

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori Dasar

1. Alat Permainan Edukatif
 - a. Pengertian Alat Permainan Edukatif

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang pesat saat ini, menuntut pendidik PAUD untuk dapat memilih dan mengembangkan sumber belajar secara kreatif dan inovatif. Sumber belajar yang dirancang dan dibuat menjadi alat permainan yang dapat meningkatkan aspek-aspek perkembangan peserta didik dikenal dengan istilah APE .

APE merupakan salah satu media pembelajaran visual yang dapat digunakan untuk memberikan stimulasi bagi anak usia dini. APE adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan), dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan peserta didik menurut Permendikbud No.11 Tahun 2020 tentang Petunjuk Operasional Dana Alokasi Khusus Fisik Pendidikan, APE adalah seperangkat bahan dan media belajar untuk mendukung kegiatan belajar melalui bermain, sehingga menjadi lebih efektif dalam rangka mengoptimalkan perkembangan peserta didik, maka dapat disimpulkan bahwa APE adalah alat

main yang disediakan dan dipersiapkan untuk peserta didik mengoptimalkan tumbuh kembangnya sesuai standar tingkat pencapaian perkembangan anak.

Immawan Muhammad Arif mengatakan APE ini adalah sarana yang digunakan oleh anak untuk bermain, yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak, jadi APE dapat digunakan anak untuk bermain sambil belajar, artinya APE dan bermain merupakan sarana belajar yang menyenangkan. (Arif, 2016:54)

Adams berpendapat bahwa permainan edukatif adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk permainan tradisional dan modern yang diberi muatan pendidikan dan pengajaran. APE merupakan alat permainan untuk anak usia dini yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak, yang dapat disesuaikan penggunaannya menurut usianya dan tingkat perkembangan anak yang bersangkutan. (Astini, 2017:32)

Berdasarkan uraian di atas yang dimaksud APE adalah semua alat yang dirancang khusus untuk digunakan dalam kepentingan pendidikan anak untuk memenuhi kebutuhan naluri bermainnya.

Adapun aspek-aspek perkembangan anak, yang dapat dikembangkan melalui APE yaitu, sebagai berikut :

- 1) Perkembangan fisik-motorik Proses perkembangan fisik anak terjadi secara bertahap dan teratur. Kemampuan untuk menggerakkan tubuh secara terkoordinir antara motorik kasar dan motorik pada anak, maka dibutuhkan aktivitas yang dapat menstimulusnya. Adapun cara untuk mengembangkan fisik motorik anak, yaitu melalui kegiatan menari, pantomim dan APE yang dapat dimainkan dengan gerakan tubuh. (Suryana, 2016)
- 2) Perkembangan kognitif Berbicara mengenai perkembangan kognitif anak , tidak terlepas dari sebuah konsep berpikirnya. Proses berpikir anak, memiliki hubungan erat dan mempengaruhi aspek-aspek perkembangan yang lain. Maka untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak dapat distimulus melalui konsep bilangan dan hurup, konsep warna, bentuk, ukuran, serta pola. (Kharijah, 2020)
- 3) Perkembangan sosial emosional Kemampuan untuk melakukan interaksi dengan orang lain, berkaitan dengan bagaimana anak mengembangkan sosial emosionalnya. Sehingga

kemampuan tersebut dapat distimulus melalui kerjasama peran, stimulus konflik, dan permainan yang melibatkan dua orang atau lebih.

- 4) Perkembangan kreativitas Setiap anak memiliki perkembangan yang berbeda-beda baik dalam bakat, minat, kreatifitas, keadaan jasmani dan sosialnya. Sebenarnya anak usia dini memiliki kemampuan yang tak terbatas dalam dirinya, untuk dapat berfikir kreatif dan produktif. Oleh karena itu, anak akan berkreativitas sesuai dengan minat dan potensi yang dimiliki dirinya. Maka sebagai guru, lembaga, dan orang tua harus memberikan stimulus untuk merangsang perkembangan anak dari mulai sejak dini, sehingga anak dapat berpikir secara kreatif. Adapun salah satu cara untuk merangsang dan mengembangkan kreativitas anak yaitu, melalui kegiatan bermain dengan menggunakan APE puzzle.

- 5) Perkembangan nilai agama dan moral Perkembangan moral merupakan sebuah perubahan yang berkaitan dengan aturan mengenai bagaimana kita bersikap pada orang lain, dengan menjunjung nilai kebaikan. Sedangkan Pengembangan agama adalah

keyakinan yang dimiliki anak melalui perpaduan potensi bawaan dan pengaruh lingkungan sekitar, sehingga terbentuk potensi spiritual yang kelak akan menjadi prilaku keagamaannya. Perkembangan moral dan agama pada anak usia dini perlu adanya sinergitas seluruh elemen pendidikan, baik lingkungan, keluarga, sekolah maupun masyarakat. Perkembangan tersebut dapat distimulus melalui observasi lingkungan, bercocok tanam, dan lain-lain. (Rahman, 2020:25)

- 6) Perkembangan bahasa Kemampuan anak dalam menggunakan kata-kata secara efektif, berkaitan dengan bagaimana anak dapat berbicara dengan menggunakan bahasa yang baik. Untuk mengembangkan kemampuan tersebut, maka dapat distimulus melalui membaca, menulis, berdiskusi, dan bercerita.

b. Tujuan Alat Permainan Edukatif

Tujuan dari alat permainan edukatif, khususnya bagi pendidikan anak usia dini yaitu dikelompokkan menjadi dua bagian. Adapun tujuan-tujuan yang dimaksud yaitu sebagai berikut:

1. Tujuan untuk anak

Bagi anak usia dini, APE sangat penting dan bermanfaat bagi pertumbuhan dan perkembangannya. Tidak hanya menyangkut fisik anak, namun juga psikisnya. Maka dengan menggunakan alat permainan edukatif, hal tersebut dapat dikembangkan dengan mudah. Berikut beberapa tujuan APE bagi anak usia dini :

- a) Untuk memudahkan anak belajar Salah satu tujuan utama dari APE ialah dalam rangka memberikan kemudahan bagi anak dalam belajar. APE yang dimainkan oleh anak dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, maka secara tidak langsung anak dapat bermain sekaligus mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya.
- b) Untuk melatih konsentrasi anak Konsentrasi anak dapat dilatih dan dikembangkan dengan berbagai cara, salah satunya ialah melalui kegiatan bermain. Untuk dapat melatih konsentrasi anak, maka dibutuhkan sebuah APE yang apabila dimainkan secara tidak langsung dapat melatih konsentrasinya. Karena dalam memainkan APE dibutuhkan konsentrasi dan

ketenangan, agar terhindar dari kesalahan dan mendapatkan hasil yang maksimal.

c) Untuk menghilangkan kejenuhan anak Suatu kegiatan pembelajaran apabila dilakukan terusmenerus dan monoton, pasti akan menimbulkan rasa jenuh pada anak. salah satu cara yang dapat menghilangkan kejenuhan tersebut, ialah dengan mengajak anak bermain dengan alat permainan edukatif. Karena dengan alat permainan tersebut, anak dapat belajar melalui kegiatan bermain yang dilakukannya. Sehingga anak menjadi lebih senang dan bergairah, dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

d) Untuk media kreativitas dan imajenatif anak Bagi anak usia dini, APE dapat dijadikan sebagai media mengembangkan kreativitas dan daya imajenasinya. Dengan alat permainan edukatif, anak dapat mencoba-coba dan memainkannya dengan berbagai cara sesuai yang dikehendakinya. Dari proses mencoba-coba permainan edukatif inilah, maka anak akan mengeluarkan berbagai kreativitas dan imajenasi yang dimilikinya.

2. Tujuan untuk pendidikan Bagi pendidik anak usia dini, APE mempunyai tujuan sebagai berikut :

a) Untuk mempermudah menyampaikan materi
Setiap pendidik pasti membutuhkan media untuk menyampaikan sebuah materi atau tema pembelajaran. Media yang tepat untuk pembelajaran anak usia dini ialah permainan edukatif, karena pada umumnya anak-anak sangat menyukai permainan. Apabila menggunakan APE dalam pembelajaran, maka anak akan lebih mudah dalam memahami materi yang diberikan. Oleh karena itu, pendidik dapat menjadikan APE sebagai media dalam kegiatan pembelajaran.

b) Untuk melatih kreativitas anak Selain sebagai media pembelajan untuk mempermudah pendidik dalam menyampaikan pembelajaran, APE juga dapat melatih kreativitas seorang pendidik. Kreativitas pendidik dapat terlatih ketika membuat dan mengembangkan APE bagi anak-anak. Selain itu, kreativitas pendidik juga terbentuk pada saat memunculkan ide, serta mengenalkan APE yang akan dimainkan oleh anak-anak. Karena pendidik yang kreatif, akan dapat menyiapkan APE bagi anak usia dini.

c) Untuk membangkitkan motivasi belajar anak APE dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk membangkitkan motivasi belajar anak, yaitu dengan menjadikan APE sebagai media dan penyampaian materi. Hal tersebut bertujuan untuk membuat anak merasa senang dan nyaman, sehingga mampu untuk membangkitkan motivasi belajar pada anak.

d) Untuk media penilaian anak Tujuan terakhir dari APE bagi pendidik ialah, untuk media penilaian perkembangan anak. Penilaian dilakukan oleh pendidik pada saat anak menggunakan APE tersebut. Dari proses itulah, akan dapat diketahui tingkatan perkembangan anak. Jadi, APE mempunyai peranan penting untuk mengetahui ketercapaian perkembangan anak usia dini.

c. Macam-macam APE

APE untuk anak biasanya dapat dikategorikan dalam beberapa kriteria yaitu alat main eksplorasi, alat main manipulatif, alat main sensorimotor, alat main sosial, alat main motorik kasar, alat main untuk musik dan gerak, serta peralatan bermain seni rupa. (Dini, 2021:52).

Guslinda (2018) mengemukakan bahwa jenis Alat permainan untuk anak usia dini secara umum dapat dikelompokkan berdasarkan:

1. Penempatannya. Berdasarkan penempatan maka APE ada dua yaitu alat permainan yang berada di luar ruangan dan alat permainan yang berada di dalam ruangan. Alat permainan yang berada di luar ruangan umumnya alat-alat permainan yang dalam kategori terbesar. Seperti ayunan, pelosotan, putaran, papan titian, dan sebagainya. APE yang di luar ini lebih pada pengembangan kemampuan fisik dan motorik anak. Sedangkan APE yang ada di dalam ruang itu dikatakan APE yang kecil. Maka pembagian alat permainan berdasarkan penempatan ini dapat diatur secara area atau sentra.
2. Tujuan dan aspek perkembangan. Pada jenis yang kedua ini alat permainan dikelompokkan berdasarkan kegunaannya dan tujuan pengembangan. Jadi APE akan dikelompokkan berdasarkan aspek perkembangan anak, seperti untuk perkembangan bahasa, kognitif, fisik-motorik, sosial dan lain sebagainya
3. Pembagian APE berdasarkan pendapat ahli. Menurut Zaman dkk, Pengembangan APE

menurut ahli ini dapat dikelompokkan berdasarkan penciptanya yaitu Dr. Maria Montessori, George Cruissenaire, Peabody, dan Proebel. Berdasarkan ciptaan para ahli ini maka ditentukanlah jenis-jenis APE untuk anak PAUD dan TK, yaitu:

- a) APE ciptaan Peabody Permainan edukatif karya Peabody ini memberikan program pengetahuan dasar yang mengacu pada aspek pengembangan bahasa yaitu kosa kata yang dekat dengan anak. Oleh karena itu tema-tema yang dipilih dan disusun harus sesuai dengan pengetahuan dan budaya dimana anak berada. Jenis APE ini mengilhami pembuatan boneka tangan yang dikembangkan di Indonesia. Boneka tangan yang dimainkan dengan tangan ini dikembangkan dengan menggunakan panggung boneka yang dilengkapi layar yang dapat diganti sesuai cerita anak-anak usia dini di Indonesia.
- b) APE ciptaan Maria Montessori menciptakan APE yang memudahkan anak untuk mengingat konsep-konsep yang akan dipelajari anak tanpa perlu bimbingan

sehingga memungkinkan anak bekerja secara mandiri. APE ciptaannya telah dirancang sedemikian rupa sehingga anak mudah memeriksa sendiri bila salah dan segera menyadarinya. APE ciptaan Montessori ini banyak terdapat di lembaga pendidikan prasekolah khususnya Taman Kanak-kanak di Indonesia walaupun alat permainannya itu sendiri sudah disesuaikan dengan kebutuhan anak di Taman Kanak-kanak di Indonesia. Jenis APE yang telah dikembangkan di Indonesia berakar dari konsep Montessori ini diantaranya adalah puzzle geometri, silinder berukuran serial, papan bentuk bidang I dan papan bentuk bidang II dan kantong keterampilan tangan yang konsepnya untuk melatih kemandirian.

c) APE ciptaan George George Cuisenaire menciptakan balok Cuisenaire untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak, pengenalan bilangan dan untuk peningkatan keterampilan anak dalam bernalar. Balok Cuisenaire ini juga dikembangkan sebagai salah satu jenis APE

untuk anak usia dini walaupun ukuran dan warna telah dimodifikasi sedemikian rupa.

d) APE ciptaan Froebel Froebel memiliki alat khusus yang dikenal dengan balok Blookdooss. Balok Blookdoss lebih dikenal dengan kotak kubus dalam program pendidikan anak usia dini di Indonesia. Kotak kubus ini banyak digunakan sebagai salah satu jenis APE untuk anak usia dini yang dapat melatih dan mengembangkan kemampuan motorik dan daya nalar anak masing-masing. Dilihat dari segi kegunaannya atau aspek perkembangan yang dipantau maupun dampak pemakaian dan berdasarkan penempatannya

d. Kendala dalam Penggunaan APE

Adapun kendala yang di hadapi dalam Penggunaan APE adalah sebagai berikut:

1. Guru Mengalami Kesulitan untuk Mengontrol Anak-Anak Ketika Menggunakan APE Pembelajaran anak usia dini berbeda dengan model pembelajaran usia lebih tinggi, kelas belajar anak ialah kelas yang unik, menarik dan penuh energik, begitu pula bagi guru mengajar dikelas anak usia dini ialah hal yang menantang

dan melelahkan karena aktif dan nyaris tidak ada duduk, gaya belajar anak juga berbeda sehingga lingkungan belajar pada anak usia dini perlu dijadikan prioritas.

Guru perlu menciptakan lingkungan belajar yang mampu mengembangkan semua dimensi kemampuan anak, sehingga diperlukan perencanaan khusus untuk menyediakan lingkungan belajar. Ketepatan lingkungan yang disediakan akan memberikan pengaruh pada proses dan perilaku anak baik secara langsung maupun tidak langsung (Mariyana, dkk., 2010:87).

2. Tidak Menguasai Penggunaan APE dalam Pengembangan 6 Aspek Secara Holistik Setiap anak mengalami masa perkembangan yang beruntun dan dalam tempo yang relatif sama antara anak satu dengan yang lain. pemahaman tentang aspek perkembangan anak akan memudahkan orang tua maupun pendidik untuk mampu mencermati apakah anak sudah mencapai tahapan perkembangan yang optimal atau belum hal ini penting agar orang tua atau guru dapat segera memberikan stimulasi sesuai dengan yang dibutuhkan anak dengan menggunakan cara-cara

tertentu sehingga tercapai perkembangan yang optimal, sebagaimana fungsinya APE bisa digunakan untuk menstimulasi aspek perkembangan anak, seperti balok untuk kognitif, ayunan untuk fisik motorik dan lainnya namun, APE juga bisa mencakup semua aspek perkembangan jika digunakan dan dirancang sedemikian rupa, apalagi jika APE dimodifikasi dalam segi cara memainkannya. Seperti yang diungkapkan oleh Badru Zaman yang menyatakan Setiap APE dirancang untuk menstimulasi aspek perkembangan tertentu, namun tidak jarang satu APE bisa multifungsi untuk beberapa aspek perkembangan (Zaman, 2016:35). Muncul tidaknya semua aspek perkembangan anak dalam penggunaan APE dipengaruhi oleh bagaimana APE digunakan, sebagai contoh saja ketika anak memainkan APE lego didalamnya memuat perkembangan kognitif berkaitan dengan kemampuan mengkonstruksi serta kemampuan motorik anak, guru bisa mengembangkan kemampuan sosial dan agama dengan melakukan permainan secara berkelompok, serta seni dengan membuat hasil karya tertentu.hal ini dirasa sulit oleh guru

dikarenakan mereka harus berfikir keras cara menstimulasi 6 aspek perkembangan anak.

3. Jumlah APE tidak Sesuai dengan Jumlah Anak
Kesesuaian jumlah APE dengan jumlah anak membantu guru ketika menggunakan APE, ketika guru memilih APE yang sesuai dengan jumlah anak maka anak-anak akan bisa menggunakan APE dengan lebih terkontrol, karena pada dasarnya sifat anak itu egosentris anak akan mempertahankan apa yang diinginkannya bagaimanapun caranya entah dengan merebut, menangis ataupun hal lainnya. Dan ketidaksesuaian jumlah APE dengan jumlah anak ini menjadi kendala bagi guru, ketika jumlah APE yang hendak dipakai guru kurang dan anak-anak ada yang tidak dapat memakai APE yang sama, maka masalah akan timbul, anak akan ramai dan saling berebut, pembelajaran menjadi tidak efektif jika APE yang dipakai sesuai dengan jumlah anak. Hal ini sesuai dengan salah satu karakteristik anak usia dini menurut Badru Zaman yakni Anak cenderung melihat sesuatu dari sudut pandangnya sendiri, yakni anak bersifat egosentris, bagi anak sesuatu itu akan penting sepanjang itu terkait

dengan dirinya, seperti halnya ketika anak menginginkan mainan yang sama maka egosentrisnya akan muncul dan tidak mau mengalah (Zaman, 2016:36)

4. Guru Tidak Berlatar Belakang Pendidikan Anak Usia Dini Tidak semua orang bisa menjadi guru PAUD bahkan tidak semua guru bisa menjadi guru PAUD, sama halnya dengan dokter, apoteker dan lainnya guru juga merupakan profesi, sehingga harus memenuhi kompetensi yang meliputi kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial dan profesional. Dari empat kompetensi guru diatas salah satu kompetensi yang sangat penting yakni Kompetensi profesional ini menekankan kepada pemahaman guru tentang kekhususan dalam pendidikan anak, tugas perkembangan, STTPA, kemampuan mengasuh dan membimbing anak (Manispal, 2018:29).

Begitu berbeda dan uniknya pendidikan anak usia dini ini sehingga guru-guru juga harus benar-benar paham bagaimana pendidikan anak usia dini, namun saat ini banyak guru PAUD yang tidak berlatar belakang pendidikan anak usia dini. dan tentu saja sedikit tidaknya ini

mempunyai pengaruh terhadap kegiatan pembelajaran itu sendiri ketika pengalaman dan pengetahuan digabungkan menjadi satu maka kegiatan pembelajaran akan lebih maksimal lagi, sehingga latar belakang pendidikan dirasa mempunyai pengaruh ketika menggunakan APE, karena pemahaman tentang APE dan pembelajaran anak akan membuat guru tidak merasa kesulitan menggunakan APE, dan hal sebaliknya bisa terjadi yakni guru merasa kesulitan menggunakan APE .

2. Barang Bekas

a. Pengertian Barang Bekas

Barang bekas adalah barang yang sudah tidak terpakai atau tidak dibutuhkan lagi oleh pemiliknya, namun belum tentu barang itu tidak bisa digunakan lagi. (Siarmi, 2015:96)

Pemanfaatan dan pengelolaan barang bekas adalah pola pikir masyarakat maju dan modern, karena sebuah peradaban yang maju adalah peradaban yang memiliki kesadaran akan kesederhaan, penghematan, keefektifan, kemudahan demi kelangsungan hidup yang berkelanjutan. (Sudita, 2014:157)

Pemanfaatan barang bekas menjadi produk yang bernilai akan dapat mengembangkan kemampuan

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

Pemanfaatan barang bekas menjadi produk yang bernilai akan dapat mengembangkan kemampuan berfikir kreatif. Pemanfaatan barang bekas merupakan alternatif pilihan produk kerajinan seni sebagai bentuk kecermatan dalam menangkap peluang dan kepekaan terhadap lingkungan yang ada disekitarnya. Banyak barang bekas sisa dimanfaatkan sebagai produk yang bernilai estetik oleh tangan seseorang yang kreatif. (Sudita K. , 2014:157).

Pemanfaatan barang bekas dan peralatan sederhana sebagai media bukanlah hal yang baru dalam

dunia pendidikan. Sebelum media modern hadir, para guru telah menggunakan berbagai media dan alat peraga buaatannya sendiri untuk menjelaskan materi pelajarannya. Para guru terdahulu mungkin lebih banyak memiliki kreativitas karena dipaksa oleh keadaan yang masih serba terbatas. Mereka harus bekerja keras agar anaknya bisa belajar dan menyerap materi pembelajaran semaksimal mungkin. Dengan adanya media berteknologi modern menyebabkan berbagai masalah yang selama ini tidak dapat dipecahkan telah mampu dipecahkan dan memungkinkan mata pelajaran apapun diajarkan dan dijelaskan dengan sebaik-baiknya. (Siarni, 2015:94-95)

APE barang bekas nantinya yang akan peneliti gunakan berupa bentuk geometri yang terbuat dari barang bekas kardus yang mana nantinya anak akan melakukan beberapa kegiatan yang pertama

1. Ketepatan dalam menggunting. Anak akan diberikan kardus yang telah diberi pola berbentuk geometri kemudian guru akan melihat bagaimana ketepatan anak dalam menggunting kardus berbentuk geometri tersebut dengan mengguntingg bentuk geometri maka motoric halus anak akan berkembang.

2. Ketepatan dalam melipat. Nantinya anak akan diberikan kertas origami yang akan mereka lipat sesuai dengan pola bentuk geometri dari kardus yang telah anak gunting tadi, koordinasi mata dan tangan sangat dibutuhkan untuk ketepatan dalam melipat.
3. Kecepatan dalam menempel. Setelah anak menggunting dan melipat bentuk geometri yang telah diberikan oleh guru anak akan diperintahkan untuk menempelkan kertas origami ke kardus yang berbentuk geometri.

b. Jenis-Jenis Barang Bekas

Pemanfaatan barang bekas sebagai bahan untuk membuat APE tidak hanya mendukung konsep daur ulang dan ramah lingkungan, tetapi juga dapat meningkatkan kreativitas serta keterampilan motorik anak. Berikut adalah beberapa jenis barang bekas yang dapat digunakan untuk membuat APE :

1. Kardus Bekas: Kardus bekas dapat dimanfaatkan untuk membuat berbagai bentuk geometri yang membantu anak mengenal warna dan bentuk. Dengan menggambar pola geometri pada kardus, kemudian menempelkannya dengan kertas warna-warni, anak dapat belajar mencocokkan bentuk dan warna.

2. Botol Plastik Bekas: Botol plastik dapat diubah menjadi boneka atau mainan lainnya. Misalnya, botol bekas minuman dapat dihias menjadi boneka dengan menambahkan aksesoris seperti mata, hidung, dan mulut dari bahan lain. (Khosiah, 2023:53)
3. Kertas dan Koran Bekas: Kertas bekas dapat digunakan untuk membuat wayang binatang. Dengan menggambar dan mewarnai hewan pada kertas bekas, kemudian menempelkannya pada stik es krim, anak dapat bermain sambil belajar mengenal berbagai jenis hewan.
4. Cangkang Telur: Cangkang telur dapat digunakan dalam seni kompos untuk membuat gambar atau mozaik. Anak dapat menempel serpihan cangkang telur pada pola gambar yang telah disiapkan, menciptakan karya seni yang unik.
5. Stik Es Krim Bekas: Stik es krim dapat digunakan sebagai bahan untuk membuat berbagai alat peraga edukatif, seperti huruf dan angka. Dengan menuliskan huruf atau angka pada stik, anak dapat belajar mengenal alfabet dan numerik dengan cara yang menyenangkan.
6. Botol Yakult Bekas: Botol Yakult bekas dapat dijadikan boneka atau mainan lainnya. Dengan

menambahkan aksesoris seperti mata, hidung, dan mulut dari bahan lain, botol ini dapat menjadi alat permainan yang menarik bagi anak. (Khosiah, 2023:54)

7. Kain Perca: Kain perca dapat digunakan untuk membuat boneka atau mainan lainnya. Dengan menjahit potongan kain menjadi bentuk yang diinginkan, anak dapat memiliki mainan yang unik dan personal.
8. Sedotan Plastik Bekas: Sedotan plastik dapat dirangkai menjadi berbagai bentuk seperti bunga atau hewan. Anak dapat belajar merangkai dan menciptakan bentuk sesuai imajinasinya.
9. Kaleng Bekas: Kaleng bekas dapat digunakan sebagai drum mini atau alat musik lainnya. Dengan menambahkan penutup karet atau balon pada bagian atas kaleng, anak dapat belajar ritme dan suara.
10. Piring Kertas Bekas: Piring kertas dapat dihias menjadi topeng atau wajah hewan. Anak dapat menggambar dan mewarnai piring kertas sesuai dengan karakter yang diinginkan.

Pemanfaatan barang bekas untuk membuat APE tidak hanya mengajarkan anak tentang pentingnya daur ulang dan pelestarian lingkungan, tetapi juga menyediakan sarana belajar yang kreatif dan edukatif.

Dengan bimbingan yang tepat, anak dapat mengembangkan berbagai keterampilan melalui permainan yang dibuat dari bahan-bahan sederhana di sekitar mereka.

c. Kelebihan APE Barang Bekas

Berikut adalah kelebihan dalam penggunaan APE barang bekas dalam pembelajaran :

1. Meningkatkan Kreativitas Guru dan Anak Didik

Pembuatan APE dari barang bekas mendorong guru dan anak didik untuk berpikir kreatif dalam memanfaatkan bahan yang ada di sekitar mereka. Proses ini tidak hanya meningkatkan keterampilan praktis, tetapi juga merangsang imajinasi dan inovasi dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan edukatif.

2. Mendukung Konsep Bermain Sambil Belajar

Bermain sambil belajar merupakan pendekatan yang sangat efektif dalam proses pendidikan anak usia dini, karena melalui kegiatan yang menyenangkan dan tidak membebani, anak-anak dapat lebih mudah menerima serta memahami berbagai konsep pembelajaran dasar. Dengan memanfaatkan APE yang dibuat dari barang bekas, anak-anak tidak hanya dilatih untuk berpikir kreatif dan inovatif, tetapi juga diajak untuk peduli terhadap lingkungan melalui

kegiatan daur ulang. Aktivitas pembelajaran yang interaktif ini memungkinkan mereka untuk mengenal dan memahami konsep-konsep dasar seperti angka, bentuk, warna, serta urutan dengan cara yang lebih nyata, praktis, dan menyenangkan, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna dan berkesan dalam ingatan mereka..

3. Menumbuhkan Kesadaran Lingkungan pada Anak

Dengan menggunakan barang bekas sebagai bahan utama dalam kegiatan bermain dan belajar, anak-anak tidak hanya diajak untuk berkreasi, tetapi juga diajarkan tentang pentingnya menjaga kelestarian lingkungan sejak usia dini. Mereka diperkenalkan pada konsep daur ulang dan pengelolaan sampah secara bijak, sehingga tumbuh kesadaran bahwa setiap individu memiliki peran dalam mengurangi pencemaran lingkungan. Melalui proses ini, anak-anak belajar bahwa benda-benda yang tampaknya sudah tidak berguna atau dianggap sebagai limbah sebenarnya masih memiliki nilai guna dan dapat diolah kembali menjadi sesuatu yang bermanfaat, seperti alat permainan edukatif atau karya seni yang menarik.

4. Menghemat Biaya

Penggunaan barang bekas untuk membuat APE memberikan manfaat yang signifikan, salah satunya adalah membantu mengurangi pengeluaran atau biaya operasional, karena tidak perlu membeli alat permainan edukatif yang harganya relatif mahal di pasaran. Pendekatan ini sangat sesuai diterapkan di lingkungan pendidikan anak usia dini yang memiliki keterbatasan anggaran, seperti di taman kanak-kanak atau kelompok bermain yang dikelola secara mandiri oleh masyarakat. Selain itu, proses pembuatan APE dari barang-barang bekas umumnya dapat dilakukan dengan cara yang sederhana, murah, dan tidak memerlukan keahlian khusus, karena bahan-bahan yang dibutuhkan biasanya tersedia di sekitar kita, seperti kardus, botol plastik, kertas bekas, dan tutup botol. (Sartika dan Anisa, 2021: 57)

d. Kekurangan APE Barang Bekas

Berikut adalah kekurangan Alat Permainan Edukatif barang bekas dalam pembelajaran:

1. Keterbatasan Daya Tahan

APE yang dibuat dari barang bekas sering kali memiliki keterbatasan dalam hal daya tahan dan ketahanan fisik, terutama jika bahan-bahan yang digunakan berasal dari material yang kurang kuat

seperti kardus bekas, botol plastik, atau kemasan sekali pakai lainnya. Bahan-bahan tersebut cenderung mudah mengalami kerusakan, sobek, atau berubah bentuk apabila sering digunakan dalam aktivitas sehari-hari oleh anak-anak yang cenderung aktif dan eksploratif. Selain itu, paparan terhadap air, kelembapan, atau cuaca ekstrem juga dapat mempercepat proses kerusakan pada APE tersebut, sehingga mengurangi umur pakainya dan menurunkan efektivitasnya sebagai sarana pembelajaran dalam jangka panjang.

2. Beberapa jenis barang bekas yang digunakan sebagai bahan pembuatan APE mungkin memiliki potensi bahaya tertentu, seperti bagian yang tajam, permukaan yang kasar, atau mengandung zat kimia beracun yang tidak terlihat secara kasat mata, sehingga dapat membahayakan keselamatan dan kesehatan anak-anak. Jika tidak dilakukan seleksi bahan yang cermat dan proses pengolahan yang tepat, maka penggunaan barang-barang tersebut dalam pembuatan APE bisa menimbulkan berbagai risiko, seperti luka gores, tertelan benda kecil, alergi kulit, atau bahkan gangguan pernapasan akibat paparan zat berbahaya. Oleh karena itu, sangat penting bagi pendidik, orang tua, atau siapa pun yang terlibat

dalam pembuatan APE untuk memperhatikan aspek keamanan secara menyeluruh, mulai dari memilih bahan yang tidak berbahaya, memastikan semua bagian telah diproses dengan baik, hingga melakukan uji kelayakan sederhana sebelum APE digunakan oleh anak-anak.

3. Proses Pembuatan yang Memakan Waktu dan Tenaga
Membuat APE dari barang bekas memerlukan waktu dan tenaga yang tidak sedikit. Guru harus mengumpulkan bahan, membersihkan, dan merakitnya menjadi mainan yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. (Sartika dan Anisa, 2021: 57)

3. Kreativitas Anak

a. Pengertian Kreativitas Anak

Kata kreativitas berasal dari kata sifat *creative* yang berarti pandai mencipta. Pengertian yang lebih luas mengenai kreativitas ialah bentuk aktivitas imajinatif yang mampu menghasilkan sesuatu yang bersifat orisinal, murni, dan bermakna. Guilford dalam Masitoh menjelaskan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah.

Pengembangan kreativitas pada anak harus diberikan stimulus mulai sejak dini, agar anak dapat

berfikir secara kreatif. Karena dengan kreativitas anak dapat melihat masalah dari berbagai sudut pandang, sehingga anak mampu menghasilkan sebuah karya yang berbeda dari yang sudah ada sebelumnya. Maka kreativitas pada anak sangatlah penting untuk dikembangkan sejak usia dini, agar anak dapat mewujudkan atau mengaktualisasikan dirinya. Anak-anak yang kreatif adalah anak yang tumbuh dalam lingkungan yang memberikan banyak stimulus pada pertumbuhan dan perkembangan mereka, yaitu melalui media pendidikan yang tepat. Untuk mengetahui apakah anak-anak tersebut termasuk dalam kategori kreatif atau tidak, dapat kita lihat dari bagaimana proses berfikir anak dalam memecahkan suatu masalah.

Maslow dalam Schultz menyatakan bahwa kreativitas disamakan dengan daya cipta dan daya khayal naif yang dimiliki anak-anak, suatu cara yang tidak berprasangka, dan langsung melihat pada hal-hal atau bersikap asertif. Kreativitas merupakan suatu sifat yang akan diharapkan seseorang dari pengaktualisasian diri. Supriadi menjelaskan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahitkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang ada sebelumnya.

Rhodes menyimpulkan bahwa pada umumnya kreativitas dirumuskan dalam istilah pribadi (*person*), proses dan produk. Kreativitas dapat pula ditinjau dari kondisi pribadi dan lingkungan yang mendorong (*press*) individu berperilaku kreatif. Rhodes menyebut *Person, Process, Press Product*” keempat P ini saling berkaitan: pribadi kreatif yang melibatkan diri dalam proses kreatif, dan dengan dukungan dan dorongan (*press*) dari lingkungan, menghasilkan produk kreatif. (Munandar, 2015:97)

Menurut Isenberg dan Jalongo, kreativitas anak didasari oleh keunikan gagasan dan tumbuhnya imajinasi serta fantasi. Anak-anak yang kreatif sangat sensitif akan adanya stimulasi. Munandar menjelaskan bahwa biasanya anak yang kreatif selalu ingin tahu, memiliki minat yang luas, dan menyukai kegemaran dan aktivitas yang kreatif. (Mulyani, 2019:67)

b. Ciri-Ciri Kreativitas Anak

Salah satu aspek penting dalam kreativitas adalah memahami ciri-cirinya. Upaya menciptakan iklim yang kondusif bagi perkembangan kreativitas yang hanya mungkin dilakukan jika kita memahami terlebih dahulu sifat-sifat kemampuan kreativitas dan lingkungan yang turut mempengaruhinya. Supriadi mengatakan bahwa ciri-ciri kreativitas dapat di kelompokkan dalam kategori

kognitif, dan nonkognitif. Ciri-ciri kognitif di antaranya arisininalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi. Sedangkan ciri nonkognitif di antaranya motivasi sikap dan kepribadian berkreatif.

Kedua ciri-ciri ini sama pentingnya, kecerdasan yang tidak tunjang dengan kepribadian kreatif tidak akan menghasilkan apapun. Artinya kreativitas hanya dapat dilahirkan dari orang yang cerdas yang memiliki kondisi psikologis yang sehat. Kreativitas tidak hanya perbuatan otak saja namun variabel emosi dan kesehatan mental sangat berpengaruh terhadap lahirnya sebuah karya kreatif. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kecerdasan tanpa mental yang sehat sulit sekali menghasilkan karya kreatif.

Selanjutnya Ayan mengungkapkan kepribadian orang yang kreatif ditandai dengan beberapa karakteristik, diantaranya adalah sebagai berikut :

- 1) Antusias
- 2) Banyak akal
- 3) Berpikiran terbuka
- 4) Bersikap spontan
- 5) Cakap
- 6) Dinamis
- 7) Giat dan rajin
- 8) Idealis

9) Ingin tahu

10) Kritis dan lain sebagainya. (Elizabeth B. Hurlock)

Sedangkan menurut Utami Munandar menyebutkan bahwa ciri-ciri karakteristik kreativitas antara lain :

- 1) Senang mencari pengalaman baru
- 2) Memiliki keasyikan dalam mengerjakan tugas-tugas sulit
- 3) Memiliki inisiatif
- 4) Memiliki ketekunan yang tinggi
- 5) Cenderung kritis terhadap orang lain
- 6) Berani menyatakan pendapat
- 7) Selalu ingin tahu Peka atau perasa
- 8) Energi dan ulet
- 9) Menyukai tugas-tugas yang majemuk
- 10) Percaya kepada diri sendiri
- 11) Mempunyai rasa humor

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian terdahulu adalah bagian yang berisi tentang berbagai hasil penelitian yang terdahulu yang terkait dengan penelitian yang hendak dilakukan, kemudian membuat ringkasannya. Penelitian terdahulu yang dimaksud adalah penelitian yang sudah maupun belum dipublikasikan, seperti :

(skripsi, tesis, disertasi, artikel yang di muat pada jurnal ilmiah, dan lain sebagainya). Dengan melakukan langkah ini, maka akan dapat dilihat sampai sejauh mana orisinalitas dan posisi penelitian yang hendak dilakukan. Adapun penelitian terdahulu tersebut di antaranya :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nurul Kurmala Dewi dengan judul skripsi “Pengaruh Alat Permainan Edukatif Barang Bekas Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak 5-6 Tahun Di Raudhatul Athfal Akhlakul Karimah Kotabumi Lampung Utara tahun 2019 ”. Penelitian ini menggunakan Jenis penelitian yang Quasi Eksperimen dengan Nonequivalent Control Group Design. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu anak usia 5-6 tahun yang terbagi dua kelas yaitu kelas BI sebagai kelompok eksperimen dan kelas B II sebagai kelompok kontrol. Teknik analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial dan uji hipotesis yang digunakan adalah t-tes atau uji-t.

Dari Hasil penelitiannya adalah Hasil analisis data yang didapatkan dari *pretest* baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol diperoleh bahwa masing-masing kelas mempunyai keadaan awal yang sama rata, hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil uji normalitas dan homogenitas. Masing-masing data kelas baik eksperimen maupun kontrol berdistribusi normal dengan rata-rata 28.9

dan 27.0 dan kedua kelas mempunyai varians yang sama atau homogen. Hasil analisis data dari posttest menunjukkan hasil bahwa data berdistribusi normal dan bervariansi sama atau homogen dengan rata-rata 34.3 dan 30.8. Berdasarkan hasil uji hipotesis penelitian menggunakan Uji-t maka dapat disimpulkan bahwa nilai $t_{hitung} < 0.05$ Ha diterima yang artinya bahwa terdapat pengaruh yang cukup signifikan dalam perkembangan kreativitas dengan memanfaatkan bahan barang-barang bekas anak usia 5-6 tahun di RA Akhlakul Karimah Kotabumi Lampung Utara. Adapun persamaan penelitian diatas sama-sama meneliti APE barang bekas dalam mengembangkan kreativitas anak sedangkan perbedaannya adalah penelitian diatas menggunakan jenis penelitian Quasi Eksperimen sedangkan peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Riski Munawaroh dengan judul skripsi “Implementasi Pembelajaran APE barang bekas Untuk Meningkatkan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Di PAUD Nur Hidayah Bangsalsari Jember Tahun Ajaran 2020/2021”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian studi kasus. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan, wawancara secara langsung, observasi dan dokumentasi sebagai teknik mengumpulkan data. Analisis

data menggunakan teknik kondensasi data, penyajian data dan kesimpulan. Sedangkan keabsahan data dengan menggunakan triangulasi teknik dan triangulasi sumber.

Adapun hasil penelitiannya Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, 1) perencanaan pembelajaran APE barang bekas dalam mengembangkankreativitas pada anak usia dini dengan mengadakan rapat kerja yang sudah diprogramkan diawal sebelum pembelajaran. Adapun hal-hal yang dibahas dalam rapat tersebut yaitu PROTA, PROSEM, RPPM, dan RPPH, dan tema, model, media yang tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran. 2) pelaksanaan pembelajaran APE barang bekas dalam mengembangkankreativitas pada anak usia dini terdiri dari tiga hal yang dilaksanakan yaitu kegiatan pembukaan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. 3) evaluasi dilakukan dengan menggunakan, ceklis, dan hasil karya , dengan melihat keaktifan dan kreativitas yang dimiliki siswa. Adapun persamaan penelitian diatas yaitu sama-sama menggunakan teknik penggumpulan data dengan, wawancara secara langsung, observasi dan dokumentasi sebagai teknik mengumpulan data, sedangkan perbedaannya adalah dilihat dari hasil penelitian Riski Munawaroh dibagi menjadi 3 yaitu: perancangan, pelaksanaan dan evaluasi.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Elvina Sari Pane dengan judul skripsi “Implementasi APE Dalam Meningkatkan Kreativitas Kelompok B Usia 5-6 tahun Di RA Nurul Amal Kec. Tanjung Morawa Tahun Ajaran 2018/2019”. Metode yang dan digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif, data penelitian diperoleh dengan menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi.

Adapun Hasil Penelitiannya adalah Hasil penelitian ini mengungkapkan empat temuan yaitu: 1) Pelaksanaan APE di RA Nurul Amal sudah berjalan dengan baik dan bertujuan untuk mengembangkan kreativitas anak dan pelaksanaan dilakukan secara berkelompok. 2) Perkembangan Kreativitas anak RA Nurul Amal mulai berkembang sesuai RA Nurul Amal yaitu lingkungan yang tidak memberikan motivasi bagi anak sehingga membuat kreativitas anak tidak berkembang. 3) Kendala dan solusi dalam meningkatkan kreativitas anak di RA Nurul Amal Tanjung Morawa ialah: a) keterbatasan media yang dimiliki sekolah, b) pelaksanaan menjadi kelompok sehingga menimbulkan anak yang ngobrol saat pelaksanaan. Dan solusinya ialah: a) melengkapi APE untuk kelancaran pembelajaran, b) menarik perhatian anak agar anak mau fokus kepada guru pengajar. Adapun persamaan dari penelitian yang

dilakukan oleh Elvina Sari Pane adalah sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif, data penelitian diperoleh dengan menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Perbedaannya penelitian Elvina Sari Pane Implementasi APE saja sedangkan penelitian ini Implementasi APE barang bekas.

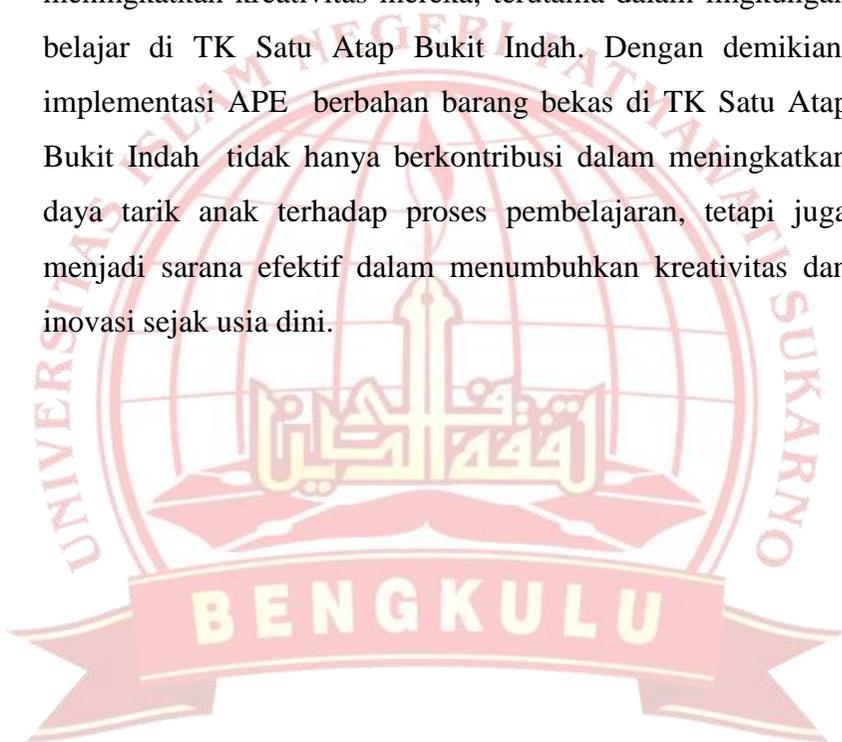
C. Kerangka Berpikir

Kurangnya pemanfaatan barang bekas di lingkungan menjadi salah satu permasalahan yang sering diabaikan, terutama dalam dunia pendidikan anak usia dini. Padahal, barang bekas yang dikelola dengan baik dapat dijadikan sebagai APE yang mampu merangsang kreativitas anak. Selain itu, pemanfaatan barang bekas sebagai APE juga memiliki dampak positif terhadap kesadaran lingkungan bagi anak-anak dan tenaga pendidik. Di TK Satu Atap Bukit Indah, implementasi APE ini tidak hanya bertujuan dalam mengembangkan kreativitas anak, tetapi juga membentuk kebiasaan positif dalam memanfaatkan barang bekas secara lebih bernilai.

Implementasi APE berbahan barang bekas merupakan suatu strategi dalam meningkatkan kreativitas anak dengan memanfaatkan material yang sudah tidak terpakai namun masih memiliki nilai guna. Penggunaan APE berbahan barang bekas dalam pembelajaran di TK Satu Atap Bukit Indah berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang

lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga anak tidak mudah bosan dan lebih tertarik untuk mengikuti setiap aktivitas yang diberikan oleh guru.

Menumbuhkan daya tarik anak terhadap APE berbahan barang bekas merupakan langkah strategis dalam meningkatkan kreativitas mereka, terutama dalam lingkungan belajar di TK Satu Atap Bukit Indah. Dengan demikian, implementasi APE berbahan barang bekas di TK Satu Atap Bukit Indah tidak hanya berkontribusi dalam meningkatkan daya tarik anak terhadap proses pembelajaran, tetapi juga menjadi sarana efektif dalam menumbuhkan kreativitas dan inovasi sejak usia dini.



Bagan Kerangka Berpikir

