan dalam membuat alat permainan edukatif barang bekas ?

Jawab:

“ Iya, semua anak harus mematuhi aturan yang dibuat oleh guru, jika ada anak yang tidak mematuhi aturan maka sebagai guru kita wajib menasehatinya”.



Lampiran 5

Foto Kegiatan Anak







Department of Early Childhood Education



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Let. Kol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

KARTU KONSULTASI

Nama : Rusmala Dewi
NPM : 1411070207
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan/PIAUD
Pembimbing I : Prof. Dr. Wan Jamaluddin Z.,Ph.D
Pembimbing II : Dra. Uswatun Hasanah,M.Pd.I
Judul Skripsi : Peran Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Alat Permainan Edukatif (APE) Barang Bekas di TK Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung

| No. | Tanggal Konsultasi | Hal Yang Dikonsultasikan | Paraf Pembimbing | |
|-----|--------------------|--------------------------|------------------|-------|
| | | | I | II |
| 1. | 04 Oktober 2017 | Bimbingan BAB I | | |
| 2. | 10 Oktober 2017 | Bimbingan BAB II | | |
| 3. | 19 Januari 2018 | Bimbingan BAB I-III | | |
| 4. | 28 Januari 2018 | ACC Seminar BAB I-III | | |
| 5. | 29 Januari 2018 | Bimbingan BAB I | | |
| 6. | 12 Februari 2018 | Bimbingan BAB I-III | | |
| 7. | 15 Februari 2018 | ACC Seminar BAB I-III | | |
| 8. | 05 Juni 2018 | Bimbingan BAB IV-V | | |
| 9. | 07 Juni 2018 | ACC Munaqasah BAB I-V | | |
| 10. | 02 Juli 2018 | Bimbingan BAB IV | | |
| 11. | 05 Juli 2018 | Revisi BAB IV | | |
| 12. | 16 Juli 2018 | Bimbingan BAB IV-V | | |
| 13. | 23 Juli 2018 | ACC Munaqasah BAB I-V | | |

Bandar Lampung, 30 Juli 2018

Pembimbing I

Pembimbing II

Prof. Dr. Wan Jamaluddin Z.,Ph.D **Dra. Uswatun Hasanah,M.Pd.I**

19710321 199503 1 001 19681205 199403 2 001

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

Kelompok : B1
 Tema/sub tema : Pekerjaan/ Polisi (rambu lalu lintas)
 Semester : II
 Hari, Tanggal : Rabu, 30 Mei 2018
 Waktu : 07.30-10.30

| Nilai | Indikator | Kegiatan Pembelajaran | Alat/Sumber Belajar | Penilaian Perkembangan Anak | |
|-----------------------------|---|---|---------------------------|-----------------------------|-------|
| | | | | Alat | Nilai |
| Moral Agama Kognitif | Membiasakan diri beribadah mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi | I. Kegiatan Awal ± 30 Menit - Salam pagi menyambut kedatangan anak - Anak dan guru Membaca do'a sebelum dan sesudah kegiatan - Menanyakan kondisi anak - Guru bercerita tentang tema dan sub tema pada hari ini dan mengerti apa fungsi rambu lalu lintas (lampu merah) | Gambar lampu merah | Observasi | |

| | | | | | |
|---|---|---|---|-----------------------------------|--|
| <p>Motorik halus</p> <p>Bahasa</p> <p>Motorik kasar</p> | <p>Meniru bentuk</p> <p>Mengerti beberapa perintah secara bersamaan</p> <p>Melakukan kegiatan sendiri</p> | <p>II. Kegiatan inti ± 60 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sebelum memulai kegiatan anak membaca bismillah - Anak menirukan bentuk rambu lalu lintas (lampu merah) dari kardus yang telah di ajarkan oleh guru di depan. - Anak mengambil lem dan gunting ke depan yang disuruh oleh guru - Anak membersihkan alat-alatnya yang telah digunakan (lem,gunting dll) | <p>Kardus</p> <p>Gunting</p> <p>Lem</p> | <p>Penugasan</p> <p>Penugasan</p> | |
| <p>Sosial</p> <p>Emosional</p> | <p>Memiliki sikap toleransi</p> | <p>III. Kegiatan Istirahat ± 30 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> - Makan bersama - Anak memberi temannya | <p>Bekal anak</p> <p>Sabun</p> <p>Air</p> | <p>Unjuk</p> | |

| | | | | | |
|--|--|--|------------|-----------|--|
| | | <p>makanan yang tidak membawa bekal</p> <p>IV. Kegiatan Akhir ± 30 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tanya jawab kegiatan hari ini - Persiapan pulang,berdo'a dan salam | Lap tangan | kerja | |
| | | | | Observasi | |
| | | | | Observasi | |

Guru kelas

Indri Mulyani
Nip : 196510191986112002

Peneliti

Rusmala Dewi
Npm: 141100207

Mengetahui
Kepala sekolah TK Sriwijaya

Nanik Suharti,S.Pd
Nip : 196412251986032007



Lampiran 4

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

Kelompok : B1
 Tema/sub tema : Pekerjaan/ Pak Petani (Topi)
 Semester : II
 Hari,Tanggal : Senin, 28 Mei 2018
 Waktu : 07.30-10.30

| Nilai | Indikator | Kegiatan Pembelajaran | Alat/Sumber Belajar | Penilaian Perkembangan Anak | |
|-----------------------------|---|--|------------------------|-----------------------------|-------|
| | | | | Alat | Nilai |
| Moral Agama Kognitif | Membiasakan diri beribadah Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi | V. Kegiatan Awal ± 30 Menit - Salam pagi menyambut kedatangan anak - Anak dan guru Membaca do'a sebelum dan sesudah kegiatan - Menanyakan kondisi anak - Guru bercerita tentang tema dan sub tema pada hari ini dan mengerti apa fungsi topi untuk | Gambar topi pak petani | Observasi | |

| | | | | | |
|------------------|--|--|------------|-----------|-----------|
| | | <p>pak petani</p> <p>VI. Kegiatan inti ± 60 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sebelum memulai kegiatan anak membaca bismillah - Anak menirukan bentuk topi dari koran bekas yang telah diajarkan oleh guru di depan. - Anak mengenal bentuk dan ukuran dari kertas koran bekas - Anak membersihkan alat-alatnya yang telah digunakan - Anak merasa senang membuat topi pak petani dibuat sendiri | | | |
| Motorik halus | Meniru bentuk | | Koran | | |
| Bahasa | Mejawab pertanyaan yang lebih kompleks | | Lem | Penugasan | |
| Motorik kasar | Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri | | karton | | Penugasan |
| Sosial Emosional | Bangga terhadap karyanya sendiri | <p>VII. Kegiatan Istirahat ± 30 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> - Makan bersama | Bekal anak | | |
| | | | Sabun | | |

| | | | | | |
|--|--|--|------------------------------|--|--|
| | | <ul style="list-style-type: none"> - Anak memberi temannya makanan yang tidak membawa bekal <p>VIII. Kegiatan Akhir ± 30 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tanya jawab kegiatan hari ini - Persiapan pulang, berdo'a dan salam | <p>Air</p> <p>Lap tangan</p> | <p>Unjuk kerja</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p> | |
|--|--|--|------------------------------|--|--|

Guru kelas

Indri Mulyani
Nip : 196510191986112002

Peneliti

Rusmala Dewi
Npm : 1411070207

Mengetahui
Kepala sekolah TK Sriwijaya



Nanik Suharti, S.Pd
Nip : 196412251986032007

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

Kelompok : B1
 Tema/sub tema : Pekerjaan/ Nelayan (Pancing)
 Semester : II
 Hari,Tanggal : Kamis, 30 Mei 2018
 Waktu : 07.30-10.30

| Nilai | Indikator | Kegiatan Pembelajaran | Alat/Sumber Belajar | Penilaian Perkembangan Anak | |
|---------------------------|---|--|---------------------|-----------------------------|-------|
| | | | | Alat | Nilai |
| Moral Agama Bahasa | Membiasakan diri beribadah Mengerti beberapa perintah secara bersamaan | IX. Kegiatan Awal ± 30 Menit - Salam pagi menyambut kedatangan anak - Anak dan guru Membaca do'a sebelum dan sesudah kegiatan - Menanyakan kondisi anak - Guru bercerita tentang tema dan sub tema pada hari ini dan anak menjawab pertanyaan yang di jelaskan oleh guru | Gambar pancing | Observasi | |

| | | | | | |
|---------------|---|--|----------------------------|-----------|--|
| Motorik halus | Meniru bentuk | X. Kegiatan inti ± 60 menit | Kardus Lidi Benang | Penugasan | |
| Bahasa | | mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi | | | |
| Kognitif | Melakukan kegiatan sendiri | <ul style="list-style-type: none"> - Anak membersihkan alat-alatnya yang telah digunakan (lidi,benang dll) - Anak merasa senang membuat pancing yang dibuatnya sendiri | | Penugasan | |
| Motorik kasar | Melaksanakan tugas sendiri sampai selesai | XI. Kegiatan Istirahat ± 30 menit | Bekal anak Sabun Air | | |
| Sosial | | <ul style="list-style-type: none"> - Makan bersama - Anak memberi temannya | | Unjuk | |
| Emosional | | | | | |

| | | | | | |
|--|--|--|------------|-----------|--|
| | | <p>makanan yang tidak membawa bekal</p> <p>XII. Kegiatan Akhir ± 30 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tanya jawab kegiatan hari ini - Persiapan pulang, berdo'a dan salam | Lap tangan | kerja | |
| | | | | Observasi | |
| | | | | Observasi | |

Guru kelas

Peneliti

Indri Mulyani
Nip : 196510191986112002

Rusmala Dewi
Npm : 1411070207

Mengetahui
Kepala sekolah TK Sriwijaya



Nanik Suharti, S.Pd
Nip : 196412251986032007