

**PENGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE)
BAHAN ALAM UNTUK PENGEMBANGAN KREATIVITAS
ANAK USIA DINI DI TKIT AL-HUDA
KABUPATEN LAMANDAU KALIMANTAN TENGAH**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Islam Anak Usia Dini Dalam Ilmu
Tarbiyah dan Keguruan



Oleh:

Siti Fatimah

NIM 1803106024

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG
2022/2022**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang Bertanda Tangan Dibawah Ini :

Nama : Siti Fatimah
NIM : 1803106024
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul :

**PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) BAHAN ALAM
UNTUK PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI DI TKIT
ALHUDA KABUPATEN LAMANDAU KALIMANTAN TENGAH**

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 31 Agustus 2022

Pembuat Pernyataan



Siti Fatimah

1803106024



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jalan Prof. Dr. Hamka (Kampus II) Ngaliyan Semarang

Telp. 024-7601295 Fax. 7615387

PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini :

Judul : Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Bahan Alam untuk Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Di TKIT Al-Huda Kabupaten Lamandau Kalimantan Tengah

Penulis : Siti Fatimah

NIM : 1803106024

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Telah diujikan dalam sidang *munaqosyah* oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Pendidikan Islam.

Semarang , 22 November 2022

DEWAN PENGUJI

Ketua/Penguji I

Rista Sundari, M.Ag

NIP. 19930302019032016

Sekretaris/Penguji II

Lilif Muallifatul Khorida Filasofa, M.Pd.I

NIDN. 2015128801

Penguji III

Sofa Muahohar, M.Ag

NIP. 197507052005011001

Penguji IV

Agus Sutivono, M.Ag

NIP. 1973071020050114

Pembimbing

H.Mursid, M.Ag

NIP.1967030520011001





Nota Dinas

Semarang, 20/6 2022

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Walisongo
Di Semarang

Assalamualikum Wr. Wb

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan arahan, dan koreksi naskah skripsi dengan :

Judul : **Penggunaan Alat Permainan Edukatif
(APE) Bahan Alam Untuk Pengembangan
Kreativitas Anak Usia Dini Di TKIT AL-Huda
Kabupaten Lamandau Kalimantan Tengah**

Nama : Siti Fatimah
NIM : 1803106024
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Program Study : SI

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo untuk diajukan dalam Sidang Munaqosyah.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Pembimbing,

H. Mursid, M.Ag
NIP. 196703052001 1001

ABSTRAK

Judul : **Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Bahan Alam Untuk Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Di TKIT AL-Huda Kabupaten Lamandau Kalimantan Tengah**

Penulis : Siti Fatimah

NIM : 1803106024

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang ditunjukkan bagi anak-anak muda berusia pra sekolah dengan tujuan agar anak dapat mengembangkan potensinya sejak dini, sehingga mereka dapat berkembang secara wajar sebagai anak sesuai dengan tingkat usia dan tugas perkembangannya.

Alat Permainan Edukatif bahan alam dapat meembangkan kreativitas anak usia dini di TKIT Al-Huda, hal ini dapat dikatakan demikian karena harus dilihat dari tahapan-tahapan penggunaan APE bahan alam dan strategi pengembangan kreativitas anak, berikut tahapan penggunaan APE bahan alam tahap eksplorasi, tahap menirukan, tahap mencipta, dan tahap mengekspresikan.

Berdasarkan strategi pengembangan kreativitas ada tujuh kemampuan anak yang membuatnya dikatakan kreatif pada saat pembelajaran APE bahan alam yaitu kemampuan mencipta, kemampuan berimajinasi, kemampuan eksplorasi, kemampuan eksperimen, kemampuan proyek, kemampuan bermusik dan kemampuan berbahasa.

Hasil analisis akhir dari analisis diatas ialah APE bahan alam dapat mengembangkan kreativitas melalui 7 kemampuan dan 4 tahapan dapat digunakan untuk penggunaan APE bahan alam dalam mengembangkan kreativitas anak. Dengan hasil anak dapat membuat mobil dari pelepah pisang, Menyusun batu menjadi angka dan membuat boneka dari daun pisang.

Kata Kunci : Alat Permainan Edukatif (APE), Bahan Alam, Kreativitas

TRANSLITERASI

Penulisan transterasi huruf-huruf Arab latin dalam skripsi berpedoman pada SKB Menti Agama dan Menti Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor. 158/1987. Penyimpangan penulisan kata sandang [al-] disengaja secara konsisten supaya sesuai teks Arabnya.

A. Konsonan

ا	a	ط	t}
ب	b	ظ	z
ت	t	ع	
ث	š	غ	g
ج	J	ف	F
ح	ḥ	ق	Q
خ	Kh	ك	k
د	d	ل	l
ذ	Ž	م	m
ر	R	ن	n
ز	z	و	w
س	s	ه	h
ش	Sy	ء	
ص	š	ي	y
ض	ḍ		

Bacaan Madd :

ā = a panjang

i> = i panjang

u> = u Panjang

Bacaan Diftong :

au = وَا

ai = يَا

iy = يَا

KATA PENGANTAR

*Bismillahirrahmanirrahim
Assalamualaikum wr.wb*

Puji syukur Alhamdulillah kita panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmatnya dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir dan melengkapi syarat guna memperoleh gelar sarjana strata satu (S-1) dengan judul " **Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Bahan Alam Untuk Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Di TKIT AL-Huda Kabupaten Lamandau Kalimantan Tengah**". Shalawat salam tidak lupa tetap tercurahkan kepada junjungan Nabi agung Muhammad SAW, yang telah membawa kita pada zaman jahiliah menuju zaman yang terang benerang.

Dengan penulisan penelitian ini, peneliti menyadari bahwa terdapat beberapa kesulitan. Namun berkat bantuan dan motivasi sehingga peneliti dapat mengerjakan tugasnya secara lancar sehingga sesuai dengan apa yang diinginkan. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terimakasih kepada pihak pihak yang telah membantu proses penyusunan skripsi, yaitu kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan karunia besar kepada peneliti.
2. Kepada orang tua penulis, Bapak Alfian Aribowo dan Ibu Golkari Yartati yang telah mendukung dan memberikan

semangat kepada peneliti untuk menyelesaikan tugas skripsi ini.

3. Dr. Ahmad Ismail, M.Ag selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang.
4. H. Mursid, M. Ag selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan Shofa Muthohar, M.Ag selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Walisongo Semarang.
5. Dr. Agus Sutiyono, M.Ag.,M.Pd. selaku wali dosen selama perkuliahan di UIN Walisongo Semarang.
6. H. Mursid, M.Ag selaku pembimbing yang sudah membimbing dengan kesabaran dan keikhlasan dalam pengerjaan skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang yang telah membimbing dalam proses belajar selama ini.
8. Kepala Sekolah Yayasan Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Al-Huda Indah Fajarwati S.Pd yang sudah izin untuk penulis melakukan penelitian.
9. Kepada Para Staf Yayasan Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Al-Huda Indah Fajarwati S.Pd yang sudah membantu penulis melaksanakan penelitian.
10. Adik penulis Sarah Vianti, Atikah, dan Giandra Mahardika yang sudah membantu perjuangan hidup penulis.

11. Terimakasih kepada Andi Winarto S.Pd yang sudah membantu dan menemani penulis dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi.
12. Keluarga besar PIAUD Angkatan 18 yang saya banggakan dan yang sudah menjadi teman dalam mencari ilmu selama ini di UIN Walisongo Semarang.

Dan semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang sudah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Harapan penulis, semoga amal baik yang telah diberikan dapat bermanfaat untuk kedepannya. Peneliti menyadari sepenuhnya skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Dengan ini maka penulis membutuhkan saran dan kritik untuk membangun.
Wassalamu'alaikum wr.wb

Semarang, 25 Mei 2022
Penulis,

Siti Fatimah
1803106024

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PENGESAHAN	iii
NOTA PEMBIMBING	iv
ABSTRAK	v
TRANSLITERASI	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian	10
D. Manfaat Penelitian.....	10
BAB II : TINJAUAN UMUM TENTANG ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) BAHAN ALAM DAN KREATIVITAS ANAK USIA	
A. Alat Permainan Edukatif	12
1. Definisi Alat Permainan Edukatif	12
2. Jenis Alat Permainan Edukatif	16
3. Fungsi Alat Permainan Edukatif	17

4. Ciri- Ciri Alat Permainan Edukatif	17
5. Pentingnya Alat Permainan Edukatif	18
6. Syarat APE Anak Usia Dini	19
7. APE Bahan Alam	20
B. Perkembangan Kreativitas	22
1. Pengertian Kreativitas	22
2. Bentuk Kreativitas Anak Usia Dini	27
3. Ciri-Ciri Kreativitas	29
4. Faktor Pendukung dan Penghambat	32
5. Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini	34
C. Penelitian Yang Relevan	37
D. Kerangka Berfikir	40
BAB III : METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	42
B. Tempat dan Waktu Penelitian	43
C. Sumber Data	44
D. Fokus Penelitian	45
E. Teknik Pengumpulan Data	46
F. Teknik Analisis Data	49
BAB IV : DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA	
A. Deskripsi Data	53
1. Data Umum Hasil Penelitian	53
a. Karakteristik Lokasi Penelitian	53

b. Sejarah Singkat TKIT Al-Huda	53
c. Visi dan Misi	55
d. Daftar Pendidik TKIT Al-Huda	55
e. Daftar Peserta Didik TKIT Al-Huda	56
f. Sarana dan Prasana	57
g. Struktur Organisasi	57
B. Hasil Penelitian dan Pembahasan.....	59
1. Alat Permainan Edukatif (APE) Bahan Alam Dalam Mengembangkan Kreativitas Di TKIT Al- Huda Kabupaten Lamandau Kalimantan Tengah	59
2. Starategi Yang Digunakan Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Dengan APE Bahan Alam Di TKIT Al-Huda Kabupaten Lamandau Kalimantan Tengah	68
C. Keterbatasan Penelitian	74
BAB V : PENUTUP	
A. Kesimpulan	76
B. Implikasi	76
C. Saran	77

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jadwal Waktu Penelitian	43
Table 4.1 Daftar dan Tenaga Kependidikan TKIT Al-Huda	55
Table 4.2 Data Peserta Didik Tahun Pelajaran 2021/2022	56
Tabal 4.3 Daftar Sarana dan Prasarana.....	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Struktur Organisasi TKIT Al-Huda.....	58
Gambar 4.2 Anak-Anak Antusias dan Bersemangat Berekplorasi	61
Gambar 4.3 Kegiatan Uji Coba Menirukan Guru	62
Gambar 4.4 Kegiatan Mencipta/Membuat Produk	65
Gambar 4.5 Kegiatan Mengekspresikan Produk.....	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Catatan Wawancara
Lampiran 2	Hasil Observasi Peserta Didik 01
Lampiran 3	Hasil Observasi Peserta Didik 02
Lampiran 4	Hasil Observasi Peserta Didik 03
Lampiran 5	Hasil Observasi Peserta Didik 04
Lampiran 6	Hasil Observasi Peserta Didik 05
Lampiran 7	Hasil Observasi Peserta Didik 06
Lampiran 8	Hasil Observasi Peserta Didik 07
Lampiran 9	Hasil Observasi Peserta Didik 08
Lampiran 10	Hasil Observasi Peserta Didik 09
Lampiran 11	Hasil Observasi Peserta Didik 10
Lampiran 12	RPPH 01
Lampiran 13	RPPH 02
Lampiran 14	RPPH 03
Lampiran 15	Catatan Dokumentasi Pembuatan APE

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masa usia dini adalah masa yang sangat menentukan bagi perkembangan dan pertumbuhan anak selanjutnya karena merupakan masa kritis dan masa emas dalam kehidupan anak, bermain merupakan dunia anak, dengan bermain anak merasa senang, mendapatkan informasi baru membangun suatu konsep, dapat bereksplorasi, berimajinasi dan menciptakan sesuatu yang baru melalui pemberian rangsangan dan memberi dukungan serta memfasilitasi kebutuhan anak¹. Direktorat PAUD Depdiknas menyatakan bahwa PAUD adalah suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak usia lahir hingga enam tahun secara menyeluruh, yang mencakup aspek fisik, dan nonfisik, dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, moral spiritual, motorik, emosional, dan sosial yang tepat dan benar agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal².

¹ Irda Rafika, dkk, *“Penggunaan Media Kartu Huruf Hijaiyah Untuk Melejitkan Kecerdasan Spiritual Anak Usia Dini Pada TK Islam Terpadu Suloh Kota Banda Aceh”*, (Banda Aceh: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini, 2016).

² Mulyasa, *„Manajemen PAUD”*, (Bandung: PT Remaja RosdaKarya, 2014) , hlm. 44.

Pendidikan merupakan kebutuhan mutlak yang harus terpenuhi, karena pendidikan bagi kehidupan manusia untuk membekali dirinya agar berkembang secara maksimal. Dalam Islam terdapat ayat Al-Qur'an yang menjelaskan pentingnya pendidikan, yaitu dalam Surah Al-Mujadilah ayat 11:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ
اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ
وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya : Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.³

Ayat Al-Quran di atas menjelaskan bahwa keutamaan orang-orang yang beriman dan berilmu pengetahuan akan diangkat derajatnya oleh Allah SWT. Pada derajat yang lebih tinggi, dan Allah menganjurkan kita senantiasa mau bekerja keras, menuntut ilmu dan berlapang-lapang dalam majelis.

³ Agus Hidayatulloah, dkk, *At-Thayyib (Al-Qur'an Transliterasi Per Kata dan Terjemah Per Kata)*, (Jawa Barat:Cipta Bagus Segara, 2012), hal. 543

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang ditunjukkan bagi anak-anak muda berusia pra sekolah dengan tujuan agar anak dapat mengembangkan potensinya sejak dini, sehingga mereka dapat berkembang secara wajar sebagai anak sesuai dengan tingkat usia dan tugas perkembangannya. Montessori menyatakan bahwa rentang usia lahir sampai dengan 6 tahun anak mengalami masa keemasan (*the golden age*) yang merupakan masa dimana anak mulai peka atau sensitif untuk menerima berbagai rangsangan. Masa peka atau sensitif adalah masa terjadi kematangan fungsi fisik dan psikis, anak telah siap merespons stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa peka masing-masing anak berbeda, seiring laju pertumbuhan dan perkembangan anak secara individual. Masa ini juga merupakan masa peletak dasar pertama untuk mengembangkan kemampuan kognitif, bahasa, gerak motorik, dan sosio emosional pada anak usia dini⁴. Sedangkan menurut Jumaris anak usia dini ialah anak yang berada pada fase praoperasional, yang berfikir secara simbolis yang dihadirkan dalam bentuk berbagai fantasi, cara berfikir tersebut merupakan awal untuk menumbuhkan kembangkan kreativitas anak⁵.

⁴ Yuliani Nuraini Sujiono, „*Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*“, (Jakarta: Indeks, 2013), hlm. 02.

⁵ Ahmad Susanto, “ *Pendidikan Anak Usia Dini*“, (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), hlm. 73.

Dalam hal ini, setiap anak manusia yang dilahirkan ke dunia telah dilengkapi dengan berbagai potensi, termasuk potensi kreatif. Kreativitas merupakan aspek penting yang harus dikembangkan pada setiap anak usia dini, karena tidak ada anak yang terlahir tanpa kreativitas. Kreativitas menjadi salah satu potensi yang perlu dikembangkan karena berkaitan dengan imajinasi dan fikiran anak. Imajinasi anak perlu dikembangkan dalam berbagai bentuk atau perlu diwujudkan. Dalam hal ini kreativitas merupakan kemampuan untuk menyajikan sebuah gagasan baik itu sesuatu hal yang baru maupun yang sudah ada. Maxim menjelaskan bahwa pada anak tertentu dapat menampilkan derajat kreativitas yang lebih tinggi dibanding anak lain, meski demikian harus di pahami bahwa tidak ada anak yang tidak memiliki kreatifitas sama sekali. Oleh karena itu seseorang guru harus yakin bahwa anak-anak didik mereka semua kreatif, hanya bagaimana lingkungan merangsang kemunculan kreativitas mereka.⁶ Utami Munandar mendefinisikan bahwa Kreativitas merupakan kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan dan orisinalitas dalam berfikir serta kemampuan

⁶ Ihsan Maulana dan Farida Mayar, „*Pengembangan Kreativitas anak Usia Dini di Era Revolusi 4.0*““, Jurnal Pendidikan Tambusai, (Vol. 3, No. 5, Tahun 2019), hlm. 1142.

untuk mengolaborasi suatu gagasan⁷. Lebih lanjut lagi Hurlock juga menjelaskan bahwa „kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya.⁸

Meningkatkan kreativitas anak dapat dilakukan dengan memberikan stimulasi mulai dari usia dini, sehingga anak akan terbiasa berfikir kreatif, stimulasi yang tepat diharapkan dapat mengembangkan potensi anak secara optimal, termasuk pengembangan kreativitasnya. Stimulasi bisa dimulai melalui sarana dan prasarana yang ada ataupun memanfaatkan lingkungan sekitar salah satunya yaitu dengan menggunakan bahan alam. Menurut Barron pengertian kreativitas yang dikutip oleh Utami Munandar menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang baru⁹. Perkembangan kreativitas anak usia dini juga dipengaruhi oleh motorik halus dan kasar, semakin meningkat perkembangan kreativitas motorik halus dan kasar maka semakin meningkat perkembangan kreativitas anak, begitu pun sebaliknya jika perkembangan motorik halus dan

⁷ Muhammad Ali & Muhammad Asrori, „*Psikologi Remaja*“ , (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012), hlm. 41.

⁸ Elizabeth B. Hurlock, „*Perkembangan Anak*“ , (Jakarta: Erlangga, 2007), hlm. 4.

⁹ Utami Munandar, „*Pengembangan kreativitas anak berbakat*“ , (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), hlm. 9.

kasar menurun maka perkembangan kreativitas anak juga menurun.¹⁰

Perkembangan kreativitas dipandang sebagai hal yang sangat penting, karena dengan kreativitaslah seseorang dapat mewujudkan atau mengaktualisasikan dirinya yang merupakan kebutuhan pokok tertinggi dalam hidup manusia. Oleh karena itu, perlu adanya pendekatan yang dilakukan pada anak usia dini untuk merangsang dan mengembangkan kreativitasnya, salah satunya dengan alat permainan yang bernilai edukasi (APE).

Direktorat Pendidikan Anak Dini Usia (PAUD) mendefinisikan APE atau alat permainan edukatif sebagai sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak, salah satunya kemampuan kreativitas. Dengan menggunakan APE, maka akan mempermudah dan memberikan kesempatan pada anak untuk berimajinasi, berfikir kreatif, menciptakan sesuatu yang baru dan menemukan berbagai alternatif dalam suatu pemecahan masalah. APE juga merupakan alat permainan yang di rancang dan dibuat agar menjadi sumber belajar bagi anak usia dini untuk mendapatkan pengalaman belajar.

¹⁰ Romlah, dkk, “*Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Kegiatan Bermain Sempoa*”, (Bengkulu: Jurnal Ilmiah Potensia, 2016).

Menurut Rohani APE adalah permainan yang sengaja di rancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini¹¹. Salah satu contohnya yaitu bahan alam, bahan alam merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi ataupun informasi yang mau disampaikan anak didik untuk mengembangkan kreativitasnya. Sudjana juga menegaskan bahwa bahan alam adalah bahan yang di peroleh dari alam untuk membuat suatu produk atau karya, bahan alam dapat dimanfaatkan sebagai media belajar¹².

Penggunaan bahan alam bisa dimanfaatkan menjadi alat atau media permainan yang bernilai edukatif untuk anak berupa dedaunan dan pelepah pisang. Contohnya seperti anak dapat membuat lukisan dari daun, membuat boneka, membuat topi, mengukur daun, membuat mainan dari daun atau pelepah pisang, dan lain-lain. Pembuatan alat permainan edukatif APE dari bahan alam ini selain murah dan mudah di dapat juga mampu meningkatkan kemampuan kreativitas anak, walaupun bahan alam itu di anggap sederhana tetapi bila adanya

¹¹ Aniendya Christianna, ""Pelatihan Perancangan Alat Permainan Edulatif APE Berbasis Bahan Bekas Untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Se-Siwalankerto Surabaya"", (Surabaya: Jurnal Share: Sharing-Action-Reflection, 2013), hal. 8.

¹² Ria yukananda, dkk., , ""Penggunaan Media Bahan Alam Dalam Peningkatan Keterampilan Mencetak Timbul Siswa Kelas II SDN Lembahduwur Sumber"", (Kebumen: PGSD FKIP UNS,), hal. 02.

keaktivitas yang tinggi oleh para guru akan mampu meningkatkan kualitas belajar yang kondusif. Kreativitas yang di dapat di sekolah akan menjadi kreativitas yang dilakukan saat bermain karena hasil kemampuan untuk membuatnya dan bahannya pun mudah di dapat dari tempat tinggal. Hal ini tentunya akan disukai oleh anak usia dini dikarenakan membangun kreativitas dan menambah semangat anak di waktu kegiatan, selain itu juga karena adanya proses pembuatan langsung.

Hasil pra penelitian dilakukan di TKIT Al-Huda Kabupaten Lamandau. Melalui observasi khususnya pada kelompok B diperoleh hasil bahwa di sekolah tersebut masih jarang menggunakan alat permainan alam (APE) khususnya APE bahan alam yang ada disekitar sekolah untuk dibuat media pembelajaran atau alat bermain untuk anak. Guru hanya menggunakan media dan alat bermain yang telah ada, contohnya seperti balok, gambar, dan alat peraga lainnya yang ada di sekolah.

Guru di sekolah masih kurang tertarik untuk menggunakan bahan alam sebagai APE dengan alasan memerlukan pengelolaan yang terencana dan tidak bertahan lama. Hal ini bisa berdampak pada kurangnya kreativitas anak terkait bahan alam. Hasil observasi pada tanggal 10 - 13 Januari 2022 menunjukkan hasil yaitu perkembangan

keaktivitas pada kelompok B di TKIT Al-Huda masih rendah. Contohnya ketika anak diberikan dedaunan mereka masih merasa kebingungan akan dibuat apa dedaunan tersebut, anak belum bisa melukis dan mencetak daun, membuat boneka, membuat topi, serta mengukur daun. Hal ini dipengaruhi beberapa faktor, seperti anak masih minim dikenalkan dan diberi contoh APE bahan alam, serta kurangnya media atau alat permainan yang menarik dalam pembelajaran, sehingga anak merasa bosan sehingga menyebabkan perkembangan kreativitas anak rendah.

Melihat pemanfaatan bahan alam dan rendahnya kreativitas anak TKIT Al-Huda, maka perlu adanya Alat Permainan Edukatif (APE) yang dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini. Oleh karena itu, penelitian ini berjudul “Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Bahan Alam Untuk Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini ”. Peneliti ingin mengetahui bagaimana alat permainan edukatif bahan alam dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini serta strategi apa yang harus digunakan untuk mengembangkannya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan Identifikasi masalah yang sudah dijelaskan dalam latar belakang diatas, peneliti merumuskan masalah-masalah berikut:

1. Bagaimana penggunaan alat permainan edukatif bahan alam untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini di TKIT AL-Huda Kabupaten Lamandau□
2. Apakah strategi yang digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini dengan menggunakan alat permainan edukatif bahan alam di TKIT Al-Huda Kabupaten Lamandau

C. Tujuan Penelitian

Penelitian terkait Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Bahan Alam Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di TKIT Al-Huda Kabupaten Lamandau memiliki tujuan-tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan alat permainan edukatif bahan alam untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini di TKIT Al-Huda Kabupaten Lamandau.
2. Untuk menganalisis apa strategi yang digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini dengan menggunakan alat permainan edukatif bahan alam di TKIT Al-Huda Kabupaten Lamandau.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah kreativitas anak melalui aktivitas bermain menggunakan

alat permainan edukatif bahan alam agar dapat melaksanakan pendidikan yang lebih baik untuk kedepannya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan motivasi bagi guru untuk memanfaatkan alat permainan edukatif bahan alam sehingga proses pembelajaran tidak membosankan, lebih beragam, dan senantiasa bersifat akademis.

b. Bagi Peserta Didik

Dengan adanya pengembangan alat permainan bahan alam, anak diharapkan dalam proses pembelajaran anak lebih aktif dan percaya diri dalam mengekspresikan kreativitasnya.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangan sekolah dalam rangka perbaikan pembelajaran sehingga hasil belajar anak lebih berkualitas.

BAB II

TINJAUAN UMUM TENTANG ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) BAHAN ALAM DAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI

A. Alat Permainan Edukatif

1. Definisi Alat Permainan Edukatif

Alat Permainan Edukatif (APE) adalah segala bentuk permainan yang dapat memberikan pengetahuan dan kemampuan anak. Alat Permainan Edukatif yang digunakan adalah alat untuk bermain anak. Indikator alat permainan disebut edukatif jika mampu mengembangkan aspek tertentu pada anak.¹³ Sedangkan menurut Mayke Sugianto dalam Badru Zaman, dkk Alat Permainan Edukatif (APE) adalah permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Alat Permainan Edukatif untuk anak usia dini adalah alat permainan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek pada anak usia dini.¹⁴

¹³ Suyadi, „*Permainan Edukatif yang Mencerdaskan*““. (Yogyakarta: Power Books, (IHDINA), 2009).

¹⁴ Badru Zaman, dkk, „*Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif Di Luar Kelas Terhadap Perilaku Proposional Anak Usia Dini*““. (Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, dan Pendidikan Anak Usia Dini 14 (2), 2017), hlm. 385-395.

Sementara itu Direktorat PAUD menyatakan bahwa Alat Permainan Edukatif APE adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan (edukatif) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.¹⁵ Kamtini dan Tanjung juga mengemukakan bahwa Alat Permainan Edukatif adalah alat yang secara optimal mampu merangsang dan menarik minat anak sekaligus mampu mengembangkan berbagai jenis potensi anak dan dapat dimanfaatkan dalam berbagai aktivitas.¹⁶ Alat permainan jenis ini tidak hanya alat permainan yang diproduksi oleh pabrik namun dapat berwujud benda apapun sepanjang memenuhi kriteria tersebut. Permainan edukatif dibagi menjadi dua macam yaitu permainan tradisional dan permainan modern. Alat permainan tradisional adalah segala bentuk alat permainan edukatif yang diturunkan atau diwariskan oleh orang-orang tua yang terdahulu, dan masih digunakan dengan bingkai yang menarik. Sedangkan alat permainan modern adalah

¹⁵ Handayani Es, „*Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif APE*“, Dalam Pembelajaran PAUD Seempat Margaluyu Kecamatan Cipatat Kabupaten Bandung Barat, (Bandung: STKIP Siliwangi, 2009), hlm. 3.

¹⁶ Kamtini dan Tanjung, H.W, „*Bermain Melalui Gerak dan Lagu di Taman Kanak-Kanak*“, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005), hlm. 79.

segala bentuk alat permainan edukatif yang diciptakan dan berkembang sesuai dengan zaman dan sekaligus memanfaatkan berbagai macam teknologi yang ada.

Saat ini permainan tradisional sudah mulai terlupakan, akibat perkembangan teknologi yang semakin pesat. Padahal permainan tradisional mempunyai banyak manfaat. Menurut Saputra, permainan tradisional dapat menumbuhkan nilai-nilai karakter pada anak, seperti nilai religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, integritas, serta permainan tradisional mampu mengembangkan kemampuan dasar anak dan merangsang kecerdasan majemuk. Macam-macam permainan tradisional diantaranya yaitu permainan dakon, bekel, congkak lidi, lompat tali, engklek dan permainan ular tangga. Sedangkan permainan modern termasuk permainan edukatif macam-macam permainan modern yaitu puzzle, catur, dan game edukasi melalui smartphone.¹⁷ Secara spesifik, perbedaan antara alat permainan tradisional dan modern adalah lebih mengarah pada bentuk dan bahan yang digunakan dalam pembuatan alat-alat permainan tersebut. Jadi dapat disimpulkan bahwa alat permainan tradisional dan modern

¹⁷ Saputra, Nofrans, „*Permainan Tradisional sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak*““. (Jurnal Psikologi Jambi 2 (2), 2017)hlm 48-54.

dapat diamati melalui masa pembuatan, desain, dan bahan-bahan yang digunakan.

Sedangkan Adams (1975) berpendapat bahwa permainan edukatif adalah sebuah bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk permainan tradisional dan modern yang diberi muatan pendidikan dan pengajaran¹⁸. Kesimpulannya adalah APE yaitu alat permainan yang dirancang khusus untuk kepentingan pendidikan yang bisa merangsang pikiran, perasaan dan imajinasi anak untuk bisa terus bereksplorasi serta dapat mendorong proses pembelajaran yang dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.

Berdasarkan penjelasan diatas, didapatkan bahwa Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan alat-alat permainan yang sengaja dirancang dan dibuat untuk menjadi sumber belajar anak usia dini agar mereka memperoleh pengalaman belajar. Pengalaman ini akan berguna untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini seperti aspek motorik, emosi, sosial, bahasa, kognitif dan moral.

¹⁸ <http://www.asikbelajar.com/2015/08/beberapa-pengertian-alat-permainan.html>, diunduh pada tanggal 11 November 2017.

2. Jenis dan Alat Permainan Edukatif

Jenis Alat permainan edukatif bagi anak usia dini dikelompokkan berdasarkan:

a. Tempat

Dari segi tempat, APE ada dua yaitu alat permainan yang berada luar ruangan dan alat permainan yang berada didalam ruangan. Alat permainan yang berada diluar ruangan umumnya alat-alat permainan yang dalam kategori besar-besar. Seperti ayunan, pelosot-an, putaran, papan titian, dan sebagainya. Alat permainan edukatif yang di luar ini lebih pada pengembangan kemampuan fisik dan motorik anak. Sedangkan alat permainan edukatif yang ada di dalam ruang itu dikatakan alat permainan edukatif yang enteng di bawa oleh anak.

Maka dari itu alat permainan edukatif dibagi dan diatur sesuai area.

b. Perkembangan Serta Tujuan

Jenis kedua ini pada APE dikelompokkan berdasarkan kegunaannya dan tujuan pengembangan. Jadi APE akan dikelompokkan berdasarkan aspek perkembangan anak, seperti untuk perkembangan

bahasa, kognitif, fisik-motorik, sosial dan lain sebagainya¹⁹.

3. Fungsi Alat Permainan Edukatif

Alat permainan edukatif memiliki berbagai fungsi dalam mendukung penyelenggaraan proses belajar mengajar anak sehingga kegiatan dapat berlangsung dengan baik dan bermakna serta menyenangkan bagi anak usia dini. Fungsi-fungsi tersebut adalah:

- a) Menciptakan situasi bermain (belajar) yang menyenangkan bagi anak dalam proses pemberian perangsangan indikator anak.
- b) Menumbuhkan rasa percaya diri dan membentuk citra diri anak positif.
- c) Memberikan stimulus dalam pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar.
- d) Memberikan kesempatan anak bersosialisasi, berkomunikasi dengan teman sebaya²⁰.

4. Ciri-ciri Alat Permainan Edukatif

Ciri alat permainan edukatif yang dijelaskan oleh Dewan Nasional Indonesia untuk Kesejahteraan Sosial

¹⁹ Guslinda dan Rita Kurnia, ” *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*”, (Surabaya: CV Jakad Publishing, 2018), hlm. 34.

²⁰ Nurhasanah, dkk, “*Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Mengembangkan Motori Halus Anak Usia Dini*”, (Mataram: Jurnal Pendidikan Anak, Vol. 6, Edisi 1, 2017), hlm. 33-34.

(DNIKS) dalam seminar mengenal alat permainan tahun 1972 adalah sebagai berikut:

- a. Dapat digunakan dalam berbagai cara, maksudnya dapat dimainkan dengan bermacam-macam tujuan, manfaat dan menjadi bermacam-macam bentuk.
- b. Ditunjukkan terutama untuk anak-anak usia prasekolah dan berfungsi mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan dan motorik anak.
- c. Segi keamanan sangat diperhatikan baik dari bentuk maupun penggunaan cat pada alat permainan.
- d. Membuat anak terlibat secara aktif.
- e. Sifatnya konstruktif, setiap permainan edukatif dapat difungsikan multiguna. Sekalipun masing-masing memiliki kekhususan dalam artian mengembangkan aspek perkembangan tertentu pada anak tidak jarang dapat meningkatkan lebih dari satu aspek perkembangan.

5. Pentingnya Alat Permainan Edukatif

Menurut Adang Ismail dalam Fadhillah menjelaskan beberapa hal yang menjadikan alasan mengapa alat permainan edukatif penting bagi anak usia dini adalah:

- a. Permainan edukatif dapat meningkatkan pemahaman terhadap kehidupannya atau mengembangkan kepribadian.

- b. Permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi anak.
- c. Permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan anak untuk menciptakan hal baru.
- d. Permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan berpikir anak.²¹

6. Syarat Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini

Menurut Mulyati alat permainan edukatif yang akan digunakan untuk anak usia dini seharusnya memenuhi syarat sebagai berikut ini:

- a. Mengandung nilai pendidikan.
- b. Aman, dalam arti tidak membahayakan anak dan orang lain.
- c. Menarik bagi anak, baik dari segi warna maupun bentuk.
- d. Sesuai dengan minat dan taraf perkembangan anak.
- e. Sederhana, dan mudah di peroleh.
- f. Awet, mudah pemeliharaannya, dan tidak mudah rusak.
- g. Ukuran dan bentuknya sesuai dengan usia anak.
- h. Berfungsi mengembangkan kemampuan anak.²²

²¹ Fadhillah, "*Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*", (Jakarta: Prenada Media, 2018), hlm. 61.

²² Andi Jumra, ,, "*Deskripsi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif dalam Pengembangan Motorik Halus Di kelompok B TK Adenium*

7. Alat Permainan Edukatif Bahan Alam

Bahan Alam adalah sebagai jenis bahan yang tersedia di lingkungan kita dan yang berasal dari alam sekitar juga bukan merupakan ciptaan atau rekayasa dari manusia. Bahan alam merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi atau informasi yang hendak disampaikan kepada anak didik untuk mengembangkan kreativitasnya. Bahan alam adalah segala sesuatu yang berasal dari lingkungan sekitar yang digunakan sebagai media dalam pembelajaran di sekolah. Media ini sangat murah namun dapat dipergunakan secara efektif dan efisien untuk pembelajaran.²³ Dalam memanfaatkan bahan alam sebagai media guru juga dapat mengembangkan kreativitas anak dengan menjadikan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan bagi anak.

Adapun jenis-jenis bahan alam yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yaitu:

Kecamatan Kota Selatan Kota Gorontalo”, (Gorontalo: Universitas Negeri Gorontalo, 2014).

²³ Vanni Miza Oktari, „*Penggunaan Media bahan Alam Dalam Pembelajaran Di Taman Kanak-kanak Kartika”*”, (Padang: Universitas Negeri Padang, 2017), *Jurnal Pendidikan Anak Usia dini*, Vol 1, hlm, 50.

a. Batu-batuan

Batu-batuan yang terdapat di lingkungan sekitar sangat lah bermacam-macam bentuknya, dan juga unik. Media pembelajaran yang diperoleh dari batu-batuan pun bermacam-macam, seperti membentuk huruf dan angka dari bebatuan.

b. Kayu dan ranting

Pemilihan kayu untuk media pembelajaran juga haruslah yang tepat untuk anak, misalnya kayu yang keras dan kering sehingga aman dan bubuknya tidak termakan oleh anak-anak.

c. Biji-bijian

Biji-bijian adalah alat pembelajaran yang paling mudah di cari, ditemui dan paling dekat dengan lingkungan sekitar dan kehidupan kita sehari-hari.

d. Dedaunan

Berbagai jenis daun dapat ditemui disekitar kita, dan dapat digunakan sebagai alat melukis, prakarya, membuat mahkota, boneka, dan lain-lain.

e. Pelepah

Berbagai jenis pelepah seperti pelepah daun pisang, pelepah daun singkong, dan pelepah daun pepaya. Alat permainan dari pelepah meliputi mobli-mobilan, tembak-tembakan, dan lain-lain.

Pemanfaatan lingkungan alam akan merangsang bakat dan potensi anak, lingkungan alam dapat merangsang potensi anak dikarenakan:

- 1) Alam bersifat universal dan tidak habis-habis.
- 2) Alam tidak dapat diprediksi
- 3) Alam sangat berlimpah
- 4) Alam itu indah
- 5) Alam menciptakan banyak tempat
- 6) Alam dapat menyembuhkan dan mengandung kekayaan makanan yang bergizi.

B. Perkembangan Kreativitas

1. Pengertian Kreativitas

Kreativitas merupakan salah satu istilah yang sering digunakan dalam penelitian psikologi masa kini dan sering digunakan dengan bebas dikalangan orang awam. Kreativitas merupakan suatu konsep yang dapat dijelaskan dari berbagai sudut pandang. Sudut pandang tersebut akan mempengaruhi arti kreativitas. Wahyudi menyebutkan kreativitas merupakan daya cipta dalam arti seluas-luasnya, yang memadukan pemikiran, imajinasi, ide-ide, dan perasaan-perasaan yang memuaskan.²⁴

²⁴ Ahmad Susanto, „*Pendidikan Anak Usia Dini*“, (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), hlm, 71.

Pada umumnya anak yang kreatif selalu ingin tahu, memiliki minat yang luas, dan menyukai kegemaran dan aktivitas yang kreatif. Dalam hal aktivitas belajar, anak kreatif menunjukkan sikap kemandirian dan percaya diri yang baik. Kreativitas anak usia dini adalah kreativitas yang dibawa sejak lahir, dan merupakan kemampuan untuk menghasilkan pemikiran-pemikiran yang asli, tidak biasa, dan sangat fleksibel dalam merespon dan mengembangkan pikiran dan kreativitas. Kreativitas alami anak usia dini terlihat dari rasa ingin tahunya yang besar. Dengan kata lain, kreativitas merupakan kemampuan anak menciptakan sesuatu yang baru berupa suatu produk kreatif hasil pemikiran.²⁵

Kreativitas anak muncul dari kemampuan berfikir meluas (divergen) untuk mencari solusi alternatif atas persoalan yang melintas tanpa diduganya. Kegiatan berfikir divergen ini memiliki ciri-ciri eksploratif. Maka stimulasi pada otak kanan sangat penting dan esensial. Proses terjadinya kreativitas juga melibatkan berfikir konvergen yaitu melibatkan kognisi dan emosi. Yang turut terlibat aktif dalam pemberian proses kreativitas Anak Usia Dini. Namun kreativitas itu perlu adanya

²⁵ Khasan Ubaidillah, “*Pembelajaran Sentra BAC (Bahan Alam Cair) Untuk mengembangkan kreativitas Anak*”, Jurnal At-Athfal, (Vol. 4, No. 2, Tahun 2018), h. 199.

stimulus (rangsangan) supaya berkembang dengan maksimal. Stimulus tersebut dapat didapatkan dari pendidikan salah satunya melalui perantara keluarga, sekolah dan lingkungan masyarakat. Oleh karenanya, Pendidikan Anak Usia Dini merupakan hal yang sangat penting, karena keberhasilan hidup seseorang didapat dengan bagaimana dia memperoleh pendidikan pada usia 5 (lima) tahun pertama, dimana pembentukan berbagai konsep sedang terjadi, termasuk konsep kreativitas. Konsep kreativitas belajar ditentukan oleh bagaimana lingkungan membentuknya (termasuk lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat dan lingkungan sekolah).²⁶

Novan dan Bornawi menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru atau suatu kombinasi baru berdasarkan unsur – unsur yang telah ada sebelumnya menjadi sesuatu yang bermakna atau bermanfaat.²⁷ Fungsi perkembangan kreativitas anak adalah untuk mengembangkan kecerdasan dan kemampuan anak dalam mengekspresikan serta menghasilkan sesuatu

²⁶ Mursid, Kinanti Kusuma Ayu, *“Perlibatan Orang Tua Dalam Pengembangan Kretivitas Anak Usia Dini Di KB Tunas Bangsa Ds. Gondang Kec. Subah Kab. Batang*, (Semarang:UIN Walisongo, Vol 03, No 01, 2021), hlm. 3

²⁷ Wiyani dkk, „*Format PAUD*”, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), hlm. 99.

yang baru. Sedangkan menurut Gallagher mengungkapkan bahwa kreativitas berhubungan dengan kemampuan untuk menciptakan, mengadakan, menemukan suatu bentuk baru atau untuk menghasilkan sesuatu melalui keterampilan imajinatif, hal ini berarti kreativitas berhubungan dengan pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam dan orang lain.²⁸

Lebih lanjut Semiawan menjelaskan kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah. Kreativitas berguna membekali anak semenjak usia prasekolah dengan berbagai pengalaman dan pengetahuan melalui sebuah proses kreatif, sehingga mampu mencapai masa depan dan pendidikan yang lebih baik. Potensi kreatif dapat dilihat melalui keajaiban alamiah seorang bayi dalam mengeksplor apapun yang ada disekitarnya. Akan tetapi, terkadang anak yang kreatif tidak mendapatkan fasilitas akibat orang tuanya tidak mampu sehingga anak tidak dapat mengaktualisasikan dirinya.

²⁸ Masganti Sit dkk, „*Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*“, (Medan: Perdana publishing, 2016), hlm. 1.

Namun, anak yang kreatif bisa menggunakan sarana seadanya yang ada di rumah maupun di sekolah untuk berkreasi.²⁹

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah, kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk menghasilkan ide /produk baru/orisinil yang memiliki nilai manfaat dimana hasil dari gagasan/produk diperoleh melalui aktivitas imajinatif atau proses sintesis hasilnya bukan hanya pemikiran yang dirangkum, tetapi juga pembentukan model baru dan informasi komprehensif yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya.

Firman Allah Swt. dalam Al-Qur'an Surah Al-Baqarah Ayat 219 sebagai berikut:

يَسْأَلُونَكَ عَنِ الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ قُلْ فِيهِمَا إِثْمٌ كَبِيرٌ وَمَنَافِعُ
لِلنَّاسِ وَإِثْمُهُمَا أَكْبَرُ مِنْ نَّفْعِهِمَا وَيَسْأَلُونَكَ مَاذَا يُنْفِقُونَ قُلْ
الْعَفْوُ كَذَلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمْ الْآيَاتِ لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُونَ

Artinya: Mereka bertanya kepadamu tentang khamar dan judi. Katakanlah: "Pada keduanya terdapat dosa yang besar dan beberapa manfaat bagi manusia, tetapi

²⁹ Ria Astuti dan Thorik Aziz, „*Integrasi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di*

TK Kanisius Sorowajan Yogyakarta““, (Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Tahun 2019) Vol. 3 No. 2, h. 296.

dosa keduanya lebih besar dari manfaatnya". Dan mereka bertanya kepadamu apa yang mereka nafkahkan. Katakanlah: "Yang lebih dari keperluan". Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu supaya kamu berfikir.³⁰

Kreativitas Anak usia dini ditandai dengan memiliki fantasi dan imajinasi untuk membentuk konsep yang mirip dengan dunia nyata. Anak yang kreatif sensitif terhadap stimulasi, mereka memiliki kebebasan dan keleluasan beraktivitas. Dan cenderung memiliki keasyikan dalam aktivitas.

2. Bentuk Kreativitas Anak Usia Dini

Beberapa bentuk kreativitas pada anak usia dini yang dijelaskan oleh Ihat Hatimah dalam Masganti, yaitu:

- a. Gagasan/berpikir kreatif, yang meliputi:
 - 1) Berpikir luwes yaitu anak yang mampu mengungkapkan pengertian lain yang mempunyai sifat sama, mampu memberikan jawaban yang tidak kaku, mampu berinisiatif
 - 2) Berpikir orisinal yaitu anak mampu mengungkapkan jawaban yang baru, anak mampu mengimajinasi bermacam fungsi benda.

³⁰ Agus Hidayatulloah, dkk, *At-Thayyib (Al-Qur'an Transliterasi Per Kata dan Terjemah Per Kata)*, (Jawa Barat:Cipta Bagus Segara, 2012), hal. 34

- 3) Berpikir terperinci yaitu anak yang mampu mengembangkan ide yang bervariasi, mampu mengerjakan sesuatu dengan tekun,
 - 4) Mampu mengerjakan dan menyelesaikan tugas dengan teliti dan terperinci.
 - 5) Berpikir menghubungkan yaitu anak yang memiliki tingkat kemampuan mengingat masa lalu yang kuat, memiliki kemampuan menghubungkan masa lampau dan masa kini.
- b. Aspek sikap, yang meliputi:
- 1) Rasa ingin tahu yaitu anak tersebut senang menanyakan sesuatu, terbuka terhadap situasi asing, senang mencoba hal-hal yang baru.
 - 2) Ketersediaan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan guru, tertarik untuk memecahkan masalah-masalah baru.
 - 3) Keterbukaan yaitu anak yang senang berargumentasi, senang terhadap pengalaman orang lain.
 - 4) Percaya diri yaitu anak yang berani melontarkan berbagai gagasan, tidak mudah dipengaruhi orang lain, kuat pendirian, memiliki kebebasan berkreasi.
 - 5) Berani mengambil resiko yaitu anak yang tidak ragu mencoba hal baru, selalu berusaha untuk berhasil, dan berani mempertahankan.

- c. Aspek karya, yang meliputi:
- a) Permainan yaitu anak yang berani memodifikasi berbagai mainan, mampu menyusun berbagai bentuk mainan.
 - b) Karangan yaitu anak mampu menyusun karangan, tulisan atau cerita, mampu menggambar hal yang baru, memodifikasi dari yang telah ada³¹.

3. Ciri-Ciri Kreativitas

Kreativitas dapat terwujud dalam segi kehidupan, dimana saja dan oleh siapa saja, tidak tergantung pada usia, jenis kelamin, keadaan sosial ekonomi atau tingkat pendidikan tertentu. Namun, bakat kreatif perlu dilatih dan dipupuk serta dikembangkan sejak usia dini. Supriadi mengatakan bahwa ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan dalam dua kategori, kognitif, dan non kognitif. Ciri kognitif diantaranya orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi. Sedangkan ciri nonkognitif di antaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif.³²

³¹ Masganti, “*Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini teori dan Prakte*”, (Medan: Perdana Publishing, 2016), hlm. 9.

³² Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, “*Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak – Kanak*”, (Jakarta: Kencana, 2011), h. 15.

Selanjutnya, Utami Munandar mengemukakan bahwa ciri – ciri kreativitas sebagai berikut:

- 1) Dorongan rasa ingin tahu yang besar.
- 2) Sering mengajukan pertanyaan yang baik.
- 3) Memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah.
- 4) Bebas dalam menyatakan masalah.
- 5) Mempunyai rasa keindahan.
- 6) Menonjol dalam suatu bidang seni.
- 7) Mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, serta tidak mudah terpengaruh oleh orang lain.
- 8) Rasa humor tinggi.
- 9) Daya imajinasi kuat.
- 10) Keaslian (orisinalitas) tinggi.
- 11) Dapat bekerja sendiri.
- 12) Senang mencoba hal – hal yang baru.
- 13) Kemampuan mengembangkan atau memerinci suatu gagasan (elaborasi)³³.

³³ Ahmad Susanto, „*Pendidikan Anak Usia Dini*“, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017), hlm. 77.

Seorang anak disebut kreatif jika ia menunjukkan ciri-ciri sebagai berikut :

- 1) Anak yang kreatif cenderung aktif.
- 2) Bereksplorasi, bereksperimen, memanipulasi, bermain-main, mengajukan pertanyaan, dan menebak.
- 3) Menggunakan imajinasi ketika bermain peran, bermain bahasa, dan bercerita.
- 4) Berkonsentrasi untuk tugas tunggal dalam waktu yang cukup lama.
- 5) Menata sesuatu sesuai selera.
- 6) Mengerjakan sesuatu dengan orang dewasa.
- 7) Mengulang untuk tahu lebih jauh.

Sedangkan menurut Putri ciri anak kreatif antara lain yaitu:

- 1) Lancar berpikir.
- 2) Fleksibel dalam berpikir.
- 3) Orisinil dalam berpikir.
- 4) Elaborsi.
- 5) Imaginatif.
- 6) Senang menjajaki lingkungannya.
- 7) Banyak ajukan pertanyaan.
- 8) Mempunyai rasa ingin tahu yang kuat.
- 9) Suka melakukan eksperimen.

- 10) Suka menerima rangsangan baru. 11) Berminat melakukan banyak hal

4. Faktor Pendukung dan Penghambat Kreativitas

Hurlock dalam Susanto mengemukakan beberapa faktor pendorong yang dapat meningkatkan kreativitas, yaitu:

- a. Waktu, untuk menjadi kreatif, kegiatan anak Seharusnya jangan diatur sedemikian rupa sehingga hanya sedikit waktu bebas bagi mereka untuk bermain dengan gagasan, konsep, dan mencobanya dalam bentuk baru dan original.
- b. Kesempatan menyendiri, hanya apabila tidak mendapat tekanan dari kelompok sosial anak dapat menjadi kreatif.
- c. Dorongan terlepas dari seberapa jauh prestasi anak memenuhi standar orang dewasa.
- d. Untuk menjadi kreatif mereka harus terbebas dari ejekan dan kritik yang seringkali dilontarkan pada anak yang tidak kreatif
- e. Sarana, sarana untuk bermain dan kelak sarana lainnya harus disediakan untuk merangsang dorongan eksperimentasi dan eksplorasi, yang merupakan unsur penting dari semua kreativitas

- f. Lingkungan yang merangsang, Lingkungan rumah dan sekolah harus merangsang kreativitas, ini harus dilakukan sedini mungkin sejak masa bayi dan dilanjutkan hingga nama sekolah dengan menjadikan kreativitas, suatu pengalaman yang menyenangkan dan dihargai secara sosial.
- g. Hubungan anak dan orang tua yang tidak posesif, orang tua yang tidak terlalu melindungi atau terlalu posesif terhadap anak, mendorong anak untuk mandiri.
- h. Cara mendidik anak, mendidik anak secara demokratis dan permisif di rumah dan sekolah meningkatkan kreativitas, sedangkan cara mendidik otoriter memadamkannya.
- i. Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan, kreativitas tidak muncul dalam kehampaan. makin banyak pengetahuan yang diperoleh anak semakin baik dasar-dasar untuk mencapai hasil yang kreatif.³⁴

Utami Munandar mengemukakan beberapa faktor yang dapat menghambat kreativitas anak, yaitu:

- 1) Evaluasi, merupakan salah satu hal yang penting, namun terkadang yang terjadi para pendidik kurang

³⁴ Ahmad Susanto, “*Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*”, (Jakarta: Prenada Media Group, 2017), hlm. 124.

memahami waktu yang tepat dan yang tidak tepat. Ada beberapa pendidik yang memberikan evaluasi pada saat proses kreativitas berlangsung bahkan ada yang tidak memberikan evaluasi sehingga anak tidak mengerti letak kekurangannya. Hal ini menjadi penting karena merupakan salah satu syarat untuk mengembangkan kreativitas konstruktif.

- 2) Hadiah (*Reward*), hal ini dapat merobohkan kreativitas serta dapat merubah motivasi intrinsik pada diri anak.
- 3) Persaingan (*competition*), terjadi ketika salah satu anak mengikuti suatu kompetisi dengan siswa lainnya, dimana nantinya yang terbaik mendapat hadiah.
- 4) Lingkungan yang membatasi, belajar dan kreativitas tidak dapat dikembangkan dengan suatu paksaan, jika hal ini terjadi maka akan sulit untuk mengembangkan kreativitasnya.³⁵

5. Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini

Kreativitas perlu dikembangkan sejak usia dini karena mereka memiliki rasa ingin tahu dan antusias yang tinggi terhadap suatu hal. Pada umumnya Anak Usia Dini sering memperhatikan, membicarakan, dan menanyakan berbagai hal yang dilihat didengar, dan dirasakannya.

³⁵ Munandar, Utami, “*Pengembangan kreativitas Anak Berbakat*”, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009).

Mereka memiliki minat yang kuat terhadap lingkungan dan benda-benda yang ada di sekitarnya dan ini sangat bermanfaat bagi perkembangan kreativitas Anak Usia Dini. Pengembangan kreativitas anak usia dini adalah:

- a. Karya Nyata: Karya nyata dapat dijadikan sebagai usaha untuk pengembangan kreativitas Anak Usia Dini, melalui karya nyata anak akan menggunakan imajinasinya untuk membentuk suatu bangunan atau benda tertentu sesuai dengan imajinasinya. Sehingga akan mendorong anak untuk menemukan ide baru bagi dirinya. Setiap anak bebas mengekspresikan kreativitasnya, sehingga anak akan memperoleh hasil yang berbeda dari yang lain. Misalnya saja anak membuat permainan berupa robot dari bahan kardus.
- b. Pengembangan kreativitas melalui Imajinasi: Imajinasi disebut juga dengan khayalani. Setiap anak normal pasti suka berimajinasi, berangan-angan tentang dirinya, dan tentang masa depan kehidupannya, dan ini merupakan bagian dari kreativitas anak. Dalam kamus Besar Bahasa Indonesia, imajinasi diartikan sebagai daya pikir untuk membayangkan atau menciptakan gambargambar, kejadian, berdasarkan kenyataan atau pengalaman seseorang. Imajinasi merupakan kemampuan berfikir divergen yang dimiliki setiap Anak Usia Dini, yang dilakukan tanpa batas, dan

multiperspektif dalam merespon suatu rangsangan. Imajinasi anak-anak adalah kemampuan untuk merespon atau melakukan fantasi yang mereka buat. Imajinasi merupakan kemampuan berfikir luas yang dimiliki Anak Usia Dini, yang dilakukan tanpa batas dalam merespon suatu rangsangan. Dengan imajinasi anak dapat mengembangkan kemampuan berfikir dan daya ciptanya tanpa ada batasan kenyataan realitas sehari-hari. Anak bebas berfikir sesuai dengan khayalannya. Yang menjadi catatan terpenting dalam imajinasi adalah Anak menciptakan pengetahuannya sendiri ketika dia berpartisipasi dalam permainan imajinatif.

- c. Belajar Dengan Konteks nyata: Belajar dalam konteks nyata merupakan hal yang sangat penting bagi Anak Usia Dini, karena mereka masih berada dalam proses pengembangan kognitif Praoperasional dan operasional konkrit. Penjelasan yang dijelaskan oleh guru kepada muridnya tanpa dibarengi objek yang nyata akan sangat sulit dan membuat anak menjadi tambah bingung. Oleh karena itu eksplorasi obyek secara langsung dapat membantu proses belajar anak menjadi lebih mudah dan anak menjadi lebih paham karena melihat benda secara nyata. Contohnya ketika anak dijelaskan tentang transportasi darat, bisa saja seorang

guru menjelaskan diluar ruangan dan dipelihatkan sepeda montor.

- d. Eksplorasi: Ide kreatif sering kali muncul dari penjelajahan individu terhadap suatu hal. Eksplorasi dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan sesuatu hal yang mereka suka, karena bereksplorasi sifatnya memberikan kebebasan terhadap anak. Kegiatan seperti ini biasanya dilakukan dengan mengamati secara langsung seesuai dengan keadaan yang ada disekitarnya. Upaya yang dapat dilakukan untuk menstimulasi kreativitas anak usia dini adalah dengan memperkenalkan mereka pada alam sekitarnya. Melalui alam anak dapat diperkenalkan dengan pola kreatif, yang akan melatih mereka menjadi manusia kreatif.³⁶

C. Penelitian Yang Relevan

1. Ayu Sundhari (2019) dengan judul “Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Pemanfaatan Pelepah Pisang Di TK Syiawal Kecamatan Medan Helvetia”³⁶. Penelitian Tindakan Kelas ini dilatarbelakangi oleh rendahnya

³⁶ Mursid, Kinanti Kusuma Ayu, *“Perlibatan Orang Tua Dalam Pengembangan Kretivitas Anak Usia Dini Di KB Tunas Bangsa Ds. Gondang Kec. Subah Kab. Batang, (Semarang:UIN Walisongo, Vol 03, No 01, 2021), hlm. 8-9*

keaktivitas anak di TK Syawal Kecamatan Medan Helvetia. Hal ini mungkin dikarenakan guru kurang memperkenalkan bahan alam kepada anak sehingga anak kurang memahami macam-macam kreativitas dalam bahan alam khususnya pelepah pisang. Berdasarkan masalah di atas, diharapkan melalui pemanfaatan pelepah pisang dapat meningkatkan kreativitas anak. Dalam proses pelaksanaannya penelitian yang bersubjek 15 anak dengan rincian 7 anak laki – laki dan 8 anak perempuan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan observasi dan dokumentasi hasil karya. Alat yang digunakan adalah lembar instrument penilaian dan observasi. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif. Penelitian ini dilakukan melalui 3 siklus dengan beberapa tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas anak pada pra siklus sebanyak 13.33%, pada siklus I meningkat menjadi 23.33%, pada siklus II meningkat menjadi 48.33% dan pada siklus III meningkat menjadi 81.70%. Perolehan persentase pada siklus III membuktikan bahwa penelitian ini telah mencapai indikator keberhasilan yaitu kreativitas anak mengalami peningkatan $\geq 80\%$. Hal ini menyimpulkan bahwa

kreativitas anak di TK Syawal Kecamatan Medan Helvetia meningkat dengan baik³⁷.

2. Ariyanti dan Zidni Immawan Muslimin (2015) dengan judul “Efektivitas Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Media dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Anak Kelas 2 di SDN 2 Wonotirto Bulu Temanggung”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas Alat Permainan Edukatif (APE) berbasis media untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada siswa kelas 2 SDN Wonotirto Bulu. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 2 di SDN Wonotirto Bulu. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 10 subjek. Subjek dibagi menjadi dua kelompok, yaitu 5 kelompok eksperimen dan 5 kelompok kontrol. Penelitian ini adalah penelitian true eksperimen dengan menggunakan metode *pre-test post-test with control group design*. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan *Mann Whitney-U*. Hasil analisis data yang dilakukan antara *post-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan taraf signifikansi $p = 0,032$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan berhitung antara kelompok

³⁷ Ayu Sundhari, „*Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak melalui Pemanfaatan Pelepah Pisang di TK Syawal Kecamatan Medan Helvetia*”, (Medan: Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, 2019).

kontrol dengan kelompok eksperimen. Rata skor kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan lebih besar dibandingkan dengan kelompok kontrol ($7,5 > 3,5$). Jadi Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Media terbukti efektif untuk meningkatkan kemampuan berhitung³⁸.

D. Kerangka Berpikir

Guru dan pihak sekolah memiliki pengaruh besar terhadap proses pembelajaran di kelas. Merencanakan pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif bahan alam dapat merangsang kemampuan anak untuk berkembang dan berkreasi dengan menggunakan bahan alam yang ada disekitar seperti batu-batuan, kayu dan ranting, biji-bijian, dedaunan, dan pelepah. Pada saat menggunakan alat permainan edukatif bahan alam anak akan belajar untuk berimajinasi, berkomunikasi, dan berkreasi untuk menciptakan sesuatu yang bervariasi dari bahan alam tersebut. Dengan demikian alat permainan edukatif bahan alam akan membuat anak akan menjadi lebih kreatif dan memberikan manfaat dalam pembelajaran dikelas.

³⁸ Ariyanti dan Zidni Immawan Muslimin, „*Efektivitas Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Media dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Anak Kelas 2 di SDN 2*

Wonotirto Bulu Temanggung”, (Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2015).

Kreativitas akan membuka wacana dan wawasan baru dari satu episode kehidupan ke episode berikutnya. Kreativitas akan memberikan semangat dalam menghadapi kehidupan baru yang terkadang dihadapkan pada berbagai persoalan rumit dan membutuhkan penyelesaian dengan jalan yang berbeda.³⁹ Sekolah memiliki acuan pada kurikulum yang kemudian dihubungkan dengan penggunaan alat permainan edukatif bahan alam, selanjutnya guru memegang peranan penting untuk melaksanakan strategi penggunaan alat permainan edukatif bahan alam dan strategi pengembangan kreativitas agar dapat diterima dengan baik oleh peserta didik. Pada penelitian ini, penggunaan alat permainan edukatif bahan alam difokuskan untuk pengembangan kreativitas anak usia dini.

³⁹ Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, “*Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Dini Taman Kanak-kanak*”, hlm, 51.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (*Field Research*) sebuah penelitian dengan prosedur penelitian yang menggali data dari lapangan untuk kemudian dicermati dan disimpulkan. Penelitian lapangan yaitu penelitian yang dilakukan disuatu tempat yang dipilih sebagai lokasi dan objektif penelitian.⁴⁰

Dalam penelitian ini penulis menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalkan perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahas, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.⁴¹

Metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci,

⁴⁰ Abdurahmat Fathoni, “*Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*”, (Jakarta:Rineka Cipta, 2006), hlm, 96.

⁴¹ Lexy Moeleng, “*Metodologi Penelitian Kualitatif*”, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2011), hlm, 6.

teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan *makna* dari pada *generalisasi*⁴². Metode penelitian kualitatif dimaksud dengan obyek yang apa adanya tidak dimanipulasi oleh peneliti sehingga kondisi pada saat penelitian memasuki obyek, setelah berada di obyek dan setelah keluar dari obyek relatif tidak berubah.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian penggunaan alat permainan edukatif (APE) bahan alam untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini dilakukan di TKIT Al-Huda Kabupaten Lamandau. TKIT Al-Huda berlokasi di Jalan Melati Rt 11 Rw 02, Kecamatan Bulik, Kabupaten Lamandau, Provinsi Kalimantan Tengah.

Penelitian penggunaan alat permainan edukatif (APE) bahan alam untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini dilakukan dengan keterangan waktu sebagai berikut:

Tabel 3.1 : Jadwal Waktu Penelitian

No.	Kegiatan	Waktu	Keterangan
1.	Persiapan	Senin, 16 mei 2022	Menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan dan pembuatan RPPH.
2.	Pelaksanaan	17 – 19 mei 2022	Melakukan proses

⁴² Sugiyono, „*Metode Penelitian Kualitatif*“, (Bandung: Alfabeta, 2018), hlm, 9.

			pembelajaran bersama guru dengan APE bahan alam yang sudah disiapkan.
3.	Pengumpulan hasil/data	Jumat, 20 mei 2022	Data diambil setelah proses pembelajaran bersama guru dengan APE bahan alam selesai. Data yang diambil meliputi, data sekolah, data observasi, dan wawancara bersama guru kelas.

C. Sumber Data

Pengumpulan data pada penelitian penggunaan alat permainan edukatif (APE) bahan alam untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini dilakukan di TKIT Al-Huda Kabupaten Lamandau diperoleh dari 11 orang partisipan yang terdiri dari 1 (satu) orang Guru Kelas, dan 10 (sepuluh) orang peserta didik dari kelas B (kelompok B atau anak usia 5-6 tahun) TKIT AlHuda Kabupaten Lamandau. Alasan memilih kelas kelompok B di TKIT AlHuda karena kelas tersebut memenuhi syarat yang diperlukan oleh peneliti untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini di TKIT Al-Huda Kabupaten Lamandau. Sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata dan tindakan, selebihnya dilakukan melalui proses wawancara, observasi, dan dokumentasi secara berkala. Ada dua macam pengumpulan data dalam penelitian ini, yaitu:

1. Sumber Data Primer

Sumber data primer merupakan sumber data yang secara langsung memberikan data kepada pengumpul data (peneliti). Data primer dapat diperoleh melalui wawancara dan observasi. Hasil wawancara dengan guru kelas menggunakan teknik wawancara terstruktur, sedangkan hasil observasi dilakukan selama pelaksanaan penelitian. Hasil observasi diperoleh melalui pengamatan peneliti terhadap kegiatan pembelajaran di dalam kelas. (peneliti melakukan kegiatan belajar mengajar bersama guru kelas sambil mengamati peserta didik).

2. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder diperoleh melalui dokumentasi (foto selama kegiatan pembelajaran dan surat-surat atau dokumen tertulis yang diperlukan). Dokumen yang berupa foto selama kegiatan pembelajaran dan surat-surat tertulis yang diperlukan seperti sejarah sekolah, data guru, struktur organisasi, dan data peserta didik.

D. Fokus Penelitian

Fokus penelitian merupakan pedoman untuk mengambil data apa saja yang relevan dengan permasalahan penelitian. Fokus penelitian harus konsisten dengan permasalahan dan

tujuan penelitian yang diterapkan terlebih dahulu⁴³. Adapun fokus penelitian ini berfokus pada proses pembelajaran untuk mengetahui bagaimana alat permainan edukatif bahan alam dapat mengembangkan kreativitas dan menganalisis apa strategi yang digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini dengan menggunakan alat permainan edukatif bahan alam di TKIT Al-Huda Kabupaten Lamandau.

E. Teknik Pengumpulan Data

Keberhasilan dalam pengumpulan data banyak ditentukan oleh kemampuan peneliti menghayati situasi sosial yang dijadikan fokus penelitian. Peneliti dapat melakukan wawancara dengan subjek yang diteliti, ia mampu mengamati situasi sosial yang terjadi dalam konteks yang sesungguhnya, ia dapat memfoto fenomena, tanda dan simbol yang terjadi, ia mungkin pula merekam dialog yang terjadi. Peneliti tidak akan mengakhiri fase pengumpulan data sebelum ia yakin bahwa data yang terkumpul dari berbagai sumber telah mampu menjawab tujuan penelitian.⁴⁴

Penelitian penggunaan alat permainan edukatif (APE) bahan alam untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini

⁴³ Lexy Moeleng, *“Metodologi Penelitian Kualitatif”*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2006), hlm, 92.

⁴⁴ Muri Yusuf, *“Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan”*, (Jakarta: Kencana, 2018), hlm, 372.

menggunakan teknik triangulasi untuk pengumpulan data. Teknik triangulasi merupakan teknik pengumpulan data yang berbeda-beda untuk mendapatkan data dari sumber yang sama. Peneliti menggunakan wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan dokumentasi untuk sumber data yang sama secara serempak.⁴⁵

1. Observasi

Observasi merupakan pengamatan dan pencatatan yang dilakukan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian.⁴⁶ Observasi dilakukan melalui pengamatan secara langsung dengan berfokus pada subjek atau objek yang diamati dengan mengesampingkan hal-hal diluar subjek atau objek yang diamati. Penelitian penggunaan alat permainan edukatif (APE) bahan alam untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini di TKIT Al-Huda Kabupaten Lamandau menggunakan teknik observasi untuk melakukan pengamatan pada saat pelaksanaan proses belajar mengajar di TKIT Al-Huda Kabupaten Lamandau.

⁴⁵ Sugiyono, *“Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D”*, (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm, 241.

⁴⁶ Margono, *“Metodologi Penelitian Pendidikan”*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hlm, 158.

2. Wawancara

Wawancara adalah bentuk komunikasi langsung antara penulis dan responden. Komunikasi berlangsung dalam bentuk tanya-jawab dalam hubungan tatap muka. Sehingga gerak dan mimik responden merupakan media yang melengkapi kata-kata secara verbal.⁴⁷ Teknik wawancara yang digunakan dalam penelitian kualitatif adalah wawancara mendalam. Wawancara mendalam adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan informan atau orang yang diwawancarai, dengan menggunakan pedoman (*guide*) wawancara, di mana pewawancara dan informan terlibat dalam kehidupan sosial yang relatif lama.⁴⁸

Wawancara yang digunakan peneliti adalah wawancara terstruktur, yang mana peneliti mempersiapkan poin-poin pertanyaan yang akan menjadi bahan wawancara atau tanya jawab dengan narasumber (Guru) untuk memperoleh data atau gambaran dari penggunaan alat permainan edukatif bahan alam untuk mengembangkan

⁴⁷ W. Gulo, “*Metodologi Penulisan*”, (Jakarta: PT Grasindo, 2003), hlm, 119.

⁴⁸ Juliansyah Noor, “*Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*”, (Jakarta: Prenada Media Group, 2013), hlm, 138.

keaktivitas anak usia dini di TKIT Al-Huda Kabupaten Lamandau.

3. Teknik Dokumentasi

Dokumentasi merupakan metode untuk mencari data mengenai hal-hal yang bersifat dokumen yang ada dilokasi penelitian. Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen dapat berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan (*life histories*), cerita, biografi, peraturan dan kebijakan.

Dokumen yang berbentuk gambar misalnya foto, gambar hidup, sketsa, dan lain-lain. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni yang dapat berupa gambar, patung, film dan lain-lain.⁴⁹ Dokumentasi yang dilakukan berupa pengambilan foto saat pelaksanaan proses belajar mengajar beserta berbagai keterangan tertulis yang mendukung data penelitian.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses penyederhanaan data ke dalam bentuk yang lebih mudah dibaca dan diinterpretasikan.

⁴⁹ Sugiyono, "Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D", (Bandung: Alfabeta, 2008), hlm, 329.

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data dari wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih nama yang penting yang akan dipelajari dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami.⁵⁰

Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu.⁵¹ Miles dan Huberman dalam Sugiyono mengemukakan bahwa dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas data meliputi pengumpulan data, reduksi data, display data, dan kesimpulan atau verifikasi⁵².

1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui metode observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi atau gabungan ketiganya (triangulasi) sehingga data yang diperoleh menjadi bervariasi.⁵³

2. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Reduksi data adalah teknik analisis data dengan cara merangkum hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-

⁵⁰ Ibid., hlm, 335.

⁵¹ Ibid., hlm, 337.

⁵² Ibid., hlm, 132-133. ⁵³ Ibid., hlm, 134.

hal yang penting, serta mencari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Sehingga data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya dan mencarinya bila diperlukan.⁵³

3. Penyajian Data (*Data Display*)

Data yang telah dikumpulkan dan direduksi dapat disajikan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, Flowchart dan sejenisnya. Dalam penelitian kualitatif penyajian data yang sering digunakan adalah berupa teks yang bersifat naratif.⁵⁵ Hal ini sesuai dengan masalah penelitian yang diteliti bersifat deskriptif. Penyajian data dapat memudahkan peneliti dalam memahami apa yang terjadi, merencanakan tindakan selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami sehingga memudahkan untuk mengambil suatu kesimpulan.

4. *Conclusion Drawing/Verification*

Dalam penarikan kesimpulan perlu didasarkan pada suatu permasalahan dalam penelitian ini sehingga dapat menjawab permasalahan tersebut dengan jelas. Kesimpulan merupakan temuan baru yang belum pernah ada sebelumnya. Dapat berupa deskripsi atau gambaran untuk

⁵³ Ibid., hlm, 135. ⁵⁵ Ibid., hlm, 137.

memperjelas suatu objek, dapat berupa hubungan kasual, interaktif, hipotesis maupun teori.⁵⁴

⁵⁴ . Ibid., hlm, 142

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

1. Karakteristik Lokasi Penelitian

a. Profil TKIT Al-Huda

Nama Sekolah	: TKIT Al-Huda
NPSN	: 69795346
Jenjang pendidikan	: TK
Status Sekolah	: Swasta
Alamat Sekolah	: Jalan Melati Rt 11 Rw 02, Kecamatan Bulik, Kabupaten Lamandau, Provinsi Kalimantan Tengah
Status Kepemilikan	: Yayasan
No Telepon	: 085348492094
Email	: tkitalhudanangabulik@gmail.com

b. Sejarah Singkat TKIT Al-Huda

Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Al-Huda didirikan pada tanggal 13 oktober 2017, dibawah naungan yayasan Al-Ikhlas, Tokoh yang berjasa dalam membidani lahirnya TKIT Al-Huda ini adalah bapak Iswahyudianto S.Pd, bapak H.Abdul kohar S.Pd, bapak H.Subhan S.Ag, bapak Danuri dan bapak Sukri. TKIT Al-Huda terletak

dijalan Jendral Sudirman Nanga Bulik, Kecamatan Bulik Kabupaten Lamandau, Provinsi Kalimantan Tengah. Sebagai ketua yayasan bapak Iswahyudianto S.Pd merasa prihatin atas keluhan dari beberapa tokoh masyarakat yang menginginkan adanya sekolah TK yang berbasis agama kepada ketua yayasan, Inilah yang membuat gundah bapak Iswahyudianto S.Pd sehingga beliau mengadakan rapat untuk membentuk TKIT Al-Huda ini dan kemudian disepakati oleh anggota yayasan Al-Ikhlas. Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu AlHuda mulai beroperasi tahun ajaran baru 2008, dirumah bapak Danuri rumah transmigrasi yang sudah usang dan lapuk di renovasi seadanya dan murid pertama hanya 7 anak dan 1 guru yaitu ibu Rahmawati dan setelah sekian lama alhamdulillah ada donatur yang ingin membantu dari tokoh masyarakat yaitu bapak H. Abidin Noor dan kawan-kawan yang ingin membantu gedung yang sedang di tempati sekarang ini karena pada tahun kedua murid mulai bertambah menjadi 30 siswa dan menambah guru yaitu ibu Indah Fajarwati S.Pd dan ibu Fitriyah S.Pd. Karena semakin hari tanggapan masyarakat semakin baik terhadap TKIT Al-Huda maka dari pihak sekolah membuat gedung baru lagi. Dan Alhamdulillah mendapat respon baik dari dinas pendidikan.

c. Visi dan Misi TKIT Al-Huda

1) Visi TKIT Al-Huda

Mewujudkan anak didik memiliki aqidah sholeh, cerdas, dan memiliki akhlaqul karimah

2) Misi TKIT Al-Huda

- a) Menanamkan pemahaman aqidah dan akhlaqul karimah sesuai Al-Qur'an dan As-Sunnah
- b) Menanamkan kecerdasan intelektual, emosional, dan spiritual
- c) Menempatkan pengetahuan sesuai perkembangan anak
- d) Melaksanakan sistem dan cara pendidikan sesuai dengan tantangan zaman.

d. Daftar Pendidik dan Tenaga Kependidikan TKIT Al-Huda

Daftar Pendidik dan Tenaga Kependidikan TKIT Al-Huda adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 : Daftar Pendidik dan Tenaga Kependidikan TKIT Al-Huda

No.	Nama	Tempat, Tanggal Lahir	Jabatan
1	Endang Priyanti S.Pd	Kapuas, 20 Maret 1986	Guru Kelas
2	Indah Fajarwati S.Pd	Balik Papan, 28 Februari 1979	Kepala Sekolah

	Ririn Lestari	Bengkulu, 02 Oktober 1981	Guru Kelas
	Rusiana	Tumbang Lampahun. 01 Agustus 1986	Guru Kelas
	Sabtu`ah	Nanga Bulik, 05 Agustus 1983	Guru Kelas
	Salmawati	Nanga Bulik, 28 November 1987	Guru Kelas
	Siti Aminah S.Pd	Purwakarta, 02 Juni 1991	Guru Kelas
	Widiyawati	Tumpang Laung, 04 Mei 1987	Guru Kelas
	Siti Nurrohmah	-	Guru Kelas
	Sulastri	-	Guru Kelas
	Ekki Komala Dewi	-	Guru Kelas

e. Data Peserta Didik TKIT Al-Huda 2021/2022

Data peserta didik TKIT Al-Huda tahun pelajaran 2021/2022 dipaparkan dalam tabel di bawah ini:

**Tabel 4.2 : Data Peserta Didik tahun pelajaran
2021/2022**

NAMA KELAS	JUMLAH PESERTA DIDIK
TK Kelas A1	27
TK Kelas A2	26
TK Kelas B1	27
TK Kelas B2	31
JUMLAH	111

f. Sarana dan Prasarana

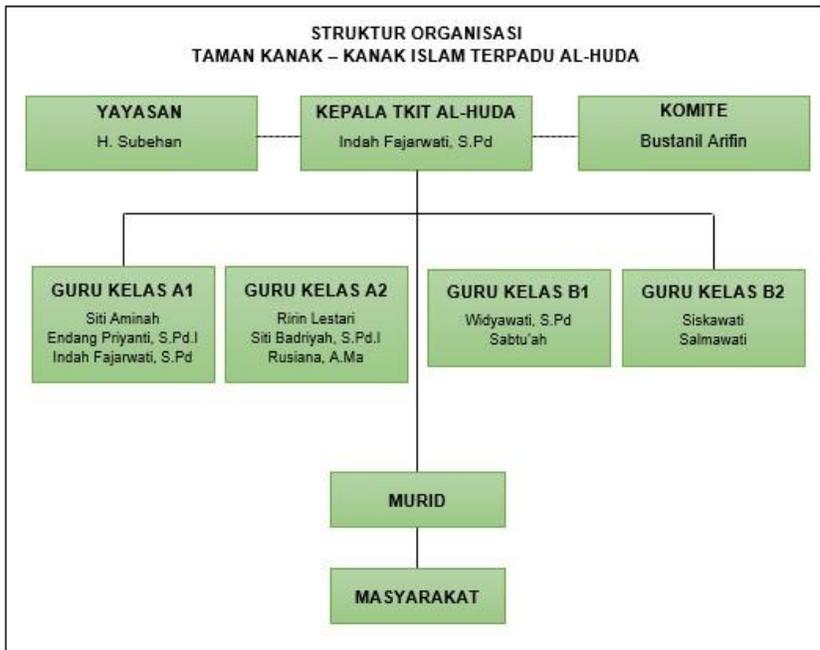
Sarana dan Prasarana TKIT Al-Huda dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 4.3 : Daftar Sarana dan Prasarana

No	Jenis	Kondisi				Jumlah Total
		Baik	Rusak Ringan	Rusak Sedang	Rusak Berat	
1	Ruang Kelas	4	-	-	-	4
2	Ruang Bermain	2				2
3	Ruang Guru	1	-	-	-	1
4	Sarana Bermain	1	-	-	-	1
5	Alat Peraga	4	-	-	-	4
6	Alat Permainan	4	-	-	-	4
7	Alat Penunjang Lainnya	4	-	-	-	4
8	WC	4	-	-	-	4

g. Struktur Organisasi

Struktur organisasi atau struktur kepengurusan TKIT Al-Huda adalah sebagai berikut:



Gambar 4.1 : Struktur Organisasi TKIT Al Huda

h. Deskripsi Subjek Penelitian

Subjek penelitian penggunaan alat permainan edukatif (APE) bahan alam untuk pengembangan kreativitas anak usia dini di TKIT Al-Huda terdiri dari 10 orang peserta didik kelas B1 dan 1 orang Guru PAUD yaitu bu Siti Rohmawati selaku guru kelas B1. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan beberapa teknik, yaitu teknik wawancara, observasi dan dokumentasi.

B. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Alat Permainan Edukatif (APE) Bahan Alam dalam Mengembangkan Kreativitas di TKIT Al-Huda Kabupaten Lamandau, Kalimantan Tengah

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di TKIT Al-Huda Kabupaten Lamandau, kegiatan dilaksanakan pada pukul 09.00 WIB.

Pada hari tersebut peneliti mewawancarai guru kelas B1 yaitu ibu Siti Rohmawati terkait dengan APE dalam mengembangkan kreativitas dan strategi yang digunakan dalam mengembangkan kreativitas menggunakan APE di TKIT Al-Huda Kabupaten Lamandau. Melalui wawancara tersebut peneliti menyimpulkan bahwa APE bahan alam dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini di TKIT Al-Huda dengan cara melakukan seluruh tahapan penggunaan APE bahan alam. Tahapan pada anak maupun pada guru harus terlaksana. Dengan begitu anak menjadi sangat antusias dan bersemangat pada saat mengeksplorasi berbagai komponen-komponen bahan alam yang sudah disediakan ketika melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan APE bahan alam. Bahan alam yang dieksplorasi meliputi pelepah pisang, daun pisang dan bebatuan. Melalui wawancara Ibu Siti Rohmawati mengatakan bahwa pada tahap eksplorasi, anak-anak bersemangat, antusias, dan menunjukkan rasa ingin tahunya.

Anak-anak mengeksplorasi bahan-bahan alam yang sudah disediakan. Anak-anak mempelajari bahan-bahan alam yang sudah ada, kemudian menanyakan bahan apa saja yang akan digunakan dan akan digunakan untuk apa. Ibu Siti juga memaparkan bahwa pada kegiatan pembelajaran menggunakan APE bahan alam, pertama-tama guru memberikan contoh APE bahan alam, kemudian mempersilahkan anakanak untuk menirukannya. Pada saat menirukan, anak-anak sangat antusias dan bersemangat. Anak-anak terlihat senang dan asik saat menirukan guru membuat permainan bahan alam. Setelah tahap menirukan, guru membimbing dan memfasilitasi anak-anak agar memunculkan ide kreatifnya sendiri dan mengekspresikannya pada bahan-bahan alam yang sudah disediakan. Selain itu, melalui kegiatan observasi, peneliti juga melihat anak-anak begitu antusias dan bersemangat dalam melakukan kegiatan eksplorasi (melihat, merasakan, dan menebak) terhadap APE bahan alam yang disediakan ketika melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan APE bahan alam. Hal ini juga dibahas oleh Anik Pamilu yang memaparkan bahwa eksplorasi anak terhadap sesuatu sering kali memunculkan ide kreatif. Eksplorasi dapat memberikan kesempatan bagi anak untuk melihat, memahami, merasakan, dan pada akhirnya membuat sesuatu yang menarik mereka.



Gambar 4.2 : Anak-anak antusias dan bersemangat bereksplorasi

Anak-anak juga bersemangat dan antusias ketika melakukan kegiatan uji coba menirukan guru membuat APE dari bahan alam yang sudah contohkan guru dan dieksplorasi oleh anak-anak. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas, yaitu Ibu Siti Rohmawati yang mengatakan bahwa sebelum anak melakukan uji coba menirukan guru, pertama-tama guru memberikan contoh pembuatan APE bahan alam, seperti pembuatan permainan mobil-mobilan dari pelepah pisang, membuat mainan boneka dari daun serta menyusun angka dari bebatuan, kemudian guru mempersilahkan anak-anak untuk menirukannya. Pada saat kegiatan menirukan, anak-anak sangat antusias dan bersemangat. Anak-anak terlihat senang dan asik saat menirukan guru membuat permainan bahan alam. Ketika melakukan uji coba menirukan anak-anak biasanya melibatkan berbagai komponen bahan alam yang sudah diamati dan dipelajari saat melakukan kegiatan

eksplorasi. Selain itu, melalui kegiatan observasi, peneliti juga melihat bahwa anak-anak sangat percaya diri dan antusias untuk melakukan kegiatan uji coba menirukan guru membuat APE bahan alam, anak-anak tidak kenal lelah dan putus asa ketika melakukan percobaannya tidak sesuai dengan keinginan mereka, mereka terus mencoba berbagai hal dengan komponen yang ada hingga karyanya semirip mungkin atau bahkan lebih bagus dengan yang dibuat oleh guru. Hal ini sesuai dengan konsep belajar Ki Hajar Dewantara yaitu belajar sambil bermain, karena melalui bermain anak dapat melakukan minatnya tanpa dipengaruhi faktor luar dan dapat mengembangkan pengetahuan melalui permainan yang dilakukannya. Konsep belajar Ki Hajar Dewantara ialah metode 3N (*Niteni, Nirokke, Nambahi*), konsep ini sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran menggunakan APE bahan alam ditaman kanak-kanak



Gambar 4.3 Kegiatan Uji Coba Menirukan Guru

Anak yang sudah melakukan tahap uji coba menirukan guru membuat APE bahan alam dalam pembelajaran menggunakan APE bahan alam, selanjutnya melakukan tahap-tahap kreatif, yaitu tahap dimana anak-anak membuat rancangan, pembuatan, atau memodifikasi berbagai produk kreatif. Anak memperoleh kesempatan yang luas untuk menghasilkan berbagai produk, membuat berbagai karya serta memodifikasinya sesuai dengan apa yang anak inginkan menggunakan berbagai komponen bahan alam yang tersedia dan yang sudah dipilih berdasarkan uji coba menirukan guru yang sudah dilakukan. Sehingga pada tahap ini anak-anak bersemangat untuk membuat atau memodifikasi karya/produk terbaiknya. Melalui wawancara dengan guru kelas Ibu Siti Rohmawati, beliau memaparkan sebelum mencipta, guru mencari referensi yang berkaitan dengan tema pembelajaran dan alat yang akan digunakan. Kemudian guru memilih kegiatan yang sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan anak. Pada tahap mencipta Anak-anak mulai memunculkan ide nya sendiri dan mengekspresikannya pada bahan-bahan alam yang sudah disediakan. Anak mulai merencanakan atau merancang serta membuat berbagai produk dengan menggunakan berbagai komponen bahan alam yang sudah disediakan. Anak-anak sangat antusias dan berusaha untuk

menghasilkan sesuatu yang kreatif dengan sebaik mungkin sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya. Pada tahap ini juga guru melakukan dokumentasi dan penilaian terhadap perkembangan anak. Selain itu, berdsarakan hasil observasi, peneliti juga melihat bahwa anakanak sangat bersemangat dan antusias untuk berusaha membuat dan menghasilkan karya yang terbaik sesuai kemampuan dan pemahaman mereka masing-masing. Berbagai macam karya diciptakan oleh anakanak sesuai kemampuannya, contoh karya anak antara lain: memodifikasi kepala mobil, membuat bak mobil, menambahkan muatan pada mobil, menambahkan ikatan rambut pada boneka, menambahkan gambar mata dan mulut, mencoba membuat bentuk angka yang lebih rumit, dan lainlain. Hal tersebut diperjelas oleh pendapat Finna Kurnia Riski dkk yang memaparkan bahwa memunculkan kegiatan kreatif anak, adalah dengan memberikan kebebasan kepada anak untuk melakukan berbagai kegiatan eksperimen/mencipta dalam rangka mewujudkan atau mengekspresikan dirinya secara kreatif.⁵⁵

⁵⁵ Finna K. R & Sri Widayanti, “*Meningkatkan Kreativitas Menciptakan Berbagai Bentuk Dengan Menggunakan Media Playdough Pada Anak Kelompok A*”, (Surabaya: Jurnal PAUD Teratai, Vol. 05)



Gambar 4.4 : Kegiatan Mencipta/Membuat Produk

Guru memfasilitasi anak untuk mengutarakan/mengekspresikan apa yang anak pelajari dan anak buat, masing-masing anak menanggapi serta memanfaatkan kesempatan tersebut dengan sebaik-baiknya. Guru dan anak bersama-sama membangun makna dan tujuan dari berbagai kegiatan APE bahan alam yang sudah dilakukan. Hal tersebut peneliti simpulkan dari hasil wawancara bersama guru kelas yaitu Ibu Siti Rohmawati, beliau mengatakan pada tahap mengekspresikan pertamanya guru mempelajari karakteristik anak, kemudian guru memberi stimulasi yang sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan anak. Anak-anak menunjukkan ekspresi yang berbeda-beda sesuai dengan karakteristik individu anak-anak. Selain itu, melalui kegiatan observasi peneliti melihat bahwa anak-anak memahami apa yang sedang mereka lakukan dan apa tujuan dari kegiatan yang mereka

lakukan yaitu pembuatan APE bahan alam. Anak-anak mengekspresikannya dengan penuh semangat, antusias dan rasa sangat senang. Contoh cara mengekspresikan anak pada hasil karyanya meliputi: menirukan suara mobil, mengisi bensin, memainkan boneka sambil berdialog, menghitung jumlah batu untuk meyusun sebuah angka, dan lainlain. Hal tersebut sejalan dengan yang dibahas oleh Yulianti Siantajani bahwa dengan membangun makna/mengekspresikan guru dapat menyaksikan kemajuan perkembangan anak, dimana anak dapat dapat memaknai dunia di sekelilingnya melalui permainan dan tujuan guru dalam memfasilitasi anak untuk berkembang secara maksimal juga telah tercapai⁵⁶.



Gambar 4.5 Kegiatan Mengekspresikan Produk

⁵⁶ Yulianti Siantajani, “*Loose Parts: Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*”, h. 79

APE bahan alami memiliki berbagai kelebihan dalam penggunaannya, yaitu sebagai berikut:

- a. Dapat meningkatkan kreativitas pendidik/guru
- b. APE bahan alam dapat disesuaikan dengan kebutuhan permainan anak didik
- c. Anak didik akan senang karena dilibatkan dalam pembuatan APE bahan alam
- d. APE bahan alam aman dan tidak membahayakan anak didik
- e. Dapat menstimulasi berbagai perkembangan anak didik
- f. Dapat memicu otak anak menjadi lebih kreatif dalam memanfaatkan berbagai bahan alam sekitar
- g. Dapat menstimulasi anak untuk mengeluarkan berbagai kemampuan, minat dan bakat yang dimiliki
- h. Lebih hemat dan mudah didapat
- i. Mendorong anak untuk menemukan pengetahuan dan pengalaman baru

Selain memiliki kelebihan, APE bahan alam juga memiliki kekurangan, yaitu sebagai berikut:

- a. Apabila metode pembelajaran APE bahan alam dilakukan tanpa persiapan yang matang, maka ada kemungkinan tujuan-tujuan pembelajaran tidak tercapai secara maksimal sebab anak terlalu larut dalam proses bermain apalagi misalnya guru kurang memperhatikan

tahapan-tahapan pembelajaran melalui metode pembelajaran APE bahan alam.

- b. Metode pembelajaran APE bahan alam memerlukan strategi media pembelajaran yang disiapkan dengan baik. Oleh karena itu ketersediaan media permainan bahan alam merupakan syarat diterapkannya metode ini. Media ini berbentuk berbagai jenis permainan yang harus dikuasai guru agar pembelajaran berjalan dengan baik.

2. Strategi yang Digunakan untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini dengan APE Bahan Alam di TKIT Al-Huda Kabupaten Lamandau, Kalimantan Tengah

Penggunaan APE bahan alam dengan menggunakan berbagai strategi pengembangan dapat meningkatkan atau mengembangkan kreativitas anak usia dini. Strategi yang digunakan yaitu: penciptaan produk, imajinasi, eksplorasi, eksperimen, proyek, musik dan bahasa. Anak didik menjadi lebih kreatif untuk menciptakan berbagai hal ketika melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode APE bahan alam. APE bahan alam dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan berbagai kreatifitasnya dan peran guru yang memberikan kesempatan kepada anak secara luas dapat mendukung anak untuk menciptakan berbagai hal

sesuai dengan keinginan dan kemampuannya. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas Ibu Siti Rohmawati, peneliti dapat menyimpulkan bahwa penciptaan produk dilakukan dengan memberikan kesempatan kepada anak pada tahap kreatif untuk menciptakan sesuatu sesuai dengan kemampuan dan keinginan masing-masing. Anak-anak akan menggunakan imajinasinya untuk membentuk sesuatu bangunan atau benda tersebut sesuai dengan khayalannya. Penciptaan produk sendiri dapat berupa menciptakan sesuatu yang baru atau memodifikasi benda atau produk yang sudah ada sebelumnya. Hal ini juga sejalan dengan pendapat Frome dan Abdussalam yang menjelaskan bahwa hasil karya kreatif dapat membuat anak menghasilkan sesuatu yang baru atau memodifikasi karya yang sudah ada. Artinya, seorang anak mempunyai kreativitas yang berbeda-beda untuk menciptakan atau menghasilkan sesuatu sesuai dengan kemampuannya.⁵⁷

Dengan menggunakan APE bahan alam dalam pembelajaran maka imajinasi anak dapat diekspresikan secara bebas. Hal tersebut dikarenakan guru memberikan kesempatan kepada anak untuk mengungkapkan imajinasinya masing-masing. Selain itu, anak juga mengekspresikan imajinasinya melalui berbagai APE dari

⁵⁷ Abdussalam, A. “*Mengembangkan kreativitas anak*”, (Jakarta: Pustaka Al-Kautsar, 2005).

berbagai bahan alam yang tersedia. Peneliti menyimpulkan hal tersebut berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas, yaitu Ibu Siti Rohmawati yang mengatakan bahwa dengan cara melihat gambar atau kegiatan bermain, dalam pikiran anak akan dapat mengembangkan daya fikir dan daya ciptanya agar anak dapat berkreasi dengan berimajinasi. Anak harus berimajinasi atau merealisasikan imajinasinya untuk menciptakan atau membuat sesuatu yang mereka inginkan. Selain itu, melalui kegiatan observasi peneliti melihat bahwa anak-anak sangat antusias, bersemangat, dan berusaha merealisasikan imajinasinya masing-masing untuk menjadi sebuah hasil karya. Hal ini juga dibahas oleh Nia Hidayati yang menjelaskan bahwa dengan berimajinasi, anak dapat menggali, mengangkat dan memunculkan bakatnya yang mungkin saja terpendam. Dengan berimajinasi, ide-ide kreatif anak semakin bermunculan dan berkembang. Hal ini akan semakin mengasah dan mendorong rasa keingintahuannya.⁵⁸

Melalui penggunaan APE bahan bahan dalam pembelajaran maka ada banyak hal yang dapat dieksplorasi oleh anak didik, terlebih lagi guru memberikan kesempatan

⁵⁸ Nia Hidayati, “*Mengembangkan Imajinasi Anak*”,
(<https://niahidayati.net/mengembangkan-imajinasi-anak.html>),
2013).

yang luas kepada anak didik untuk melakukan kegiatan eksplorasi terhadap berbagai bahan alam yang disediakan.. Melalui wawancara dengan guru kelas yaitu Ibu Siti Rohmawati, beliau mengatakan bahwa strategi ekplorasi dilakukan diawal kegiatan, anak diberikan kesempatan seluas-luasnya untuk menjelajahi, mengamati, dan mempelajari berbagai benda alam yang disediakan. Selain itu, melalui kegiatan observasi peneliti juga melihat bahwa melalui kegiatan eksplorasi anak-anak dapat lebih mudah mengenal berbagai hal yang ada disekitarnya. Hal ini sesuai dengan penjelasan *University of Illinois Exstension* bahwa dengan eksplorasi anak dapat mengembangkan kecerdasannya. Keinginan anak untuk mempelajari dunia mendorongnya untuk menggunakan panca inderanya, baik itu perasa, penglihatan, penciuman dan peraba.

APE bahan alam memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan eskperimen seluas-luasnya. Melalui kegiatan eksperimen menggunakan APE bahan alam anak bersemangat dan antusias melakukan percobaan-percobaan dari berbagai komponen bahan alam yang disediakan. Eksperimen tersebut menjadi lebih terarah karena pada kegiatan sebelumnya guru memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan kegiatan uji coba menirukan. Melalui wawancara, Ibu Siti Rohmawati mengatakan bahwa dalam pembelajaran, APE bahan alam strategi

eksperimen dilakukan dengan memfasilitasi minat anak tentang sesuatu dan menerapkannya dalam pemmasalahan yang nyata. Selain itu, melalui hasil observasi peneliti juga melihat bahwa anak-anak terlihat antusias dan bersemangat. Melalui kegiatan eksperimen anak menjadi lebih kreatif dalam memanfaatkan bahan alam yang ternyata ada banyak disekitarnya, anak juga lebih memahami apa manfaat dan tujuan dari komponen-komponen yang mereka pilih. Hal ini sejalan dengan yang dijelaskan oleh Yeni Rachmawati dan Euis Kurniawati yang mengatakan bahwa eksperimen menuntut anak untuk menemukan solusi terhadap permasalahan yang ada. Sehingga pada akhirnya anak membuat sesuatu yang bermanfaat dari kegiatan yang mereka lakukan.⁵⁹

Anak sangat antusias dan besemangat untuk menyelesaikan berbagai proyek yang sudah disiapkan guru dalam pembelajaran menggunakan APE bahan alam. Anak dibagi menjadi beberapa kelompok oleh guru untuk menyelesaikan proyek membuat 3 APE bahan alam yang terbuat dari pelepah pisang, dedaunan, dan bebatuan. Hasil wawancara dengan guru kelas, yakni Ibu Siti Rohmawati mengatakan bahwa penyelesaian proyek dilakukan dengan

⁵⁹ Yeni Rachmawati dan Euis Kurniawati, “*Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Dini Taman Kanak-Kanak*”, hlm. 59.

memberikan kesempatan pada setiap anak, baik individu maupun kelompok untuk mengembangkan kemampuan yang telah dimilikinya. Selain itu, melalui observasi peneliti melihat bahwa anak-anak menjadi bersemangat untuk menghasilkan berbagai karya dari bahan alam yang mendukung untuk mengekspresikan pola pikir, keterampilan dan kemampuannya.

Pada strategi musik anak-anak dapat menghasilkan berbagai bunyi musik melalui berbagai bahan alam yang disediakan. Hasil wawancara dengan guru kelas, yakni Ibu Siti Rohmawati mengatakan bahwa setiap komponen dapat menghasilkan suara atau bunyi yang berbeda. Suatu suara atau bunyi dapat dikombinasikan dari beberapa komponen. Hal tersebut dapat digunakan oleh guru untuk menggunakan strategi musik. Selain itu, melalui observasi peneliti melihat bahwa anak-anak dapat menghasilkan berbagai suara melalui gabungan beberapa komponen bahan alam yang ada. Hal ini sejalan dengan penjelasan Yeni Rachmawati dan Euis Kurniawati yang mengatakan bahwa alam tercipta kaya akan nuansa irama musik, manusia tidak bisa lepas dari bunyi-bunyian yang terdengar setiap detik.

Anak memiliki kesempatan yang luas untuk mengkomunikasikan mengenai berbagai kegiatan yang sudah anak lakukan, anak dapat mengkomunikasikannya

secara reseptif atau ekspresif. Hasil wawancara dengan guru kelas, yakni Ibu Siti Rohmawati mengatakan bahwa Strategi bahasa diaplikasikan dari awal memulai kegiatan main hingga selesai. Seperti berkomunikasi dengan anak baik dengan menggunakan tulisan, isyarat bilangan, lukisan, dan lain-lainnya. Selain itu, melalui observasi peneliti melihat bahwa anak dengan bebas mengutarakan pendapat dan mengekspresikan kepada teman dan gurunya. Hal ini sesuai dengan pendapat Azhar Arsyad yang memaparkan bahwa komunikasi memiliki peranan penting dalam pembelajaran. Agar komunikasi berlangsung baik dan informasi yang disampaikan guru dapat diterima anak, guru perlu menggunakan media pembelajaran, salah satunya APE bahan alam. Komunikasi dapat memotivasi anak, mencapai tujuan pembelajaran, menyajikan informasi dengan mudah, merangsang diskusi, mengarahkan kegiatan anak, menguatkan kegiatan pembelajaran, dan pengalaman stimulasi.⁶⁰

C. Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari bahwa dalam suatu penelitian sudah pasti ada hambatan dan kendala. Kendala yang peneliti hadapai dalam penelitian adalah sebagai berikut:

⁶⁰ Arsyad, Azhar, “*Media Pembelajaran*”, (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada,), hlm. 3

1. Faktor waktu

Peneliti menyadari bahwa dengan waktu yang singkat dikarenakan bertepatan dengan waktunya pulang sekolah sehingga disebabkan anak-anak yang kurang fokus dalam membuat alat permainan edukatif dari bahan alam. Sehingga peneliti tidak mendapatkan hasil yang maksimal sesuai harapan.

2. Keterbatasan data

Peneliti merasa kurang mendalam saat wawancara, sehingga hasil tidak maksimal. Dari beberapa keterbatasan penelitian yang peneliti paparkan diatas, maka dapat dikatakan penelitian ini kurang sempurna. Walaupun penelitian ini kurang sempurna Alhamdulillah penelitian berjalan dengan lancar.

3. Keterbatasan kemampuan

Kemampuan peneliti khususnya pengetahuan ilmiah dan dalam mengkaji masalah yang diangkat masih banyak kekurangan. Akan tetapi, peneliti sudah berusaha semaksimal mungkin untuk menjalankan penelitian sesuai dengan kemampuan serta bimbingan dan arahan dari dosen pembimbing.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TKIT Al-Huda mengenai penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) bahan alam untuk pengembangan kreativitas anak usia dini di TKIT Al-Huda Kabupaten Lamandau, Kalimantan Tengah dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Alat Permainan Edukatif bahan alam dapat meembangkan kreativitas anak usia dini di TKIT Al-Huda, hal ini dapat dikatakan demikian karena dapat dilihat dari tahapan-tahapan penggunaan APE bahan alam dan strategi pengembangan kreativitas anak, berikut tahapan penggunaan APE bahan alam tahap eksplorasi, tahap menirukan, tahap mencipta, dan tahap mengekspresikan. Berdasarkan strategi pengembangan kreativitas ada tujuh kemampuan anak yang membuatnya dikatakan kreatif pada saat pembelajaran APE bahan alam yaitu kemampuan mencipta, kemampuan berimajinasi, kemampuan eksplorasi, kemampuan eksperimen, kemampuan proyek, kemampuan bermusik dan kemampuan berbahasa.
2. Bahan alam yang digunakan ialah pelepah pisang, daun pisang dan bebatuan. Bentuk yang dihasilkan ialah

membuat boneka dari daun pisang, membuat mobil dari pelepah pisang, dan Menyusun batu menjadi angka.

B. Implikasi

Implikasi yang diperoleh dari penggunaan media APE bahan alam Alat Permainan Edukatif (APE) bahan alam untuk pengembangan kreativitas anak usia dini di TKIT Al-Huda Kabupaten Lamandau, Kalimantan Tengah menjadikan peserta didik memiliki kreativitas yang tinggi, baik dalam pembuatan produk maupun dalam menyelesaikan masalah.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul “Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Bahan Alam Untuk Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di TKIT Al-Huda Kabupaten Lamandau, Kalimantan Tengah”, maka peneliti dapat memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Lembaga

Peneliti mengharapkan TKIT Al-Huda lebih sering menggunakan APE bahan alam dalam kegiatan pembelajaran terutama bahan alam sekitar supaya anak-anak lebih kreatif dan dapat mengenal manfaat dari berbagai bahan alam tersebut.

2. Bagi Guru

Peneliti menyarankan agar guru melakukan pendekatan kepada anak secara individu supaya lebih memahami karakteristik anak, kemauan, serta kemampuan anak.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti menyarankan kepada penelitian selanjutnya yang terkait dengan penggunaan APE bahan alam agar lebih selektif dalam mencari referensi dan literatur yang akan digunakan dalam penelitian supaya dapat melakukan penelitian secara mendalam terkait APE bahan alam.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Hidayatulloh, d, *"At-Thayyib (Al-Qur'an Transliterasi Per Kata dan Terjemah Per Kata)"*, Jawa Barat : Cipta Bagus Segara, 2012
- Ahmad Susanto, *" Pendidikan Anak Usia Dini"*, Jakarta: Bumi Aksara, 2017.
- Ahmad Susanto, *"Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya"*, Jakarta: Prenada Media Group, 2017.
- Anas Sudjiono, *"Pengantar Statistik Penedidikan"*, Jakarta: Rajawali Press, 2010.
- Aniendya Christianna, *"Pelatihan Perancangan Alat Permainan Edulatif APE*
- Berbasis Bahan Bekas Untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Se-Siwalankerto Surabaya", Surabaya: *Jurnal Share: Sharing-ActionReflection*, 2013.
- Anik Pamilu, *"Mengembangkan Kreativitas dan Kecerdasan Anak"*, Jakarta: Buku Kita 2007.
- Andi Jumra, *"Deskripsi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif dalam Pengembangan Motorik Halus Di kelompok B TK Adenium Kecamatan Kota Selatan Kota Gorontalo"*, Gorontalo: Universitas Negeri Gorontalo, 2014.
- Ariyanti dan Zidni Immawan Muslimin, *"Efektivitas Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Media dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada*
- Anak Kelas 2 di SDN 2 Wonotirto Bulu Temanggung"*, Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2015.
- Ayu Sundhari, *"Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak melalui Pemanfaatan Pelepah Pisang di TK Syawal Kecamatan*

- Medan Helvetia*""", Medan: Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, 2019.
- Badru Zaman, dkk, "Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif Di Luar Kelas Terhadap Perilaku Proposional Anak Usia Dini". *Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, dan Pendidikan Anak Usia Dini* 14 (2), 2017.
- Elizabeth B. Hurlock, „*Perkembangan Anak*""", Jakarta: Erlangga, 2007.
- Fadhillah, "*Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*", Jakarta: Prenada Media, 2018.
- Gulo, "*Metodologi Penelitian*", Jakarta: PT Grasindo Anggota IKAPI, 2000.
- Guslinda dan Rita Kurnia, " *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*", Surabaya: CV Jakad Publishing, 2018.
- Handayani Es, „*Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif APE*""", Dalam Pembelajaran PAUD Seatap Margaluyu Kecamatan cipatat Kabupaten Bandung Barat, Bandung: STKIP Siliwangi, 2009.
- Hidayati, Nia, "*Mengembangkan Imajinasi Anak*" (<https://niahidayati.net/mengembangkan-imajinasi-anak.htm>.2013)
- Ihsan Maulana dan Farida Mayar, „Pengembangan Kreativitas anak Usia Dini di Era Revolusi 4.0""", *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 3, No. 5, 2019.
- Irda Rafika, dkk, "Penggunaan Media Kartu Huruf Hijaiyah Untuk Melejitkan Kecerdasan Spiritual Anak Usia Dini Pada TK Islam Terpadu Suloh Kota Banda Aceh", *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, Banda Aceh, 2016.

- Kamtini dan Tanjung, H.W, „*Bermain Melalui Gerak dan Lagu di Taman Kanak-Kanak*”, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005.
- Khasan Ubaidillah, “Pembelajaran Sentra BAC (Bahan Alam Cair) Untuk mengembangkan kreativitas Anak”, *Jurnal At-Athfal, Vol. 4, No. 2*, Tahun 2018. Masganti Sit, dkk, „*Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*”, Medan: Perdana publishing, 2016.
- Muhammad Ali & Muhammad Asrori, „*Psikologi Remaja*” , Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012.
- Mulyasa, „*Manajemen PAUD*”, Bandung: PT Remaja RosdaKarya, 2014. Munandar, Utami, “*Pengembangan kreativitas Anak Berbakat*”, Jakarta: Rineka Cipta, 2009.
- Mursid dan Kinanti Kusuma Ayu, “Perlibatan Orang Tua Dalam Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Di KB Tunas Bangsa Ds. Gondang Kec. Subah Kab. Batang”, *Jurnal pemikiran dan penelitian pendidikan Islam anak Usia Dini*, Vol 03, No 01, Semarang, 2021.
- Nurhasanah, dkk, “Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE)
Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini”, Mataram: *Jurnal Pendidikan Anak, Vol. 6, Edisi 1*, 2017.
- Ria Astuti dan Thorik Aziz, „Integrasi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Kanisius Sorowajan Yogyakarta”, *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 3 No.2 , 2019.
- Ria Yukananda, dkk., „*Penggunaan Media Bahan Alam Dalam Peningkatan Keterampilan Mencetak Timbul Siswa Kelas II*

- SDN Lembahduwur Sumber*""", Kebumen: PGSD FKIP UNS, 2000.
- Romlah, dkk, "Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Kegiatan Bermain Sempoa", *Jurnal Ilmiah Potensia*, Bengkulu, 2016.
- Siantajani, Yulianti, "*Loose Parts : Material Lepas Otentik Stimulasi Paud*" Sugiyono, "*Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*", Bandung: Alfabeta, 2012.
- Sugiyono, "*Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*", Bandung: CV Alfabeta, 2013 Sugiyono, "*Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*", Bandung: CV. Alfabeta, 2017.
- Suyadi, „*Permainan Edukatif yang Mencerdaskan*""". Yogyakarta: Power Books, (IHDINA), 2009.
- Utami Munandar, „*Pengembangan kreativitas anak berbakat*""", Jakarta: Rineka Cipta, 2014.
- Vanni Miza Oktari, „*Penggunaan Media bahan Alam Dalam Pembelajaran Di Taman Kanak-kanak Kartika*""", *Jurnal Pendidikan Anak Usia dini, Vol 1, Universitas Negeri Padang*, Padang,
- Wiyani dkk, „*Format PAUD*""", Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2014.
- Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, „*Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak – Kanak*""", Jakarta: Kencana, 2011. Yuliani Nuraini Sujiono, „*Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*""", Jakarta: Indeks, 2013.

Lampiran 1 Catatan Wawancara

LAMPIRAN HASIL PENGUMPULAN DATA CATATANWAWANCARA HASIL WAWANCARA GURU KELAS

Nama : Siti Rohmawati
Hari, Tanggal : Jumat, 20 Mei 2022
Kelas : B1
Jam : 09.00 WIB

No.	Fokus Penelitian	Pertanyaan	Jawaban
1.	Tahapan penggunaan APE bahan alam	1. Bagaimana Ibu melakukan tahap pengenalan dalam pembelajaran□	Pada tahap pengenalan, pertama-tama guru menerangkan materi kegiatan menggunakan APE atau media pembelajaran. Kemudian guru mempersilahkan anak-anak untuk melakukan eksplorasi.
		2. Bagaimana anak-anak saat berada pada tahap pengenalan dalam pembelajaran□	Pada tahap eksplorasi, anak-anak bersemangat, antusias, dan menunjukkan rasa ingin tahunya. Anak-anak mengeksplorasi

			bahan-bahan alam yang sudah disediakan. Anak-anak mempelajari bahan-bahan alam yang sudah ada, kemudian menanyakan bahan apa saja yang akan digunakan dan akan digunakan untuk apa.
		3. Bagaimana Ibu melakukan tahap menirukan dalam pembelajaran□	Pertama-tama guru memberikan contoh APE bahan alam, kemudian mempersilahkan anak-anak untuk menirukannya.
		4. Bagaimana anak-anak saat berada pada tahap Menirukan dalam pembelajaran□	Pada menirukan, anak-anak sangat antusias dan bersemangat. Anak-anak terlihat senang dan asik saat menirukan guru membuat permainan bahan alam.
		5. Bagaimana Ibu melakukan tahap mencipta dalam pembelajaran□	Sebelum mencipta, guru mencari referensi yang berkaitan dengan tema pembelajaran dan alat yang akan digunakan. Kemudian guru memilih kegiatan

			yang sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan anak.
		6. Bagaimana anak-anak saat berada pada tahap mencipta dalam pembelajaran□	Anak-anak mulai memunculkan ide nya sendiri dan mengekspresikannya pada bahan-bahan alam yang sudah disediakan.
		7. Bagaimana Ibu melakukan tahap mengekspresikan dalam pembelajaran□	Pertama-tama guru mempelajari karakteristik anak, kemudian guru memberi stimulasi yang sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan anak.
		8. Bagaimana anak-anak saat berada pada tahap mengekspresikan dalam pembelajaran	Anak-anak menunjukkan ekspresi yang berbeda-beda sesuai dengan karakteristik individu anak-anak.
2.	Strategi penggunaan APE bahan alam	1. Bagaimana Ibu mengenalkan strategi bermain APE bahan alam kepada anak□	Biasanya sebelum memulai kegiatan inti, guru mengenalkan APE sebagai media pembelajaran dan mengenalkan strategi APE kepada anak dengan menstimulasi

			dan mengizinkan kepada anak untuk bereksplorasi serta mengeluarkan imajinasinya.
		2. Bagaimana Ibu mengenalkan strategi bermain APE bahan alam bebatuan	Dengan memberikan contoh bermain APE bahan alam bebatuan kepada anak. Kemudian anak-anak dipersilahkan menirukan
		(menyusun batu menjadi angka) kepada anak□	kegiatan yang lakukan guru. Setelah terbiasa anak diminta melakukan kegiatan yang sama dengan angka yang berbeda dan anak menyanggupinya. Pada permainan APE bebatuan ini anak terlihat antusias dan bersemangat melakukannya bersama guru dan teman-temannya.
		3. Bagaimana Ibu mengenalkan strategi bermain APE bahan alam	Dengan memberikan contoh bermain APE bahan alam dedaunana kepada anak.

		<p>dedaunan (prakarya membuat boneka) kepada anak□</p>	<p>Kemudian anak-anak dipersilahkan menirukan kegiatan yang lakukan guru. Anak terlihat antusias dan bersemangat, setiap anak memiliki imajinasi dan ekspresi yang berbedabeda terhadap boneka yang telah mereka buat.</p>
		<p>4. Bagaimana Ibu mengenalkan strategi bermain APE bahan alam pelepah pisang (membuat mainan mobil-mobilan) kepada anak□</p>	<p>Dengan memberikan contoh bermain APE bahan alam pelepah pisang kepada anak. Kemudian anak-anak dipersilahkan menirukan kegiatan yang lakukan guru. Masing-masing anak</p>
			<p>memiliki ide kreasi yang berbeda-beda. Anak-anak antusias dan bersemangat dalam membuatnya.</p>
3.	Strategi mengembangkan kreativitas	<p>1. Bagaimana Ibu menerapkan strategi penciptaan produk (hastakarya) dalam pembelajaran□</p>	<p>Penciptaan produk dilakukan dengan memberikan kesempatan kepada anak pada tahap kreatif untuk menciptakan</p>

			sesuatu sesuai dengan kemampuan dan keinginan masing-masing. Anak-anak akan menggunakan imajinasinya untuk membentuk sesuatu bangunan atau benda tersebut sesuai dengan khayalnya.
		2. Bagaimana Ibu menerapkan strategi imajinasi dalam pembelajaran□	Dengan cara melihat gambar, dalam pikiran anak akan dapat mengembangkan daya fikir dan daya ciptanya agar anak dapat berkreasi dengdn berimajinasi.
		3. Bagaimana Ibu menerapkan strategi eksplorasi dalam pembelajaran□	Strategi eksplorasi dilakukan diawal kegiatan, anak diberikan kesempatan seluas-luasnya untuk menjelajahi, mengamati,
			dan mempelajari berbagai benda alam yang disediakan.
		4. Bagaimana Ibu menerapkan strategi	Dalam pembelajaran, strategi eksperimen dilakukan dengan

		eksperimen dalam pembelajaran□	memfasilitasi minat anak tentang sesuatu dan menerapkannya dalam pemmasalahan yang nyata.
		5. Bagaimana Ibu menerapkan strategi proyek dalam pembelajaran□	Memberikan kesempatan pada setiap anak, baik individu maupun kelompok untuk mengembangkan kemampuan yang telah dimilikinya.
		6. Bagaimana Ibu menerapkan strategi musik dalam pembelajaran□	Setiap komponen dapat menghasilkan suara atau bunyi yang berbeda. Suatu suara atau bunyi dapat dikombinasikan dari beberapa komponen. Hal tersebut dapat digunakan oleh guru untuk menggunakan strategi musik.
		7. Bagaimana Ibu menerapkan strategi bahasa dalam pembelajaran□	Strategi bahasa diaplikasikan dari awal memulai kegiatan main hingga selesai. Seperti berkomunikasi dengan anak baik dengan menggunakan tulisan, isyarat bilangan,

			lukisan, dan lain-lainnya.
--	--	--	----------------------------

Lampiran 2 Hasil Observasi Peserta Didik 01

HASIL OBSERVASI HASIL INSTRUMEN OBSERVASI PESERTA DIDIK

Nama : Aisyah Az Zahra

Kelas : B1

No.	Indikator	Catatan Observasi
1.	Tahapan penggunaan APE bahan alam	
a.	Eksplorasi anak terhadap benda berbagai alam dalam disekitar pembelajaran kegiatan	Aisyah mengeksplorasi berbagai benda alam yang sudah disediakan dan memegang benda-benda alam tersebut untuk membedakan tekstur masing-masing benda. Aisyah juga mencoba menebak nama-nama benda tersebut serta mencoba berimajinasi, semisal menganggap pelepah pisang sebagai pedang-pedangan.
b.	Uji coba anak guru menirukan kegiatan melakukan dengan pemanfaatan dalam bahan alam pembelajaran	Aisyah mengambil beberapa potongan pelepah pisang untuk menirukan guru membuat mobil-mobilan. Awalnya Aisyah memasang ban mobil kependekan, kemudian setelah melihat

		contoh lagi pemasangan ban mobil Aisyah sesuai dengan yang dibuat guru.
	c. Rancangan atau pembuatan berbagai produk kreatif oleh anak dalam pembelajaran	Aisyah membuat sebuah mobil-mobilan dengan ukuran yang lebih besar. Aisyah juga menambahkan bak mobil meskipun bentuknya kurang rapi.
	d. Pemaknaan dengan	Aisyah memainkan mobil-mobilan yang
	mengekspresikan produk kreatif oleh anak dalam pembelajaran	sudah ia buat dengan mendorongkannya. Aisyah juga menirukan suara mobil sambil memainkannya.
2.	Strategi penggunaan APE bahan alam	
	a. Strategi bermain APE bahan alam bebatuan (menyusun batu menjadi angka)	Aisyah menyusun batu yang disediakan menjadi bentuk angka. Aisyah awalnya menyusun bentuk angka yang sama dengan guru, setelah di minta membuat bentuk angka yang lain Aisyah menyanggupinya. Aisyah menyusun bentuk angka dengan penuh konsentrasi.
	b. Strategi bermain APE bahan alam dedaunan (boneka dari daun pisang)	Aisyah membuat boneka dari daun pisang yang sudah disediakan. Mula-mula Aisyah membentuk rambut dari daun pisang. Kemudian daun tersebut

		digulung dengan pelepah daun pisang, lalu diikat dengan menggunakan karet. Setelah diikat Aisyah memotong bagian rambut boneka agar lebih rapi, kemudian tahap terakhir Aisyah menguncir rambut boneka dengan satu ikatan.
	c. Strategi bermain APE bahan alam pelepah pisang (membuat mainan mobil-mobilan)	Aisyah membuat mobil-mobilan dari pelepah pisang yang sudah disediakan. Mula-mula Aisyah memotong pelepah pisang menjadi bentuk roda sebanyak 4 buah. Kemudian Aisyah memotong pelepah dengan ukuran 10 cm, Aisyah juga menambahkan bagian bak mobil di belakangnya. Setelah semua bahan siap,
		Aisyah lalu merakitnya menjadi mobil-mobilan.
3.	Strategi mengembangkan kreativitas	
	a. Kemampuan anak menciptakan produk (hasta-karya) dalam pembelajaran	Aisyah membuat sebuah mobil-mobilan, boneka, serta menyusun batu menjadi bentuk angka.
	b. Kemampuan anak berimajinasi dalam pembelajaran	Aisyah berimajinasi bahwa mobilnya mengangkut barang, sehingga dia menambahkan beberapa potongan pelepah

		pisang pada mobil-mobilannya.
	c. Kemampuan anak mengeksplorasi dalam pembelajaran	Aisyah mengeksplorasi berbagai bahan alam yang disediakan guru. Aisyah memegang benda-benda alam tersebut untuk membedakan tekstur masing-masing benda.
	d. Kemampuan anak bereksperimen dalam pembelajaran	Aisyah mengambil beberapa potongan pelepah pisang untuk menirukan guru membuat mobil-mobilan. Awalnya Aisyah memasang ban mobil kependekan, kemudian setelah melihat contoh lagi pemasangan ban mobil Aisyah sesuai dengan yang dibuat guru.
	e. Kemampuan anak menyelesaikan proyek dalam pembelajaran	Mobil-mobilan dari pelepah pisang sudah Aisyah buat, Aisyah sempurnakan dengan menambahkan bak mobil serta potongan pelepah pisang sebagai sebuah barang.
	f. Kemampuan anak bermusik dalam pembelajaran	Aisyah membenturkan dua pelepah pisang dan menghasilkan suara yang unik.
	g. Kemampuan anak berbahasa dalam pembelajaran	Aisyah menceritakan kepada guru dan teman-teman tentang apa yang ia buat hari ini dan

		berkomunikasi dengan teman-teman selama melakukan kegiatan.
--	--	---

Lampiran 3 Hasil Observasi Peserta Didik 02

HASIL OBSERVASI

HASIL INSTRUMEN OBSERVASI PESERTA DIDIK

Nama : Alfatih Wahyu Heriadji

Kelas : B1

No.	Indikator	Catatan Observasi
1.	Tahapan penggunaan APE bahan alam	
a.	Eksplorasi anak terhadap benda berbagai alam dalam disekitar pembelajaran kegiatan	Alfatih mengeksplorasi berbagai benda alam yang sudah disediakan dan memegang benda-benda alam tersebut untuk membedakan tekstur masing-masing benda. Alfatih juga mencoba menebak nama-nama benda tersebut serta mencoba menghitung beberapa batu yang berada di hadapannya.
b.	Uji coba anak guru menirukan kegiatan melakukan dengan pemanfaatan dalam bahan alam pembelajaran	Alfatih melihat bentuk angka yang dibuat guru menggunakan batu, kemudian Alfatih mengambil beberapa butir batu, kemudian batu tersebut dijejerkan membentuk angka lima.

	c. Rancangan atau pembuatan berbagai produk kreatif oleh anak dalam pembelajaran	Alfatih melihat gambar angka yang lain, kemudian ia mengambil beberapa butir batu untuk dijejerkan membentuk angka 6. Namun kemudian, batu tersebut sisa dan Alfatih mengembalikannya kepada guru.
	d. Pemaknaan dengan mengekspresikan produk kreatif oleh anak dalam pembelajaran	Alfatih memainkan mobil-mobilan yang sudah ia buat dengan mendorongkannya. Alfatih juga menirukan suara mobil sambil memainkannya.
2.	Strategi penggunaan APE bahan alam	
	a. Strategi bermain APE bahan alam bebatuan (menyusun batu menjadi angka)	Alfatih menyusun batu yang disediakan menjadi bentuk angka. Alfatih awalnya menyusun bentuk angka yang sama dengan guru, setelah diminta membuat bentuk angka yang lain Alfatih menyanggupinya. Alfatih menyusun bentuk angka dengan penuh konsentrasi.

<p>b. Strategi bermain APE bahan alam dedaunan (boneka dari daun pisang)</p>	<p>Alfatih membuat boneka dari daun pisang yang sudah disediakan. Mula-mula Alfatih membentuk rambut dari daun pisang. Kemudian daun tersebut digulung dengan pelepah daun pisang, lalu diikat dengan menggunakan karet. Setelah diikat Alfatih memotong bagian rambut boneka agar lebih rapi, kemudian tahap terakhir Alfatih menguncir rambut boneka dengan dua ikatan.</p>
<p>c. Strategi bermain APE bahan alam pelepah pisang (membuat mainan mobil-mobilan)</p>	<p>Alfatih membuat mobil-mobilan dari pelepah pisang yang sudah disediakan. Mula-mula Alfatih memotong pelepah pisang menjadi bentuk roda sebanyak 4 buah. Kemudian Alfatih memotong pelepah dengan ukuran 12 cm, Alfatih juga memotong bagian depan pelepah sedikit agar mirip kepala mobil. Setelah semua bahan siap, Alfatih lalu merakitnya menjadi mobil-mobilan.</p>
<p>3. Strategi mengembangkan kreativitas</p>	

a. Kemampuan anak menciptakan produk (hastakarya) dalam pembelajaran	Alfatih membuat sebuah mobil-mobilan, boneka, serta menyusun batu menjadi bentuk angka.
b. Kemampuan anak berimajinasi dalam pembelajaran	Alfatih berimajinasi bahwa bonekanya lapar, sehingga dia berimajinasi seakanakan memberinya makan.
c. Kemampuan anak mengeksplorasi dalam pembelajaran	Alfatih mengeksplorasi berbagai bahan alam yang disediakan guru. Alfatih memegang benda-benda alam tersebut untuk membedakan tekstur masing-masing benda.
d. Kemampuan anak bereksperimen dalam pembelajaran	Alfatih melihat bentuk angka yang dibuat guru menggunakan batu, kemudian Alfatih mengambil beberapa butir batu, kemudian batu tersebut dijejerkan membentuk angka lima.
e. Kemampuan anak menyelesaikan proyek dalam pembelajaran	Boneka dari daun pisang sudah selesai Alfatih buat, kemudian Alfatih menyempurnakannya dengan menambahkan bagian mata dan mulutnya.

f.	Kemampuan bermusik dalam pembelajaran	anak	Alfatih membenturkan beberapa bebatuan dan menghasilkan suara yang unik.
g.	Kemampuan berbahasa dalam pembelajaran	anak	Alfatih menceritakan kepada guru dan teman-teman tentang apa yang ia buat hari ini dan berkomunikasi dengan temanteman selama melakukan kegiatan.

Lampiran 4 Hasil Observasi Peserta Didik 03

HASIL OBSERVASI HASIL INSTRUMEN OBSERVASI PESERTA DIDIK

Nama : Aliesha Nazaha Shakeera

Kelas : B1

No.	Indikator	Catatan Observasi
1.	Tahapan penggunaan APE bahan alam	
a.	Eksplorasi anak terhadap benda berbagai alam dalam disekitar pembelajaran kegiatan	Aliesha mengeksplorasi berbagai benda alam yang sudah disediakan dan memegang benda-benda alam tersebut untuk membedakan tekstur masing-masing benda.
b.	Uji coba anak guru menirukan kegiatan melakukan dengan pemanfaatan dalam bahan alam pembelajaran	Aliesha melihat guru menyeset-nyeset daun pisang untuk dijadikan rambut boneka. Kemudian dengan instruksi guru Aliesha mengambil daun yang sama serta menirukan kegiatan yang dilakukan guru.
c.	Rancangan atau pembuatan berbagai produk kreatif oleh anak dalam	Aliesha merancang badan boneka dengan pelepah pisang, ia memotong dengan ukuran 14 cm.

	pembelajaran	Kemudian ia mencoba mengikatkan daun pada pelepah dengan karet.
	d. Pemaknaan dengan mengekspresikan produk kreatif oleh anak dalam pembelajaran	Aliesha mengekspresikan produk bonekanya dengan memainkannya. Aliesha juga bersuara seakan-akan boneka tersebut yang berbicara.
2.	Strategi penggunaan APE bahan alam	
	a. Strategi bermain APE bahan alam bebatuan (menyusun batu menjadi angka)	Aliesha menyusun batu yang disediakan menjadi bentuk angka. Aliesha awalnya menyusun bentuk angka yang sama dengan guru, setelah di minta membuat bentuk angka yang lain Aliesha menyanggupinya. Aliesha menyusun bentuk angka dengan penuh konsentrasi.
	b. Strategi bermain APE bahan alam dedaunan (boneka dari daun	Aliesha membuat boneka dari daun pisang yang sudah disediakan. Mula-mula Aliesha membentuk rambut dari daun pisang. Kemudian

	pisang)	daun tersebut digulung dengan pelepah daun pisang, lalu diikat dengan menggunakan karet. Setelah di ikat Aliesha memotong bagian rambut boneka agar lebih rapi, kemudian tahap terakhir Aliesha menguncir rambut boneka dengan satu ikatan bentuk kepong.
	c. Strategi bermain APE bahan alam pelepah pisang (membuat mainan mobil-mobilan)	Aliesha membuat mobil-mobilan dari pelepah pisang yang sudah disediakan. Mula-mula Aliesha memotong pelepah pisang menjadi bentuk roda sebanyak 4 buah. Kemudian Aliesha memotong pelepah dengan ukuran 12 cm, Aliesha juga memotong bagian depan pelepah sedikit agar mirip kepala mobil. Setelah semua bahan siap, Aliesha lalu merakitnya menjadi mobil-mobilan.
3.	Strategi mengembangkan kreativitas	
	a. Kemampuan anak menciptakan produk (hasta-karya) dalam pembelajaran	Aliesha membuat sebuah mobil-mobilan, boneka, serta menyusun batu menjadi bentuk angka.

b. Kemampuan berimajinasi dalam pembelajaran	anak dalam	Aliesha berimajinasi dengan bersuara seakan-akan boneka tersebut yang berbicara.
c. Kemampuan beksplorasi dalam pembelajaran	anak dalam	Aliesha mengeksplorasi berbagai bahan alam yang disediakan guru. Aliesha memegang benda-benda alam tersebut untuk membedakan tekstur masing-masing benda.
d. Kemampuan bereksperimen dalam pembelajaran	anak dalam	Aliesha bereksperimen dengan membuat badan boneka dengan pelepah pisang, ia memotong dengan ukuran 14 cm. Kemudian ia mencoba mengikatkan daun pada pelepah dengan karet.
e. Kemampuan menyelesaikan dalam pembelajaran	anak proyek	Boneka dari daun pisang sudah selesai Aliesha buat, kemudian Aliesha menyempurnakannya dengan menambahkan bagian mata dan mulutnya.
f. Kemampuan bermusik dalam pembelajaran	anak dalam	Aliesha membenturkan beberapa bebatuan dan menghasilkan suara yang unik.
g. Kemampuan berbahasa	anak dalam	Aliesha menceritakan kepada guru dan teman-

pembelajaran	teman tentang apa yang ia buat hari ini dan berkomunikasi dengan temanteman selama melakukan kegiatan.
--------------	--

Lampiran 5 Hasil Observasi Peserta Didik 04

HASIL OBSERVASI

HASIL INSTRUMEN OBSERVASI PESERTA DIDIK

Nama : Inaya Atifa

Kelas : B1

No.	Indikator	Catatan Observasi
1.	Tahapan penggunaan APE bahan alam	
a.	Eksplorasi anak terhadap benda berbagai alam dalam disekitar pembelajaran kegiatan	Inaya mengeksplorasi berbagai benda alam yang sudah disediakan dan memegang benda-benda alam tersebut untuk membedakan tekstur masing-masing benda. Inaya juga mencoba menebak nama-nama benda tersebut.
b.	Uji coba anak guru menirukan kegiatan melakukan dengan pemanfaatan dalam bahan alam pembelajaran	Inaya melihat bentuk angka yang dibuat guru menggunakan batu, kemudian Inaya mengambil beberapa butir batu, kemudian batu tersebut dijejerkan membentuk angka lima.
c.	Rancangan atau pembuatan berbagai produk kreatif	Inaya merancang badan boneka dengan pelepah pisang, ia memotong

	oleh anak dalam pembelajaran	dengan ukuran 12 cm. Kemudian ia mencoba mengikatkan daun pada pelepah dengan karet.
	d. Pemaknaan dengan mengekspresikan produk kreatif oleh anak dalam pembelajaran	Inaya memainkan mobil-mobilan yang sudah ia buat dengan mendorongkannya. Inaya juga menirukan suara mobil sambil memainkannya.
	pembelajaran	
2.	Strategi penggunaan APE bahan alam	
	a. Strategi bermain APE bahan alam bebatuan (menyusun batu menjadi angka)	Inaya menyusun batu yang disediakan menjadi bentuk angka. Inaya awalnya menyusun bentuk angka yang sama dengan guru, setelah di minta membuat bentuk angka yang lain Inaya menyanggupinya. Inaya menyusun bentuk angka dengan penuh konsentrasi.
	b. Strategi bermain APE bahan alam dedaunan (boneka dari daun pisang)	Inaya membuat boneka dari daun pisang yang sudah disediakan. Mula-mula Inaya membentuk rambut dari daun pisang. Kemudian daun tersebut digulung dengan pelepah daun

		pisang, lalu diikat dengan menggunakan karet. Setelah di ikat Inaya memotong bagian rambut boneka agar lebih rapi, kemudian tahap terakhir Inaya menguncir rambut boneka dengan satu ikatan bentuk kepang.
	c. Strategi bermain APE bahan alam pelepah pisang (membuat mainan mobil-mobilan)	Inaya membuat mobil-mobilan dari pelepah pisang yang sudah disediakan. Mula-mula Inaya memotong pelepah pisang menjadi bentuk roda sebanyak 4 buah. Kemudian Inaya memotong pelepah dengan ukuran 10 cm, Inaya juga menambahkan bagian bak mobil di belakangnya. Setelah semua bahan siap, Inaya lalu merakitnya menjadi mobilmobilan.
3.	Strategi mengembangkan kreativitas	
	a. Kemampuan anak menciptakan produk (hastakarya) dalam pembelajaran	Inaya membuat sebuah mobil-mobilan, boneka, serta menyusun batu menjadi bentuk angka.
	b. Kemampuan anak berimajinasi dalam pembelajaran	Inaya berimajinasi dengan menirukan suara mobil.
	c. Kemampuan anak	Inaya mengeksplorasi

<p>beksplorasi dalam pembelajaran</p>	<p>dalam</p>	<p>berbagai bahan alam yang disediakan guru. Inaya memegang benda-benda alam tersebut untuk membedakan tekstur masing-masing benda.</p>
<p>d. Kemampuan bereksperimen dalam pembelajaran</p>	<p>anak dalam</p>	<p>Inaya bereksperimen dengan membuat badan boneka dengan pelepah pisang, ia memotong dengan ukuran 14 cm. Kemudian ia mencoba mengikatkan daun pada pelepah dengan karet.</p>
<p>e. Kemampuan menyelesaikan dalam pembelajaran</p>	<p>anak proyek</p>	<p>Mobil-mobilan dari pelepah pisang sudah Inaya buat, Inaya sempurnakan dengan menambahkan bak mobil serta potongan pelepah pisang sebagai sebuah barang.</p>
<p>f. Kemampuan bermusik dalam pembelajaran</p>	<p>anak</p>	<p>Inaya membenturkan beberapa bebatuan dan menghasilkan suara yang unik.</p>
<p>g. Kemampuan berbahasa dalam pembelajaran</p>	<p>anak</p>	<p>Inaya menceritakan kepada guru dan teman-teman tentang apa yang ia buat hari ini dan berkomunikasi dengan</p>

		temanteman selama melakukan kegiatan.
--	--	--

Lampiran 6 Hasil Observasi Peserta Didik 05

HASIL OBSERVASI

HASIL INSTRUMEN OBSERVASI PESERTA DIDIK

Nama : Khayla Soraya

Kelas : B1

No.	Indikator	Catatan Observasi
1.	Tahapan penggunaan APE bahan alam	
a.	Eksplorasi anak terhadap benda berbagai alam dalam disekitar pembelajaran kegiatan	Khayla mengeksplorasi berbagai benda alam yang sudah disediakan dan memegang benda-benda alam tersebut untuk membedakan tekstur masing-masing benda. Khayla juga mencoba menebak nama-nama benda tersebut.
b.	Uji coba anak guru menirukan kegiatan melakukan dengan pemanfaatan dalam bahan alam pembelajaran	Khayla mengambil beberapa potongan pelepah pisang untuk menirukan guru membuat ban untuk mobil-mobilan, Khayla mencoba menyamakan bentuk dan ukuran ban mobil-mobilannya.
c.	Rancangan atau pembuatan	Khayla merancang badan mobil-mobilan dengan

	berbagai produk kreatif oleh anak dalam pembelajaran	ukuran 10 cm. Khayla menambahkan bak mobil serta membentuk kepala mobil semirip mungkin.
	d. Pemaknaan dengan mengekspresikan produk kreatif oleh anak dalam pembelajaran	Khayla memainkan mobil-mobilan yang sudah ia buat dengan mendorongkannya. Inaya juga menirukan suara mobil sambil memainkannya.
	pembelajaran	
2.	Strategi penggunaan APE bahan alam	
	a. Strategi bermain APE bahan alam bebatuan (menyusun batu menjadi angka)	Khayla menyusun batu yang disediakan menjadi bentuk angka. Khayla awalnya menyusun bentuk angka yang sama dengan guru, setelah di minta membuat bentuk angka yang lain Khayla menyanggupinya. Inaya menyusun bentuk angka dengan penuh konsentrasi.
	b. Strategi bermain APE bahan alam dedaunan (boneka dari daun pisang)	Khayla membuat boneka dari daun pisang yang sudah disediakan. Mula-mula Khayla membentuk rambut dari daun pisang. Kemudian daun tersebut digulung dengan pelepah daun

		pisang, lalu diikat dengan menggunakan karet. Setelah di ikat Khayla memotong bagian rambut boneka agar lebih rapi, kemudian tahap terakhir Khayla menguncir rambut boneka dengan satu ikatan.
	c. Strategi bermain APE bahan alam pelepah pisang (membuat mainan mobil-mobilan)	Khayla membuat mobil-mobilan dari pelepah pisang yang sudah disediakan. Mula-mula Khayla memotong pelepah pisang menjadi bentuk roda sebanyak 4 buah. Kemudian Khayla memotong pelepah dengan ukuran 10 cm, Inaya juga menambahkan bagian bak mobil di belakangnya. Setelah semua bahan siap, Khayla lalu merakitnya menjadi mobilmobilan.
3.	Strategi mengembangkan kreativitas	
	a. Kemampuan anak menciptakan produk (hastakarya) dalam pembelajaran	Khayla membuat sebuah mobil-mobilan, boneka, serta menyusun batu menjadi bentuk angka.
	b. Kemampuan anak berimajinasi dalam pembelajaran	Khayla berimajinasi dengan menirukan suara mobil sambil memainkannya.

c. Kemampuan beksplorasi pembelajaran	anak dalam	Khayla mengeksplorasi berbagai bahan alam yang disediakan guru. Khayla memegang benda-benda alam tersebut untuk membedakan tekstur masing-masing benda.
d. Kemampuan bereksperimen pembelajaran	anak dalam	Khayla bereksperimen membuat badan mobil-mobilan dengan ukuran 10 cm. Khayla menambahkan bak mobil serta membentuk kepala mobil semirip mungkin.
e. Kemampuan menyelesaikan dalam pembelajaran	anak proyek	Mobil-mobilan dari pelepah pisang sudah Khayla buat, Khayla sempurnakan dengan menambahkan bak mobil serta potongan pelepah pisang sebagai sebuah barang.
f. Kemampuan bermusik dalam pembelajaran	anak	Khayla membenturkan beberapa pelepah pisang dan menghasilkan suara yang unik.
g. Kemampuan berbahasa dalam pembelajaran	anak	Khayla menceritakan kepada guru dan teman-teman tentang apa yang ia buat hari ini dan berkomunikasi dengan

		temanteman selama melakukan kegiatan.
--	--	--

Lampiran 7 Hasil Observasi Peserta Didik 06

HASIL OBSERVASI

HASIL INSTRUMEN OBSERVASI PESERTA DIDIK

Nama : Lathifa Kanisa Ajibah

Kelas : B1

No.	Indikator	Catatan Observasi
1.	Tahapan penggunaan APE bahan alam	
a.	Eksplorasi anak terhadap benda berbagai alam dalam disekitar pembelajaran kegiatan	Lathifa mengeksplorasi berbagai benda alam yang sudah disediakan dan memegang benda-benda alam tersebut untuk membedakan tekstur masing-masing benda. Lathifa juga mencoba menebak nama-nama benda tersebut serta menghitung batu yang berada didepannya.
b.	Uji coba anak guru menirukan kegiatan melakukan dengan pemanfaatan dalam bahan alam pembelajaran	Lathifa melihat bentuk angka yang dibuat guru menggunakan batu, kemudian Lathifa mengambil beberapa butir batu, kemudian batu tersebut dijejerkan membentuk angka lima.
c.	Rancangan atau pembuatan	Lathifa melihat gambar

	berbagai produk kreatif oleh anak dalam pembelajaran	angka yang lain, kemudian ia mengambil beberapa butir batu untuk dijejerkan membentuk angka 9. Namun kemudian, batu tersebut sisa dan Lathifa mengembalikannya kepada guru.
	d. Pemaknaan dengan mengekspresikan produk kreatif oleh	Lathifa memainkan mobil-mobilan yang sudah ia buat dengan mendorongkannya. Lathifa juga menirukan suara mobil sambil
	anak dalam pembelajaran	memainkan.
2.	Strategi penggunaan APE bahan alam	
	a. Strategi bermain APE bahan alam bebatuan (menyusun batu menjadi angka)	Lathifa menyusun batu yang disediakan menjadi bentuk angka. Lathifa awalnya menyusun bentuk angka yang sama dengan guru, setelah di minta membuat bentuk angka yang lain Lathifa menyanggupinya. Lathifa menyusun bentuk angka dengan penuh konsentrasi.
	b. Strategi bermain APE bahan alam dedaunan (boneka	Lathifa membuat boneka dari daun pisang yang sudah disediakan. Mula-mula

	dari daun pisang)	Lathifa membentuk rambut dari daun pisang. Kemudian daun tersebut digulung dengan pelepah daun pisang, lalu diikat dengan menggunakan karet. Setelah diikat Lathifa memotong bagian rambut boneka agar lebih rapi, kemudian tahap terakhir Lathifa menguncir rambut boneka dengan dua ikatan.
	c. Strategi bermain APE bahan alam pelepah pisang (membuat mainan mobil-mobilan)	Lathifa membuat mobil-mobilan dari pelepah pisang yang sudah disediakan. Mula-mula Lathifa memotong pelepah pisang menjadi bentuk roda sebanyak 4 buah. Kemudian Lathifa memotong pelepah dengan ukuran 11 cm. Setelah semua bahan siap, Lathifa lalu merakitnya menjadi mobil-mobilan.
3.	Strategi mengembangkan kreativitas	
	a. Kemampuan anak	Lathifa membuat sebuah mobil-mobilan,
	menciptakan produk (hastakarya) dalam pembelajaran	boneka, serta menyusun batu menjadi bentuk angka.
	b. Kemampuan anak	Lathifa berimajinasi

berimajinasi pembelajaran	dalam	bonekanya bisa berjalan, ia memainkannya sambil menggerakannya.
c. Kemampuan beksplorasi pembelajaran	anak dalam	Lathifa mengeksplorasi berbagai bahan alam yang disediakan guru. Lathifa memegang benda-benda alam tersebut untuk membedakan tekstur masing-masing benda.
d. Kemampuan bereksperimen pembelajaran	anak dalam	Lathifa bereksperimen membuat badan mobil-mobilan dengan ukuran 11 cm.
e. Kemampuan menyelesaikan dalam pembelajaran	anak proyek	Boneka dari daun pisang sudah selesai Lathifa buat, kemudian Lathifa menyempurnakannya dengan menambahkan bagian mata dan mulutnya.
f. Kemampuan bermusik dalam pembelajaran	anak	Lathifa membenturkan beberapa batu dan menghasilkan suara yang unik.
g. Kemampuan berbahasa dalam pembelajaran	anak	Lathifa menceritakan kepada guru dan teman-teman tentang apa yang ia buat hari ini dan berkomunikasi dengan temanteman selama melakukan kegiatan.

Lampiran 8 Hasil Observasi Peserta Didik 07

HASIL OBSERVASI

HASIL INSTRUMEN OBSERVASI PESERTA DIDIK

Nama : M. Adnan Maulana

Kelas : B1

No.	Indikator	Catatan Observasi
1.	Tahapan penggunaan APE bahan alam	
	a. Eksplorasi anak terhadap benda berbagai alam dalam disekitar pembelajaran kegiatan	Adnan mengeksplorasi berbagai benda alam yang sudah disediakan dan memegang benda-benda alam tersebut untuk membedakan tekstur masing-masing benda. Adnan juga mencoba menebak nama-nama benda tersebut.
	b. Uji coba anak guru menirukan kegiatan melakukan dengan pemanfaatan dalam bahan alam pembelajaran	Adnan menirukan guru membuat mobilmobilna. Awalnya Adnan kesulitan memasang roda mobilnya, setelah meminta bantuan guru Adnan berhasil memasangnya.

	c. Rancangan atau pembuatan berbagai produk kreatif oleh anak dalam pembelajaran	Adnan merancang badan mobil dengan penuh konsentrasi, ia membuat badan mobil dengan ukuran 14 cm serta menambahkan bak mobil. Adnan juga merancang roda-roda serapi dan semirip mungkin.
	d. Pemaknaan dengan mengekspresikan produk kreatif oleh	Adnan memainkan mobil-mobilan yang sudah ia buat dengan mendorongkannya. Adnan juga menirukan suara mobil sambil
	anak dalam pembelajaran	memainkan.
2.	Strategi penggunaan APE bahan alam	
	a. Strategi bermain APE bahan alam bebatuan (menyusun batu menjadi angka)	Adnan menyusun batu yang disediakan menjadi bentuk angka. Adnan awalnya menyusun bentuk angka yang sama dengan guru, setelah diminta membuat bentuk angka yang lain Adnan menyanggupinya. Adnan menyusun bentuk angka dengan penuh konsentrasi.

<p>b. Strategi bermain APE bahan alam dedaunan (boneka dari daun pisang)</p>	<p>Adnan membuat boneka dari daun pisang yang sudah disediakan. Mula-mula Adnan membentuk rambut dari daun pisang. Kemudian daun tersebut digulung dengan pelepah daun pisang, lalu diikat dengan menggunakan karet. Setelah di ikat Adnan memotong bagian rambut boneka agar lebih rapi, kemudian tahap terakhir Adnan menguncir rambut boneka dengan dua ikatan kepong.</p>
<p>c. Strategi bermain APE bahan alam pelepah pisang (membuat mainan mobil-mobilan)</p>	<p>Adnan membuat mobil-mobilan dari pelepah pisang yang sudah disediakan. Mula-mula Adnan memotong pelepah pisang menjadi bentuk roda sebanyak 4 buah. Kemudian Adnan memotong pelepah dengan ukuran 14 cm. Setelah semua bahan siap, Adnan lalu merakitnya menjadi mobil-mobilan.</p>

3.	Strategi mengembangkan kreativitas	
a. Kemampuan menciptakan (hasta-karya) pembelajaran	anak produk dalam	Adnan membuat sebuah mobil-mobilan, boneka, serta menyusun batu menjadi bentuk angka.
b. Kemampuan berimajinasi pembelajaran	anak dalam	Adnan berimajinasi mobil-mobilannya dapat bersuara dan mobil-mobilannya mengangkut barang.
c. Kemampuan eksplorasi pembelajaran	anak dalam	Adnan mengeksplorasi berbagai bahan alam yang disediakan guru. Adnan memegang benda-benda alam tersebut untuk membedakan tekstur masing-masing benda.
d. Kemampuan bereksperimen pembelajaran	anak dalam	Adnan bereksperimen membuat badan mobil-mobilan dengan ukuran 14 cm. Ia menambahkan bak pada mobilannya.
e. Kemampuan menyelesaikan dalam pembelajaran	anak proyek	Mobil-mobilan dari pelepah pisang sudah Adnan buat, Adnan sempurnakan dengan menambahkan bak mobil serta potongan pelepah pisang sebagai sebuah

		barang.
f.	Kemampuan anak bermusik dalam pembelajaran	Adnan membenturkan beberapa batu dan menghasilkan suara yang unik.
g.	Kemampuan anak berbahasa dalam pembelajaran	Adnan menceritakan kepada guru dan teman-teman tentang apa yang ia buat hari ini dan berkomunikasi dengan temanteman selama melakukan kegiatan.

Lampiran 9 Hasil Observasi Peserta Didik 08

HASIL OBSERVASI HASIL INSTRUMEN OBSERVASI PESERTA DIDIK

Nama : Mayrezha Dwika Pratama

Kelas : B1

No.	Indikator	Catatan Observasi
1.	Tahapan penggunaan APE bahan alam	
	a. Eksplorasi anak terhadap benda berbagai alam dalam disekitar pembelajaran kegiatan	Mayrezha mengeksplorasi berbagai benda alam yang sudah disediakan dan memegang benda-benda alam tersebut untuk membedakan tekstur masing-masing benda. Mayrezha juga mencoba menebak nama-nama benda tersebut.
	b. Uji coba anak guru menirukan kegiatan melakukan dengan pemanfaatan dalam bahan alam pembelajaran	Mayrezha menirukan guru membuat mobil-mobilan. Awalnya Mayrezha kesulitan memasang roda mobilnya, setelah meminta bantuan guru Mayrezha berhasil memasangnya.

	c. Rancangan atau pembuatan berbagai produk kreatif oleh anak dalam pembelajaran	Mayrezha merancang badan mobil dengan penuh konsentrasi, ia membuat badan mobil dengan ukuran 13 cm serta menambahkan bak mobil. Mayrezha juga merancang roda-roda serapi dan semirip mungkin.
	d. Pemaknaan dengan mengekspresikan produk kreatif oleh	Mayrezha memainkan mobil-mobilan yang sudah ia buat dengan mendorongkannya. Mayrezha juga
	anak dalam pembelajaran	menirukan suara mobil sambil memainkannya.
2.	Strategi penggunaan APE bahan alam	
	a. Strategi bermain APE bahan alam bebatuan (menyusun batu menjadi angka)	Mayrezha menyusun batu yang disediakan menjadi bentuk angka. Mayrezha awalnya menyusun bentuk angka yang sama dengan guru, setelah di minta membuat bentuk angka yang lain Mayrezha menyanggupinya. Mayrezha menyusun bentuk angka dengan penuh konsentrasi.

<p>b. Strategi bermain APE bahan alam dedaunan (boneka dari daun pisang)</p>	<p>Mayrezha membuat boneka dari daun pisang yang sudah disediakan. Mula-mula Mayrezha membentuk rambut dari daun pisang. Kemudian daun tersebut digulung dengan pelepah daun pisang, lalu diikat dengan menggunakan karet. Setelah di ikat Mayrezha memotong bagian rambut boneka agar lebih rapi, kemudian tahap terakhir Mayrezha menguncir rambut boneka dengan satu ikatan.</p>
<p>c. Strategi bermain APE bahan alam pelepah pisang (membuat mainan mobil-mobilan)</p>	<p>Mayrezha membuat mobil-mobilan dari pelepah pisang yang sudah disediakan. Mula-mula Adnan memotong pelepah pisang menjadi bentuk roda sebanyak 4 buah. Kemudian Mayrezha memotong pelepah dengan ukuran 13 cm. Setelah semua bahan siap, Mayrezha lalu merakitnya menjadi mobil-mobilan. Mayrezha juga menambahkan potongan pelepah sebagai barang.</p>

3.	Strategi mengembangkan kreativitas	
a. Kemampuan menciptakan (hastakarya) pembelajaran	anak produk dalam	Mayrezha membuat sebuah mobil-mobilan, boneka, serta menyusun batu menjadi bentuk angka.
b. Kemampuan berimajinasi pembelajaran	anak dalam	Mayrezha berimajinasi mobil-mobilannya dapat bersuara dan mobil-mobilannya mengangkut barang.
c. Kemampuan mengeksplorasi pembelajaran	anak dalam	Mayrezha mengeksplorasi berbagai bahan alam yang disediakan guru. Mayrezha memegang benda-benda alam tersebut untuk membedakan tekstur masing-masing benda.
d. Kemampuan bereksperimen pembelajaran	anak dalam	Mayrezha bereksperimen membuat badan mobil-mobilan dengan ukuran 13 cm. Ia menambahkan bak pada mobilannya.
e. Kemampuan menyelesaikan dalam pembelajaran	anak proyek	Mobil-mobilan dari pelepah pisang sudah Mayrezha buat, Mayrezha sempurnakan dengan menambahkan bak mobil serta potongan pelepah pisang sebagai sebuah

		barang.
f.	Kemampuan anak bermusik dalam pembelajaran	Mayrezha membenturkan beberapa pelepah pisang dan menghasilkan suara yang unik.
g.	Kemampuan anak berbahasa dalam pembelajaran	Mayrezha menceritakan kepada guru dan teman-teman tentang apa yang ia buat hari ini dan berkomunikasi dengan temanteman selama melakukan kegiatan.

Lampiran 10 Hasil Observasi Peserta Didik 09

HASIL OBSERVASI HASIL INSTRUMEN OBSERVASI PESERTA DIDIK

Nama : Aulia Salma Izzatunnisa

Kelas : B1

No.	Indikator	Catatan Observasi
1.	Tahapan penggunaan APE bahan alam	
a.	Eksplorasi anak terhadap benda berbagai alam dalam disekitar pembelajaran kegiatan	Aulia mengeksplorasi berbagai benda alam yang sudah disediakan dan memegang benda-benda alam tersebut untuk membedakan tekstur masing-masing benda. Aulia juga mencoba menebak nama-nama benda tersebut serta menghitung jumlah batu dihadapannya.
b.	Uji coba anak guru menirukan kegiatan melakukan dengan pemanfaatan dalam bahan alam pembelajaran	Aulia melihat bentuk angka yang dibuat guru menggunakan batu, kemudian Aulia mengambil beberapa butir batu, kemudian batu tersebut dijejerkan membentuk angka lima.

<p>c. Rancangan atau pembuatan berbagai produk kreatif oleh anak dalam pembelajaran</p>	<p>Aulia merancang badan boneka dengan pelepah pisang, ia memotong dengan ukuran 14 cm. Kemudian ia mencoba mengikatkan daun pada pelepah dengan karet.</p>	
<p>d. Pemaknaan dengan mengekspresikan produk kreatif oleh</p>	<p>Aulia memainkan bonekanya sembari bersuara seolah-olah bonekanya dapat berbicara.</p>	
	<p>anak dalam pembelajaran</p>	
<p>2.</p>	<p>Strategi penggunaan APE bahan alam</p>	
<p>a. Strategi bermain APE bahan alam bebatuan (menyusun batu menjadi angka)</p>	<p>Aulia menyusun batu yang disediakan menjadi bentuk angka. Aulia awalnya menyusun bentuk angka yang sama dengan guru, setelah di minta membuat bentuk angka yang lain Inaya menyanggupinya. Inaya menyusun bentuk angka dengan penuh konsentrasi.</p>	
<p>b. Strategi bermain APE bahan alam dedaunan (boneka dari daun pisang)</p>	<p>Aulia membuat boneka dari daun pisang yang sudah disediakan. Mula-mula Aulia membentuk rambut dari daun pisang. Kemudian</p>	

		daun tersebut digulung dengan pelepah daun pisang, lalu diikat dengan menggunakan karet. Setelah di ikat Aulia memotong bagian rambut boneka agar lebih rapi, kemudian tahap terakhir Aulia menguncir rambut boneka dengan satu ikatan bentuk kepong.
	c. Strategi bermain APE bahan alam pelepah pisang (membuat mainan mobil-mobilan)	Aulia membuat mobil-mobilan dari pelepah pisang yang sudah disediakan. Mula-mula Inaya memotong pelepah pisang menjadi bentuk roda sebanyak 4 buah. Kemudian Inaya memotong pelepah dengan ukuran 14 cm, Inaya juga menambahkan bagian bak mobil di belakangnya. Setelah semua bahan siap, Aulia lalu merakitnya menjadi mobilmobilan.
3.	Strategi mengembangkan kreatifitas	
	a. Kemampuan anak menciptakan produk (hastakarya) dalam pembelajaran	Aulia membuat sebuah mobil-mobilan, boneka, serta menyusun batu menjadi bentuk angka.
	b. Kemampuan anak	Aulia berimajinasi dengan

berimajinasi dalam pembelajaran	dalam	mengajak boekanya berbicara.
c. Kemampuan beksplorasi dalam pembelajaran	anak dalam	Aulia mengeksplorasi berbagai bahan alam yang disediakan guru. Aulia memegang benda-benda alam tersebut untuk membedakan tekstur masing-masing benda.
d. Kemampuan bereksperimen dalam pembelajaran	anak dalam	Aulia bereksperimen dengan membuat badan boneka dengan pelepah pisang, ia memotong dengan ukuran 14 cm. Kemudian ia mencoba mengikatkan daun pada pelepah dengan karet.
e. Kemampuan menyelesaikan dalam pembelajaran	anak proyek	Mobil-mobilan dari pelepah pisang sudah Aulia buat, Aulia sempurnakan dengan menambahkan bak mobil serta potongan pelepah pisang sebagai sebuah barang.
f. Kemampuan bermusik dalam pembelajaran	anak	Aulia membenturkan beberapa pelepah pisang dan bebatuan dan menghasilkan suara yang unik.
g. Kemampuan	anak	Aulia menceritakan

berbahasa dalam pembelajaran	kepada guru dan teman-teman tentang apa yang ia buat hari ini dan berkomunikasi dengan temanteman selama melakukan kegiatan.
------------------------------	--

Lampiran 11 Hasil Observasi Peserta Didik 10

HASIL OBSERVASI

HASIL INSTRUMEN OBSERVASI PESERTA DIDIK

Nama : Auri Alifiani Rizky

Kelas : B1

No.	Indikator	Catatan Observasi
1.	Tahapan penggunaan APE bahan alam	
	e. Eksplorasi anak terhadap benda berbagai alam dalam disekitar pembelajaran kegiatan	Auri mengeksplorasi berbagai benda alam yang sudah disediakan dan memegang benda-benda alam tersebut untuk membedakan tekstur masing-masing benda. Auri juga mencoba menebak nama benda tersebut serta mencoba berimajinasi, semisal menganggap pelepah pisang sebagai pedang-pedangan.
	f. Uji coba anak guru menirukan kegiatan melakukan dengan pemanfaatan dalam bahan alam pembelajaran	Auri mengambil beberapa potongan pelepah pisang untuk menirukan guru membuat mobil-mobilan.
	g. Rancangan atau pembuatan	Auri membuat sebuah

	berbagai produk kreatif oleh anak dalam pembelajaran	mobil-mobilan dengan ukuran yang lebih besar. Aisyah juga menambahkan bak mobil meskipun bentuknya kurang rapi.
	h. Pemaknaan dengan mengekspresikan	Auri memainkan mobil-mobilan yang sudah ia buat dengan mendorongkannya.
	produk kreatif oleh anak dalam pembelajaran	Auri juga menirukan suara mobil sambil memainkannya.
2.	Strategi penggunaan APE bahan alam	
	d. Strategi bermain APE bahan alam bebatuan (menyusun batu menjadi angka)	Auri menyusun batu yang disediakan menjadi bentuk angka. Auri awalnya menyusun bentuk angka yang sama dengan guru, setelah di minta membuat bentuk angka yang lain Auri menyanggupinya. Auri menyusun bentuk angka dengan penuh konsentrasi.
	e. Strategi bermain APE bahan alam dedaunan (boneka dari daun pisang)	Auri membuat boneka dari daun pisang yang sudah disediakan. Mula-mula Auri membentuk rambut dari daun pisang. Kemudian daun tersebut digulung dengan pelepah daun

		pisang, lalu diikat dengan menggunakan karet. Setelah di ikat Auri memotong bagian rambut boneka agar lebih rapi, kemudian tahap terakhir Auri menguncir rambut boneka dengan satu ikatan.
	f. Strategi bermain APE bahan alam pelepah pisang (membuat mainan mobil-mobilan)	Auri membuat mobil-mobilan dari pelepah pisang yang sudah disediakan. Mula-mula Auri memotong pelepah pisang menjadi bentuk roda sebanyak 4 buah. Kemudian Aisyah memotong pelepah dengan ukuran 13 cm, Aisyah juga menambahkan bagian bak mobil di belakangnya. Setelah semua bahan siap, Auri lalu merakitnya menjadi mobil-mobilan.
3.	Strategi mengembangkan kreativitas	
	h. Kemampuan anak menciptakan produk (hasta-karya) dalam pembelajaran	Auri membuat sebuah mobil-mobilan, boneka, serta menyusun batu menjadi bentuk angka.
	i. Kemampuan anak berimajinasi dalam pembelajaran	Auri berimajinasi bahwa mobilnya mengangkut barang, sehingga dia menambahkan beberapa

		potongan pelepah pisang pada mobil-mobilannya.
j. Kemampuan anak dalam mengeksplorasi pembelajaran	anak dalam	Auri mengeksplorasi berbagai bahan alam yang disediakan guru. Auri memegang benda-benda alam tersebut untuk membedakan tekstur masing-masing benda.
k. Kemampuan anak bereksperimen dalam pembelajaran	anak dalam	Auri mengambil beberapa potongan pelepah pisang untuk menirukan guru membuat mobil-mobilan. Ia bereksperimen menambahkan bak pada mobilnya.
l. Kemampuan anak menyelesaikan proyek dalam pembelajaran	anak proyek	Mobil-mobilan dari pelepah pisang sudah Auri buat, Auri sempurnakan dengan menambahkan bak mobil serta potongan pelepah pisang sebagai sebuah barang.
m. Kemampuan anak bermusik dalam pembelajaran	anak	Auri membenturkan dua pelepah pisang dengan bebatuan dan menghasilkan suara yang unik.
n. Kemampuan anak berbahasa dalam pembelajaran	anak	Auri menceritakan kepada guru dan teman-teman tentang apa yang ia buat hari ini dan berkomunikasi

		dengan temanteman selama melakukan kegiatan.
--	--	--

Lampiran 12 RPPH 01

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TAMAN KANAK-KANAK ISLAM TERPADU (TKIT) AL-HUDA

Tema/Subtema : Transportasi Darat/Mobil

Kelompok : B

Hari Tanggal : Selasa 17 Mei 2022

Kompetensi Dasar (KD) : 1.1-3.1-4.1, 2.1-3.3-4.3-3.4-
4.4, 2.6-2.8, 3.6-4.6-
3.11,3.15-4.15

A. Aspek Perkembangan, KD, Indikator

NO	Aspek	KD	Indikator
1.	NAM	1.1 Mengenal Allah melalui ciptaannya 3.1/4.1 Mengikuti kegiatan beribadah sehari-hari	<ul style="list-style-type: none">➤ Anak mengenal kendaraan ciptaan Allah dan manusia➤ Anak mampu berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
2.	FM	2.1 Memiliki Perilaku hidup sehat 3.3/4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk motorik kasar dan halus 3.4/4.4 Mengetahui cara hidup sehat	<ul style="list-style-type: none">➤ Anak mampu mencuci tangan dengan benar➤ Anak mampu ke toilet secara mandiri➤ Anak dapat merancang mobil dari pelepah pisang
3.	SOSEM	2.6 Memiliki sikap taat pada aturan 2.8 Memiliki sikap mandiri	<ul style="list-style-type: none">➤ Anak mentaati peraturan sekolah dan bermain➤ Anak mampu

			melaksanakan tugas secara mandiri
4.	KOGNITIF	3.6/4.6 Mengenal macam-macam kendaraan	➤ Anak mampu menghitung jumlah roda pada mobil
5.	BAHASA	3.11 Menyebutkan macam-macam kendaraan	➤ Anak mampu menyebutkan macam-macam kendaraan ciptaan Allah dan manusia
6.	SENI	3.15/4.15 Menunjukkan hasil karya	➤ Anak dapat membuat mobil dari pelepah pisang

B. Materi Pembelajaran

- Mencuci tangan dengan tertib
- Berdoa sebelum dan sesudah belajar
- Melakukan kegiatan motorik kasar, menirukan gerakan sesuai irama
- Membedakan macam-macam kendaraan ciptaan Allah dan manusia
- Menyebutkan macam-macam kendaraan ciptaan Allah dan manusia
- Bernyanyi lagu „bertamasya“

C. Materi Pembiasaan

- Solat duha, murojaah doa, hadits, surah dan asmaul husna
- Toilet training

D. Media

- APE pelepah pisang

1. PEMBUKA/AHLAN WA SAHLAN (08.00-08.15) 15 MENIT □ Guru menyambut anak dengan 3 S. □ Anak mengucapkan salam

- Anak meletakkan tas pada tempatnya
- Anak bermain terbimbing/terprogram

2. MAJELIS PAGI (08.15-08.30) 15 MENIT

- Anak menjawab salam
- Anak berdoa sebelum belajar
- Anak melakukan metode tanya jawab saat absen pagi
- Muroja`ah
- Asmaul husna

3. PEMBIASAAN HIDUP BERSIH DAN SEHAT (08.30-09.00) 30 MENIT

- Mencuci tangan dan toilet training

4. KEGIATAN INTI (09.00-09.30) 30 MENIT

- Guru memberi tahu anak tentang tema
- Guru berdiskusi dengan anak tentang macam-macam kendaraan ciptaan Allah dan manusia
- Guru mengajak anak membuat mobil dari pelepah pisang

5. PEMBIASAAN ISLAMI (09.30-09.45) 15 MENIT

- Guru mengajak anak untuk berdoa sebelum dan sesudah makan
 - Mencuci tangan

6. PENUTUP (09.45-10.00) 15 MENIT

- Guru menanyakan kembali tentang kegiatan hari ini
- Berdoa setelah kegiatan/sebelum pulang
- Guru menginformasikan kegiatan hari esok

FORMAT PENILAIAN CEKLIST/OBSERVASI TKIT AL-HUDA

Tema/Subtema : Transportasi darat/Mobil

Hari/Tanggal : Selasa 17 Mei 2022

Kelompok : B

NO	ASPEK	INDIKATOR	NILAI
1.	NAM	<ul style="list-style-type: none">• Anak mengenal kendaraan ciptaan Allah dan manusia• Anak mampu berdoa sebelum dan sesudah kegiatan	BSH
2.	FM	<ul style="list-style-type: none">• Anak mampu mencuci tangan dengan benar• Anak mampu ke toilet secara mandiri• Anak dapat merancang mobil dari pelepah pisang	BSB
3.	SOSEM	<ul style="list-style-type: none">• Anak mentaati peraturan sekolah dan bermain• Anak mampu melaksanakan tugas secara mandiri	BSH
4.	KOGNITIF	<input type="checkbox"/> Anak mampu	BSB

		menghitung jumlah roda pada mobil	
5.	BAHASA	<input type="checkbox"/> Anak mampu menyebutkan macammacam kendaraan ciptaan Allah dan manusia	BSB
6.	SENI	<input type="checkbox"/> Anak dapat membuat mobil dari pelepah pisang	BSH

Keterangan:

BB : Belum berkembang

MB : Mulai berkembang

BSH : Berkembang sesuai harapan

BSB : Berkembang sangat baik

Lampiran 13 RPPH 02

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TAMAN KANAK-KANAK ISLAM TERPADU (TKIT) AL-HUDA

Tema/Subtema : Tanaman Buah/Pisang

Kelompok : B

Hari Tanggal : Rabu 18 Mei 2022

Kompetensi Dasar (KD) : 1.1-3.1-4.1, 2.1-3.3-4.3-3.4-4.4, 2.6-2.8, 3.6-4.6-3.11,3.15-4.15

A. Aspek Perkembangan, KD, Indikator

NO	Aspek	KD	Indikator
1.	NAM	1.2 Mengetahui Allah melalui ciptaannya 3.1/4.1 Mengikuti kegiatan beribadah sehari-hari	➤ Anak menyukai buah pisang ciptaan Allah ➤ Anak mampu berdoa sebelum dan sesudah kegiatan

2.	FM	2.1 Memiliki Perilaku hidup sehat 3.3/4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk motorik kasar dan halus 3.4/4.4 Mengetahui cara hidup sehat	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak mampu mencuci tangan dengan benar ➤ Anak mampu ke toilet secara mandiri <ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak dapat membuat boneka dari daun dan pelepah pisang
3.	SOSEM	2.6 Memiliki sikap taat pada aturan 2.9 Memiliki sikap mandiri	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak mentaati peraturan sekolah dan bermain ➤ Anak mampu melaksanakan tugas secara mandiri
4.	KOGNITIF	3.6/4.6 Mengenal macammacam tanaman	➤ Anak mampu mewarnai pohon pisang
5.	BAHASA	3.11 Menyebutkan macammacam kendaraan	➤ Anak mampu menyebutkan macammacam tanaman ciptaan Allah
6.	SENI	3.15/4.15 Menunjukkan hasil karya	➤ Anak dapat membuat boneka dari daun dan pelepah pisang

B. Materi Pembelajaran

- Mencuci tangan dengan tertib
- Berdoa sebelum dan sesudah belajar
- Melakukan kegiatan motorik kasar, menirukan gerakan sesuai irama
- Membedakan macam-macam tanaman ciptaan Allah
- Menyebutkan macam-macam ciptaan Allah dan manusia

C. Materi Pembiasaan

- Solat duha, murojaah doa, hadits, surah dan asmaul husna
- Toilet training

D. Media

- APE daun dan pelepah pisang

1. PEMBUKA/AHLAN WA SAHLAN (08.00-08.15) 15

MENIT □ Guru menyambut anak dengan 3 S.

- Anak mengucapkan salam
- Anak meletakkan tas pada tempatnya
- Anak bermain terbimbing/terprogram

2. MAJELIS PAGI (08.15-08.30) 15 MENIT □ Anak menjawab salam

- Anak berdoa sebelum belajar
- Anak melakukan metode tanya jawab saat absen pagi
- Muroja'ah
- Asmaul husna

3. PEMBIASAAN HIDUP BERSIH DAN SEHAT (08.30-09.00) 30 MENIT

- Mencuci tangan dan toilet training

4. KEGIATAN INTI (09.00-09.30) 30 MENIT

- Guru memberi tahu anak tentang tema
- Guru berdiskusi dengan anak tentang macam-macam tanaman ciptaan Allah dan manusia
- Guru mengajak anak membuat boneka dari daun dan pelepah pisang

5. PEMBIASAAN ISLAMI (09.30-09.45) 15 MENIT

- Guru mengajak anak untuk berdoa sebelum dan sesudah makan
- Mencuci tangan

6. PENUTUP (09.45-10.00) 15 MENIT

- Guru menanyakan kembali tentang kegiatan hari ini
- Berdoa setelah kegiatan/sebelum pulang
- Guru menginformasikan kegiatan hari esok

FORMAT PENILAIAN CEKLIST/OBSERVASI TKIT AL-HUDA

Tema/Subtema : Tanaman buah /Pisang

Hari/Tanggal : Selasa 18 Mei 2022

Kelompok : B

NO	ASPEK	INDIKATOR	NILAI
1.	NAM	<ul style="list-style-type: none">• Anak mengenal tanaman ciptaan Allah• Anak mampu berdoa sebelum dan sesudah kegiatan	BSH

2.	FM	<ul style="list-style-type: none"> • Anak mampu mencuci tangan dengan benar • Anak mampu ke toilet secara mandiri • Anak dapat membuat boneka dari pelepah dan daun pisang 	BSB
3.	SOSEM	<ul style="list-style-type: none"> • Anak mentaati peraturan sekolah dan bermain • Anak mampu melaksanakan tugas secara mandiri 	BSH
4.	KOGNITIF	<input type="checkbox"/> Anak mampu mewarnai pohon pisang	BSB
5.	BAHASA	<input type="checkbox"/> Anak mampu menyebutkan macam-macam tanaman ciptaan Allah	BSB
6.	SENI	<input type="checkbox"/> Anak dapat membuat boneka dari daun dan pelepah pisang	BSH

Keterangan:

BB : Belum berkembang

MB : Mulai berkembang

BSH : Berkembang sesuai harapan

BSB : Berkembang sangat baik

Lampiran 14 RPPH 03

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TAMAN KANAK-KANAK ISLAM TERPADU (TKIT) AL-HUDA

Tema/Subtema : Alam Semesta/Benda Alam

Kelompok : B

Hari Tanggal : Selasa 18 Mei 2022

Kompetensi Dasar (KD) : 1.1-3.1-4.1, 2.1-3.3-4.3-3.4-
4.4, 2.6-2.8, 3.6-4.6-
3.11,3.15-4.15

A. Aspek Perkembangan, KD, Indikator

NO	Aspek	KD	Indikator
1.	NAM	1.3 Mengenal Allah melalui ciptaannya 3.1/4.1 Mengikuti kegiatan beribadah sehari-hari	<ul style="list-style-type: none">➤ Anak mengenal benda alam batu ciptaan Allah➤ Anak mampu berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
2.	FM	2.1 Memiliki Perilaku hidup sehat 3.3/4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk motorik kasar dan halus 3.4/4.4 Mengetahui cara	<ul style="list-style-type: none">➤ Anak mampu mencuci tangan dengan benar➤ Anak mampu ke toilet secara mandiri➤ Anak dapat

		hidup sehat	menyusun angka dari batu-batuan
3.	SOSEM	2.6 Memiliki sikap taat pada aturan 2.10 Memiliki sikap mandiri	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak mentaati peraturan sekolah dan bermain ➤ Anak mampu melaksanakan tugas secara mandiri
4.	KOGNITIF	3.5-4.5 Setelah diberi contoh dan penjelasan guru, anak mampu menghitung penjumlahan dengan benda (batu) dengan benar	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak mampu menghitung jumlah batu
5.	BAHASA	3.11-4.11 anak dapat bercerita dari hasil yang dibuatnya	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak mampu bercerita tentang hasil karya dari batuan yang telah dibuat
6.	SENI	3.15/4.15 mampu menyusun batu-batuan menjadi bentuk yang baru dengan rapi	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak anak mampu menyusun batubatuan menjadi bentuk yang baru dengan rapi

B. Materi Pembelajaran

- Mencuci tangan dengan tertib
- Berdoa sebelum dan sesudah belajar
- Melakukan kegiatan motorik kasar, menirukan gerakan sesuai irama

C. Materi Pembiasaan

- Solat duha, murojaah doa, hadits, surah dan asmaul husna
- Toilet training

D. Media

- Batu-batuan

a. PEMBUKA/AHLAN WA SAHLAN (08.00-08.15) 15 MENIT □ Guru menyambut anak dengan 3 S. □ Anak mengucapkan salam

- Anak meletakkan tas pada tempatnya
- Anak bermain terbimbing/terprogram

b. MAJELIS PAGI (08.15-08.30) 15 MENIT

- Anak menjawab salam
- Anak berdoa sebelum belajar
- Anak melakukan metode tanya jawab saat absen pagi
- Muroja`ah
- Asmaul husna

c. PEMBIASAAN HIDUP BERSIH DAN SEHAT (08.30-09.00) 30 MENIT

- Mencuci tangan dan toilet training

d. KEGIATAN INTI (09.00-09.30) 30 MENIT

- Guru memberi tahu anak tentang tema

- Guru bernyanyi angka
- Guru mengajak anak menyusun angka dari batu-batuan

e. PEMBIASAAN ISLAMI (09.30-09.45) 15 MENIT

- Guru mengajak anak untuk berdoa sebelum dan sesudah makan
- Mencuci tangan

f. PENUTUP (09.45-10.00) 15 MENIT

- Guru menanyakan kembali tentang kegiatan hari ini
- Berdoa setelah kegiatan/sebelum pulang
- Guru menginformasikan kegiatan hari esok

FORMAT PENILAIAN CEKLIST/OBSERVASI TKIT AL-HUDA

Tema/Subtema : Alam Semesta/ Benda alam

Hari/Tanggal : Selasa 18 Mei 2022

Kelompok : B

NO	ASPEK	INDIKATOR	NILAI
1.	NAM	<ul style="list-style-type: none"> • Anak mengenal benda alam batu ciptaan Allah • Anak mampu berdoa sebelum dan sesudah kegiatan 	BSH
2.	FM	<ul style="list-style-type: none"> • Anak mampu mencuci tangan dengan benar • Anak mampu ke 	BSB

		<p style="text-align: center;">toilet secara mandiri</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak dapat menyusun angka dari batu 	
3.	SOSEM	<ul style="list-style-type: none"> • Anak mentaati peraturan sekolah dan bermain • Anak mampu melaksanakan tugas secara mandiri 	BSH
4.	KOGNITIF	<input type="checkbox"/> Anak mampu menghitung batu pada angka 1	BSB
5.	BAHASA	<input type="checkbox"/> Anak mampu bercerita hasil yang telah dibuatnya	BSB
6.	SENI	<input type="checkbox"/> Anak dapat menyusun angka dari batu	BSH

Keterangan:

BB : Belum berkembang

MB : Mulai berkembang

BSH : Berkembang sesuai harapan

BSB : Berkembang sangat baik

Lampiran 15 Catatan Dokumentasi Pembuatan APE





RIWAYAT HIDUP

Nama : Siti Fatimah
Tempat, Tanggal Lahir : Pangkalanbun, 06 April 2000
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Status : Belum Menikah
Alamat : RT 001 / RW 001 Desa Sumber Mulya
Kec. Bulik, Kab. Lamandau Kalimantan
Tengah
No. Telp/Hp : 085741323026
Email : shifatimah_1803106024@student.walisongo.ac.id

PENDIDIKAN FORMAL

2018 - Sekarang : Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang
2015 - 2018 : Sekolah Menengah Atas Al-Muayyad Surakarta
2012 - 2015 : Sekolah Menengah Pertama Al-Muayyad
Surakarta
2006 - 2012 : Sekolah Dasar Negeri Sumber Mulya