

**PEMANFAATAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) TRADISIONAL  
DALAM PENDIDIKAN ANAK USIA DINI UNTUK MENGEMBANGKAN  
KREATIVITAS ANAK DI KELOMPOK BERMAIN  
BINA BUAH HATI YOGYAKARTA**



**oleh :**

**Imam Safingi  
NIM. 08913007**

**Pembimbing :**

**Drs. H. Hujair AH Sanaky, MSI**

**TESIS**

**Diajukan Kepada Program Pascasarjana  
Magister Studi Islam Fakultas Ilmu Agama Islam  
Universitas Islam Indonesia  
untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna  
Memperoleh Gelar Magister Studi Islam**

**YOGYAKARTA**

**2012**



PROGRAM PASCASARJANA  
MAGISTER STUDI ISLAM  
FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA  
Jl. Demangan Baru No. 24 Lantai II Yogyakarta  
Telp. (0274) 523637 Fax. 523637

## **PENGESAHAN**

Nomor: 381/PS-MSI/Peng./II/2012

TESIS berjudul : **PEMANFAATAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE)  
TRADISIONAL DALAM PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
UNTUK MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK DI  
KELOMPOK BERMAIN BINA BUAH HATI  
YOGYAKARTA**

Ditulis oleh : Imam Safingi

N. I. M. : 08913007

Konsentrasi : Pendidikan Islam

Telah dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Magister dalam Ilmu Pendidikan Islam

Yogyakarta, 27 Pebruari 2011

Ketua Program



Dr. H. Imam Effendi, MA



PROGRAM PASCASARJANA  
MAGISTER STUDI ISLAM (S2)  
FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA  
Jl. Demangan Baru No. 24 Lantai II Yogyakarta  
Telp. (0274) 523637 Fax. 523637

## TIM PENGUJI UJIAN TESIS

Nama : Imam Safingi  
Tempat/tgl lahir : Ponorogo, 13-06-1970  
N. I. M. : 08913007  
Konsentrasi : Pendidikan Islam  
Judul Tesis : **PEMANFAATAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE)  
TRADISIONAL DALAM PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
UNTUK MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK DI  
KELOMPOK BERMAIN BINA BUAH HATI YOGYAKARTA**

Ketua : Dr. H. Imam Effendi, MA

( ..... )

Sekretaris : Drs. H. Syarif Zubaidah, M.Ag

( ..... )

Pembimbing : Drs. H. Hujair AH Sanaky, MSI

( ..... )

Penguji : Dr. Drs. H. M. Idrus, M.Pd., S.Psi

( ..... )

Penguji : Drs. H. Mudzoffar Akhwan, MA

( ..... )

Diuji di Yogyakarta pada tanggal 16 Pebruari 2011

Pukul : 13.00–14.00 WIB

Hasil / Nilai : **81,50 / B**

Mengetahui  
Direktur Program Pascasarjana MSI UII



**Dr. H. Imam Effendi, MA**



PROGRAM PASCASARJANA  
MAGISTER STUDI ISLAM  
FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA  
Jl. Demangan Baru No. 24 Lantai II Yogyakarta  
Telp. (0274) 523637 Fax. 523637

## NOTA DINAS

No. : 984/PS-MSI/ND/II/20

TESIS berjudul : **PEMANFAATAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE)  
TRADISIONAL DALAM PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
UNTUK MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK DI  
KELOMPOK BERMAIN BINA BUAH HATI  
YOGYAKARTA**

Ditulis oleh : Imam Safingi

NIM : 08913007

Konsentrasi : Pendidikan Islam

Telah dapat diujikan di depan Dewan Penguji Tesis Magister Studi Islam Program Pascasarjana (S-2) Universitas Islam Indonesia.



UNIVERSITAS

Yogyakarta, 13 Pebruari 2012

Ketua Program

INDONESIA



Dr. H. Imam Effendi, MA

## PERSETUJUAN

Tesis berjudul : **PEMANFAATAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) TRADISIONAL DALAM PENDIDIKAN ANAK USIA DINI UNTUK MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK DI KELOMPOK BERMAIN BINA BUAH HATI YOGYAKARTA**

Ditulis oleh : Imam Safingi, S.Ag

NIM : 08913007

Konsentrasi : Pendidikan Islam



Telah dapat disetujui untuk diuji di hadapan Tim Penguji Tesis Magister Studi Islam Universitas Islam Indonesia

UNIVERSITAS  
ISLAM  
INDONESIA

Yogyakarta, 01 Februari 2012  
Pembimbing

Drs. H. Hujair AH Sanaky, MSI

**PEDOMAN TRANSLITERASI  
ARAB - LATIN**

Sesuai dengan SKB Menteri Agama RI,  
Menteri Pendidikan dan Menteri Kebudayaan RI  
No. 158/1987 dan No. 0543b/U/1987  
Tertanggal 22 Januari 1988

**A. Konsonan Tunggal**

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	ba	b	-
ت	ta	t	-
ث	sa	s	s (dengan titik di atas)
ج	jim	j	-
ح	ha'	h	h (dengan titik di bawah)
خ	kha'	kh	-
د	dal	d	-
ذ	zal	z	z (dengan titik di atas)
ر	ra	r	-
ز	za	z	-
س	sin	s	-
ش	syin	sy	-
ص	şad	ş	s (dengan titik di bawah)
ض	dad	d	d (dengan titik di bawah)
ط	ta	t	t (dengan titik di bawah)
ظ	za	z	z (dengan titik di bawah)
ع	'ain	'	koma terbalik ke atas
غ	gain	g	-
ف	fa	f	-
ق	qaf	q	-
ك	kaf	k	-
ل	lam	l	-
م	mim	m	-
ن	nun	n	-
و	wawu	w	-
ه	ha	h	-
ء	hamzah	'	apostrof
ي	yā'	y	-

## B. Konsonan Rangkap

Konsonan rangkap, termasuk tanda *syaddah*, ditulis rangkap, contoh:

أَحْمَدِيَّةٌ ditulis *Ahmadiyyah*

## C. Ta' Marbutah di Akhir Kata

1. Bila dimatikan ditulis *h*, kecuali untuk kata-kata Arab yang sudah terserap menjadi Bahasa Indonesia, seperti *salat*, *zakat* dan sebagainya.

ditulis *jamā'ah*

جَمَاعَةٌ

2. Bila dihidupkan ditulis *t*, contoh:

كَرَامَةُ الْأَوْلِيَاءِ

ditulis *karāmatul-auliyā'*

## D. Vokal Pendek

Fathah ditulis *a*, kasrah ditulis *i*, dan *dammah* ditulis *u*.

## E. Vokal Panjang

*a* panjang ditulis *ā*, *i* panjang ditulis *ī* dan *u* panjang ditulis *ū*, masing-masing dengan tanda hubung (-) di atasnya.

## F. Vokal Rangkap

1. Fathah+*ya'* mati ditulis *ai*, contoh

بَيْنَكُمْ

ditulis *bainakum*

2. Fatbah + wawu mati ditulis *au*, contoh:

قَوْلٌ

ditulis *qaul*

- G. Vokal-vokal pendek yang berurutan dalam satu kata dipisahkan dengan apostrof (')

أَنْتُمْ

ditulis *a'antum*

مُؤَنَّنَةٌ

ditulis *mu'anna'*

## H. Kata Sandang Alif+Lam

1. Bila diikuti *huruf Qamariyyah*, contoh:

الْقُرْآنُ ditulis *al-Qur' ān*

الْقِيَّاسُ ditulis *al-Qiyās*

2. Bila diikuti *huruf Syamsiyyah* ditulis dengan menggunakan huruf Syamsiyyah yang mengikutinya, serta menghilangkan *huruf l (el)*-nya.

السَّمَاءُ ditulis *as-Samā*

الشَّمْسُ ditulis *asy-Syams*

## I. Huruf Besar

Penulisan huruf besar disesuaikan dengan EYD.

## J. Kata dalam Rangkaian Frasa dan Kalimat

1. Ditulis kata per kata, contoh :

نَوَى الْفُرُوضِ Ditulis *zawi al-furū*

2. Ditulis menurut bunyi atau pengucapannya dalam rangkaian tersebut, contoh :

أَهْلَ الْمَنَّةِ Ditulis *ahlas as-Sunnāh*

شَيْخُ الْإِسْلَامِ Ditulis *Syaikh al-Islam* atau *Syaikhul-Islām*

## ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui (1). Jenis-jenis Alat Permainan Edukatif (APE) Tradisional yang dipergunakan oleh anak usia dini pada kelompok bermain Bina Buah Hati. (2). Proses pemanfaatan APE tradisional dalam kegiatan pembelajaran pada kelompok bermain Bina Buah Hati. (3). Hasil pemanfaatan APE tradisional terhadap pengembangan kreativitas anak usia dini pada kelompok bermain Bina Buah Hati Yogyakarta.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, dengan menggunakan pendekatan fenomenologis. Subjek penelitian ini adalah pengelola, guru dan siswa di kelompok bermain Bina Buah Hati Yogyakarta. Pengumpulan data penelitian dilakukan dengan metode observasi dan wawancara. Analisis data dilakukan dengan metode *interaktif model*, yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Cara berfikir dalam analisis menggunakan cara berpikir deduktif induktif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada berbagai macam alat permainan edukatif tradisional yang terdapat pada kelompok bermain Bina Buah Hati yang dimanfaatkan untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini. Dari berbagai macam alat permainan edukatif tradisional tersebut terdiri dari dua jenis kategori alat permainan edukatif, yaitu alat permainan edukatif dalam (*in door*) dan alat permainan edukatif luar (*out door*). Di antara alat permainan edukatif tradisional dalam yaitu Dakon, Kalung dari daun singkong, *Kuluk/Mahkota* dari daun Nangka, Angklung, Balok-balok kayu dari limbah pertukangan. Di antara alat permainan edukatif tradisional luar misalnya *Egrang Bathok*, *Delikan*/ Petak umpet, Lompat tali, Mobil-mobilan dari sabut kelapa. Proses pemanfaatan alat permainan edukatif tradisional pada kelompok bermain Bina Buah Hati Yogyakarta melalui tiga tahap yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi. Pemanfaatan alat permainan edukatif tradisional pada kelompok bermain Bina Buah Hati ternyata sangat positif untuk merangsang perkembangan kreativitas anak usia dini. Hal ini diwujudkan dengan adanya perubahan dan peningkatan perkembangan kreativitas anak. Adapun wujud peningkatan perkembangan kreativitas anak dapat dilihat dari segi peningkatan perkembangan gagasan, sikap dan karya anak.

## ABSTRACT

The aim of this research is to find out (1) the kinds of the traditional Educative Game Tools used by the early children in a playgroup of Bina Buah Hati, (2) the process of using the traditional Educative Game Tools in the learning process of a playgroup of Bina Buah Hati, and (3) the outcome of using the traditional Educative Game Tools towards the creativity development of the early children in a playgroup of Bina Buah Hati, Yogyakarta.

This qualitative research using phenomenological approach brings the managers, teachers and student in the Playgroup of Bina Buah Hati Yogyakarta into being the subject of the research. Data collection has been done by using the method of observation and interview. Furthermore, the data analysis was done with interactive model that is by collecting, reducing, and presenting data and drawing conclusion. At last, the way of thinking was using the inductive-deductive thinking.

The result of this research then shows that there have been many traditional educative game tools available in the playgroup of Bina Buah Hati used to develop the creativity development of the early children. Of the educative game tools, there have been two categories of the educative game tools; namely indoor educative game tools and outdoor educative game tools. The indoor educative game tools include *Dakon*, necklace from cassava leaves, *Kuluk* (crown from the jackfruit leaves, *Angklung*, and beams from the waste of craftsmanship. Meanwhile, the outdoor educative game tools include *Engrang Bathok*, *Delikan* (Hide and Seek), *Lompat Tali* (Rope Hop), and toy car made of coconut fiber. The process in using the traditional educative game tools is divided into three stages – preparation, implementation and evaluation. In fact, the use of such game can bring a very positive impact in stimulating the creativity development of the early children. This can be seen by the change and the improvement of the creativity development from the children that are in giving opinion or ideas and creating the work.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT. yang telah memberikan ilmu-Nya, sehingga dapat menyelesaikan tesis ini, dan tesis ini tidak akan terwujud bila tiada ridha dan hidayah-Nya. Karena izin-Nya pula, dengan seluruh kemampuan yang ada, tesis ini bisa diselesaikan dengan segala kelebihan dan kekurangannya.

Dalam penulisan tesis ini tentunya tidak terlepas dari bimbingan, arahan, dukungan, do'a dan restu dari berbagai pihak. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih yang setinggi-tingginya kepada :

- 1 Bapak Prof. Dr. H. Edy Suandi Hamid, M.Ec., selaku Rektor Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.
- 2 Bapak Dr. Drs. H. Dadan Muttaqien, SH., M.Hum., sebagai Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.
- 3 Bapak Dr. H. Imam Effendi, MA., sebagai Ketua Program Pascasarjana Magister studi Islam Universitas Islam Indonesia.
- 4 Bapak Drs. Sayarif Zubaidah, M.Ag., sebagai Sekretaris Program Pascasarjana Magister Studi Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta
- 5 Bapak Drs. H. Hujair AH Sanaky, MSI., sebagai Pembimbing yang dengan tulus dan sabar dalam membimbing penulis.
- 6 Segenap Guru Besar, Dosen dan Staf Akademik yang telah memberikan bimbingan selama mengikuti perkuliahan pada Program Pascasarjana

Magister Studi Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta konsentrasi  
Pendidikan Islam

- 7 Para setaf dan karyawan Program Pascasarjana Magister studi Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta yang telah banyak membantu dan melayani selama nyusunan tesis ini.
- 8 Secara khusus saya ucapkan terima kasih kepada Kepala dan Staf BPKB DIY yang telah memberikn keleluasan kepada penulis untuk mengadakan penelitian ini, begitu juga kepada para pengelola dan pengasuh Kelompok Bermain Bina Buah Hati, yang telah memberikan data-data untuk penelitian, sehingga penulis dapat membahas tesis ini.
- 9 Ibunda tercinta nun jauh disana yang dengan kasih sayang selalu mendorong dan memberikan do'a restu dalam setiap langkah dan gerak penulis.
- 10 Istriku terkasih, yang selalu mendampingi dan menyertai serta mendukung dalam menyelesaikan tesis ini, serta ananda tersayang Yulian Syafnu Haikal, Muhammad Syanu Syaqqillah dan Ahmad Syafnu Zulfikar Assajad, yang selalu menjadi penghibur penulis.
- 11 Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah banyak membantu hingga selesainya penulisan tesis ini.

Akhirnya kepada Allah jualah penulis memanjatkan do'a semoga semua amal kebaikan dari semua pihak yang telah diberikan dapat diterima disisi Allah SWT, dan mendapat balasan pahala yang lebih baik, teriring do'a *jazaumullah ahsanal jaza. amin.*

Penulis menyadari sedalam-dalamnya, bahwa dalam penulisan tesis ini banyak kekurangan dan kesalahan. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati penulis senantiasa berharap kritik dan saran dari semua pihak demi sempurnya tesis ini.

Yogyakarta, 01 Februari 2012

Penulis



Imam Syafingi, S.Ag

UNIVERSITAS  
ISLAM  
INDONESIA

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL LUAR .....	i
HALAMAN SAMPUL DALAM .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN TIM PENGUJI .....	iv
HALAMAN NOTA DINAS .....	v
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	vi
PEDOMAN TRANSLITERASI .....	vii
ABSTRAK .....	x
ABSTRACT .....	xi
KATA PENGANTAR .....	xii
DAFTAR ISI .....	xv
<b>BAB I : PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Telaah Pustaka .....	6
E. Kerangka Teori .....	7
F. Metode Penelitian .....	10
G. Sistematika .....	19

## **BAB II : PENDIDIKAN ANAK USIA DINI, ALAT PERMAINAN**

### **EDUKATIF, KREATIVITAS DAN PENGEMBANGANNYA**

<b>A. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) .....</b>	<b>22</b>
1. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini .....	22
2. Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini .....	25
3. Satuan Pendidikan Anak Usia Dini .....	26
<b>B. Konsep Alat Permainan Edukatif (APE) .....</b>	<b>29</b>
1. Pengertian Alat Permainan Edukatif .....	29
2. Jenis-jenis Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini .....	32
a. Alat Permainan Edukatif Moderen .....	32
b. Alat Permainan Edukatif Tradisional .....	34
Manfaat Alat Permainan Edukatif Tradisional .....	36
c. Pentingnya Pemanfaatan Alat Permainan Edukateif Tradisional .....	37
<b>C. Konsep Kreativitas .....</b>	<b>38</b>
1. Pengertian Kreativitas .....	38
2. Ciri-ciri Kreativitas .....	40
3. Wujud Kreativitas .....	42
4. Pengembangan Kreativitas .....	44
<b>D. Keterkaitan Antara Pemanfaatan APE Tradisional dengan     Kreativitas .....</b>	<b>48</b>

### **BAB III : PROFIL KELOMPOK BERMAIN BINA BUAH HATI**

#### **YOGYAKARTA**

A. Sejarah Singkat .....	51
B. Visi dan Misi .....	53
C. Tujuan Program .....	54
D. Warga Belajar .....	54
E. Pengembangan Kurikulum, Metode Pendekatan - Pembelajaran .....	54
F. Strategi Pembelajaran .....	55
G. Ketenagaan .....	57
H. Program Pembelajaran .....	58
I. Prasarana dan Sarana Pendukung .....	60
J. Evaluasi .....	61

### **BAB IV : PELAKSANAAN PEMANFAATAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) TRADISIONAL UNTUK**

#### **MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK DI KELOMPOK BERMAIN BINA BUAH HATI**

A. Jenis-Jenis Alat Permainan Edukatif Tradisional pada Kelompok Bermain Bina Buah Hati .....	62
B. Proses Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Tradisional pada Kelompok Bermain Bina Buah hati .....	66

C.	Hasil Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Tradisional Terhadap Pengembangan Kreativitas Anak pada Kelompok Bermain Bina Buah Hati Yogyakarta .....	87
----	--	----

**BAB V : ANALISIS PELAKSANAAN PEMANFAATAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) TRADISIONAL UNTUK MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK DI KELOMPOK BERMAIN BINA BUAH HATI**

A.	Analisis Jenis-Jenis Alat Permainan Edukatif Tradisional pada Kelompok Bermain Bina Buah Hati .....	91
B.	Analisis Proses Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Tradisional pada Kelompok Bermain Bina Buah hati .....	96
C.	Analisis Hasil Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Tradisional Terhadap Pengembangan Kreativitas Anak pada Kelompok Bermain Bina Buah Hati Yogyakarta .....	102

**BAB VI : PENUTUP**

A.	Kesimpulan .....	110
B.	Saran-Saran .....	112

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN-LAMPIRAN**

**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Kemampuan kreatif dibutuhkan dalam semua bidang kegiatan manusia, baik di dalam keluarga, sekolah maupun dalam masyarakat. Orang yang tidak kreatif kehidupannya statis dan sulit meraih keberhasilan. Dalam era globalisasi yang penuh tantangan saat ini membutuhkan kreativitas yang tinggi.

Kreativitas penting dipupuk dan dikembangkan dalam diri anak sejak dini, karena kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya dalam perwujudan diri, begitu juga sebagai kemampuan melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian suatu masalah. Pemikiran divergen perlu dilatih untuk membuat anak lancar dan fleksibel dalam berpikir, bersikap dan mampu melahirkan banyak gagasan.

Anak adalah amanat Allah kepada orang tua, hatinya masih suci bagaikan tambang asli yang masih bersih dari segala corak dan warna. Ia siap bangun untuk dijadikan apa saja tergantung keinginan pembentuknya. Jika dibiasakan dan dibina untuk menjadi baik maka ia akan menjadi baik. Sebaliknya, bila dibiasakan terhadap keburukan dan diabaikan pembinaannya laksana binatang ternak, maka buruklah jadinya dan ia pun akan merugi.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Muhammad Ibnu Abdul Hafidh Suwaid, Judul Asli *Manhaj Tarbiyah Nabawiyah Lith Thifli*, Alih bahasa Hamim Thohari, Tholhah Nuhin, Lc, Nur Kosim, Lc, Saad Mubarak, Lc. Cara Nabi Mendidik Anak, (Jakarta: Al-I'tishom Cahaya Umat, 2004), hal. 3 dan 4.

Bakat kreatif sesungguhnya dimiliki setiap anak, akan tetapi perkembangannya sangat bergantung pada lingkungan dimana anak berada. Hal ini dikemukakan pula oleh Samsuar Moctar bahwa pada usia dini anak sedang mengalami masa perkembangan baik fisik maupun psikis, sehingga anak mudah terpengaruh oleh lingkungan dan peka untuk menerima rangsangan dan mengembangkan imajinasi serta kreativitas.<sup>2</sup> Kreativitas dapat dibina dan ditumbuhkembangkan melalui praktik pendidikan sejak dini.

Oleh karena itu pada masa ini, perlu adanya pendidikan yang sesuai dan usaha menstimulasi agar anak dapat berkembang secara optimal. Untuk memenuhi kebutuhan belajar anak usia dini, pemerintah menetapkan Peraturan Pemerintah RI Nomor : 27 tahun 1990 tentang yang mengatur seluk beluk yang berkenaan dengan pelaksanaan pendidikan pra sekolah. Dalam peraturan tersebut dijelaskan bahwa pendidikan pra sekolah merupakan pendidikan untuk membantu anak didik diluar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar. Tujuan pendidikan pra sekolah adalah untuk membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan dalam upaya menyesuaikan dengan lingkungan sekitarnya dan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya. Satuan pendidikan yang memberikan layanan pendidikan bagi anak usia dini pada jalur pendidikan non formal ini antara lain kelompok bermain, taman penitipan anak dan satuan PAUD sejenis. Penyelenggaraan program pembelajaran pada satuan PAUD akan efektif dan

---

<sup>2</sup> \_ *Model Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Tradisional untuk Anak Usia dini* (Yogyakarta 2004: Pemerintah Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, Dinas Pendidikan, Balai Pengembangan Kegiatan Belajar (BPKB) DIY), hal. 3

efisien apabila seluruh komponen yang ada didalamnya dapat berperan secara optimal. Komponen tersebut antara lain : pendidik, program kegiatan, ketersediaan sarana dan prasarana, ketersediaan alat permainan edukatif dan lain-lain

Alat permainan edukatif (APE) merupakan salah satu komponen penting dalam menentukan keberhasilan penyelenggaraan program pendidikan pada satuan PAUD. Alat permainan edukatif adalah semua alat bermain yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya. Peralatan tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan anak.

Banyak ragam bentuk APE, baik yang berbentuk luar ruangan maupun dalam ruangan. Contoh APE, antara lain papan jungkit, ayunan, papan peluncuran, ban mobil bekas, pasir, air, balok bertingkat, APE manipulatif, APE frobel dan lain sebagainya.

Dalam perkembangannya, dewasa ini di masyarakat banyak beredar berbagai jenis permainan yang dapat menimbulkan dampak negatif bagi perkembangan anak, sehingga merugikan banyak pihak. Alat permainan tersebut antara lain : pistol-pistolan, pedang-pedangan, bermain dengan boneka jagoan, seperti kesatria baja hitam dan *power rangers*. Menurut Sugianto bahwa studi di Jerman tahun 1982 dan Amerika Serikat tahun 1992, diketahui bahwa orang tua mengungkapkan reaksi yang bermacam-macam terhadap anaknya bila bermain perang-perangan dimana reaksi tersebut dapat dikelompokkan menjadi 3 kategori :

1. Tidak memperbolehkan anak bermain perang-perangan sama sekali dengan alasan dapat membuat anak menjadi agresif dan membuat suasana rumah ramai dan ribut.

2. Memperbolehkan anak bermain dengan batas-batas tertentu, misalnya diijinkan bermain bila tidak terlalu sering dan bila tidak terlalu ribut dan agresif.
3. Mengijinkan anak bermain tanpa batas, karena menganggap dengan permainan ini dapat menyalurkan rasa frustasinya, menganggap permainan ini tidak berbahaya dan merupakan fakta kehidupan bahwa ada perang di dunia ini.<sup>3</sup>

Berdasarkan hal tersebut, nampaknya keberadaan alat permainan merisaukan orang tua tentang peran alat permainan yang dapat meningkatkan agresifitas anak, yang dikhawatirkan dapat berdampak negatif yakni menciptakan anak yang memiliki sifat dan kepribadian yang keras dan tegang.

APE Tradisional sebagai warisan nenek moyang merupakan alternatif untuk dikembangkan dimanfaatkan dalam proses pembelajaran pada satuan PAUD seperti kelompok bermain dan lain-lain. Hal ini karena hampir semua permainan edukatif tradisional memungkinkan anak berinteraksi sosial dan emosional dengan temannya. Sehingga anak akan berkembang menjadi generasi yang penuh *teposeliro*, mengerti dan memahami perasaan orang lain, mengajarkan kesederhanaan, unggah-ungguh, sportif, jujur dan lain sebagainya.<sup>4</sup>

Namun perlu diakui bahwa pemanfaatan APE tradisional di satuan PAUD dan lingkungan masyarakat belum diimplementasikan secara optimal. Hal ini karena adanya beberapa faktor, paling tidak ada empat faktor :

1. Pendangkalan penggunaan APE tradisional di masyarakat;
2. Gengsi dari pendidik, yang cenderung memandang bahwa APE tradisional berkualitas rendah;

---

<sup>3</sup> Mayke Sugiyanto, *Bermain, Mainan, dan Permainan*, (Jakarta: Depdikbud, 1995), hal. 4

<sup>4</sup> *Model.*, hal. 5

3. Pengetahuan dan kemampuan pendidik tentang APE Tradisional relatif terbatas;
4. APE tradisional bersifat tidak instan, tidak dijual di pasaran, sehingga pendidik harus membuat kreasi sendiri dan mempersiapkan dengan matang sebelum memanfaatkannya.

Berangkat dari sini penulis mengadakan penelitian di Kelompok Bermain Bina Buah Hati yang dalam program pembelajaran siswanya memanfaatkan alat permainan edukatif tradisional.

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang akan diteliti dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Jenis-jenis APE tradisional apa saja yang dipergunakan oleh anak usia dini pada Kelompok Bermain Bina Buah Hati Yogyakarta yang dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini ?
2. Bagaimana proses penggunaan APE tradisional dalam kegiatan pembelajaran pada kelompok Bermain Bina Buah Hati Yogyakarta yang dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini ?
3. Bagaimana hasil penggunaan APE tradisional pada Kelompok Bermain Bina Buah Hati Yogyakarta terhadap pengembangan kreativitas anak ?

#### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini secara umum untuk memperoleh gambaran secara utuh tentang Kelompok Bermain Bina Buah Hati dan pelaksanaan program pendidikan dan pembelajaran siswa.

Sedangkan tujuan secara khusus penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Jenis-jenis APE tradisional yang dipergunakan oleh anak usia dini pada Kelompok Bermain Bina Buah Hati Yogyakarta yang dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini
2. Proses pemanfaatan APE tradisional dalam kegiatan pembelajaran pada Kelompok Bermain Bina Buah Hati
3. Hasil pemanfaatan APE tradisional terhadap pengembangan kreativitas anak usia dini pada Kelompok Bermain Bina Buah Hati Yogyakarta.

#### **D. Telaah Pustaka**

Sebagai salah satu langkah dalam persiapan penelitian ini penulis melakukan penelaahan terhadap beberapa konsep tentang pendidikan anak usia dini. Hal ini dilakukan sebagai upaya untuk menghindari duplikasi pembahasan dengan penulis lain sebelumnya dan dalam rangka menemukan bahan pemikiran/kajian teori yang relevan dan memungkinkan dapat dikutip.

Raden Nurhayati, dalam penelitiannya Pendidikan Anak Usia Dini (studi perbandingan Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang SISDIKNAS dan Pendidikan Islam). Menyoroti tentang adanya korelasi pendidikan anak usia dini dalam undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang SISDIKNAS dengan pendidikan Islam. Adapun hasil dari penelitian tersebut adalah hakekat tujuan pendidikan anak usia dini menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang SISDIKNAS dan Sistem Pendidikan Islam, bertujuan sama yaitu mengembangkan berbagai potensi anak sejak usia dini baik jasmani, rohani dan akal, secara menyeluruh secara seimbang dengan melalui latihan jiwa intelektual diri manusia yang rasional, perasaan dan indra.

Slamet Suyanto dalam bukunya Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini menyoroti masalah psikologi anak secara umum dan masalah pembelajaran anak secara umum dengan seimbang. Menurutnya anak usia dini sedang dalam tahap perkembangan yang paling hebat. Oleh karenanya mereka perlu distimulasi dengan benar agar dapat berkembang secara optimal sesuai potensi genetiknya.

Penelitian Tri Astuti Wahyuningsih, Efektifitas Pendidikan Anak Usia Dini (studi Kasus di Lembaga Pendidikan Integral “Yaa Bunayya” Trenggalek) yang menekankan pada efektivitas pelayanan penyelenggaraan pendidikan anak usia dini bagi masyarakat. Adapun hasil dari penelitian tersebut adalah aspek-aspek perkembangan anak yang dilayani oleh Lembaga Pendidikan Integral “Yaa Bunayya” Trenggalek meliputi aspek perkembangan anak usia dini, akan tetapi fokus pelayanan Lembaga pendidikan “Yaa Bunayya” Trenggalek diarahkan pada pembentukan perilaku sosio emosi spiritual anak.

Adapun dalam penelitian ini penulis menekankan pada pemanfaatan alat permainan edukatif tradisional dalam pendidikan anak usia dini untuk mengembangkan kreativitas anak.

#### **E. Kerangka Teori**

John S Brubacher menyatakan bahwa pendidikan adalah suatu proses yang mana potensi-potensi (kecakapan, kapasitas) manusia mudah menerima pembiasaan, disempurnakan dengan kebiasaan-kebiasaan yang baik. Hal ini

diusahakan dan dikelola oleh manusia untuk membantu pihak lain atau dirinya sendiri untuk mencapai tujuan akhir.<sup>5</sup>

Proses pendidikan itu disamping menggarap akal juga harus menanamkan tabiat yang baik untuk membentuk kepribadian yang baik. Karena pengembangan konsep tanpa memadukan dengan sikap dan nilai menjadikan intelektualisme yang gersang.

Mustofa Ghoyalani dalam *Idhotun Nasyi'in* menjelaskan bahwa pendidikan adalah menanamkan akhlak yang baik dalam jiwa pemuda, disirami dengan air petunjuk dan nasehat, sehingga betul-betul melekat dalam jiwanya, membuahakan keutamaan dan kebaikan serta senang bekerja untuk tanah air.<sup>6</sup>

Berangkat dari paparan diatas bahwa pendidikan merupakan proses, maka pendidikan harus dimulai sejak dini. Pendidikan anak usia dini merupakan kebutuhan yang mendesak untuk dilaksanakan oleh orang tua dan masyarakat.

Dalam undang-undang nomor 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS dijelaskan bahwa pendidikan anak usia dini sebagai suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sampai dengan enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan, untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Semua peserta didik diantaranya peserta didik suatu Kelompok Bermain memiliki potensi untuk belajar kreatif. Oleh karena itu kemampuan berpikir dan

---

<sup>5</sup> John S Brubacher, *Modern Philosophies Education*, (New Delhi; MC. Graw Hill Publishing Company LTD, tt), hal. 371

<sup>6</sup> Mustofa Ghoyalani, *Idhotun Nasyi'in*, (Beirut: Al Maktabah Isriyah, 1949), hal 189

sikap kreatif pada Kelompok Bermain dapat dikembangkan melalui kegiatan belajar dengan memanfaatkan Alat permainan Edukatif

Masa anak usia 0-6 tahun adalah usia yang penuh dengan keceriaan, kegembiraan dan kesenangan, keadaan semacam ini diperoleh dengan bermain. Melalui bermain anak dapat mengembangkan kepribadian maupun kemampuannya sehingga bermain sangat penting untuk pertumbuhan dan perkembangan anak.

Disaat bermain anak dapat mengembangkan semua aspek fisik, sosial, emosional, kognitif dan bahasa. Apa yang dipelajari seorang anak melalui kegiatan bermain sangat potensial dalam mempengaruhi caranya bertingkah laku, termasuk pemecahan masalah dimasa dewasa kelak.

Menurut Budi Raharjo, ada tiga teori bermain atau permainan yang digunakan dalam pendidikan anak usia dini, yaitu:<sup>7</sup>

#### 1. Teori Bermain Fungsional

Bermain Fungsional yaitu jenis permainan yang pertama kali anak pada awal kehidupannya. Seorang anak akan mengulang-ngulang tindakan sederhana untuk mencari kesenangan lewat bermain dengan lingkungan. Dalam permainan ini anak menikmati hasil bermainnya. Ketika ia menggeser sesuatu ke belakang dan ke depan, ketika memukulkan suatu objek pada objek lainnya.

#### 2. Teori Bermain Konstruktif

Bermain konstruktif yaitu permainan yang melibatkan anak untuk menciptakan sesuatu, menciptakan bangunan dengan alat permainan yang

---

<sup>7</sup> <http://isjd.pdii.lipi.go.id/admin/jurnal/8307260271.pdf> : 17-02-2012

tersedia (misalnya membuat rumah-rumahan dengan balok kayu, membuat/meronce kalung dari tangkai daun singkong, menggambar, mewarnai).

### 3. Teori Bermain Dramatik

Bermain Dramatik yaitu permainan menirukan kegiatan orang yang pernah dijumpainya dalam kehidupan sehari-hari. Anak memainkan peran imajinatif misalnya memainkan peran tokoh seorang raja/ratu, bermain *pasaran, dayohan*.

Hampir semua permainan membutuhkan alat permainan, sehingga alat permainan edukatif merupakan komponen penting dalam menentukan keberhasilan penyelenggaraan pendidikan anak usia dini, maka alat permainan semestinya diciptakan dengan tujuan yang jelas sehingga pertumbuhan dan perkembangan apa yang diharapkan si anak akan dapat dicapai.

Sebagai landasan teori dalam penelitian ini penulis menggunakan teori Mohammad Solehudin yang menyatakan bahwa alat permainan edukatif (APE) pada pendidikan prasekolah hendaknya bersifat sederhana, kongkrit, sesuai dunia kehidupan anak, terkait dengan situasi pengalaman langsung, atraktif, mengundang rasa ingin tahu, bermanfaat dan terkait dengan aktivitas-aktivitas anak.<sup>8</sup>

## F. Metode Penelitian

### 1. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan *Fenomenologis naturalistik*. Pendekatan *Fenomenologis naturalistik* dalam

---

<sup>8</sup> Muhammad Solehudin, *Konsep Dasar Pendidikan Pra Sekolah*, (Bandung: FIP UPI, 2000), hal. 4

penelitian, bermakna memahami peristiwa dalam kaitannya dengan orang dalam situasi tertentu.<sup>9</sup>

Pemilihan pendekatan penelitian ini didasarkan atas pertimbangan bahwa data yang hendak dicari adalah data yang menggambarkan pelaksanaan proses pendidikan dengan sasaran adalah aktivitas pengasuh selama melakukan kegiatan pendidikan dengan menggunakan alat permainan edukatif tradisional dalam proses pembelajaran siswa di Kelompok Bermain Bina Buah Hati Yogyakarta. Disamping itu pendekatan ini juga bertujuan untuk memperoleh pemahaman dan penafsiran secara mendalam tentang makna dari fenomena yang ada di lapangan. Bogdan dan Biklen mempertegas bahwa penelitian kualitatif lebih menekankan pada aspek proses dari pada hanya sekedar hasil, dan menurutnya penelitian kualitatif memiliki medan yang alami sebagai sumber data langsung sehingga bersifat deskriptif naturalistik.<sup>10</sup> Sejalan dengan pendapat diatas maka penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pendidikan yang dilakukan oleh pengasuh, juga mendiskripsikan kebermaknaan hasil pendidikan

Sesuai dengan metode penelitian yang dipilih, bersifat deskriptif, penelitian ini tidak berangkat dari suatu hipotesis untuk diuji keberlakuannya atau kecocokannya di lapangan.<sup>11</sup> Tetapi yang dilakukan justru peneliti langsung masuk lapangan dan berusaha mengumpulkan data selengkap

---

<sup>9</sup> Lexy J. Moleong, *Metodologi penelitian kualitatif*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 1993) hal. 33

<sup>10</sup> Robert Bogdan. C & Biklen, *Qualitative Researc*, (Boston : Allyn dan Bacon 1998), hal. 198

<sup>11</sup> Muhammad Idrus, *Metode Penelitian Ilmu Sosial Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*, (Jakarta : Erlangga, 2009), hal. 24

mungkin sesuai dengan pokok permasalahan yang akan diteliti. Nasution menyarankan di dalam penelitian kualitatif, penelitian harus langsung mengumpulkan data dalam situasi yang sesungguhnya.<sup>12</sup> mengamati, bertanya, mencatat, terlibat, menghayati, berpikir, dan menarik inferensi dari apa yang diperoleh.

Untuk mengetahui secara rinci mengenai berbagai peristiwa fenomena tentang pelayanan pendidikan yang terjadi di Kelompok Bermain Bina Buah Hati Yogyakarta, maka penelitian ini menggunakan rancangan studi kasus. Bogdan dan Biklen mengemukakan bahwa studi kasus adalah kajian yang rinci atas satu latar, atau satu subjek, atau satu tempat penyimpanan dokumen atau satu peristiwa tertentu.<sup>13</sup> Dasar menggunakan rancangan studi kasus memungkinkan bagi peneliti untuk mempertahankan karakteristik holistik dan bermakna dari peristiwa-peristiwa kehidupan nyata yang diamati.<sup>14</sup> Pernyataan senada diungkapkan oleh Ary bahwa sifat studi kasus ialah suatu pendekatan yang bertujuan untuk mempertahankan keutuhan (*wholenees*) dari objek, artinya data dikumpulkan dalam rangka studi kasus dipelajari sebagai suatu keseluruhan yang terintegrasi, untuk mengembangkan pengetahuan yang mendalam mengenai objek yang bersangkutan.<sup>15</sup> Dengan demikian studi kasus harus disifatkan sebagai suatu studi eksploratif dan deskriptif, demikian pula studi kasus pada penelitian ini.

---

<sup>12</sup> Nasution, S. *Metodoogi Penelitian Naturalistik Kualitatif* (Bandung : Tarsito 1992), hal. 52

<sup>13</sup> Robert Bogdan.C & Biklen, *Qualitative.*, hal 10

<sup>14</sup> Yin, RK, *Studi kasus, Desain dan Metode. Terjemahan oleh M. Djazuli Mudzakin* (Jakartsa : PT. Raja Grafindo 1984), hal 129

<sup>15</sup> Nasution S, *Metodologi* hal 58

## 2. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Kelompok Bermain Bina Buah Hati Yogyakarta, dengan sasaran pendidikan anak usia 3 – 6 tahun. Pertimbangan pemilihan Kelompok Bermain Bina Buah Hati Yogyakarta sebagai tempat penelitian, didasarkan pada keunikan Kelompok Bermain Bina Buah Hati Yogyakarta dalam proses pembelajaran siswa menggunakan alat permainan edukatif tradisional untuk menstimulasi perkembangan kreativitas anak.

## 3. Subjek Penelitian

Subjek data penelitian menurut Suharsimi Arikunto adalah benda, hal, atau orang tempat variabel penelitian melekat.<sup>16</sup> Dalam penelitian ini yang dijadikan subjek penelitian adalah meliputi penyelenggara/pengelola, pendidik/pengasuh, dan peserta didik Kelompok Bermain Bina Buah Hati Yogyakarta. Subjek penelitian ini merupakan sumber data yang akan digali oleh peneliti. Informasi yang digali tidak saja berupa informasi verbal dari subjek penelitian tetapi juga tindakan dan aktivitas subjek penelitian. Mengingat penelitian ini tidak dimaksudkan untuk membuat suatu generalisasi, maka tidak diperlukan tehnik sampling.

## 4. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dalam tiga tahap. Pada tahap pertama, dilakukan orientasi dimana peneliti perlu mengumpulkan data secara umum dan luas tentang hal-hal yang menonjol, menarik, penting dan berguna untuk diteliti lebih mendalam. Tahap kedua, perlu mengadakan

---

<sup>16</sup> Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1998), hal. 130

eksplorasi pengumpulan data yang dilakukan lebih terarah sesuai dengan fokus penelitian serta mengetahui sumber data atau informan yang kompeten dan mempunyai pengetahuan yang cukup banyak tentang hal yang akan diteliti. Tahap ketiga peneliti melakukan penelitian terfokus yaitu pada masalah pemanfaatan alat permainan edukatif tradisional dalam pendidikan anak usia dini untuk mengembangkan kreatifitas anak di Kelompok Bermain Bina Buah Hati Yogyakarta.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

**a. Observasi**

Observasi yang dilakukan adalah observasi/ pengamatan partisipasi moderat (*moderate participation*) dalam arti keterlibatan peneliti dalam posisi yang seimbang sebagai orang dalam dan orang luar, antara pengamat dan peran serta.<sup>17</sup> Di dalam penelitian ini teknik pengamatan yang dilakukan mengikuti petunjuk Spradley yang membagi tiga tahapan observasi, yaitu dimulai dari observasi diskriptif (*descriptive observations*) secara luas dengan menggambarkan secara umum situasi seting belajar, dan aktivitas belajar yang terjadi di Bina Buah Hati. Setelah diadakan analisis terhadap data diadakan perekaman secara umum, selanjutnya diadakan penyempitan pemilihan pengumpulan data dan mulai mengadakan observasi terfokus (*focused observation*) untuk menemukan kategori-kategori seperti aktivitas-aktivitas pendidikan yang dilakukan

---

<sup>17</sup> Lexy j. Moleong, *Metodologi*, hal. 54

oleh guru, aktivitas yang dilakukan oleh murid, dan aktivitas oleh orang tua.<sup>18</sup>

Pengamatan dimulai dengan pengamatan menyeluruh (*grand tour*) dan selanjutnya lebih terfokus (*mini tour*). Pengamatan menyeluruh dilakukan untuk mendapatkan catatan-catatan lapangan guna menjawab pertanyaan umum. Sedangkan pengamatan mini tour dilakukan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tentang satuan pengalaman yang lebih detail, rinci, dan menggambarkan informasi yang lebih spesifik.

Dalam penelitian ini teknik pengamatan digunakan untuk, mengamati, mengumpulkan data dan mendeskripsikan tentang aktivitas pengasuh, aktivitas anak, suasana belajar dan bermain, program pembelajaran dengan alat permainan edukatif tradisional, kondisi lingkungan, dan sarana bermain.

#### b. Wawancara

Wawancara digunakan untuk menggali data secara mendalam terhadap kebermaknaan hasil pendidikan anak usia dini menurut persepsi pengasuh, orang tua dan penyelenggara. Proses kegiatan wawancara dilakukan dengan terlebih dahulu mempersiapkan pedoman wawancara dengan pertanyaan terbuka, pedoman hanya digunakan sebagai arah wawancara yang terfokus pada masalah, oleh karena itu penggunaannya tidak dilakukan secara ketat, artinya pertanyaan dapat berkembang sesuai dengan jawaban informan.

---

<sup>18</sup> James P. Spradly, *Participant Observation*. (New York: Holt, Rinehart and Winston, 1980), hal. 33.

Wawancara untuk menggali informasi dari penyelenggara meliputi pertanyaan tentang, motivasi mendirikan Bina Buah Hati, harapan terhadap anak, usaha yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas Bina Buah Hati, usaha yang dilakukan untuk membangun pengembangan kreativitas anak dengan memanfaatkan alat permainan edukatif tradisional, pandangan tentang faktor yang mendukung dan menghambat, dan usaha yang dilakukan untuk mengatasi faktor penghambat.

### c. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, notule rapat, legger, agenda, dan sebagainya.<sup>19</sup> Metode dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan data-data yang sudah tersedia dalam catatandokumen. Fungsinya adalah sebagai pendukung dan pelengkap bagi data primer yang diperoleh melalui observasi dan wawancara. Dokumen yang dianggap relevan dalam penelitian ini meliputi struktur organisasi, program kerja, keadaan guru, siswa, sejarah berdirinya, dan visi misi lembaga.

## 5. Uji Keabsahan Data

Setelah data dikumpulkan, kemudian diuji keabsahannya dengan tehnik *triangulasi data*.<sup>20</sup> Tujuannya adalah untuk mengetahui sejauh mana temuan-temuan dilapangan benar-benar representatif untuk dijadikan pedoman analisis dan juga untuk mendapatkan informasi yang luas. Tehnik

---

<sup>19</sup> Suharsimi Arikunto, *Manajemen.*, hal. 236

<sup>20</sup> Lexy moleong, *metodologi.*, hal. 178

yang digunakan dalam triangulasi ini yaitu dengan membandingkan antara hasil wawancara dengan hasil observasi, antara hasil wawancara dengan dokumentasi.

Untuk keperluan triangulasi data juga dilakukan *chek-rechek* atau *kros-chek* dengan pengelola dan guru atau pengasuh.

## 6. Metode Analisis Data

Analisis data merupakan upaya mengurai, mengevaluasi dan mengidentifikasi secara sistematis catatan hasil observasi, wawancara dan lainnya untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang kasus yang diteliti, serta menyajikan sebagai temuan bagi orang lain. Adapun untuk meningkatkan pemahaman tentang analisis data perlu dilanjutkan dengan berupaya mencari maknanya.

Proses analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan seiring dengan proses pengumpulan data. Dengan demikian pengumpulan data bagi peneliti diikuti dengan pekerjaan menuliskan, mengedit, mengklasifikasikan, mereduksi, menyajikan, dan menarik kesimpulan atau verifikasi.<sup>21</sup>

Hal ini searah dengan Bogdan Biklen bahwa analisis data meliputi kegiatan pengumpulan data, menata, membaginya menjadi satuan-satuan yang dapat dikelola, disintesis, dicari pola, ditemukan apa yang penting dan apa yang akan dipelajari serta memutuskan apa yang dilapor. Demikian juga Miles dan Huberman menambahkan bahwa proses analisis data dilakukan bersamaan dengan pengumpulan data melalui beberapa tahapan mulai

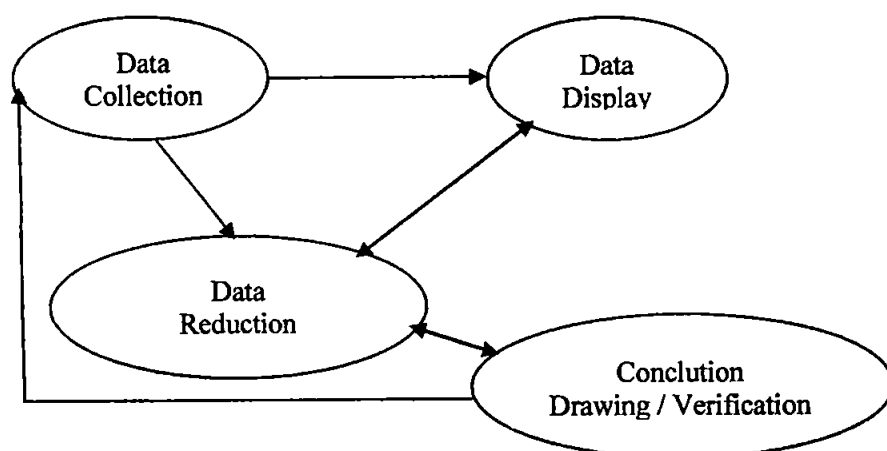
---

<sup>21</sup> Miles, M.B & Huberman A.M. *an xpended surce book Qualitative data Analysis*, (London: Sage Publication, 1981), hal. 23

pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan verifikasi atau penarikan kesimpulan.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis *Interaktif Model* yaitu analisis dengan empat bagian analisis yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi.

- a. Reduksi data yakni merangkum, memilah-ilah data yang diperoleh dan disusun secara sistematis antara data-data yang relevan dengan subjek penelitian.
- b. Penyajian data (*display data*) adalah langkah lanjut dari reduksi dengan menyusunnya secara rapi dan sistematis untuk disajikan dengan uraian naratif.
- c. Penarikan kesimpulan atau verifikasi data yaitu penerikan kesimpulan-kesimpulan secara sementara, kemudian dilengkapi dengan data-data pendukung lainnya sehingga dapat sempurna hasil penelitian. Adapun alur analisis yang ditempuh dapat digambarkan sebagai berikut :



Secara garis besar analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut : (1) Menelaah catatan hasil pengamatan, wawancara, dan dokumentasi serta catatan-catatan dari lapangan, (2) mendeskripsikan data yang telah diklasifikasikan untuk penelaahan lebih lanjut, (3) menelaah deskripsi data dan membandingkan dengan teori yang menjadi acuan penelitian, (4) membuat analisis akhir dan menerangkannya dalam laporan.

Proses analisis data dalam langkah diatas berlangsung pada proses antara *display* data dan *conclusion*. Setelah data diperoleh dan disusun secara rapi dan sistematis dalam uraian naratif, proses analisis dilakukan untuk memperoleh kesimpulan. Dalam analisis penelitian ini menggunakan cara berpikir induktif (cara berpikir dimulai dari hal-hal khusus ke umum) dan deduktif (cara berpikir dari konsep-konsep kemudian dicari kesimpulannya atau dari hal-hal yang bersifat umum ke khusus)

### **G. Sistematika Pembahasan**

Dalam penyusunan tesis ini terdiri dari tiga bagian, yaitu bagian awal, bagian isi dan bagian akhir.

Pada bagian awal berisikan; halaman judul, halaman pengesahan, halaman tim penguji, kata pengantar, daftar isi.

Pada bagian isi terdiri dari enam bab yang saling berhubungan secara logis dan organis.

1. Bab I : dimulai dengan pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, telaah pustaka, kerangka teori, metodologi penelitian dan sistematika pembahasan.
2. Bab II : Pendidikan Anak Usia Dini dan Alat Permainan Edukatif (APE), berisikan tentang konsep pendidikan anak usia dini, konsep alat permainan edukatif secara umum, konsep alat permainan edukatif tradisional, pentingnya pemanfaatan alat permainan edukatif tradisional, konsep kreativitas, dan pengembangan kreativitas.
3. Bab III : Gambaran umum obyek penelitian, berisi tentang letak geografis, sejarah berdirinya, visi dan misi, struktur organisasi, keadaan guru, karyawan dan siswa, sarana dan prasarana
4. Bab IV : Berbagai bentuk dan jenis alat permainan edukatif (APE) tradisional yang dimanfaatkan dalam program pembelajaran siswa, proses pemanfaatan alat permainan edukatif (APE) tradisional dalam program pembelajaran siswa, hasil pemanfaatan alat permainan edukatif (APE) tradisional dalam Kelompok Bermain Bina Buah Hati terhadap perkembangan kreativitas anak.
5. Bab V : Analisis jenis alat permainan edukatif (APE) tradisional yang dimanfaatkan dalam program pembelajaran siswa, analisis proses pemanfaatan alat permainan edukatif (APE) tradisional dalam program pembelajaran siswa, analisis hasil pemanfaatan alat permainan edukatif (APE) tradisional dalam Kelompok Bermain Bina Buah Hati terhadap perkembangan kreativitas anak.

**6. Bab VI : Sebagai penutup berisi kesimpulan saran dan penutup.**

Bagian Akhir terdiri dari daftar pustaka, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup.



**UNIVERSITAS  
ISLAM  
INDONESIA**

## BAB II

### PENDIDIKAN ANAK USIA DINI, ALAT PERMAINAN EDUKATIF, KREATIVITAS DAN PENGEMBANGANYA

#### A. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

##### 1. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan wilayah pembahasan yang sangat luas dan semakin menarik, karena usia dini merupakan awal bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Hal ini akan membawa dampak bagi kehidupan anak selanjutnya.

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) No. 20 tahun 2003 Pasal 1 Ayat 14 tentang pendidikan anak usia dini :

Suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pengembangan anak yang keberadaannya didukung oleh faktor sosial, budaya dan psikologi, terutama psikologi perkembangan anak.

Hal-hal yang berkaitan dengan pendidikan anak usia dini, dengan mengacu pada UUSPN No. 20 Tahun 2003, pasal 28 yaitu :

- a. Pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar.

- b. Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal dan atau informal.
- c. Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat.
- d. Pendidikan anak usia dini pada jalur non formal berbentuk Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), atau bentuk lain yang sederajat.
- e. Pendidikan anak usia dini pada jalur informal berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan.
- f. Ketentuan mengenai pendidikan anak usia dini sebagaimana dimaksud pada ayat (1), ayat (2), ayat (3), ayat (4) diaur lebih lanjut dengan Peraturan Pemerintah.

Tujuan umum Pendidikan Anak Usia Dini adalah untuk membantu mengembangkan seluruh potensi dan kemampuan fisik, intelektual, emosional, moral dan agama secara optimal dalam lingkungan pendidikan yang kondusif, demokratis dan kompetitif. Adapun secara khusus tujuan Pendidikan Anak Usia Dini bertujuan agar anak :

- a. Mampu mengelola gerakan-gerakan dan keterampilan tubuh, termasuk gerakan-gerakan yang mengontrol gerakan tubuh, gerakan halus dan gerakan kasar.
- b. Memperoleh pengetahuan tentang pemeliharaan tubuh, kesehatan dan kebugaran tubuh.

- c. Mampu berpikir secara kritis, memberi alasan, memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat.
- d. Mampu memanfaatkan indera penglihatan dan dapat memvisualisasikan sesuatu objek, termasuk mampu menciptakan imajinasi mental internal dan gambar-gambar.
- e. Mampu mengembangkan konsep diri dan sikap positif terhadap belajar, kontrol diri dan rasa memiliki.
- f. Mampu mengembangkan konsep keingintahuan tentang dunia kepercayaan diri sebagai anak didik, kreativitas dan inisiatif pribadi.
- g. Mampu memahami keadaan diri manusia secara internal, refleksi diri, berpikir meta-kognisi dan menyadari adanya kenyataan-kenyataan spiritual, moral dan inisiatif pribadi.
- h. Mampu mengenal, memahami sert mengapresiasi flora-fauna dan lingkungan alam sebagai kebesaran ciptaan Allah.
- i. Mampu mengenal peranan masyarakat, kehidupan sosial dan respek terhadap keragaman sosial dan budaya.<sup>22</sup>

Hakikat pendidikan anak usia dini menurut Depdiknas dalam kurikulum dan hasil belajar pendidikan anak usia dini yaitu :

- a. Pendidikan bagi anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak.

---

<sup>22</sup> Direktorat PAUD., *Acuan Menu Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini. Menu Pembelajaran Generik*, (Jakarta: Depdiknas, 2002), hal. 2

- b. Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan jamak dan kecerdasan spiritual.
- c. Sesuai dengan keunikan dan pertumbuhan anak usia dini maka penyelenggaraan pendidikan bagi anak usia dini disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.<sup>23</sup>

## 2. Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

Pentingnya pendidikan usia dini, khususnya pendidikan pra sekolah tidak perlu disangsikan lagi, Solehuddin mengemukakan bahwa : “Baik para ahli maupun masyarakat umum lazimnya sudah mengakui betapa esensialnya pendidikan bagi anak usia pra sekolah”.<sup>24</sup> Pestalzzi, Montessori, Froebel, Ki hajar Dewantara, Malaguzzi, adalah tokoh-tokoh dari sekian banyak tokoh yang sangat peduli akan pentingnya pendidikan pra sekolah.

Pedulinya para ahli pendidikan dan masyarakat terhadap pendidikan pra sekolah adalah sesuatu yang mendasar, sekurang-kurangnya ada tiga alasan utama yang mendukung kepedulian mereka terhadap pentingnya pendidikan pra sekolah.

Pertama, dilihat dari kedudukan usia pra sekolah bagi perkembangan anak selanjutnya. Sejak lama banyak ahli yang memandang usia pra sekolah atau balita sebagai masa terbentuknya kepribadian dasar individu. Mendukung pandangan para ahli tersebut, Witdarmono (dalam M. Solehudin...),

<sup>23</sup> *Ibid.*, hal. 3-4

<sup>24</sup> Muhammad Solehudin, *Konsep.*, hal. 2.

menjelaskan bahwa “perkembangan potensi anak untuk masing-masing aspek memiliki keterbatasan waktu yang sebagian besar diantaranya terjadi pada masa usia dini.”<sup>25</sup>

Kedua, dilihat dari hakikat belajar dan perkembangan. Belajar dan perkembangan merupakan suatu proses yang berkesinambungan. Pengalaman belajar dan perkembangan awal merupakan dasar bagi proses belajar dan perkembangan selanjutnya.

Ketiga, tuntutan-tuntutan non-edukatif lainnya yang berkembang dewasa ini juga mendorong para orang tua untuk semakin peduli terhadap lembaga pendidikan pra sekolah. Lembaga-lembaga pendidikan pra sekolah diantaranya adalah taman kanak-kanak (*Kindergarten*) dan kelompok bermain (*Play Group*), yang di dalamnya terdiri atas kelompok anak usia dini yang sering disebut dengan istilah *Early Childhood*.

### 3. Satuan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

Satuan pendidikan anak usia dini menurut UUSPN No.20 tahun 2003 pasal 28 ayat 4, menerangkan bahwa : Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan nonformal berbentuk Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA) atau bentuk lain yang sederajat.

#### a. Kelompok Bermain (KB)

Kelompok bermain adalah salah satu bentuk usaha kesejahteraan anak dengan mengutamakan kegiatan bermain yang juga menyelenggarakan pendidikan pra sekolah bagi anak usia 3 tahun sampai

---

<sup>25</sup> *Ibid.*, hal. 3

memasuki pendidikan dasar. Kelompok Bermain berfungsi untuk meningkatkan kesejahteraan anak melalui kesehatan dan gizi, serta mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki anak sesuai dengan perkembangannya. Tujuan kelompok bermain adalah untuk membantu meletakkan dasar pengembangan sikap, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya agar siap memasuki jenjang pendidikan dasar dan untuk pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya.

Adapun prinsip-prinsip penyelenggaraan Kelompok Bermain seperti tercantum dalam bahan sosialisasi PAUD (2002), yaitu :

- 1) Peserta didik sekurang-kurangnya 3 tahun
- 2) Jangka waktu penyelenggaraan maksimal 3 jam/hari dan 6 hari/minggu
- 3) Lama pendidikan di kelompok bermain 1, 2 atau 3 tahun dan tidak harus berkesinambungan.
- 4) Pelaksanaan pendidikan dilakukan melalui kegiatan bermain sambil belajar
- 5) Pendidikan dilaksanakan dengan menggunakan sarana dan prasarana yang ada serta memanfaatkan semaksimal mungkin lingkungan sebagai sumber belajar.
- 6) Isi program kegiatan meliputi antar lain keimanan dan ketakwaan budi pekerti, sosial dan emosional, disiplin, kemampuan berbahasa, daya fikir, daya cipta, keterampilan dan seni, serta kesehatan jasmani.
- 7) Pelaksanaan pembelajaran dilakukan melalui keteladanan, pembiasaan, bimbingan, nyanyian, dongeng, tarian, tanya jawab, pemberian stimulasi, latihan, percobaan dan peragaan dan pengalaman langsung dengan melibatkan anak secara aktif.<sup>26</sup>

#### **b. Taman Penitipan Anak (TPA)**

Taman penitipan anak (TPA), sebagai wahana pendidikan dan pembinaan kesejahteraan anak yang berfungsi sebagai pengganti keluarga

<sup>26</sup> Direktorat PLSP, *Sosialisasi Anak Usia Dini*, (Jakarta: Depdiknas, 2002), hal. 3

untuk jangka waktu tertentu selama orang tuanya berhalangan atau tidak memiliki waktu yang cukup dalam mengasuh anaknya karena beerja atau sebab lain.

Adapun tujuan dari taman penitipan anak (TPA) adalah : Pertama, membantu meletakkan dasar-dasar kearah pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar yang diperlukan anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk perkemangan selanjutnya. Kedua, memberikan perawatan dan pengasuhan serta perlindungan anak-anak dari kemungkinan tindak kekerasan atau tindakan lain yang dapat mengganggu kelangsungan hidup, pertumbuhan dan perkembangan anak.

Adapun prinsip-prinsip penyelenggaraan taman penitipan anak (TPA) yang terdapat dalam pengarahannya sosialisasi PAUD (2002), yaitu :

- 1) Jangka penitipan anak maksimum 10 jam/hari dan 6 hari/minggu diluar tersebut harus diupayakan agar anak berada bersama keluarganya.
- 2) Kegiatan belajar yang dikonsentrasikan dalam suatu tempat/ruangan dengan struktur yang kelak dilaksanakan paling lama satu jam dan maksimun tiga jam/hari serta masing-masing kegiatan harus diselingi waktu istirahat yang cukup.
- 3) Dalam menyusun satuan kegiatan harian harus memperhitungkan waktu untuk bermain bebas, makan/minum, tidur dan bersih-bersih badan/mandi
- 4) Kegiatan belajar harus disesuaikan dengan tahap pertumbuhan dan perkembangan serta potensi pribadi anak.
- 5) Pelaksanaan pendidikan dilakukan melalui kegiatan bermain sambil belajar
- 6) Pendidikan dilaksanakan dengan menggunakan sarana dan prasarana yang ada serta memanfaatkan semaksimal mungkin lingkungan sebagai subur belajar.
- 7) Setiap anak didik berhak memperoleh perhatian khusus secara individual sebagai pribadi yang memiliki kekhasan

- 8) Isi program kegiatan belajar harus ditujukan untuk pembentukan prilaku dan pengembangan kemampuan dasar anak
- 9) Pelaksanaan pembelajaran dilakukan melalui keteladanan, pembiasaan, bimbingan, nyanyian, dongeng, tarian, tanya jawab, pemberian stimulasi, latihan, percobaan dan peragaan dan pengalaman langsung dengan melibatkan anak secara aktif.<sup>27</sup>

### c. Satuan Pendidikan Anak Usia Dini Sejenis

Satuan Pendidikan Anak Usia Dini Sejenis, yakni lembaga yang menyelenggarakan pendidikan pra sekolah diluar taman kanak-kanak, kelompok bermain dan taman penitipan anak. Lembaga penyelenggaraan dimaksud dapat memiliki tugas dan fungsi selain melaksanakan pendidikan pra sekolah. Satuan Pendidikan Anak Usia Dini Sejenis berfungsi memberikan pendidikan sejak dini dan membantu meletakkan dasar kearah pengembangan sikap, perilaku, perasaan, kecerdasan, sosial dan fisik yang diperlukan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan yang berpengaruh terhadap tumbuh kembang anak.

Satuan Pendidikan Anak Usia Dini Sejenis tersebut dapat dilakukan dalam bentuk sanggar-sanggar/sarana pembinaan anak, pendidikan keluarga, pos-pos layanan anak dan bentuk lainnya.

## B. Konsep Alat Permainan Edukatif (APE)

### 1. Pengertian Alat Permainan Edukatif

Suatu kegiatan yang sangat digemari anak usia dini adalah kegiatan bermain. Walaupun ada kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan tanpa menggunakan alat permainan tetapi kebanyakan kegiatan bermain justru banyak menggunakan alat permainan.

---

<sup>27</sup> *Ibid.*, hal. 5

Pengertian alat permainan edukatif menurut Mayke Sugiyanto adalah sebagai berikut :

Alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan dan mempunyai beberap ciri :

- a. Dapat digunakan dalam berbagai cara, maksudnya dapat dimainkan dengan bermacam-macam tujuan, manfaat dan bermacam-macam bentuk.
- b. Ditujukan terutama untuk anak-anak usia pra sekolah dan berfungsi mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan dan motorik anak.
- c. Segi keamanan sangat diperhatikan baik dari bentuk maupun penggunaan cat.
- d. Membuat anak terlibat secara aktif
- e. Sifatnya konstruktif<sup>28</sup>

Pengertian lain dari alat permainan edukatif diungkapkan oleh Eliyawati yaitu : Alat permainan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini. Dikatakan sebagai alat permainan edukatif untuk anak usia dini jika memenuhi ciri-cii sebagai berikut :

- a. Ditujukan untuk anak usia dini
- b. Berfungsi untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini.
- c. Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan untuk bermacam tujuan aspek pengembangan atau bermanfaat multiguna

---

<sup>28</sup> Mayke Sugiyanto, *Bermain.*, hal. 62

- d. Aman atau tidak berbahaya bagi anak.
- e. Dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas.
- f. Bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan.
- g. Mengandung nilai pendidikan.<sup>29</sup>

Setiap alat permainan edukatif dapat difungsikan secara multiguna, meskipun masing-masing alat memiliki kekhususan, dalam artian mengembangkan aspek perkembangan tertentu pada anak, tidak jarang satu alat dapat meningkatkan lebih dari satu aspek perkembangan. Adapun aspek-aspek yang dapat dikembangkan adalah aspek fisik (motorik halus dan kasar), emosi, sosial, bahasa, kognitif dan moral.

Alat permainan edukatif berfungsi untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini. Alat permainan edukatif (APE) yang dirancang untuk mengembangkan aspek kognitif biasanya dapat digunakan anak untuk melatih daya nalarinya. Alat permainan edukatif (APE) ini dirancang dengan rancangan tertentu baik dari segi bentuk, ukuran dan warnanya. Ape ini dikembangkan khusus pula, jadi jika anak salah mengerjakandia pulalah yang segera menyadarinya dan membetulkannya. Contohnya loto warna dan bentuk. Anak usia dini dapat diperkenalkan pada loto ini untuk melatih motorik halus dan daya nalarinya.

Setiap APE dapat difungsikan secara multiguna, meskipun masing-masing APE memiliki kekhususan, misalnya mainan balok-balok bangunan dalam berbagai macam ukuran besar, sedang dan kecil dengan warna yang

---

<sup>29</sup> Eliyawati, *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005), hal . 62-63

disukai anak. Balok-balok dapat disusun sesuai dengan kehendak apakah berdasarkan ukuran besar, sedang, kecil atau berdasarkan warna tertentu, jadi dapat dimainkan dengan berbagai cara dan bentuk, untuk melatih tidak hanya motorik halus tetapi juga mengenal konsep warna, ukuran, dan bentuk pada anak.

APE dirancang dengan memperhatikan tingkat keamanan dan keselamatan anak, misalnya jika menggunakan cat, cat yang digunakan tidak beracun (non toxic) dan tidak mudah mengelupas, jika alat bersudut maka sudut mainan tidak runcing atau harus tumpul agar tidak membahayakan anak. APE juga didesain secara sederhana dan ringan sehingga mudah dibawa dan dijinjing oleh anak.

APE juga mendorong anak untuk beraktifitas dan bersifat konstruktif atau menghasilkan sesuatu, berbeda dengan menonton TV atau mendengarkan radio, anak hanya pasif melihat melihat dan mendengarkan. Dengan APE anak dapat berimajinasi dan berkreasi menghasilkan sesuatu misalnya anak yang bermain lego atau balok-balok.

## **2. Jenis-jenis Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini**

### **a. Alat Permainan Edukatif Moderen**

Dewasa ini ada beraneka ragam jenis alat permainan edukatif untuk anak usia dini. Jenis-jenis alat permainan edukatif untuk anak usia dini yang telah dikembangkan dan diciptakan oleh para ahli yaitu : Dr. Marian Montessori, George Cruissenaire, Peabody, dan Frobel.

Beberapa contoh alat permainan edukatif jenis ini untuk anak usia dini diciptakan oleh para ahli diatas, diantaranya yaitu :

1) APE untuk kemampuan bahasa

Ape ini dikembangkan oleh Elizaeth Pebody, terdiri dari dua boneka tangan berfungsi sebagai tokoh mediator P. Moeny dan Joey. Boneka ini dilengkapi dengan papan magnet, gambar-gambar, piringan hitam berisi lagu dan tema cerita dan kantong plastik serta kantong pintar sebagai pelengkap

2) APE ciptaan Montessori

Dr. Maria Montessori menciptakan alat permainan edukatif yang memudahkan untuk mengingat konsep-konsep yang akan dipelajari anak tanpa perlu bimbingan, sehingga memungkinkan anak bekerja mandiri. Contohnya adalah Puzzle Geometri dan silinder yang berukuran dengan ukuran serial.

3) Balok Cruissenaire

George Cruisenaire menciptakan Balok Cruisenaire untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak, pengenalan bilangan dan untuk peningkatan ketrampilan anak dalam menalar. Balok ini terdiri dari balok-balok yang memiliki ukuran dan warna yang berbeda-beda

**b. Alat Permainan Edukatif Tradisional**

Alat permainan edukatif tradisional adalah alat permainan edukatif warisan nenek moyang yang pernah ada dan telah dimanfaatkan pada masa

lampau untuk menstimulasi tumbuh kembang anak. APE ini bersifat turun-temurun dan sampai saat ini masih dijalankan dalam masyarakat.<sup>30</sup>

APE ini merupakan simbol perwujudan dan simbol kearifan yang diturunkan kepada masyarakat. Namun sayangnya pada saat ini APE tradisional ini mengalami pendangkalan karena :

1. Sebagian besar orang tua, sudah tidak tlaten lagi memperkenalkan kepada anak.
2. Tuntutan orang tua untuk memiliki anak dengan kecerdasan tinggi, dengan alat yang serba instan, meskipun berdampak tidak baik bagi perkembangan anak.
3. Masuknya permainan anak dari luar negeri;
4. Meluasnya permainan elektronik;
5. Meningkatnya popularitas tontonan di televisi maupun di media lain.<sup>31</sup>

Beberapa contoh alat permainan edukatif tradisional dan manfaatnya untuk pendidikan anak usia dini yang ada di masyarakat adalah :

1. Kalung dari tangkai daun singkong dan Khuluk/mahkota dari daun nangka untuk merangsang kecerdasan *intrapersonal* (kemampuan memahami diri sendiri)
2. Dakon dapat digunakan untuk merangsang kecerdasan *Logika-matematika* (kemampuan Menghitung).

---

<sup>30</sup> -, *Panduan Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Tradisional untuk Anak Usia dini* (Yogyakarta 2004: Pemerintah Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, Dinas Pendidikan, Balai Pengembangan Kegiatan Belajar (BPKB) DIY), hal. 6

<sup>31</sup> *Ibid.*

3. Egrang Bathok dapat dipergunakan untuk merangsang kecerdasan *kinestika* (kemampuan fisik baik motorik kasar maupun motorik halus).
4. Cublak-cublak suweng untuk merangsang kecerdasan *linguistik* (kemampuan berbahasa)
5. Lurah-lurahan/cuthikan untuk merangsang kecerdasan *interpersonal* (kemampuan untuk melakukan hubungan antar manusia/berkawan)
6. Kitiran untuk merangsang kecerdasan *kinestika* (kemampuan fisik baik motorik kasar maupun motorik halus)
7. Kendaraan dari sabut kelapa kecerdasan *kinestika* (kemampuan fisik baik motorik kasar maupun motorik halus)

**c. Manfaat Alat Permainan Edukatif (APE) Tradisional**

Alat Permainan Edukatif Tradisional dapat dimanfaatkan untuk menstimulasi/ merangsang kemampuan dasar anak yaitu :

1. Kecerdasan *linguistik* (kemampuan berbahasa) dapat dirangsang melalui berbicara, mendengarkan, membaca, menulis, bercerita, dengan menggunakan APE Tradisional icik-icik, cublak-cublak suweng.
2. Kecerdasan *Logika-matematika* (kemampuan Menghitung), dapat dirangsang dengan APE tradisional Dakon, Gatheng, Bas-basan.
3. kecerdasan *visual-spasial* (kemampuan ruang) dapat dirangsang dengan bermain peran sebagai ratu atau raja.
4. Kecerdasan *musikal* (kemampuan musik/irama) dapat dirangsang dengan menggunakan APE tradisional Angklung, Kenthongan, Seruling, Gamelan.

5. Kecerdasan *kinestika* (kemampuan fisik baik motorik halus maupun motorik kasar) dapat dirangsang dengan APE tradisional Cuthikan, Gasingan, Kitiran dari Janur, Egrang Bathok, Lompat tali, Yoyo.
6. Kecerdasan *natural* (keindahan alam) dirangsang APE tradisional main kitiran saat angin kencang
7. Kecerdasan *interpersonal* (kemampuan untuk melakukan hubungan antar manusia/berkawan) dapat dirangsang dengan APE tradisional Mobil-mubilan dari serabut kelapa, *Gamparan, Bentik*.
8. Kecerdasan *intrapersonal* (kemampuan memahami diri sendiri) dapat dirangsang dengan permainan membuat kuluk dari daun angka<sup>32</sup>

#### d. Pentingnya Pemanfaatan APE Tradisional

Anak didik satuan PAUD adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun, yang memiliki potensi dan berkembang. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Osbon, White dan Blom bahwa pada anak usia dini (0 – 8 tahun) merupakan masa emas (*golden age*) dimana terjadi pertumbuhan dan perkembangan sel-sel otak dan berbagai aspek pada anak yang mencapai 80%.<sup>33</sup>

Oleh karena itu pada masa ini, perlu usaha untuk menstimulasi agar anak dapat berkembang secara optimal. Banyak upaya untuk menstimulasi tumbuh kembang anak, diantaranya adalah melalui pemanfaatan APE Tradisional.

---

<sup>32</sup> *Ibid.*, hal. 8

<sup>33</sup> -, *Model.*, hal. 14

Adapun alasan, mengapa alat permainan edukatif tradisional perlu dimanfaatkan dalam pembelajaran pada satuan PAUD, antara lain :

1. Dapat dijadikan sebagai substitusi APE guna merangsang tumbuh kembang anak, yang berkaitan dengan perkembangan kreativitas, yakni kognitif, sosial emosional, bahasa, kepribadian anak.
2. Dapat menjadi media guna menanamkan nilai-nilai budaya warisan nenek moyang yang telah punah, sehingga diharapkan akan terjadi transfer budaya kepada generasi penerus yang memiliki jati diri bangsanya.
3. Mudah dibuat oleh pendidik. Hal ini dikarenakan APE Tradisional memiliki bentuk yang simpel (sederhana).
4. Dapat dimanfaatkan /diterapkan pada saat pembelajaran dengan mudah dan praktis.<sup>34</sup>

## C. Konsep Kreativitas

### 1. Pengertian Kreativitas

Ada berbagai takrif atau definisi yang digunakan untuk mengetahui apa yang dimaksud dengan konsep kreativitas, sebab kreativitas masih merupakan tajuk yang menarik perhatian banyak pemikir.

Kreativitas merupakan proses, menurut Andrews dalam (Hasan Langgulung, ...) menyatakan bahwa kreativitas adalah proses yang dilalui

---

<sup>34</sup> *Ibid*,

seseorang dalam pengalaman-pengalamannya yang membawa kepada perbaikan dan pertumbuhan dirinya.<sup>35</sup>

Spearman dalam (Hasan Langgulung, ....) menafsirkan kreativitas sebagai proses intelektual yang bergantung pada kemampuan yang disebut dengan kecerdasan. Para pakar menguatkan peranan utama yang dijalankan oleh kecerdasan pada proses kreativitas. Para pakar tersebut seperti Burt, Thorndike dan March, mereka mengemukakan bahwa ujian-ujian yang digunakan untuk mengukur apa yang dinamakan kreativitas dapat digunakan bersama dengan ujian kecerdasan sebagai suatu *batteri* yang sesuai untuk mengukur kecerdasan.<sup>36</sup>

Menurut Anderson (dalam Hasan Langgulung, ...) mengemukakan kreativitas mengandung dua makna, makna yang pertama berkaitan dengan karya yang dapat kita sentuh dan dapat kita hadapkan kepada kajian dan mungkin kita nikmati. Karya tersebut berupa sebuah lukisan, sebuah karangan, atau ciptaan ilmiah, dan seterusnya. Makna yang kedua kreativitas dalam hubungan-hubungan sosial adalah menghendaki kecerdasan, pengamatan yang sehat, kepekaan dan penghormatan terhadap seseorang, dan keberanian menyatakan pikiran dan kesediaan membela kepercayaan.<sup>37</sup>

Kreativitas mengarah ke penciptaan sesuatu yang baru, berbeda dan karenanya unik bagi orang itu, baik itu berbentuk lisan atau tulisan, maupun konkrit atau abstrak. Kreativitas merupakan bentuk imajinasi yang dikendalikan

---

<sup>35</sup> Hasan Langgulung, *Kreativitas dan pendidikan Islam Analisis Psikologi dan Falsafah*, (Jakarta : Pustaka Al-Husna, 1991), hal. 171

<sup>36</sup> *Ibid*, hal. 178-179

<sup>37</sup> *Ibid*, hal. 173

yang menjurus ke arah beberapa bentuk prestasi, misalnya melukis, membangun dengan balok, atau melamun.

Menurut Dedi Supriyadi, kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Adapun menurut Semiawan dalam Dedi Supriyadi bahwa kreativitas merupakan kemampuan memberikan gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah.<sup>38</sup>

Pengertian yang populer yang diungkapkan oleh Satiadarma dan Waruwu yang mendefinisikan kreativitas dalam empat dimensi yang dikenal sebagai *Four P's of Creativity*, dimensi *Person*, *Process*, *Press*, dan *Product*. Kreativitas dari segi pribadi (*person*) menunjuk pada potensi daya kreatif yang ada pada setiap pribadi. Kreativitas sebagai “proses” (*process*) dapat dirumuskan sebagai bentuk pemikiran dimana individu berusaha menemukan hubungan-hubungan yang baru, mendapatkan jawaban, metode atau cara-cara baru dalam menghadapi suatu masalah. Kreativitas sebagai pendorong (*press*) yang datang dari diri sendiri (*internal*) berupa hasrat dan motivasi yang kuat berkreasi. Kreativitas dari segi “Hasil” (*Product*) yaitu segala sesuatu yang diciptakan oleh seseorang sebagai hasil keunikan pribadinya dalam interaksi dengan lingkungannya.<sup>39</sup>

Dari beberapa pengertian kreativitas tersebut dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan suatu hal

---

<sup>38</sup> Dedi Supriyadi, *Kreativitas, Kebudayaan, dan Perkembangan IPTEK*, (Bandung: Alfabeta, 2001), hal. 11

<sup>39</sup> Setiadarma dan Waruwu, *Mendidik Kecerdasan*, (Jakarta: Pustaka Populer Obor, 2003), hal. 107 - 108

yang baru, berupa gagasan, sikap dan karya. Semua itu dapat diperoleh melalui ciri-ciri yang diperlihatkan seorang anak ketika mampu menghasilkan sesuatu karya kreatif.

## 2. Ciri-ciri Kreativitas

Seperti telah dipaparkan diatas bahwa kreativitas didefinisikan sangat umum dan tergantung siapa yang mendefinisikan sehingga kadang-kadang disalahartikan pengertiannya. Untuk lebih memahami definisi kreativitas dapat diperhatikan ciri-cirinya.

Menurut Dedi Supriyadi, ciri-ciri kreatif dapat dibedakan dalam kognitif dan non-kognitif. Kedalam ciri kognitif termasuk empat ciri berpikir, yaitu orsinalitas, fleksibilita, kelancaran dan elaborasi. Kedalam ciri non-kognitif termasuk motivasi, sikap, dan kepribadian kreatif. Ciri-ciri non-kognitif sama pentingnya dengan ciri-ciri kognitif, karena tanpa ditunjang oleh kepribadian yang sesuai, kreativitas seseorang tidak dapat berkembang secara maksimal. Misalnya menurut tes berpikir kreatif, seseorang memiliki kemampuan berpikir orsinal, luwes dan lancar. Namun ia pemalas dan mudah menyerah, maka kemampuan tersebut tidak akan berkembang.<sup>40</sup>

Sedangkan Piets (dalam Dedi Supriyadi, ....) mengemukakan :

“Orang-orang kreatif cenderung memiliki rasa ingin tahu yang besar, persisten, tidak puas pada apa yang ada, percaya diri, otonom, bebas dalam pertimbangan, menerima diri, senang humor, intuitif dalam berpikir, tertarik kepada hal-hal kompleks, sensitif terhadap rangsangan, dan toleran terhadap situasi yang tidak pasti”.<sup>41</sup>

<sup>40</sup> Dedi Supriyadi, *Kreativitas.*, hal. 59

<sup>41</sup> *Ibid.*, hal. 60

Adapun karekteristik pemikiran kreatif menurut Guilford berkaitan erat dengan lima ciri yang menjadi sifat kemampuan berpikir, sebagaimana dikutip oleh Setiadarma dan Waruwu mengemukakan :

Pertama, kelancaran berpikir (*Fluency of thinking*), yaitu kemampuan memproduksi gagasan. Kedua, keluwesan (*flexibility*), yaitu kemampuan untuk mengajukan berbagai pendekatan atau jalan pemecahan masalah. Ketiga, Keaslian (*originality*), yaitu kemampuan untuk melahirkan gagasan-gagasan asli sebagai hasil pemikiran sendiri. Keempat, Penguraian (*elaboration*), yaitu kemampuan untuk menguraikan secara terperinci. Kelima, perumusan kembali (*redefinition*), yaitu kemampuan untuk mengkaji suatu persoalan melalui cara dan perspektif yang berbeda dengan apa yang sudah lazim.<sup>42</sup>

Setiadarma dan Waruwu menjelaskan ciri-ciri afektif orang kreatif, menurutnya ciri-cirinya terdiri atas :

- a. Rasa ingin tahu yang mendorong individu lebih banyak mengajukan pertanyaan, selalu memperhatikan orang, obyek dan situasi serta membuatnya lebih peka dalam pengamatan dan ingin mengetahui dan meneliti.
- b. Memiliki imajinasi yang hidup, yakni kemampuan memperagakan atau membayangkan hal-hal yang belum pernah terjadi.
- c. Merasa tertantang oleh kemajuan yang mendorongnya untuk mengatasi masalah-masalah yang sulit.
- d. Sifat berani mengambil resiko, yang membuat orang kreatif tidak takut gagal atau mendapat kritik.
- e. Sifat menghargai bakat-bakatnya sendiri yang sedang berkembang.<sup>43</sup>

Adapun yang menjadi ciri-ciri kreativitas menurut Utami Munandar adalah :

- a. Dorongan ingin tahu besar
- b. Sering mengajukan pertanyaan yang baik
- c. Memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah
- d. Bebas dalam menyatakan pendapat
- e. Mempunyai rasa keindahan
- f. Menonjol dalam salah satu bidang seni

<sup>42</sup> Setiadarma dan Waruwu, *Mendidik*, hal. 108-109

<sup>43</sup> *Ibid.*, hal. 110

- g. Mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, tidak mudah terpengaruh orang lain
- h. Rasa humor tinggi
- i. Daya imajinasi kuat
- j. Keaslian (orisinal) tinggi (tanpa dalam ungkapan, gagasan, karangan, dan sebagainya, dalam pemecahan masalah menggunakan cara-cara orisinal, yang jarang diperlihatkan anak-anak lain).
- k. Dapat bekerja sendiri
- l. Senang mencoba hal-hal baru
- m. Kemampuan mengembangkan atau merinci suatu gagasan (kemampuan elaborasi)<sup>44</sup>

### 3. Wujud Kreativitas

Wujud atau bentuk kreativitas anak usia dini menurut penjelasan Ihat

Hatimah adalah sebagai berikut :

a. Gagasan, meliputi :

1) Berpikir luwes, yaitu:

a) Mampu mengungkapkan pengertian lain yang mempunyai sifat sama

b) Mampu memberikan jawaban yang tidak kaku

c) Mampu berinisiatif

2) Berpikir Orisinal, yaitu

a) Mampu mengungkapkan jawaban yang baru

b) Mampu mengimajinasi bermacam fungsi benda

3) Berpikir terperinci, yaitu :

a) Mampu mengembangkade yang bervariasi

b) Mampu mengerjakan sesuatu dengan tekun

c) Mampu menyelesaikan tugas dengan teliti dan terperinci

---

<sup>44</sup> Utami Munandar, *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah, (Petunjuk Bagi Guru dan Orang Tua)*, (Jakarta: PT. Gauda Widia Sarana Indonesia, 1992), hal. 34

d) Mampu mengembangkan karya yang imajinatif

4) Berpikir menghubungkan, yaitu :

a) Kemampuan mengingat masa lalu

b) Kemampuan menghubungkan masa lampau dan masa kini

b. Sikap, meliputi

1) Rasa ingintahu, yaitu :

a) Senang menanyakan sesuatu

b) Terbuka terhadap situasi asing

c) Senang mencoba hal-hal baru

2) Kesiediaan untuk menjawab, yaitu :

a) Tertarik untuk menjawab setiap pertanyaan

b) Tertarik memecahkan baru

3) Keterbukaan, yaitu;

a) Senang berargumentasi

b) Senang terhadap pengalaman orang lain

4) Berani mengambil resiko, yaitu :

a) Tidak ragu mencoba hal baru

b) Selalu berusaha untuk berhasil

c) Berani mempertahankan gagasan

5) Percaya diri, yaitu

a) Berani melontarkan berbagai gagasan

b) Tidak mudah dipengaruhi orang lain

c) Memiliki kebebasan berekspresi

6) Karya, meliputi

a) Permainan, yaitu

(1) Berani memodifikasi berbagai permainan

(2) Mampu menyusun berbagai untuk permainan

b) Karangan, yaitu :

(1) Mampu menyusun karangan, tulisan atau cerita

(2) Mampu menggambar baru atau memodifikasi<sup>45</sup>

4. Pengembangan Kreativitas

Dunia anak adalah dunia bermain. Waktu yang teredia di dalam kehidupannya waktu itu hampir dihabiskan dengan kegiatan bermain, begitu juga dengan kreativitas yang berkembang pada saat bermain.

Studi-studi kreativitas menunjukkan bahwa perkembangan kreativitas merupakan pola yang dapat diramalkan. Ini tampak pada awal kehidupan pertama-tama dapat dilihat dalam permainan anak, lalu secara bertahap menyebar ke berbagai sendi kehidupan lainnya, seperti pekerjaan sekolah, kegiatan rekreasi dan lain sebagainya.<sup>46</sup>

Perkembangan kreativitas seorang anak sangat dipengaruhi oleh sikap orang tua terhadap ekspresi kreativitas anak, orang tua yang memperkenalkan bayi ke dunia benda mati atau tidak menunjukkan mereka apa saja kesenangan yang dapat diperoleh dengan meletakkan sejumlah sendok dalam panci, melihat gambar buku, atau mengikuti irama musik. Apabila orang tua mengajar

<sup>45</sup> Ihat Hatimah, *Kegiatan Bimbingan Keluarga untuk Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini pada Keluarga Ibu Bekerja*, (Bandung: PPS UPI Bandung, 2002), hal. 86-87

<sup>46</sup> Setiadarma dan Waruwu, *Mendidik*, hal. 113

mereka dengan hal positif ini, mereka bukan saja akan menimbulkan perasaan bahwa hal-hal tersebut dapat dinikmati namun juga akan mampu melakukannya sendiri, dengan begitu jika orang tua mempunyai sikap yang berlawanan, mereka akan mengajarkan bahwa benda-benda itu harus dihindari karena bermain dengannya dapat menimbulkan bahaya atau kemarahan orang tua.

Arastech (dalam Setiadarma dan Waruwu, ...) melaporkan bahwa perkembangan kreativitas mungkin terhambat pada beberapa periode kritis selama kanak-kanak dan remaja :

- a. Pada usia 5-6 tahun, sebelum anak-anak siap memasuki sekolah, mereka belajar harus menerima perintah dan menyesuaikan diri dengan peraturan dan perintah orang dewasa di rumah dan di sekolah. Pada periode ini, semakin keras kekuasaan orang dewasa semakin membuat kreativitas anak tersebut membeku dan tidak berkembang.
- b. Pada periode usia 8-10 tahun, Keinginan untuk diterima sebagai anggota kelompok” mencapai puncaknya. Kebanyakan anak merasa bahwa untuk dapat diterima, mereka harus dapat menyesuaikan diri dengan pola yang telah ditentukan dan setiap penyimpangan membahayakan proses penerimaan
- c. Pada periode usia 13 – 15 tahun, ada upaya untuk memperoleh persetujuan teman sebaya, terutama dari anggota jenis kelamin yang berlawanan. Pada usia ini remaja menyesuaikan dirinya dengan harapan untuk mendapatkan persetujuan dan penerimaan.

d. Pada periode usia 17-19 tahun, upaya anak untuk memperoleh persetujuan dan penerimaan dan juga latihan untuk pekerjaan yang dipilih mungkin akan mengekang kreativitas. Apabila pekerjaan menuntut konformitas dengan pola setandar serta keharusan mengikuti perintah dan peraturan tertentu, sebagai halnya dengan kebanyakan pekerjaan rutin, hal itu akan membekukan kreativitas.<sup>47</sup>

Singkatnya, beberapa anak dipengaruhi oleh faktor lingkungan yang menyebabkan kebekuan kreativitas mereka pada periode-periode kritis usia mereka, sedangkan anak lain pada usia itu tidak mengalaminya. Misalnya, anak pada taman kanak-kanak mungkin menunjukkan kreativitas yang lebih besar pada masa itu dari pada anak lainnya. Ini sebagian karena lingkungan taman kanak-kanak memperkenalkan kreativitas dan tidak begitu terstruktur dan evaluatif ketimbang lingkungan rumah atau tetangga.

Sedangkan menurut Supriadi ada empat periode perkembangan kreativitas yaitu periode *formatif*, *embrionik*, *produktif* dan *nonproduktif*. Akan tetapi menurutnya ada dua periode yang sangat kritis dalam perkembangan kreativitas di bidang ilmu, yaitu *periode formatif* dan *periode embrionik*.<sup>48</sup> Periode formatif menunjukkan pada saat ketika individu kreatif mulai mengembangkan wawasan berpikirnya, memperkaya khasanah pengalamannya, dan melatih kepekaan persepsinya terhadap tantangan yang datang dari lingkungan. Periode ini bukan merupakan suatu peristiwa yang berdiri sendiri dan terjadi sesaat, melainkan merupakan suatu proses yang

---

<sup>47</sup> *Ibid.*, hal. 114-115

<sup>48</sup> Dedi Spriyadi, *Kreativitas.*, hal. 127

berlangsung sudah sejak individu melewati masa kanak-kanaknya dalam lingkungan keluarga, menempuh masa pendidikannya, dan melibatkan diri dalam kegiatan-kegiatan

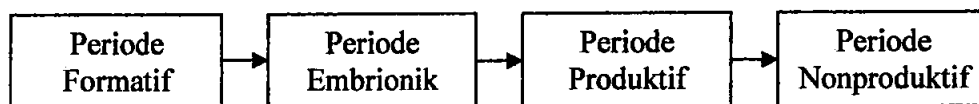
Dalam tahapan perkembangan kreativitas, periode formatif kemudian disusul periode produktif ketika karya-karya kreatif seorang mulai lahir dalam wujudnya yang kongkret. Karya-karya kreatif yang ditampilkan kemudian tidak lepas dari apa yang telah ia lakukan sebelumnya dalam bidang ilmu yang ditekuninya. Jadi, periode produktif dapat dicapai berkat keterlibatan individu secara intensif dengan kegiatan-kegiatan kreatif jauh sejak masa kanak-kanak, yang didukung oleh lingkungannya.

Antara periode formatif dan produktif kreativitas, ada suatu periode lain, yang disebut periode embrionik, yaitu pada saat karya-karya kreatif keilmuanmu mulai dihasilkan tetapi masih belum menemukan formatnya yang utuh dan matang. Misalnya, karya-karya kreatif yang ditampilkan oleh para peneliti muda, yaitu para finalis dan pemenang lomba karya ilmiah remaja dan lomba penelitian ilmiah remaja. Karya-karya mereka merupakan embrio dari karya-karya kreatif yang diramalkan akan lahir. Kemudian, yaitu periode produktif, manakala modal tersebut terus dipupuk dan dikembangkan dalam lingkungan yang menunjang. Periode produktif kemudian akan sampai pada titik jenuh. Produktivitas individu dalam menghasilkan karya kreatif akan menurun seiring dengan usianya, setelah melalui masa plateau yang cukup lama.<sup>49</sup> Dari pandangan Supriyadi berkaitan dengan empat periode

---

<sup>49</sup> *Ibid*, 129

perkembangan kreativitas keilmuan tersebut dapat dilukiskan dalam gambar sebagai berikut :



**Gambar 2.1**

### **Empat periode Perkembangan Kreativitas Keilmuan**

Dengan demikian seseorang yang telah mampu menunjukkan prestasi kreatifnya akan mencapai masa produktif manakala mereka mempunyai peluang yang baik untuk mengembangkan diri lebih jauh, yang disertai keterlibatan yang terus menerus dalam kegiatan-kegiatan kreatif dibidang ilmu. Peluang tersebut ditawarkan oleh lingkungan, baik lingkungan pendidikan dalam keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Berbagai rangsangan dan peluang yang diberikan oleh lingkungan akan semakin berarti apabila mendapatkan respon dari individu kreatif dengan karakteristik-karakteristik kepribadian yang menunjang, yaitu rasa ingin tahu yang besar, kesenangan akan hal-hal yang kompleks, kaya akan imajinasi, berani mengambil resiko, perseptif, mandiri dalam berpikir dan bersikap kritis.

#### **D. Keterkaitan Pemanfaatan APE Tradisional dengan Kreativitas**

Kreativitas tidak hanya berawal dari faktor gen/keturunan, IQ, tetapi dapat dimulai pengembangannya melalui proses pembelajaran, khususnya pada anak usia dini.<sup>50</sup>

Pada usia dini anak sedang mengalami masa perkembangan baik fisik maupun psikis, sehigga anak mudah terpengaruh oleh lingkungan dan peka untuk

<sup>50</sup> Direktorat PAUD., *Acuan.*, hal. 20

menerima rangsangan dan mengembangkan imajinasi serta kreativitasnya. Dapat dikatakan masa ini merupakan masa peka terhadap sejumlah aspek perkembangan yang ditandai dengan berbagai bentuk kreativitas dalam bermain, yang muncul dari daya imajinasi anak.

Masa usia dini merupakan masa yang penting bagi keberlangsungan perkembangan kreativitas pada diri anak dimasa datang, maka proses pendidikan, pembimbingan dan pengasuhan sangat diperlukan untuk membantu anak dalam mencapai keberhasilan pengembangan kreativitasnya.

Semua anak didik di antaranya, peserta didik suatu kelompok bermain memiliki potensi untuk belajar kreatif, oleh karena itu, kemampuan berpikir dan sikap kreatif pada kelompok bermain dapat ditingkatkan melalui kegiatan belajar sambil bermain dengan memanfaatkan alat permainan edukatif<sup>51</sup>

Melalui bermain anak dapat mengembangkan kreativitasnya. Melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kepuasan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai dan sikap hidup. Hampir semua kegiatan bermain anak menggunakan alat permainan. Menurut Muslichatoen bahwa alat permainan edukatif tradisional mempunyai peran sangat penting bagi perkembangan anak, tidak hanya perkembangan kreativitas dan sosial, tetapi juga perkembangan bahasa, disiplin, perkembangan moral dan perkembangan moral anak.<sup>52</sup>

---

<sup>51</sup> Rachmawati dan Kurniati, *Strategi Pengembangan "Kreativitas" Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*, (Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional, 2003), hal. 26

<sup>52</sup> Muslichatoen, *Metode Pengajaran dan Taman Kanak-kanak*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2004), hal. 34

Alat permainan edukatif tradisional sifatnya yang tidak instan, menjadikan anak terstimulasi atau terangsang kreativitasnya. Mereka terlatih memodifikasi atau membuat mainan sendiri sebelum bermain dengan alat permainan tersebut sesuai dengan imajinasi mereka.

Kreativitas anak dapat dikembangkan melalui percobaan serta pengalaman yang ia peroleh selama bermain. Ia akan merasa bahwa kalau ia bisa menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda dari yang lain, akan memberikan perasaan puas.

Singkatnya bahwa keterkaitan pemanfaatan APE tradisional dengan kreativitas anak adalah pelatihan anak melalui berbagai permainan tradisional dan pelibatan anak dalam proses pembuatan APE tradisional itu sendiri. Hal ini akan membuat anak merasa puas dan bangga karena mampu menciptakan sesuatu. Perasaan mampu dan produktif dapat mendorong kreativitas anak selanjutnya.



UNIVERSITAS  
ISLAM  
INDONESIA

## **BAB III**

### **PROFIL KELOMPOK BERMAIN BINA BUAH HATI YOGYAKARTA**

Kelompok Bermain Bina Buah Hati Yogyakarta merupakan salah satu program layanan pendidikan anak usia dini yang diselenggarakan oleh Balai Pengembangan Kegiatan Belajar (BPKB) Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY). Program layanan pendidikan anak usia dini tersebut merupakan salah satu labsite Balai Pengembangan Kegiatan Belajar DIY. Adapun bagi masyarakat terutama di lingkungan BPKB dan sekitarnya, keberadaan Kelompok Bermain Bina Buah Hati Yogyakarta berfungsi untuk memberikan layanan pendidikan yang murah dan berkualitas yang mengedepankan potensi lokal. Sasaran layanan program pendidikan tersebut untuk golongan masyarakat menengah kebawah, meski tidak menutup kemungkinan untuk golongan masyarakat ekonomi yang sudah mapan. Adapun gambaran umum profil pendidikan anak usia dini yang diselenggarakan oleh BPKB DIY secara lengkap penulis uraikan sebagai berikut

#### **A. Sejarah Singkat**

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Gerakan penyelenggaraan pendidikan anak usia dini merupakan bentuk kesadaran bahwa PAUD sangat penting untuk diperhatikan dan dilaksanakan untuk mempermudah dan memperluas akses masyarakat memperoleh

layanan pendidikan anak sedini mungkin maupun untuk meningkatkan kualitas layanan satuan-satuan yang sudah ada.

Balai Pengembangan Kegiatan Belajar (BPKB) Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) sebagai Unit Pelaksana Teknis Dinas Pendidikan mulai tahun 2002 telah berkiprah dalam peningkatan dan pengembangan pendidikan anak usia dini. Pada tahun tersebut BPKB Daerah Istimewa Yogyakarta telah memulai menyelenggarakan pendidikan dan latihan bagi pendidik maupun pengelola pendidikan anak usia dini se-propinsi DIY, dan terus berlanjut sampai saat ini dalam rangka ikut serta meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini.

Sebagai upaya mendukung kiprah tersebut maka BPKB DIY mulai memandang perlu memiliki satuan PAUD yang dimaksudkan berfungsi sebagai *labsite*, sehingga pada tanggal 19 Desember 2002 resmi membuka layanan kelompok bermain “Bina Buah Hati” yang berlokasi di kampus BPKB DIY. Selanjutnya pada tahun 2004 membuka layanan program Taman Penitipan Anak dan pada tahun 2005 memperluas layanan dengan program Satuan PAUD Sejenis.<sup>51</sup>

PAUD Bina Buah Hati sebagai *labsite* melaksanakan fungsi : **Pertama**, Memberikan layanan anak usia dini terutama bagi sasaran dilingkungan Balai Pengembangan Kegiatan Belajar, dan ternyata sejak awal didirikan mendapat sambutan yang luar biasa oleh masyarakat tidak saja di lingkungan yang dekat dengan lokasi BPKB DIY yang berlokasi di Sorowajan Banguntapan Bantul, tetapi juga menarik minat masyarakat di wilayah lain yang lebih luas. Sejak awal berdiri

---

<sup>51</sup> Wawancara dengan Ibu Dra. Siti Donatirin, M.Pd, pada tanggal 11 Juli 2011

komitmen PAUD Bina Buah Hati adalah menyelenggarakan pendidikan murah berkualitas dengan segmen sasaran untuk memberikan akses masyarakat golongan menengah ke bawah, meski tidak menutup untuk golongan masyarakat ekonomi yang telah mapan.

**Kedua**, PAUD Bina Buah Hati menjadi media bagi pengembangan kualitas pendidikan anak usia dini baik berkaitan dengan pengembangan ketenagaan maupun program layanan. Bukti konkrit fungsi kedua ini adalah PAUD Bina Buah Hati sering mendapatkan kepercayaan sebagai tempat magang maupun studi bagi pendidik PAUD tidak saja berasal dari DIY tetapi juga propinsi lain, penelitian mahasiswa perguruan tinggi, maupun bagi BPKB sendiri dalam rangka pengembangan model yang berkaitan dengan pendidikan anak usia dini.<sup>52</sup>

## B. Visi dan Misi

### 1. Visi

PAUD Bina Buah Hati sebagai pusat layanan, informasi, dan pengembangan pendidikan anak usia dini yang berkualitas.

### 2. Misi

- a. Memberikan layanan kebutuhan dasar dan pendidikan anak usia dini secara holistik agar anak menjadi sehat, cerdas, ceria dan berakhlak mulia,
- b. Memberikan informasi yang dibutuhkan masyarakat tentang pendidikan anak usia dini,
- c. Fasilitasi bagi pengembangan ketenagaan pendidikan anak usia dini,

---

<sup>52</sup> Wawancara dengan Ibu Dra. Siti Donatirin, M.Pd, pada tanggal 11 Juli 2011

- d. Fasilitasi bagi pengembangan kualitas layanan pendidikan anak usia dini.<sup>53</sup>

### **C. Tujuan Program**

1. Meningkatkan kualitas PAUD Bina Buah Hati sebagai labsite BPKP DIY agar benar-benar berfungsi sebagai sebuah labsite pendidikan anak usia dini.
2. Membantu orang tua untuk membimbing, mengasuh dan mendampingi kegiatan anak-anak selama berada di lingkungan taman bermainnya untuk menstimulasi semua potensi kecerdasan anak yang dimiliki melalui kegiatan pembelajaran Sentra yang diintegrasikan dengan potensi lokal.<sup>54</sup>

### **D. Warga Belajar**

Warga belajar pada Kelompok Bermain Bina Buah Hati berasal dari daerah sekitar lingkungan Balai Pengembangan Kegiatan Belajar BPKB DIY. Adapun jumlah warga belajar Kelompok Bermain (KB) sebanyak 40 orang, yang terbagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok A sebanyak 23 dan kelompok B sebanyak 17 orang.

### **E. Pengembangan Kurikulum, Metode Pendekatan Pembelajaran**

Kurikulum yang dipergunakan pada PAUD Bina Buah Hati adalah acuan yang diterbitkan Direktorat PAUD dengan pengembangan lebih lanjut oleh pendidik dan pendamping sesuai dengan kondisi dan potensi lokal di PAUD Bina Buah Hati. Kurikulum ini disusun untuk meletakkan dasar kearah perkembangan sikap, budi pekerti, etika, sopan santun, rasa tanggung jawab, pengetahuan,

---

<sup>53</sup> Dokumen Laporan Penyelenggaraan Kelompok Bermain Bina Buah Hati Yogyakarta Labsite BPKB DIY tahun 2011, hal. 3

<sup>54</sup> Wawancara dengan Ibu Dra. Siti Donatirin, M.Pd, pada tanggal 11 Juli 2011

ketrampilan, kreativitas, daya cipta yang diperlukan anak, dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya serta pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya sekaligus untuk mempersiapkan anak memasuki pendidikan selanjutnya.

Pendekatan pembelajaran yang digunakan dengan pendekatan BCCT (*Beyond Centers and circle Time*) yang diintegrasikan dengan muatan lokal dimana anak belajar dalam sentra-sentra bermain dengan menggunakan media atau APE yang sangat sederhana dari bahan-bahan sederhana, bahan alam maupun bahan limbah, mengenalkan kembali APE Tradisional serta menggunakan berbagai macam dolanan anak yang dulu pernah dimanfaatkan oleh para orang tua dalam membangun konsep maupun ketrampilan yang bermakna bagi anak.<sup>55</sup>

Adapun untuk melatih kemandirian anak, etika maupun budi pekerti diberikan secara langsung dengan contoh-contoh perilaku sehari-hari yang juga diberikan penguatan langsung maupun tidak langsung baik oleh pendidik maupun bekerjasama dengan orang tua.

## **F. Strategi Pembelajaran**

Berkaitan dengan strategi pembelajaran, Kelompok Bermain Bina Buah Hati Yogyakarta menggunakan tiga jenis strategi pembelajaran, yaitu :<sup>56</sup>

### **1. Strategi Pembelajaran Inkuri**

Strategi pembelajaran inkuri adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan.

Proses berpikir dilakukan dengan tanya jawab antara guru dan siswa

<sup>55</sup> Wawancara dengan Ibu Dra. Siti Donatirin, M.Pd, pada tanggal 11 Juli 2011

<sup>56</sup> Wawancara dengan ibu Yatinah pada tanggal 11 Juli 2011

Tujuan dari strategi pembelajaran inkuri adalah menolong siswa/anak untuk dapat mengembangkan kreativitas dan keterampilan berpikir dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan dan mendapatkan jawaban atas dasar ingin tahu siswa/anak

## **2. Strategi Pembelajaran Kontekstual**

Strategi pembelajaran kontekstual adalah strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa/anak secara penuh untuk menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkan dalam kehidupan mereka.

Melalui proses berpengalaman diharapkan perkembangan siswa/anak secara utuh, tidak hanya berkembang secara kognitif saja, tetapi juga aspek afektif dan juga psikomotorik.

## **3. Strategi Pembelajaran Afektif**

Afektif berhubungan dengan nilai (*value*), yang sulit diukur oleh karena menyangkut kesadaran sesorang yang tumbuh dari dalam. Sikap (afeksi) erupakan refleksi dari nilai yang dimiliki.

Pendidikan nilai pada dasarnya adalah proses penanaman nilai kepada peserta didik yang diharapkan siswa dapat berperilaku sesuai dengan pandangan yang dianggapnya baik/positif dan tidak bertentangan dengan norma-norma yang berlaku.

## G. Ketenagaan

Ketenagaan dalam lembaga program layanan pendidikan anak usia dini Bina Buah Hati Yogyakarta terbagi menjadi dua unsur, yaitu unsur pengelola dan unsur pendidik.

### 1. Pengelola Program

Pengelola program layanan PAUD Bina Buah Hati Yogyakarta adalah Balai Pengembangan Kegiatan Belajar (BPKB) Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY).

Adapun susunan personel pengelola PAUD Bina Buah Hati adalah sebagai berikut :

- |   |                       |                                       |
|---|-----------------------|---------------------------------------|
| a | Pembina               | : Kepala BPKB DIY                     |
| b | Koodinator Puslik     | : Drs. Mahmudin, MM                   |
| c | Koordinator Lay. PAUD | : Siti Donatirin, M.Pd                |
| d | Ketua Layanan KB      | : Drs. Bakti Riyanta                  |
| e | Ketua Layanan TPA     | : Siti Donatirin                      |
| f | Ketua Layanan SPS     | : Dra. Indrayati                      |
| g | Urusan Administrasi   | : Basri Hananta, M.Pd, Parjiyem, S.Pd |

### 2. Tenaga Pendidik

Pendidik merupakan figur yang menjadi Uswah Hasanah dan diteladani anak didiknya, maka dari itu pendidik harus tampil sebagai pembimbing bagi anak didik dalam mengembangkan kreativitas dan mendorong serta membantu tercapainya tujuan pendidikan dan pengajaran sehingga terdapat kesatuan langkah dan tindakan yang tepat guna dan berdaya guna.

Adapun tenaga pendidik pada program layanan PAUD Bina Buah Hati berjumlah 10 orang. Data selengkapnya sebagai berikut :<sup>57</sup>

No.	Nama	L/P	Pendidikan	TMT
1	Istini Ambarwati	P	SPG	2002
2	Yuli Ismoyowati	P	D2PGTK	2003
3	Nunin Sugiarti, S.Ag	P	S1	2004
4	Yatinah, Amd	P	D3	2005
5	Mugi Lestari, S.HI	P	S1	2005
6	Karni	P	D2	2005
7	Siti Rokhani, S.HI	P	S1	2005
8	Vivin Nurmakrifah	P	SLTA	2009
9	Fadhilah Khuswantin	P	SLTA	2009
10	Sany P, S.Pd	P	S1	2009

## H. Program Pembelajaran

### 1. Kegiatan Pembelajaran Harian

Kegiatan pembelajaran dilakukan setiap hari dengan jadwal sebagai berikut :<sup>58</sup>

- 07.00 – 08.15 Anak-anak datang, cek kondisi, main bebas
- 08.15 – 08.30 Main gerakan kasar, toilet training
- 08.30 – 10.30 Kegiatan bermain / belajar dalam sentra
- 10.30 – 11.30 Makan snack, bermain bebas
- 11.00 – 11.30 Kegiatan keagamaan, kegiatan ekstra kurikuler
- 11.30 – 12.00 Makan siang, persiapan tidur siang
- 12.00 – 14.00 Istirahat, tidur siang
- 14.00 – 15.00 Main bebas, baca buku, sesuai minat anak
- 15.00 – 15.00 Mandi
- 15.30 – 16.00 Snack, minum, bermain bebas, menunggu jemputan

### 2. Kegiatan Mingguan

- a Jalan-jalan mengenal lingkungan
- b Out bond dengan menggunakan lapangan di sekitar BPKB DIY

<sup>57</sup> Dokumen Laporan Penyelenggaraan Kelompok Bermain Bina Buah Hati Yogyakarta Labsite BPKB DIY tahun 2011, hal 7

<sup>58</sup> Wawancara dengan Ibu Dra. Siti Donatirin, M.Pd, pada tanggal 23 Juli 2011

- c Mengenalkan budaya lokal dengan memberikan kesempatan pada anak untuk belajar di alam terbuka dengan dolanan-dolanan anak dan bermain bebas dengan menggunakan APE tradisional
- d Kegiatan ekstra Dran Band setiap hari Selasa

### 3. Kegiatan Bulanan

- a Pemeriksaan kesehatan anak
- b Konsultasi pendidikan, psikologi dan kesehatan
- c Renang
- d Pertemuan rutin dengan orang tua membahas program lembaga dan perkembangan anak

### 4. Materi Pembelajaran

Materi pada kegiatan pembelajaran di PAUD Bina Buah Hati mencakup seluruh aspek perkembangan kecerdasan anak yang mengacu pada menu pembelajaran generik meliputi :

- a Pengembangan aspek nilai moral dan agama
- b Pengembangan aspek kognitif
- c Pengembangan aspek motorik
- d Pengembangan aspek sosial dan emosional
- e Pengembangan aspek bahasa
- f Pengembangan aspek seni
- g Pengembangan kemandirian, etika, budi pekerti
- h Materi Keagamaan
- i Belajar sholat

- j Hafalan doa sehari-hari
- k Baca surat-surat pendek
- l Pengenalan huruf Al-Qur'an<sup>59</sup>

## 5. Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan bermain sambil belajar dalam sentra-sentra bermain yang meliputi 7 sentra yaitu sentra main peran, sentra persiapan, sentra seni dan kreativitas, sentra balok, sentra imtaq, sentra APE Tradisional dan sentra bahan alam, berdiskusi mendongeng, bernyanyi, dilaksanakan di luar ruangan maupun di dalam ruangan yang berdasarkan pada menu pembelajaran anak usia dini yang telah disusun dalam kurikulum PAUD Bina Buah Hati Yogyakarta

Untuk materi etika, budi pekerti dan keagamaan dilakukan dengan contoh teladan, cerita/dongeng, praktek langsung, permainan yang dapat digunakan untuk membentuk manusia yang berbudi luhur dan mulia dengan menanamkan nilai, harkat dan martabat kemanusiaan, nilai moral dan watak

### I. Prasarana dan Sarana Pendukung

1. Gedung yang memadai untuk menyelenggarakan kegiatan layanan pendidikan anak usia dini.
2. Lapangan yang luas sebagai sarana belajar di luar ruangan.
3. Halaman/tempat bermain luar ruangan yang cukup luas dan aman.
4. Sarana kegiatan dan alat permainan edukatif tradisional yang mendukung kegiatan sentra-sentra pembelajaran

---

<sup>59</sup> Wawancara dengan Ibu Dra. Siti Donatirin, M.Pd, pada tanggal 23 Juli 2011

5. Sarana kegiatan dan alat permainan edukatif tradisional yang mendukung kegiatan anak untuk mengenal kembali permainan-permainan dan dolanan dari nenek moyang.<sup>60</sup>

## **J. Evaluasi**

Kegiatan evaluasi yang dilakukan di PAUD Bina Buah Hati mencakup dua kegiatan yaitu :

### **1. Evaluasi program pembelajaran**

Evaluasi program pembelajaran dilaksanakan untuk mengukur sejauh mana keberhasilan pelaksanaan kegiatan pembelajaran dapat tercapai. Evaluasi ini dilaksanakan dua minggu sekali bersamaan dengan membuat perencanaan kegiatan harian oleh semua pendidik yang didampingi oleh pengelola. Hasil evaluasi ini sangat bermanfaat untuk menyusun perencanaan kegiatan pembelajaran untuk minggu berikutnya.

### **2. Evaluasi Kemajuan Perkembangan Anak**

Evaluasi ini merupakan pencatatan kegiatan belajar anak yang dilakukan setiap kegiatan belajar anak. Tujuan dalam evaluasi ini adalah untuk memperoleh gambaran tentang kegiatan yang dilakukan anak sesuai dengan tahap perkembangannya, tumbuh kembang anak selama belajar serta memberikan data untuk melakukan evaluasi tentang sifat dan karakteristik perkembangan anak selama anak belajar di PAUD Bina Buah Hati.<sup>61</sup>

---

<sup>60</sup> Dokumen Laporan Penyelenggaraan Kelompok Bermain Bina Buah Hati Yogyakarta Labsite BPKB DIY tahun 2011, hal. 12

<sup>61</sup> Wawancara dengan Ibu Dra. Siti Donatirin, M.Pd, pada tanggal 23 Juli 2011

## BAB IV

### PELAKSANAAN PEMANFAATAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) TRADISIONAL UNTUK MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK DI KELOMPOK BERMAIN BINA BUAH HATI

#### A. Jenis-Jenis Alat Permainan Edukatif Tradisional pada Kelompok Bermain Bina Buah Hati

Dunia anak tidak dapat dilepaskan dari dunia bermain dan hampir semua kegiatan bermain anak menggunakan alat permainan, oleh karena itu, alat permainan tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan anak. Alat permainan edukatif merupakan salah satu komponen penting dalam menentukan keberhasilan program pendidikan anak usia dini.

Menurut Ibu Yatinah **Bahwa** Kelompok Bermain Bina Buah Hati Yogyakarta dalam setiap proses pembelajaran selalu mempergunakan alat permainan edukatif tradisonal, dia mengatakan :

“Disini dalam proses pembelajaran selalu menggunakan alat permainan edukatif tradional mas, dan anak-anak malah tertarik *tu*, sehingga harapan kami melalui alat permainan edukatif tradisional ini anak-anak termotivasi minat belajarnya, dan agar dapat terstimulasi perkembangan daya imajinasi dan intelektualnya, sehingga tujuan akhir kami dapat menciptakan anak yang cerdas, berwawasan, berbakat, kreatif dan mandiri *gitu*”.<sup>62</sup>

Ada berbagai macam alat permainan edukatif tradisional yang dimiliki dan dimanfaatkan oleh kelompok bermain Bina Buah Hati Yogyakarta untuk menstimulasi perkembangan kreativitas anak.

Adapun bahan untuk membuat alat permainan edukatif tradisional tersebut menurut Ibu Vivin Nurmakrifah “adalah dari bahan-bahan sederhana, bahan alam

---

<sup>62</sup> Wawancara dengan ibu Yatinah pada tanggal 11 Juli 2011

maupun bahan limbah”. Menurutnya juga bahwa “alat permainan edukatif tradisional ini terbagi atas dua jenis, yaitu alat permainan edukatif (APE) tradisional dalam (*indoor*) dan alat permainan edukatif (APE) tradisional luar (*out door*).”<sup>63</sup>

### 1. Alat Permainan Edukatif Tradisional Dalam (*indoor*)

Alat permainan edukatif tradisional dalam (*indoor*) yang terdapat pada Kelompok Bermain Bina Buah Hati adalah sebagai berikut.<sup>64</sup>

No	Nama	Jumlah	Ket
1	Dakon	15	
2	Gasingan bambu	18	
3	Gasingan Bluluk	19	
4	Yoyo	16	
5	Angklung	15	
6	Kentongan	10	
7	Gamelan	10	
8	Gatheng	8	
9	Balok-balok kayu dari limbah pertukangan	17	
10	Topeng	18	
11	Kuluk	-	Langsung
12	Jam dari janur	-	Langsung
13	Pecut dari janur	-	Langsung
14	Burung-burungan	-	Langsung
15	Seruling	10	
16	Kalung dari tangkai daun singkong	-	Langsung
17	Bas-basan	-	Langsung

### 2. Alat Permainan Edukatif Tradisional Luar (*out door*)

Alat permainan edukatif tradisional luar (*outdoor*) yang terdapat pada Kelompok Bermain Bina Buah Hati Yogyakarta adalah sebagai berikut.<sup>65</sup>

<sup>63</sup> Wawancara dengan ibu Vivin Nurmakrifah pada tanggal 11 Juli 2011

<sup>64</sup> Observasi di ruangan tempat penyimpanan alat permainan edukatif tradisional Kelompok Bermain Bina Buah Hati Yogyakarta pada tanggal 11 Juli 2011

No	Nama	Jumlah	Ket
1	Bakiak bathok kelapa	18	
2	Bakiak sandal	19	
3	Sondah mandah	15	
4	Egrang batok	18	
5	Lompat tali	10	
6	Delikan / petak umpet	-	Langsung
7	Kitiran dari janur	-	Langsung
8	Holahap	16	
9	Bola	15	
10	Mobil-mobilan dari sabut kelapa	13	
11	Layang-layang	12	
12	Benthik	-	Langsung
13	Gampanan	16	
14	Bowling	8	
15	Jaranan	14	
16	Ular tangga	5	

Berkaitan dengan manfaat Alat permainan edukatif tradisional untuk mengembangkan kreativitas anak, menurut Ibu Vivin Nurmakrifah banyak dan sangat bermanfaat, dia mengatakan :

“Alat permainan edukatif tradisional meskipun kelihatan sederhana manfaatnya banyak mas, untuk menstimulasi kreativitas anak. Berdasarkan pengalaman kami para guru dan beberapa literatur yang kami baca di antara manfaat alat permainan tersebut adalah :

1. Alat permainan Edukatif Tradisional Dakon, Gatheng, Bas-basan digunakan untuk merangsang kecerdasan Logika-matematika (kemampuan Menghitung).
2. Alat Permainan Edukatif Tradisional Kalung dari daun singkong, Khuluk dari daun nangka, Balok-balok dari limbah pertukangan dipergunakan untuk merangsang kecerdasan visual-spasial (kemampuan ruang)
3. Alat Permainan Edukatif Tradisional Angklung, Kenthongan, Seruling, Gamelan dipergunakan untuk merangsang kecerdasan musikal (kemampuan musik, irama)
4. Alat Permainan Edukatif Tradisional Cuthikan, Gasingan, Kitiran dari janur, Egrang Bathok, Lompat tali, Yoyo dipergunakan untuk

<sup>65</sup> Observasi di ruangan guru atau sumber belajar Kelompok Bermain Bina Buah Hati Yogyakarta pada tanggal 11 Juli 2011

- merangsang kecerdasan kinestetika (kemampuan fisik baik motorik kasar maupun motorik halus).
5. Alat Permainan Edukatif Tradisional Layang-layang, Petak umpet, Jaranan, Holahap dipergunakan untuk merangsang kecerdasan natural (keindahan Alam)
  6. Alat Permainan Edukatif Tradisional Mobil-mobilan dari serabut kelapa, Gamparan, Bentik untuk merangsang kecerdasan interpersonal (kemampuan untuk melakukan hubungan antar manusia/berkawan)
  7. Alat Permainan Edukatif Tradisional Khuluk dari daun nangka, membuat jam dari janur, burung-burungan dari janur untuk merangsang kecerdasan interpersonal (kemampuan untuk melakukan hubungan antar manusia/berkawan)”<sup>66</sup>

Alat permainan edukatif tradisional yang ada di kelompok bermain Bina Buah Hati menurut Ibu Nunin Sugiarti, S.Ag sudah cukup memadai, hal ini menurut dia “karena alat permainan edukatif tersebut dibuat dari bahan-bahan sederhana dan banyak tersedia di Daerah Propinsi DIY, maka jumlahnya dapat ditambah kapan saja tanpa membutuhkan dana yang banyak dan mahal. Apabila ada yang rusak atau usang dapat segera diganti dan diperbarui”.<sup>67</sup>

Adapun menurut ibu Yatinah untuk meningkatkan atau mengembangkan potensi kreatif anak di kelompok bermain dengan menggunakan alat permainan edukatif tradisional perlu strategi pembelajaran yang tepat dan guru yang kreatif, dia mengatakan :

“Untuk meningkatkan atau mengembangkan potensi kreatif anak di kelompok bermain dengan menggunakan alat permainan edukatif tradisional tersebut dalam proses pembelajaran, memang harus menggunakan strategi pembelajaran yang tepat mas, karena kreativitas guru juga mempengaruhi perkembangan kreativitas anak mas. Perlu diakui memang tidak semua guru kreatif dalam memanfaatkanya”.<sup>68</sup>

---

<sup>66</sup> Wawancara dengan ibu Vivin Nurmakrifah pada tanggal 11 Juli 2011

<sup>67</sup> Wawancara dengan ibu Nunin Sugiarti, S.Ag pada tanggal 11 Juli 2011

<sup>68</sup> Wawancara dengan Ibu Yatinah, Amd pada tanggal 11 Juli 2011

## **B. Proses Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Tradisional pada Kelompok Bermain Bina Buah hati**

Proses pemanfaatan alat permainan edukatif tradisional dalam kegiatan pembelajaran pada kelompok bermain Bina Buah Hati melalui tiga tahapan, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi.<sup>69</sup>

### **1. Tahap Persiapan**

Pada tahap persiapan ini terlebih dahulu sumber belajar membuat rancangan materi/tema yang akan disampaikan oleh sumber belajar yang telah disesuaikan dengan kurikulum pembelajaran anak dan kebutuhan berdasarkan usia masing-masing warga belajar. Setelah sumber belajar merancang materi dan mengetahui kebutuhan belajar, maka sumber belajar menetapkan alat permainan apa yang sesuai dengan materi/tema dan kebutuhan warga belajar dalam proses pembelajaran, juga melihat dari jadwal/ kegiatan yang telah direncanakan sebelumnya.

Setelah mengetahui dan menentukan alat permainan edukatif apa yang cocok untuk dipergunakan oleh warga belajar berdasarkan tingkat usianya masing-masing, kemudian sumber belajar menyiapkan alat permainan edukatif. Dalam hal pengadaan alat permainan, sumber belajar memanfaatkan bahan-bahan sederhana, bahan alam maupun bahan limbah, seperti dus sabun/ pasta gigi / obat-obatan / susu. Begitu juga dibuat dari bahan sayuran seperti wortel atau dari beras dan pasir atau dari bahan-bahan alam lainnya.<sup>70</sup>

<sup>69</sup> Wawancara dengan ibu Yatinah pada tanggal 11 Juli 2011

<sup>70</sup> Observasi di ruangan guru atau sumber belajar Kelompok Bermain Bina Buah Hati Yogyakarta pada tanggal 11 Juli 2011

## 2. Tahap Pelaksanaan

Sumber belajar mengkondisikan warga belajar agar proses pembelajaran dapat dilaksanakan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Kemudian sumber belajar menyiapkan alat permainan yang telah disesuaikan dengan tema dan kegiatan yang akan dilaksanakan. Dalam proses pembelajaran pemanfaatan alat permainan edukatif, sumber belajar harus dapat berkreaitivitas baik dalam penggunaan metode melalui bermain, mengemas pembelajaran dengan menampilkan alat permainan edukatif yang menarik dan dengan penyampaian yang tidak monoton. Karena dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini, peran sumber belajar sangat diperlukan, dan apabila sumber belajar dapat berkreaitivitas maka warga belajar akan meningkat kreativitasnya.

Setelah proses pembelajaran selesai, sumber belajar merapikan semua alat permainan yang telah digunakan dengan teliti dan hati-hati, kemudian alat permainan edukatif tersebut disimpan kembali di rak atau ruangan khusus tempat menyimpan alat permainan edukatif, hal ini dimaksudkan agar sumber belajar dan warga belajar tidak kesulitan dalam mencari alat permainan edukatif tersebut jika sewaktu-waktu membutuhkan. Dalam hal ini warga belajar selalu dilibatkan dalam merapikan alat permainan edukatif, dengan cara membantu membereskan mainan yang telah dipergunakan dan menyimpannya pada tempatnya semula, hal ini dimaksudkan agar melatih kedisiplinan warga belajar, dan juga agar warga belajar mengetahui dimana alat permainan

edukatif tersebut, sehingga warga belajar akan mudah menemukannya ketika akan menggunakan alat permainan edukatif tersebut.<sup>71</sup>

Dari berbagai alat permainan edukatif tradisional yang dimiliki Kelompok Bermain Bina Buah Hati Yogyakarta, menurut penuturan Ibu Vivin Nurmakrifah ada tujuh alat permainan edukatif tradisional yang sering dipergunakan dalam proses pembelajaran siswa/anak. Ibu Vivin menuturkan :

“Dalam proses pembelajaran ada sekitar tujuh alat permainan edukatif tradisional yang sering dipergunakan mas, hal ini dikarenakan alat permainan edukatif tersebut sesuai dengan tema-tema pembelajaran berdasarkan acuan kurikulum yang diterbitkan oleh Direktorat PAUD. Meskipun demikian alat permainan edukatif tradisional yang lain juga selalu dipergunakan, kiteka anak bermain bebas maupun pada saat-sat tertentu”<sup>72</sup>

Proses pelaksanaan ketujuh alat permainan edukatif tradisional dalam proses pembelajaran siswa/anak pada kelompok bermain Bina Buah Hati Yogyakarta dapat digambarkan sebaga berikut :<sup>73</sup>

**a. Pelaksanaan Pembelajaran dengan Alat Permainan Edukatif Kalung dari Tangkai Daun Singkong**



Gambar IV.1. Kalung dari tangkai daun singkong

<sup>71</sup> Observasi di dalam sentra bermain maupun di luar sentra bermain pada Kelompok Bermain Bina Buah Hati Yogyakarta pada Bulan Juli – Agustus 2011

<sup>72</sup> Wawancara dengan ibu Vivin Nurmakrifah pada tanggal 11 Juli 2011

<sup>73</sup> Observasi di dalam sentra bermain maupun di luar sentra bermain pada Kelompok Bermain Bina Buah Hati Yogyakarta pada Bulan Juli – Agustus 2011

Alat permainan edukatif ini dibuat dari bahan tangkai daun singkong dan lidi untuk menghubungkan ujung yang satu dengan ujung yang lain. Alat permainan edukatif kalung ini berfungsi sebagai asesoris (perhiasan).

Pertama-tama sumber belajar mengajak warga belajar mempersiapkan alat permainan kalung dan gelang dengan mengajak warga belajar mengambil tangkai daun singkong, kemudian bersama-sama membuat kalung tersebut, dengan cara memotong daun singkong sampai tersisa sedikit ujungnya kira-kira 2 cm, dari pangkal dengan menyisakan kulit luarnya, kemudian ditarik dan diseset secara bergantian. Kemudian daunnya dipotong sebagai bandul/liontin.

Kemudian sumber belajar menjelaskan secara kreatif mengenai aturan main alat permainan edukatif ini. Menyuruh warga belajar mengenakan gelang dan kalung sebagai perhiasan. Kemudian sumber belajar mengajak warga belajar bermain peran.

Setelah selesai bermain sumber belajar memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada warga seputar permainan.

Aspek yang dikembangkan dengan menggunakan alat permainan edukatif ini adalah :

### 1) Pengembangan Fisik

- a) Melatih motorik halus, melatih otot-otot dalam membuat kalung
- b) Melatih motorik kasar dengan bergaya seperti model.

**2) Pengembangan Kognitif**

- a) Melatih dan mengingat kembali gelang dan kalung sebagai asesoris
- b) Mengembangkan pemahaman konsep diri melalui peran jenis kelamin melalui pengamatannya

**3) Pengembangan Sosial dan Emosional**

- a) Memerlukan bimbingan positif seperti modeling
- b) Memahami aktivitas yang lebih dapat diterima dan memahami batasa-batasan yang jelas
- c) Mengembangkan rasa percaya diri

**4) Pengembangan Seni**

Mengembangkan kreativitas warga belajar dengan membuat bentuk-bentuk lain.

**b. Pelaksanaan Pembelajaran dengan Alat Permainan Edukatif Kuluk / Mahkota dari Daun Nangka**



Gambar IV.2. Kuluk/mahkota dari daun Nangka

Alat permainan edukatif ini dibuat dari bahan daun nangka yang masih segar dan lidi untuk menghubungkan daun yang satu dengan yang lainnya. Alat permainan edukatif berfungsi sebagai asesoris (perhiasan)

Pertama-tama sumber belajar mengajak warga belajar untuk mempersiapkan alat permainan kuluk/mahkota tersebut dengan mengajak warga belajar mengambil daun nangka dengan ukuran sama. Kemudian bersama-sama membuat alat permainan tersebut dengan cara melipat setiap daun kearah dalam, selanjutnya menyambungkan lipatan daun tadi satu sama lain dengan lidi.

Selanjutnya sumber belajar menjelaskan aturan main alat permainan edukatif tersebut. Menyuruh warga belajar mengenakan kuluk tersebut di kepala, kemudian mengajak warga belajar bermain peran sebagai ratu atau putri raja.

Setelah selesai bermain sumber belajar memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada warga seputar permainan.

Aspek yang dikembangkan dengan menggunakan alat permainan edukatif ini :

### 1) Pengembangan Fisik

- a) Melatih motorik halus, melatih otot-otot dalam membuat kuluk/mahkota
- b) Melatih motorik kasar, melatih gerakan-gerakan tubuh dalam menari

**2) Pengembangan Kognitif**

- a) Melatih dan mengingat kembali asesoris ratu/putri raja
- b) Mengembangkan pemahaman tentang konsep diri melalui peran jenis dalam kebudayaan kerajaan
- c) Melatih membedakan bentuk dan warna daun

**3) Pengembangan Sosial Emosional**

- a) Memahami aktivitas yang lebih diterima dan memahami batasan-batasan yang jelas antara ratu dan raja.
- b) Mengembangkan rasa percaya diri

**4) Pengembangan Bahasa**

- Berkomunikasi/berdialog dengan teman sebaya atau dengan orang dewasa

**5) Pengembangan Seni**

- a) Mengembangkan kreativitas anak dengan membuat bentuk-bentuk lain
- b) Mengembangkan kreativitas anak dalam memerankan sebagai ratu atau putri raja

**6) Pengembangan Kepribadian**

- a) Mengekspresikan perasaan estetika
- b) Mengembangkan motivasi, karena anak merasakan untuk ingin tahu dan berkeinginan membuat segala sesuatu.

**c. Pelaksanaan Pembelajaran dengan Alat Permainan Dakon**



Gambar IV. 3. Permainan Dakon

Dakon merupakan jenis permainan edukatif tradisional yang masih dimanfaatkan di seluruh propinsi DIY. Bahan untuk membuat alat permainan edukatif ini adalah :

- 1) Batu krikil atau dapat dari kecil buah sawo atau dapat juga biji asam sebagai isi.
- 2) kayu yang dibuat lobangan untuk sawah dan lumbung. Kalau tidak memakai kayu dapat dengan membuat bulatan-bulatan diatas lantai atau papan dengan kapur atau alat tulis lainnya sebagai sawah dan lumbung.

Pertama-tama sumber belajar mengajak warga belajar mempersiapkan alat permainan dakon dengan mengajak warga belajar mencari krikil untuk isi dan membuat bulatan-bulatan untuk sawah dan lumbung. Kemudian sumber belajar menjelaskan aturan main. Kemudian menyuruh warga belajar menempatkan biji dakon ke dalam lobang masing-masing dalam jumlah yang sama. Selanjutnya warga belajar mulai bermain dakon. Pada saat warga belajar bermain dakon sumber belajar memberi dukungan untuk meningkatkan kemampuan yang lebih tinggi dengan cara

berkomunikasi dengan warga belajar tentang permainan yang dilakukannya. Apabila sudah selesai bermain masing-masing warga belajar menghitung hasil akhir. Setelah selesai bermain semuanya, sumber belajar memperkuat kognisi warga belajar dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan dan meminta warga belajar mengingat serta menceritakan kembali pengalaman mereka saat bermain.

Aspek yang dikembangkan dengan menggunakan alat permainan edukatif tradisional ini adalah :

**1) Pengembangan Fisik**

Melatih motorik halus, melatih otot-otot tangan dalam menjalankan biji dakon.

**2) Pengembangan Kognitif**

- a. Melatih anak menghitung jumlah biji dakon yang diperoleh saat main.
- b. Melatih membedakan bentuk bulatan untuk sawah maupun lumbung serta beda bentuk krikil atau biji-biji yang digunakan untuk isi.

**3) Pengembangan Sosial dan Emosional**

- a. Anak mau bermain secara bergantian, sabar menunggu giliran untuk bermain,
- b. Anak dapat bermain dengan jujur, sportif, hati-hati tidak grusa-grusu,
- c. Malatih menepati aturan main.

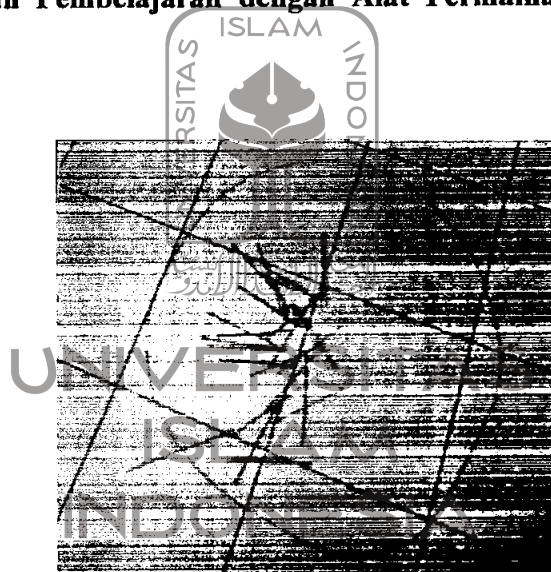
#### 4) Pengembangan Bahasa

Berkomunikasi/berdialog dengan teman sebaya atau dengan orang dewasa selama permainan.

#### 5) Pengembangan kepribadian

- a. Mengekspresikan perasaan senang dalam bermain
- b. Mengembangkan motivasi karena anak merasakan untuk ingin tahu, ingin memperoleh biji dakon yang banyak.

#### d. Pelaksanaan Pembelajaran dengan Alat Permainan Lurah-lurahan/ Cuthikan



Gambar IV.4. Permainan Cuthikan

Alat permainan ini berasal dari kata lurah, sehingga dalam permainan ada yang berfungsi sebagai lurah ada yang berfungsi sebagai pembantu/anak. Disebut “*Cuthikan*” karena dalam mengambilnya dengan cara di *cuthik*.

Permainan ini merupakan sarana untuk melatih agar anak menjadi sabar, hati-hati dan tenang dalam menghadapi sesuatu serta waspada, penuh

perhatian serius, dan tidak dengan bergurau. Adapun bahan yang digunakan alat permainan tersebut adalah :

- 1) Lidi yang tumpul ukuran 8 cm sebanyak 9 buah, ukuran 10 cm sebanyak 1 buah
- 2) Ruang/tempat bermain/lingkaran diameter 50 cm.
- 3) Kapur tulis/ pastel untuk membuat lingkaran

Pertama-tama sumber belajar mengajak warga belajar mempersiapkan alat permainan lurah-lurahan/chutikan dengan mengajak warga belajar membuat/mengambil lidi dan membuat bulatan untuk tempat permainan. Kemudian sumber belajar menjelaskan aturan main. Kemudian menyuruh warga belajar menempatkan lidi yang berukuran 8 cm sebanyak 9 buah kedalam lingkaran. Kemudian menyuruh warga belajar hompimpah untuk menentukan siapa yang akan main lebih dulu. Selanjutnya warga belajar mulai bermain lurah-lurahan/chutikan, dengan mengambil lidi dengan menchutik. Pada saat warga belajar bermain *chutikan* sumber belajar memberi dukungan untuk meningkatkan kemampuan yang lebih tinggi dengan cara berkomunikasi dengan warga belajar tentang permainan yang dilakukannya. Apabila sudah selesai bermain masing-masing warga belajar menghitung hasil akhir. Setelah selesai bermain semuanya, sumber belajar memperkuat kognisi warga belajar dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan dan meminta warga belajar mengingat serta menceritakan kembali pengalaman mereka saat bermain.

Aspek yang dikembangkan dengan menggunakan alat permainan edukatif tradisional ini adalah :

**1) Pengembangan Fisik**

- a. Melatih motorik halus, melatih otot-otot tangandalam menyebarkan potongan lidi maupun dalam mengambil lidi secara hati-hati.
- b. Melatih ketajaman penglihatan.

**2) Pengembangan Kognitif**

- a. Melatih anak menghitung jumlah batang lidi yang diperoleh saat main
- b. Melatih membedakan bentuk tempat main yaitu berupa bulatan atau segi empat

**3) Pengembangan Sosial dan Emosional**

- a. Anak mau bermain secara bergantian, sabar menungg giliran untuk bermain
- b. Anak bermain dengan jujur, sportif, hati-hati tidak tergesa-gesa tapi pasti

**4) Pengembangan Bahasa**

Berkomunikasi/ berdialog dengan teman sebaya atau dengan orang dewasa selama main

**5) Pengembangan Kepribadian**

- a. Mengekspresikan perasaan senang dalam bermain

b. Mengembangkan motivasi karena anak merasakan untuk ingin tahu, ingin memperoleh nilai yang banyak.

**e. Pelaksanaan Pembelajaran dengan Alat Permainan Egrang “Batok”  
(Tempurung Kelapa)**



Gambar IV.5. Permainan *Egrang Batok*

Alat permainan edukatif berupa “egrang batok” masih dikenal dan dimanfaatkan di wilayah se-Propinsi DIY. Egrang batok merupakan permainan dimana pemain berjalan dengan menggunakan batok yang dilubangi di tengah, kemudian diberi tali sebagai pegangan. Adapun bahan alat permainan ini adalah :

- 1) Batok terbuat dari tempurung kelapa yang sudah tua berwarna coklat tua dan sudah diambil buah kelapanya dan dibersihkan sabut kelapanya.
- 2) Tali rami atau tali plastik

Pertama-tama sumber belajar mengenalkan alat permainan egrang batok kepada warga belajar. Kemudian sumber belajar menjelaskan aturan main. Kemudian menyuruh warga belajar bermain menggunakan egrang

batok secara berhati-hati. Selanjutnya warga belajar mulai bermain egrang batok sampai jarak tertentu dan tidak jatuh. Pada saat warga belajar bermain egrang batok sumber belajar memberi dukungan untuk meningkatkan kemampuan yang lebih tinggi dengan cara berkomunikasi dengan warga belajar tentang permainan yang dilakukannya. Apabila sudah selesai bermain semuanya, sumber belajar memperkuat kognisi warga belajar dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan dan meminta warga belajar mengingat serta menceritakan kembali pengalaman mereka saat bermain.

Aspek yang dikembangkan dengan menggunakan alat permainan edukatif tradisional ini adalah :

### 1) Pengembangan Fisik

- a. Melatih motorik halus, melatih otot-otot tangan dalam mengetuk-ngetukkan batok sebagai musik
- b. Melatih motorik kasar, melatih gerakan-gerakan tubuh dengan jalan atau lari dengan menggunakan egrang batok
- c. Melatih keseimbangan tubuh agar tidak jatuh dalam bermain.
- d. Melatih alat pendengaran dengan memainkan batok sebagai alat musik.

### 2) Pengembangan Kognitif

Melatih anak menghitung langkah demi langkah dengan menggunakan egrang batok sampai anak terjatuh.

### 3) Pengembangan Sosial dan Emosional

- a. Anak mau bermain secara bersama-sama dengan teman, tidak saling bertabrakan
- b. Anak dapat bermain dengan jujur, sportif

### 4) Pengembangan Seni

- a. Menciptakan melodi sesuai dengan suara-sura/irama tertentu dengan mengetukkan batok tersebut
- b. Dapat menari sesuai dengan irama yang dibuat
- c. Menikmati musik dan menggerak-gerakkan tubuhnya sesuai irama musik tersebut.

### 5) Pengembangan Kepribadian

- a. Mengekspresikan perasaan senang dalam bermain
  - b. Mengembangkan motivasi karena anak merasakan untuk menyelesaikan jarak tempuh dalam waktu yang paling cepat.
- f. Pelaksanaan Pembelajaran dengan Alat Permainan Kitiran (Balin-baling) dari Bambu



Gambar IV.6. Permainan *Kitiran Bambu*

Alat permainan edukatif tradisional tersebut dikenal dengan “Kitiran” yang berbentuk seperti baling-baling/kitiran di pesawat terbang. Dengan bermain dengan alat permainan edukatif tradisional ini anak akan dapat mengingatkan kembali fungsi balingbaling pesawat, disamping itu dapat melatih motorik anak. Adapun bahan alat permainan edukatif tradisional ini adalah :

- 1) Bambu kecil/carang diameter 1 cm
- 2) Bilahan bambu
- 3) Tali.

Pertama-tama sumber belajar mengenalkan alat permainan Kitiran kepada warga belajar. Kemudian sumber belajar menjelaskan cara memainkan serta manfaat dari permainan tersebut. Kemudian menyuruh warga belajar bermain mengambil alat permainan tersebut satu demi satu. Kemudian sumber belajar bersama warga belajar mengajak bersama-sama memainkan alat permainan edukatif tersebut.

Pada saat warga belajar bermain kitiran sumber belajar memberi dukungan untuk meningkatkan kemampuan yang lebih tinggi dengan cara berkomunikasi dengan warga belajar tentang permainan yang dilakukannya. Apabila sudah selesai bermain semuanya, sumber belajar memperkuat kognisi warga belajar dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan dan meminta warga belajar mengingat serta menceritakan kembali pengalaman mereka saat bermain.

Aspek yang dikembangkan dengan menggunakan alat permainan edukatif tradisional ini adalah :

**1) Pengembangan Fisik**

- a. Melatih motorik halus, melatih otot-otot tangan dalam menggerakkan baling-baling bila berputarnya kitiran mengalami kesulitan
- b. Melatih motorik kasar, melatih gerakan tangan dalam menarik ujung tali dan mengembalikannya.

**2) Pengembangan Kognitif**

- a. Melatih keingintahuan anak penyebab kitiran dapat berputar
- b. Melatih keingintahuan anak manfaat baling-baling pada pesawat

**3) Pengembangan Sosial dan Emosional**

- a. Anak mau bermain secara bersama-sama dengan teman.
- b. Anak dapat bermain dengan tenang, tidak berebut karena terbatasnya alat main.

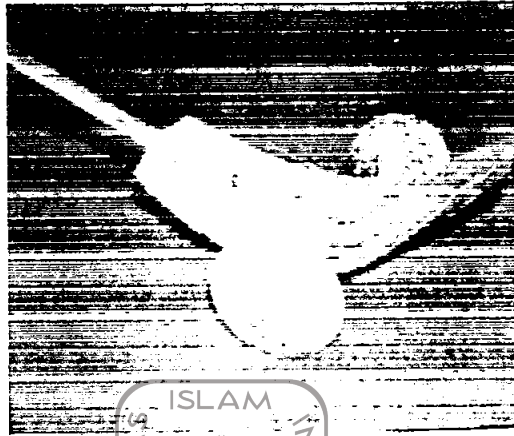
**4) Pengembangan Bahasa**

Berkomunikasi/ berdialog dengan teman sebaya atau dengan orang dewasa selama permainan

**5) Pengembangan Kepribadian**

- a. Mengekspresikan perasaan senang dalam bermain
- b. Mengembangkan motivasi anak menggerakkan kitiran lebih cepat.

**g. Pelaksanaan Pembelajaran dengan Alat Permainan Mobil-mobilan dari Sabut Kelapa**



Gambar 1V.7. Permainan mobil-mobilan dari sabut kelapa

Alat Permainan edukatif tradisional ini dapat memperkenalkan anak pada teknologi dan transportasi. Alat permainan edukatif tradisional ini terbuat dari sabut kelapa kering, namun dapat juga terbuat dari kulit jeruk Bali. Alat permainan edukatif tradisional ini dapat mendukung anak dalam bereksplorasi, melatih motorik kasar, motorik halus dan merangsang daya imajinasi anak. Adapun bahan yang digunakan untuk alat permainan edukatif tradisional ini adalah :

- 1) Kulit kelapa yang sudah kering
- 2) Bilahan bambu sebagai pegangan untuk mendorong
- 3) Tali untuk menarik kendaraan

Pertama-tama sumber belajar mengenalkan alat permainan edukatif tradisional mobil-mobilan ini kepada warga belajar. Kemudian sumber belajar menjelaskan cara memainkan serta manfaat dari permainan tersebut.

Kemudian sumberbelajar mengajak warga belajar membuat mobil-mobilan ini. Kemudian menyuruh warga belajar bermain mengambil alat permainan tersebut satu demi satu. Kemudian sumber belajar bersama warga belajar mengajak bersama-sama memainkan alat permainan edukatif tersebut. Warga belajar mencoba memainkan mobil-mobilan tersebut, dan sumber belajar memberi kesempatan pada anak untuk bereksplorasi dengan permainan ini maupun dengan teman-temannya. Apabila sudah selesai bermain semuanya, sumber belajar memperkuat kognisi warga belajar dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan dan meminta warga belajar mengingat serta menceritakan kembali pengalaman mereka saat bermain.

Aspek yang dikembangkan dengan menggunakan alat permainan edukatif tradisional ini adalah :

### **1) Pengembangan Fisik**

- a. Melatih motorik halus, melatih otot-otot tangan dalam memegang alat pendorong kendaraan
- b. Melatih motorik kasar, melatih gerakan tangan dan kaki dalam memainkan kendaraan ini (kejar-kejaran dengan teman, membelok-belokkan kendaraan seperti pembalap)

### **2) Pengembangan Kognitif**

- a. Melatih keingintahuan anak penyebab kendaraan dapat berjalan
- b. Menyebutkan bagian-bagian dari kendaraan dan fungsinya.
- c. Melatih untuk bongkar-pasang kendaraan

### 3) Pengembangan Sosial dan Emosional

- a. Anak mau bermain secara bersama-sama dengan teman
- b. Melatih anak untuk memahami perasaan teman
- c. Melatih anak berbagi jalan dengan teman yang lain, tidak berebut dan saling tabrak.

### 4) Pengembangan Kepribadian

- a. Mengekspresikan perasaan senang dalam bermain
- b. Mengembangkan motivasi anak untuk dapat menjalankan kendaraan ini lebih cepat dan sampai pada batas tertentu dengan waktu yang cepat pula.

## 3. Tahap Evaluasi

Evaluasi diadakan untuk mengukur sejauh mana keberhasilan dan ketepatan penggunaan alat permainan edukatif tersebut dengan materi/ tema yang telah dirancang, apakah sudah cukup baik atau perlu diadakan perbaikan kembali. Evaluasi ini meliputi evaluasi harian, evaluasi mingguan dan evaluasi bulanan.

Evaluasi harian dilakukan oleh sumber belajar dengan mengamati aktivitas anak sehari-hari, hasil karya yang diciptakan oleh anak/warga belajar, sehingga melalui penilaian harian, sumber belajar dapat mengetahui perkembangan warga belajar baik dari segi kognitif, afektif dan psikomotoriknya.

Evaluasi mingguan diadakan rutin setiap satu minggu sekali melalui rapat/diskusi yang diadakan antara pengelola dengan sumber belajar, dalam

rapat ini sumber belajar saling menyampaikan keluhan yang dirasakan ketika proses pembelajaran berlangsung, sehingga sumber belajar dan pengelola saling memberikan masukan satu sama lainnya. Dalam diskusi ini pengelola dan sumber belajar mempersiapkan segala sesuatunya, baik alat permainan yang akan digunakan, materi, maupun tema untuk pembelajaran yang dilaksanakan selama satu minggu kedepan.

Evaluasi bulanan dengan mengadakan pertemuan setiap satu bulan sekali antara sumber belajar, pengelola dan orang tua warga belajar dalam forum POMG (Persatuan Orang Tua Murid dan Guru), untuk membahas perkembangan warga belajar secara menyeluruh.

### **C. Faktor Pendorong dan Penghambat dalam Pengembangan Kreativitas dengan Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Tradisional.**

Dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan alat permainan edukatif tradisional di kelompok bermain Bina Buah hati, ada beberapa faktor pendorong dan penghambat yang dirasakan oleh para guru/sumber belajar, sebagaimana dituturkan oleh Ibu Nunin Sugiarti, S.Ag.. Menurut penjelasannya bahwa faktor pendorong dan faktor penghambat tersebut berasal dari dalam (*internal*) dan berasal dari luar (*external*).<sup>76</sup>

#### **1. Faktor Pendukung dari Dalam (Internal)**

- a. Adanya fasilitas sarana dan prarana yang memadai, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan warga belajar dapat merasa senang

---

<sup>76</sup> Wawancara dengan ibu Nunin Sugiarti, S.Ag pada tanggal 06 Agustus 2011

- b. Anak/warga belajar yang inters, aktif, sehat sehingga anak dapat mengikuti proses pembelajaran lancar.
- c. Sumber belajar/guru yang kreatif, hal ini membuat proses pembelajaran menjadi menarik dan monoton, sehingga anak tidak merasa bosan.

## 2. Faktor Pendukung dari Luar (External)

Dukungan dan perhatian orang tua dalam menjaga anaknya tetap dalam kondisi yang sehat, ceria, baik di dalam rumah maupun di luar rumah.

## 3. Faktor Penghambat dari Dalam (Internal)

- a. Anak ketika masuk sekolah dengan wajah murung karena merasa kesal di rumah, atau kondisi kurang sehat, hal tersebut akan mempengaruhi proses pembelajaran.
- b. Guru yang kurang kreatif
- c. Alat permainan yang mudah rusak

## 4. Faktor dari Penghambat dari Luar (External)

Kurang perhatiannya orang tua warga belajar, kurang perhatiannya terhadap anak karena kesibukannya. Sehingga pesan yang disampaikan kepada orang tua warga belajar melalui buku penghubung sering kali terlupakan

## D. Hasil Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Tradisional pada Kelompok Bermain Bina Buah Hati Yogyakarta

Setelah penulis mengadakan pengamatan langsung terhadap warga belajar pada Kelompok Bermain Bina Buah Hati, ketika proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan alat permainan edukatif tradisional, warga belajar terlihat antusias, riang gembira dan terlihat begitu tertarik terhadap alat permainan edukatif

tradisional yang dipergunakan oleh sumber belajar/guru sebagai alat peraga ketika proses pembelajaran berlangsung. Karena warga belajar tidak hanya memperoleh pengetahuan melalui belajar, akan tetapi dapat belajar sambil bermain. Terlihat sumber belajar dengan kreatif mempergunakan alat permainan edukatif tradisional dengan gaya bahasa yang menarik, tidak monoton. Misalnya anak bermain dengan Egrang Batok, warga belajar mengetuk-ngetukkan batok sehingga mengeluarkan bunyi; tok tok tok...tok tok tok.. sumber belajar mengiringinya sambil bertepuk tangan dan memberikan hitungan; satu dua tiga... satu dua tiga..., dengan demikian warga belajar benar-benar berekspresi dengan alat permainan tersebut.

Sumber belajar membuat permainan yang dapat membangkitkan daya imajinasi, berpikir dan kreativitas warga belajar, sehingga warga belajar dapat berekspresi bebas mengembangkan imajinasinya, misalnya saat meronce atau membuat kalung dari tangkai daun singkong. Sebelumnya sumber belajar memberi contoh cara membuatnya. Setelah warga belajar dapat membuat sendiri, kemudian dengan berbagai macam imajinasi dan kreativitas yang dimiliki warga belajar, mereka membuat kalung dengan berbagai bentuk kalung, berbagai warna tangkai daun singkong (dari berbagai jenis singkong tangkai daunnya ada yang berwarna ungu dan ada juga yang berwarna hijau). Misalnya juga ketika membuat kuluk/mahkota dari daun nangka, warga belajar berkreasi membuat berbagai macam bentuk. Dengan karya yang mereka buat, warga belajar terlihat sangat senang sekali, karena dapat membuat mainan sendiri, dan dengan bangga mereka memperlihatkan hasil karyanya kepada sumber belajar, teman-temannya maupun kepada orang tuanya.

Keberanian warga belajar juga nampak terangsang/terstimulasi dengan proses pembelajaran tersebut, terlihat dari keaktifan mereka dalam proses pembelajaran, warga belajar selalu melontarkan pertanyaan apabila ada hal yang kurang dimengerti, misalnya ketika warga belajar main kitiran dari bambu kemudian belum dapat berputar mereka mereka langsung bertanya “bu guru, bu guru ini kok nggak dapat muter ajari lagi donk” setelah berhasil mereka dengan senang dan terbuka menceritakan pengalamannya kepada sumber belajar ataupun sesama teman mainnya, “bu guru tadi kitiranku muternya kenceng sekali lho”.

Ketika sumber belajar melontarkan pertanyaan, warga belajar berebut menjawab, “apa warna daun angka?” “siapa yang dapat?” “saya bu guru” saya buru” “saya bu guru”. “Mengapa helikopter dapat terbang anak-anak?” “saya bu guru” “saya bu guru” “karena baling-balingnya muter”

Warga belajar tampak semakin dapat memodifikasi mainan bahkan dapat membuat mainan sendiri. Misalnya mainan mobil-mobilan dari sabut kelapa atau kulit jeruk bali, mestinya cara mainnya di dorong, mereka kadang menariknya dengan tali. Misalnya mereka menggambar bulatan-bulatan sendiri dengan kapur atau dengan pastel di atas lantai untuk main dakon, bahkan terkadang mereka menggambar tidak bulat, tetapi ada yang segi tiga ada juga yang segi empat, bahkan ada yang memgambar seperti jajaran genjang.

Hasil pengamatan di atas, dirasakan pula oleh sumber belajar/guru setelah penulis mengadakan wawancara mendalam dengan mereka berkaitan dengan perkembangan kreativitas warga belajar. Hal ini sebagaimana diutarakan oleh Ibu Nunin Sugiarti, S.Ag, yang menuturkan :

“Setelah mengikuti proses pembelajaran di sini, setiap hari anak-anak mengalami peningkatan, yang tadinya malu-malu bergaul dengan teman menjadi mudah bergaul dengan temannya, misalnya yang tadinya pendiam menjadi lebih aktif dan berani berekspresi. Begitu juga kemampuan kreativitasnya, yang tadinya belum mampu menggambar, membuat bulatan-bulatan, atau mewarnai, menjadi mampu, memang kemampuan kreativitas disini adalah kreativitas anak usia dini mas atau kemampuan dasar, jangan dibayangkan bisa ini bisa itu kayak orang dewasa. Anak mampu corat-corek dengan imjinasinya sendiri berarti anak itu kreatif. Karena memang kalo kita mengikuti acuan kurikulum PAUD belum boleh anak diajari seperti anak usia sekolah, menulis misalnya atau membaca, karena sesungguhnya itu akan mengebiri kemampuan dasar kreativitasnya.”<sup>75</sup>



UNIVERSITAS  
ISLAM  
INDONESIA

---

<sup>75</sup> Wawancara dengan ibu Nunin Sugiarti, S.Ag pada tanggal 06 Agustus 2011

## **BAB V**

### **ANALISIS PEMANFAATAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) TRADISIONAL UNTUK MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK DI KELOMPOK BERMAIN BINA BUAH HATI**

#### **E. Analisis Jenis-Jenis Alat Permainan Edukatif Tradisional pada Kelompok Bermain Bina Buah Hati**

Sebagaimana dipaparkan pada bab sebelumnya bahwa dunia anak tidak dapat dilepaskan dari dunia bermain dan hampir semua kegiatan bermain anak menggunakan alat permainan. Oleh karena itu, alat permainan tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan anak. Sehingga alat permainan edukatif merupakan salah satu komponen penting dalam menentukan keberhasilan program pendidikan anak usia dini.

Berdasarkan pada program pendidikan yang berlaku saat ini, alat permainan edukatif untuk anak usia dini dikelompokkan pada penempatan alat di dalam ruangan dan di luar ruangan. Dimana kategori alat permainan edukatif di luar ruangan merupakan alat permainan yang dimainkan anak untuk bermain bebas sehingga memerlukan tempat yang luas dan lapang, yang berfungsi untuk pengembangan kreativitas, jasmani atau motorik kasar, bersosialisasi dan bermain kelompok contohnya jungkitan, ayunan, papan luncur dan lain-lain. Adapun kategori alat permainan edukatif di dalam ruangan merupakan alat permainan edukatif jenis manipulatif artinya alat permainan edukatif yang dapat dibongkar pasang dan dijinjing.

Dengan demikian bahwa kegiatan bermain anak usia dini dapat dilakukan secara bebas, baik dilakukan di dalam ruangan atau di luar ruangan dengan melibatkan gerakan-gerakan fisik yang dibantu alat sebagai objek permainannya. Untuk memfasilitasi perkembangan anak melalui bermain dibutuhkan suatu alat permainan edukatif. Melalui alat permainan edukatif, anak diberi rangsangan untuk dapat menguasai dan merespon stimulus dari alat permainan tersebut, karena alat permainan edukatif merupakan alat yang dapat meningkatkan penalaran, membentuk daya imajinasi, daya fantasi juga kreativitas membantu perkembangan kognitif, afektif dan terutama psikomotoriknya.

Alat permainan yang baik bagi anak adalah yang memenuhi kriteria sebagai berikut yaitu mampu merangsang kreativitas anak, menjadi media pencapaian ketrampilan tertentu, mendidik mental dan komunikasi anak, merangsang anak berpikir dan berkembang serta memberikan keamanan bagi kesehatan fisik dan rohani anak, seperti mainan kayu yang tidak berserat, mainan yang tidak mudah pecah, mainan yang tidak berbahaya (tidak tajam dan sudut-sudut mainan tidak runcing), dan tidak beracun (tidak mengandung seng atau timah)

Kelompok Bermain Bina Buah Hati Yogyakarta dalam setiap proses pembelajaran selalu mempergunakan alat permainan edukatif tradisional, karena melalui alat permainan edukatif tradisional ini diharapkan dapat termotivasi minat belajar anak, dan agar dapat terstimulasi perkembangan daya imajinasi dan

intelektualnya, sehingga dapat menciptakan anak yang cerdas, berwawasan, berbakat, kreatif dan mandiri.<sup>76</sup>

Ada berbagai macam alat permainan edukatif tradisional yang dimiliki dan dimanfaatkan oleh kelompok bermain Bina Buah Hati Yogyakarta yang terbuat dari bahan-bahan sederhana, bahan alam maupun bahan limbah. Alat permainan edukatif tradisional ini terbagi atas dua jenis, yaitu alat permainan edukatif (APE) tradisional dalam (*indoor*) dan alat permainan edukatif (APE) tradisional luar (*out door*).<sup>77</sup>

### 3. Alat Permainan Edukatif Tradisional Dalam (*indoor*)

Alat permainan edukatif tradisional dalam (*indoor*) yang terdapat pada Kelompok Bermain Bina Buah Hati adalah sebagai berikut :<sup>78</sup>

No	Nama	Jumlah	Ket
1	Dakon	15	
2	Gasingan bambu	18	
3	Gasingan Bluluk	19	
4	Yoyo	16	
5	Angklung	15	
6	Kentongan	10	
7	Gamelan	10	
8	Gatheng	8	
9	Balok-balok kayu dari limbah pertukangan	17	
10	Topeng	18	
11	Kuluk	-	Langsung
12	Jam dari janur	-	Langsung
13	Pecut dari janur	-	Langsung
14	Burung-burungan	-	Langsung
15	Seruling	10	
16	Kalung dari tangkai daun singkong	-	Langsung
17	Bas-basan	-	Langsung

<sup>76</sup> Wawancara dengan ibu Yatinah pada tanggal 11 Juli 2011

<sup>77</sup> Wawancara dengan ibu Vivin Nurmakrifah pada tanggal 11 Juli 2011

<sup>78</sup> Observasi di ruangan tempat penyimpanan alat permainan edukatif tradisional Kelompok Bermain Bina Buah Hati Yogyakarta pada tanggal 11 Juli 2011

#### 4. Alat Permainan Edukatif Tradisional Luar (*out door*)

Alat permainan edukatif tradisional luar (*outdoor*) yang terdapat pada Kelompok Bermain Bina Buah Hati Yogyakarta adalah sebagai berikut :<sup>79</sup>

No	Nama	Jumlah	Ket
1	Bakiak bathok kelapa	18	
2	Bakiak sandal	19	
3	Sondah mandah	15	
4	Egrang batok	18	
5	Lompat tali	10	
6	Delikan / petak umpet	-	Langsung
7	Kitiran dari janur	-	Langsung
8	Holahap	16	
9	Bola	15	
10	Mobil-mobilan dari sabut kelapa	13	
11	Layang-layang	12	
12	Benthik	-	Langsung
13	Gampanan	16	
14	Bowling	8	
15	Jaranan	14	
16	Ular tangga	5	

Alat permainan edukatif tradisional yang dimiliki oleh Kelompok Bermain Bina Buah Hati berdasarkan kemanfaatannya untuk mengembangkan kreativitas anak, dikelompokkan sebagai berikut :

1. Alat permainan Edukatif Tradisional Dakon, Gatheng, Bas-basan dapat digunakan untuk merangsang kecerdasan Logika-matematika (kemampuan Menghitung).
2. Alat Permainan Edukatif Tradisional Kalung dari daun singkong, Khuluk dari daun nangka, Balok-balok dari limbah pertukangan

<sup>79</sup> Observasi di ruangan guru atau sumber belajar Kelompok Bermain Bina Buah Hati Yogyakarta pada tanggal 11 Juli 2011

dipergunakan untuk merangsang kecerdasan visual-spasial (kemampuan ruang)

3. Alat Permainan Edukatif Tradisional Angklung, Kenthongan, Seruling, Gamelan dipergunakan untuk merangsang kecerdasan musikal (kemampuan musik, irama)
4. Alat Permainan Edukatif Tradisional Cuthikan, Gasingan, Kitiran dari janur, Egrang Bathok, Lompat tali, Yoyo dipergunakan untuk merangsang kecerdasan kinestika (kemampuan fisik baik motorik kasar maupun motorik halus).
5. Alat Permainan Edukatif Tradisional Layang-layang, Petak umpet, Jaranan, Holahap dipergunakan untuk merangsang kecerdasan natural (keindahan Alam)
6. Alat Permainan Edukatif Tradisional Mobil-mobilan dari serabut kelapa, Gamparan, Bentik untuk merangsang kecerdasan interpersonal (kemampuan untuk melakukan hubungan antar manusia/berkawan)
7. Alat Permainan Edukatif Tradisional Khuluk dari daun nangka, membuat jam dari janur, burung-burungan dari janur untuk merangsang kecerdasan interpersonal (kemampuan untuk melakukan hubungan antar manusia/berkawan)<sup>80</sup>

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa alat permainan edukatif tradisional yang dimiliki oleh Kelompok Bermain Bina Buah Hati memiliki manfaat untuk merangsang/ menstimulasi perkembangan kreativitas anak. Dalam

---

<sup>80</sup> Wawancara dengan ibu Vivin Nurmakrifah pada tanggal 11 Juli 2011

kaitan ini sebagaimana telah disinggung pada bab-bab sebelumnya bahwa kreativitas adalah sebagai proses kognitif atau sebagai proses intelektual yang bergantung pada kemampuan yang disebut dengan kecerdasan.

Adapun berdasarkan hasil wawancara dengan sumber belajar/ guru bahwa alat permainan edukatif tradisional tersebut agar dapat bermanfaat secara optimal untuk meningkatkan atau mengembangkan potensi kreatif anak di Kelompok Bermain Bina Buah Hati harus menggunakan proses dan strategi pembelajaran yang tepat.

**F. Analisis Proses Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Tradisional pada Kelompok Bermain Bina Buah Hati**

Sebagaimana dipaparkan pada bab-bab sebelumnya bahwa penggunaan alat permainan edukatif untuk anak usia dini harus selalu dirancang dengan pemikiran yang mendalam sesuai dengan rentang usia anak usia dini, karena alat permainan edukatif yang sesuai dengan kebutuhan anak, akan memacu perkembangannya dan menjadi dorongan maupun tantangan yang tidak membosankan.

Dalam merancang ataupun memodifikasi alat permainan edukatif sesuai dengan kebutuhan anak usia dini, sumber belajar harus kreatif dengan memanfaatkan bahan-bahan yang ada dilingkungan sekitar, yang dapat diperoleh dengan tanpa membeli, misalnya kulit jeruk, sabut kelapa, pelepah pisang, daun singkong dan lain sebagainya. Meskipun bahan-bahan tersebut nampak tidak bermanfaat, akan tetapi sumber belajar dapat mengembangkan kreativitasnya, sehingga bahan yang kurang bermanfaatpun apabila dimanfaatkan dengan baik akan menjadi alat permainan edukatif yang dapat mengembangkan dan

meningkatkan kreativitas warga belajar. Sebagai contoh kulit jeruk atau sabut kelapa dibuat menjadi mobil-mobilan, pelapah pisang dibuat menjadi cap, daun singkong dibuat kalung-kalungan ataupun gelangan-gelangan, daun nangka dibuat kuluk/mahkota.

Hal ini guru yang kreatif adalah guru yang secara kreatif mampu menggunakan berbagai pendekatan dalam proses kegiatan belajar dan membimbing siswa, sehingga guru yang kreatif mampu menciptakan/merancang berbagai alat permainan edukatif dari berbagai macam bahan yang ada dilingkungan sekitar, baik yang sudah tidak terpakai, seperti kulit jeruk, kulit kerang, maupun yang masih terpakai, seperti korek api, kapas.

Proses pemanfaatan alat permainan edukatif tradisional dalam kegiatan pembelajaran pada kelompok bermain Bina Buah Hati melalui tiga tahapan, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi.<sup>83</sup>

### **1. Tahap Persiapan**

Pada tahap persiapan ini terlebih dahulu sumber belajar membuat rancangan materi/tema yang akan disampaikan oleh sumber belajar yang telah disesuaikan dengan kurikulum pembelajaran anak dan kebutuhan berdasarkan usia masing-masing warga belajar. Setelah sumber belajar merancang materi dan mengetahui kebutuhan belajar, maka sumber belajar menetapkan alat permainan apa yang sesuai dengan materi/tema dan kebutuhan warga belajar dalam proses pembelajaran, juga melihat dari jadwal/ kegiatan yang telah direncanakan sebelumnya.

---

<sup>83</sup> Wawancara dengan ibu Yatinah pada tanggal 11 Juli 2011

Setelah mengetahui dan menentukan alat permainan edukatif apa yang cocok untuk dipergunakan oleh warga belajar berdasarkan tingkat usianya masing-masing, kemudian sumber belajar menyiapkan alat permainan edukatif. Dalam hal pengadaan alat permainan, sumber belajar memanfaatkan bahan-bahan sederhana, bahan alam maupun bahan limbah, seperti dus sabun/ pasta gigi / obat-obatan / susu. Begitu juga dibuat dari bahan sayuran seperti wortel atau dari beras dan pasir atau dari bahan-bahan alam lainnya.<sup>82</sup>

## 2. Tahap Pelaksanaan

Sumber belajar mengkondisikan warga belajar agar proses pembelajaran dapat dilaksanakan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Kemudian sumber belajar menyiapkan alat permainan yang telah disesuaikan dengan tema dan kegiatan yang akan dilaksanakan. Dalam proses pembelajaran pemanfaatan alat permainan edukatif, sumber belajar harus dapat berkeaktivitas baik dalam penggunaan metode melalui bermain, mengemas pembelajaran dengan menampilkan alat permainan edukatif yang menarik dan dengan penyampaian yang tidak monoton. Karena dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini, peran sumber belajar sangat diperlukan, dan apabila sumber belajar dapat berkeaktivitas maka warga belajar akan meningkat kreativitasnya.

Setelah proses pembelajaran selesai, sumber belajar merapikan semua alat permainan yang telah digunakan dengan teliti dan hati-hati, kemudian alat permainan edukatif tersebut disimpan kembali di rak atau ruangan khusus tempat menyimpan alat permainan edukatif, hal ini dimaksudkan agar sumber

---

<sup>82</sup> Observasi di ruangan guru atau sumber belajar Kelompok Bermain Bina Buah Hati Yogyakarta pada tanggal 11 Juli 2011

belajar dan warga belajar tidak kesulitan dalam mencari alat permainan edukatif tersebut jika sewaktu-waktu membutuhkan. Dalam hal ini warga belajar selalu dilibatkan dalam merapikan alat permainan edukatif, dengan cara membantu membereskan mainan yang telah dipergunakan dan menyimpannya pada tempatnya semula, hal ini dimaksudkan agar melatih kedisiplinan warga belajar, dan juga agar warga belajar mengetahui dimana alat permainan edukatif tersebut, sehingga warga belajar akan mudah menemukannya ketika akan menggunakan alat permainan edukatif tersebut.<sup>83</sup>

### 3. Tahap Evaluasi

Evaluasi diadakan untuk mengukur sejauh mana keberhasilan dan ketepatan penggunaan alat permainan edukatif tersebut dengan materi/ tema yang telah dirancang, apakah sudah cukup baik atau perlu diadakan perbaikan kembali. Evaluasi ini meliputi evaluasi harian, evaluasi mingguan dan evaluasi bulanan.

Evaluasi harian dilakukan oleh sumber belajar dengan mengamati aktivitas anak sehari-hari, hasil karya yang diciptakan oleh anak/warga belajar, sehingga melalui penilaian harian, sumber belajar dapat mengetahui perkembangan warga belajar baik dari segi kognitif, afektif dan psikomotoriknya.

Evaluasi mingguan diadakan rutin setiap satu minggu sekali melalui rapat/diskusi yang diadakan antara pengelola dengan sumber belajar, dalam rapat ini sumber belajar saling menyampaikan keluhan yang dirasakan ketika

---

<sup>83</sup> Observasi di dalam sentra bermain maupun di luar sentra bermain pada Kelompok Bermain Bina Buah Hati Yogyakarta pada Bulan Juli – Agustus 2011

proses pembelajaran berlangsung, sehingga sumber belajar dan pengelola saling memberikan masukan satu sama lainnya. Dalam diskusi ini pengelola dan sumber belajar mempersiapkan segala sesuatunya, baik alat permainan yang akan digunakan, materi, maupun tema untuk pembelajaran yang dilaksanakan selama satu minggu kedepan.

Evaluasi bulanan dengan mengadakan pertemuan setiap satu bulan sekali antara sumber belajar, pengelola dan orang tua warga belajar dalam forum POMG (Persatuan Orang Tua Murid dan Guru), untuk membahas perkembangan warga belajar secara menyeluruh.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara bahwa proses pemanfaatan alat permainan edukatif tradisional telah sesuai dengan acuan pembelajaran dari Diknas dengan selalu mempersiapkan dan merancang tema-tema pembelajar sesuai dengan perkembangan anak.

Para guru/sumber belajar telah menggunakan strategi belajar yang tepat sesuai dengan yang disinggung pada bab-bab sebelumnya yaitu menggunakan tiga strategi pembelajaran yaitu Strategi Pembelajaran Inkuiri, Strategi Pembelajaran Kontektual dan Strategi Pembelajaran Afektif.

#### **G. Faktor Pendorong dan Penghambat dalam Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini dengan Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Tradisional.**

Faktor pendorong dan penghambat pengembangan kreativitas melalui pemanfaatan alat permainan edukatif tradisional pada Kelompok Bermain Bina Buah Hati ada dua, yaitu faktor dari dalam (internal) dan faktor dari luar (external). Adapun faktor pendorong yang berasal dari dalam yaitu : adanya fasilitas sarana

proses pembelajaran berlangsung, sehingga sumber belajar dan pengelola saling memberikan masukan satu sama lainnya. Dalam diskusi ini pengelola dan sumber belajar mempersiapkan segala sesuatunya, baik alat permainan yang akan digunakan, materi, maupun tema untuk pembelajaran yang dilaksanakan selama satu minggu kedepan.

Evaluasi bulanan dengan mengadakan pertemuan setiap satu bulan sekali antara sumber belajar, pengelola dan orang tua warga belajar dalam forum POMG (Persatuan Orang Tua Murid dan Guru), untuk membahas perkembangan warga belajar secara menyeluruh.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara bahwa proses pemanfaatan alat permainan edukatif tradisional telah sesuai dengan acuan pembelajaran dari Diknas dengan selalu mempersiapkan dan merancang tema-tema pembelajar sesuai dengan perkembangan anak.

Para guru/sumber belajar telah menggunakan strategi pembelajaran yang tepat sesuai dengan apa yang telah dipaparkan pada bab-bab sebelumnya yaitu menggunakan tiga strategi pembelajaran yaitu Strategi Pembelajaran Inkuiri, Strategi Pembelajaran Kontektual dan Strategi Pembelajaran Afektif.

#### **G. Faktor Pendorong dan Penghambat dalam Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini dengan Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Tradisional.**

Faktor pendorong dan penghambat pengembangan kreativitas melalui pemanfaatan alat permainan edukatif tradisional pada Kelompok Bermain Bina Buah Hati ada dua, yaitu faktor dari dalam (internal) dan faktor dari luar (external). Adapun faktor pendorong yang berasal dari dalam yaitu : adanya fasilitas sarana

dan prasarana serta alat permainan tradisional yang memadahi, warga belajar yang aktif dan kreativitas sumber belajar dalam proses pembelajaran memanfaatkan alat permainan edukatif. Sedangkan faktor pendorong yang berasal dari luar adalah dari dukungan orang tua mengenai keterlibatannya dalam pengadaan alat permainan edukatif tradisional. Adapun faktor penghambat dari dalam yaitu kondisi mental anak yang labil, alat permainan edukatif yang mudah rusak dan hilang. Sedangkan faktor penghambat dari luar yaitu kurangnya perhatian dari beberapa orang tua warga belajar dalam pengadaan alat permainan edukatif tradisional.

### **1. Faktor Sarana dan Prasarana**

Sarana dan prasarana yang memadahi menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan, sehingga proses belajar mengajar tidak akan berhasil dengan optimal apabila sekolah tidak menyediakan sarana yang memadai. Alat permainan edukatif merupakan sarana yang paling dibutuhkan bagi anak usia dini, dimana proses pembelajaran yang mengutamakan bermain sangat membutuhkan alat permainan yang sesuai dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini, alat permainan merupakan salah satu faktor yang akan menentukan berhasil tidaknya suatu lembaga.

### **2. Peran Guru**

Guru yang kreatif adalah guru yang secara kreatif mampu menggunakan berbagai pendekatan dalam proses kegiatan belajar dan membimbing siswanya. Dalam pemanfaatan alat permainan edukatif tradisional ini, dituntut kreativitas dari sumber belajar dalam memanfaatkannya dan menyampaikannya. Sumber belajar yang mempunyai kreativitas tinggi

akan memanfaatkan dengan baik alat permainan dan mampu merancang berbagai alat permainan yang dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini.

### 3. Kondisi Mental Anak

Dukungan mental bagi anak sangat diperlukan, dengan adanya dukungan mental anak akan merasa dihargai dan diterima keberadaannya, sehingga ia akan berkarya dan memiliki keberanian untuk memperlihatkan kemampuannya. Kondisi pribadi dari anak akan mempengaruhi perkembangan kreativitas anak, karena anak usia dini yang aktif dapat merangsang perkembangan kecerdasannya dari pada anak yang pasif. Sedangkan apabila kondisi pribadi anak yang kurang baik, misalnya anak sedang marah, murung, ataupun sedih maka akan mengganggu pikirannya sehingga anak menjadi tidak tenang, kesal, jenuh dan bosan ketika proses pembelajaran.

### 4. Peran Orang Tua

Orang tua perlu menciptakan iklim yang merangsang pemikiran dan kreativitas anak. Peran orang tua sangat mendukung terhadap perkembangan mental maupun kreativitasnya, melalui keterlibatannya dalam pendidikan anak usia dini baik di rumah maupun di sekolah, sehingga dalam menghadapi anak usia dini harus ramah, lemah lembut, sabar, dan mengetahui apa keinginan anak, meskipun pada saat tertentu orang tua dapat bersikap tegas.

## H. Hasil Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Tradisional pada Kelompok Bermain Bina Buah Hati Yogyakarta

Sebagaimana dijelaskan pada bab-bab sebelumnya bahwa wujud atau bentuk kreativitas anak usia dini yaitu berupa (1). Gagasan, yang meliputi

perkembangan berpikir luwes, orisinal, terperinci dan berpikir menghubungkan. (2). Sikap, yang meliputi perkembangan rasa ingin tahu, kesediaan untuk menjawab, perkembangan sikap terbuka, berani mengambil resiko, dan perkembangan sikap percaya diri. (3). Karya, yang meliputi perkembangan kemampuan menyusun berbagai bentuk permainan, kemampuan memodifikasi mainan, kemampuan mewarnai dan menggambar

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dengan sumber belajar bahwa kreativitas anak setelah mengikuti proses pembelajaran pada Kelompok Bermain Bina Buah Hati terjadi perkembangan dan semakin meningkat, yang diwujudkan dalam gagasan, sikap dan karya yang diciptakan oleh anak.

### 1. Gagasan

Kreativitas sebagai kreasi sesuatu yang baru dan orisinal secara kebetulan, sebagaimana seorang anak bermain dengan merangkai atau meronce misalnya dengan tangkai daun singkong kemudia ia menyebutnya sebagi kalung atau gelang. Secara psikologis diungkapkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak diketahui pembuatnya. Ia dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman. Ia mungkin mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya dan pencangkakan hubungan lama ke situasi baru dan mungkin mencakup pembemtukan korelasi baru.

Sebagaimana telah di singgung pada bab-bab sebelumnya bahwa anak usia dini merupakan masa yang peka terhadap berbagai rangsangan, disebut masa peka karena anak mengalami kemudahan secara alami untuk melakukan kegiatan-kegiatan tertentu seperti berbicara, dan pada masa peka ini anak akan mempunyai keinginan untuk mengembangkan keterampilan berbicara dengan sempurna.

Dengan bermain, kreativitas anak juga semakin berkembang, karena ide-ide originallah yang keluar dari pikiran anak-anak itu. Meski terkadang terasa abstrak bagi orang tua, ide original ini tetap sangat bermanfaat bagi perkembangan emosional, sosial, kognitif, moral, kepribadian, maupun bahasa anak-anak. Bermain juga dapat dijadikan media untuk membina hubungan yang dekat antar teman sepermainan, anak dengan orang tua, guru atau orang dewasa lainnya sehingga tercipta komunikasi yang efektif.

Berdasarkan hasil observasi proses pemanfaatan alat permainan edukatif tradisional dan wawancara dengan sumber belajar dapat diketahui bahwa warga belajar setelah mengikuti proses pembelajaran pada Kelompok Bermain Bina Buah Hati Yogyakarta mengalami perkembangan kreativitasnya.

Hal ini dapat dilihat pada meningkatnya cara berpikir warga belajar setelah mengikuti proses pembelajaran, yang sebelumnya warga belajar masih belum berani berinisiatif, masih malu-malu. Tetapi setelah dirangsang dengan pembelajaran menggunakan alat permainan tradisional dan dengan strategi pembelajaran yang dilaksanakan oleh sumber belajar, warga belajar

mengalami peningkatan kreativitasnya, mereka menjadi berani bertanya, berani bergaul dengan temannya.

Begitu juga dapat dilihat bahwa warga belajar mampu berani berinisiatif, misalnya setelah dikenalkan dengan cara membuat kalung dari tangkai daun singkong, kuluk/mahkota dari daun nangka, warga belajar mampu berinisiatif membuat bentuk-bentuk yang lain sesuai imajinasi mereka.

Warga belajar mampu mengimajinasi bermacam fungsi benda, misalnya mereka dapat membedakan warna daun, dapat membedakan tangkai, daun, buah begitu juga warna dan bentuknya.

Warga belajar mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan baru, misalnya sumber belajar menanyakan hal-hal seputar permainan yang telah dimainkan warga belajar mampu memberikan jawaban-jawaban, meskipun jawaban tersebut belum tentu benar.<sup>84</sup>

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pemanfaatan alat permainan edukatif tradisional dan didukung dengan strategi pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan kreativitas warga belajar/anak pada Kelompok bermain Bina Buah Hati Yogyakarta.

## 2. Sikap

Rasa ingin tahu dan sikap antusias yang kuat merupakan ciri kreativitas pada anak usia dini (sekitar 3-5 tahun). Ia akan banyak memperhatikan, membicarakan atau bertanya tentang berbagai hal yang sempat dilihat ataupun didengarnya.

---

<sup>84</sup> Observasi proses pemanfaatan APE tradisional di dalam sentra bermain pada Kelompok Bermain Bina Buah Hati Yogyakarta pada Bulan Juli – Agustus 2011

Anak yang kreatif cirinya yaitu punya kemampuan berpikir kritis, ingin tahu, tertarik pada kegiatan/tugas yang dirasakan sebagai tantangan, berani mengambil resiko, tidak putus asa, menghargai keindahan, mampu berbuat atau berkarya, menghargai diri sendiri dan orang lain.

Ciri-ciri afektif (sikap) lainnya yang sangat esensial dalam menentukan prestasi kreatif seseorang adalah memiliki rasa ingin tahu, tertarik terhadap tugas-tugas yang dirasakan sebagai tantangan, berani mengambil resiko untuk membuat kesalahan atau untuk dikritik oleh orang lain, tidak mudah putus asa, menghargai keindahan, mempunyai rasa humor, ingin mencari pengalaman-pengalaman baru, dapat menghargai diri sendiri maupun orang lain.

Berdasarkan hasil observasi bahwa wujud kreativitas anak usia dini yang diperlihatkan melalui sikap pada Kelompok Bermain Bina Buah Hati dapat dilihat dari rasa ingin tahu dan sikap antusias yang dimiliki warga belajar terhadap sesuatu.

Dalam proses pembelajaran, sumber belajar mengajukan pertanyaan kepada warga belajar. Tehnik bertanya yang dilakukan sumber belajar kepada warga belajar mampu mendorong warga belajar dapat berpikir sebelum mengambil keputusan yang akan diambil. Misalnya sumber belajar mengajukan pertanyaan kepada warga belajar tentang apa yang dilakukan dalam bermain, kemudian warga belajar akan berpikir tentang apa yang dirasakan dan diinginkannya saat itu, sehingga anak akan dapat mengungkapkan apa yang ada di dalam pikirannya.<sup>85</sup>

---

<sup>85</sup> Wawancara dengan ibu Yatinah pada tanggal 06 Agustus 2011

Misalnya pada waktu main kitiran (baling-baling) setelah dirangsang anak/warga belajar menanyakan “mengapa kitirannya dapat muter, padahal kan ndak ada baterainya.”

### 3. Karya

Wujud kreativitas lainnya dapat diperlihatkan dari karya yang diciptakan oleh warga belajar, karena peran sumber belajar adalah membantu warga belajar mengembangkan kreativitas yang dimilikinya baik dalam kemampuan berbahasa, daya pikir, daya cipta dan keterampilannya, sehingga dengan keterampilan yang dimilikinya anak akan mampu membuat mainannya sendiri dengan menyusun berbagai bentuk mainan dan berani memodifikasinya.

Pengembangan kreativitas anak melalui penciptaan karya sangat penting bagi anak usia dini. Dalam kegiatan menciptakan karya ini anak menggunakan imajinasinya untuk membentuk suatu bangunan atau benda tertentu sesuai dengan khayalannya, dan setiap anak bebas mengekspresikan kreativitasnya.

Karya kreatif sebagai upaya pengembangan kreativitas anak usia dini yaitu berbentuk kreativitas menggambar, meronce; misalnya menggambar bulat-bulatan untuk main dakon, meronce/merangkai dalam membuat kalung dari tangkai daun singkong. Dalam pengembangan jasmani antara lain : gerak, ritmik, menari, pantomime, bergerak bebas sesuai dengan irama musik; misalnya bermain dengan alat permainan edukatif tradisional egrang batok, mengetuk-ngetukkan batok ke tanah sehingga menimbulkan bunyi yang ritmik.

Berdasarkan hasil observasi terhadap proses pembelajaran di kelompok bermain Bina Buah Hati menunjukkan bahwa warga belajar mengalami perkembangan kreativitasnya dalam bidang penciptaan karya. Hal ini misalnya sumber belajar menggunakan alat permainan kalung dari tangkai daun singkong dan memberi contoh cara meroncinya, kemudian warga belajar dapat membuat/meronce sendiri, kemudian mereka membuat kalung atau gelang dengan bentuk yang bermacam-macam sesuai dengan imajinasinya.

Misalnya juga dengan alat permainan edukatif mobil-mobilan dari sabut kelapa atau kulit jeruk, setelah diberi contoh membuatnya, anak dapat membuat sendiri dengan berbagai bentuk ada yang memakai dua roda ada yang memakai empat roda, ada yang didorong ada yang ditarik, kemudian mereka memodifikasi sekendak hatinya sesuai dengan imajinasi mereka.

Warga belajar terlihat sangat senang sekali karena dapat membuat mainannya sendiri, dan dengan bangga memperlihatkan hasil karyanya kepada sumber belajar, teman-temannya dan juga kepada orang tua atau keluarganya.

Pada dasarnya proses pemberian stimulus kepada anak untuk menciptakan karya melalui kegiatan membuat, meronce, menyusun, mengkontruksi, akan memberikan kesempatan bagi anak usia dini untuk menciptakan benda-benda buatan mereka sendiri yang belum mereka temui, atau mereka melihat dan membuat modifikasi dari benda-benda yang telah ada sebelumnya. Apa saja yang dibuat oleh anak usia dini akan membantu mereka menjadi lebih kreatif dan semangat untuk menemukan sesuatu yang baru.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa berdasarkan paparan diatas, alat permainan edukatif tradisional yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran anak usia dini di Kelompok Bermain Bina Buah Hati dapat mengembangkan kreativitas anak.

Hal ini telah sesuai dengan teori diatas bahwa alat permainan edukatif (APE) pada pendidikan prasekolah hendaknya bersifat sederhana, kongkrit, sesuai dunia kehidupan anak, terkait dengan situasi pengalaman langsung, atraktif, mengundang rasa ingin tahu, bermanfaat dan terkait dengan aktivitas-aktivitas anak.



UNIVERSITAS  
ISLAM  
INDONESIA

## BAB VI

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada kelompok bermain Bina Buah Hati Yogyakarta berkaitan dengan pemanfaatan alat permainan edukatif tradisional dalam pendidikan anak usia dini untuk mengembangkan kreativitas anak, maka dapat ditarik kesimpulan :

- 1 Ada berbagai macam alat permainan edukatif tradisional yang terdapat pada kelompok bermain Bina Buah Hati yang dimanfaatkan untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini. Dari berbagai macam alat permainan edukatif tradisional tersebut terdiri dari dua jenis kategori alat permainan edukatif, yaitu alat permainan edukatif dalam (*in door*) dan alat permainan edukatif luar (*out door*). Alat permainan edukatif tradisional dalam yaitu alat permainan manipulatif yang dapat dibongkar-pasang, dijinjing, serta tidak memerlukan arena yang luas. Diantara alat permainan edukatif tradisional dalam yaitu Dakon, Kalung dari daun singkong, Kuluk/Mahkota dari daun nangka, angklung, Gamelan, Gateng, Jam dari janur, seruling, Balok-balok kayu dari limbah pertukangan. Adapun alat permainan edukatif luar (*out door*) yaitu alat permainan yang dimainkan anak untuk bermain bebas/leluasa di tempat yang luas dan lapang. Diantara alat permainan edukatif tradisional luar yaitu, Egrang Bathok, Delikan/ Petak umpet, Lompat tali, Mobil-mobilan dari sabut kelapa.

- 2 Proses pemanfaatan alat permainan edukatif tradisional pada kelompok bermain Bina Buah Hati Yogyakarta melalui tiga tahapan yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Pada tahap persiapan, sumber belajar membuat rancangan materi/tema sesuai dengan kebutuhan dan tingkat perkembangan anak usia dini, kemudian menetapkan alat permainan yang sesuai dengan materi tersebut. Pada tahap pelaksanaan, sumber belajar mengkondisikan warga belajar agar proses pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan.. Pada tahap evaluasi, evaluasi harian dilakukan oleh sumber belajar dengan mengamati aktivitas anak sehari-hari, hasil karya yang diciptakan oleh anak, evaluasi mingguan dilakukan dengan mengadakan diskusi setiap satu minggu sekali antara sumber belajar dan para pengelola untuk mengetahui keberhasilan dan ketepatan penggunaan alat permainan edukatif dengan tema atau materi yang telah dirancang. Evaluasi bulanan dengan mengadakan pertemuan setiap satu bulan sekali antara sumber belajar, pengelola dan orang tua warga belajar untuk membahas perkembangan warga belajar secara menyeluruh.
- 3 Hasil pemanfaatan alat permainan edukatif tradisional pada kelompok bermain Bina Buah Hati ternyata sangat positif untuk merangsang perkembangan kreativitas anak usia dini, yang ditunjukkan adanya perubahan dan peningkatan perkembangan kreativitas dan keterampilan anak. Wujud dari perubahan dan peningkatan perkembangan kreativitas anak usia dini tersebut dapat dilihat dari segi perkembangan gagasan, sikap dan karyanya. Dilihat dari segi gagasan, anak mampu berinisiatif, mampu mengimajinasi berbagai macam

fungsi benda, mengembangkan ide yang imajinatif dan variatif, mampu mengingat masa lalu dan menceritakan pengalamannya. Dilihat dari segi sikap, anak nampak begitu aktif dan memperlihatkan rasa ingin tahu yang besar, dengan selalu bertanya kepada sumber belajar/guru, senang menanyakan sesuatu, senang mencoba hal-hal baru, memiliki sikap terbuka dan rasa percaya diri. Dilihat dari segi karya, perkembangan kreativitas anak dapat dilihat melalui keberaniannya memodifikasi berbagai permainan dan menyusun berbagai bentuk mainan bahkan mampu membuat mainan sendiri sehingga menghasilkan karya yang menarik sebagai karya anak usia dini. Adapun bentuk karya yang diciptakan sebagai kreativitas anak usia dini, seperti kalung dari tangkai daun singkong, mahkota dari daun nangka, rumah-rumahan dari korek api. Kreativitas lainnya dapat dilihat dari gambar-gambar yang dibuat oleh anak melalui imajinasi yang dimilikinya sehingga menghasilkan gambar-gambar yang lucu dan menarik.

## **B. Saran-saran**

Berdasarkan kajian-kajian yang telah didapatkan dari penelitian yang telah penulis paparkan di atas, maka terdapat saran yang penulis sampaikan :

- 1 Masih perlu dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai permasalahan yang berkaitan pemanfaatan alat edukatif tradisional dalam pendidikan anak usia dini.
- 2 Bagi guru hendaknya terus dan lebih kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan alat permainan edukatif dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai bahan limbah seperti botol, kaleng bekas, biji-bijian,

buah-buahan, pertukangan dll. Hal ini sesuai dengan misi pemerintah agar masyarakat mengelola bahan limbah yang lebih bermanfaat.

- 3 Orang tua hendaknya mempergunakan waktu luangnya untuk ikut serta dalam meningkatkan perkembangan kreativitas anak dengan memantau dan mendampingi anak membuat atau menggunakan alat permainan edukatif tradisional peninggalan nenek moyang yang bersumber dari bahan alam yang ada di lingkungan sekitar. Hal ini hendaknya dilakukan dengan sabar dan penuh ketlatenan.



UNIVERSITAS  
ISLAM  
INDONESIA

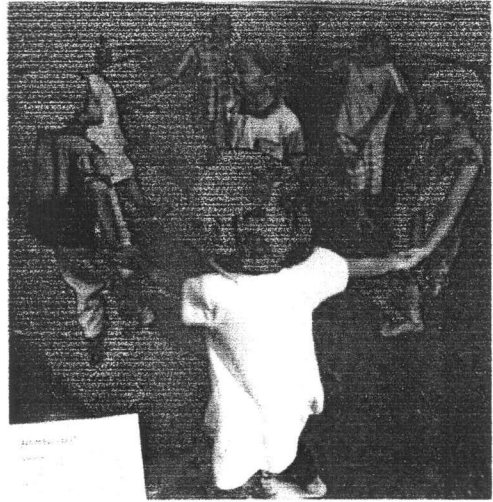
## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 1998. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Balai Pengembangan Kegiatan Belajar (BPKB) DIY. 2004. *Model Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Tradisional*. Yogyakarta : tnp
- Balai Pengembangan Kegiatan Belajar (BPKB) DIY. 2004. *Panduan Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Tradisional untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta : tnp
- Brubacher, John S. Tt. *Modern Philosophies Education*. New Delhi: MC. Graw Hill Publishing Company LTD
- Direktorat PAUD. 2002. *Acuan Menu Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini. Menu Pembelajaran Generik*. Jakarta: Depdiknas
- Direktorat PLSP. 2002. *Sosialisasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Eliyawati. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Ghoyalani, Mustofa. 1949. *Idhotun Nasyi'in*. Beirut: Al Maktabah Isriyah.
- Hadi, Sutrisno. 1984. *Metodologi Reseach Jilid I*. Yogyakarta: Yayasan penerbit Fakultas Psikologi UGM
- Hatimah, Ihat. 2002. *Kegiatan Bimbingan Keluarga untuk Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini pada Keluarga Ibu Bekerja*. Bandung: PPS UPI Bandung.
- <http://isjd.pdii.lipi.go.id/admin/jurnal/8307260271.pdf> : 17-02-2012
- Idrus, Muhammad. 2009. *Metodologi Penelitian Ilmu Sosial Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*. Jakarta: Erlangga
- Langgulong, Hasan. 1991. *Kreativitas dan Pendidikan Islam Analisis Psikologi dan Falsafah*, Jakarta: Pustaka Al-Husna
- Moleong, J. Lexy. 1993. *Metodologi penelitian kuantitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muhammad, Ibnu Abdul Hafidh Suwaid. 2004. *Manhaj Tarbiyah Nabawiyah Lith Thifli (Cara Nabi Mendidik Anak)*. Alih bahasa Hamim Thohari,Tholhah Nuhin,dkk. Jakarta: Al-I'tishom Cahaya Umat.

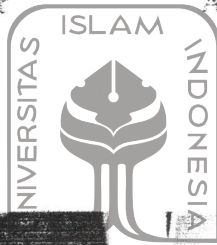
- Munandar, Utami. 1999. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Munandar, Utami. 1992. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah, (Petunjuk Bagi Guru dan Orang Tua)*. Jakarta: PT. Garuda Widia Sarana Indonesia.
- Muslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran dan Taman Kanak-kanak*, Jakarta: Rineka Cipta
- Narbuko dan Achmadi. 2001. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nasution, S. 1992. *Metodoogi Penelitian Naturalistik Kualitatif*, Bandung : Tarsito
- Permana dan Handayani. 2004. *Proseding Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Perencanaan Suasana Ruang Bermain*. Bandung: Aathira Inti Grasindo (AIG).
- Racmawati dan Kurniati. 2003. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Robert Bogdan, Rober, C & Biklen. 1998. *Qualitative Researc*, (Boston: Allyn and Bacon)
- Setiadarma dan Waruwu. 2003. *Mendidik Kecerdasan*. Jakarta: Pustaka Populer Obor.
- Solehudin, Muhammad. 2000. *Konsep Dasar Pendidikan Pra Sekolah*. Bandung: Yayasan penerbit FIP UPI
- Sudono, Anggani. 2000. *Alat Permainan dan Sumber Belajar*. Jakarta: Grasindo
- Sugiyanto, Mayke. 1995. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Depdikbud
- Sumanto, 2005. *Pengembangan Seni Rupa Kreativitas Anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Supriyadi, Dedi. 2001. *Kreativitas, Kebudayaan, dan Perkembangan IPTEK*. Bandung: Alfabeta
- Yin, RK. 1984. *Studi kasus, Desain dan Metode*. Terjemahan oleh M. Djazuli Mudzakin, Jakartsa : PT. Raja Grafindo



APE Tradisional *Engklek*



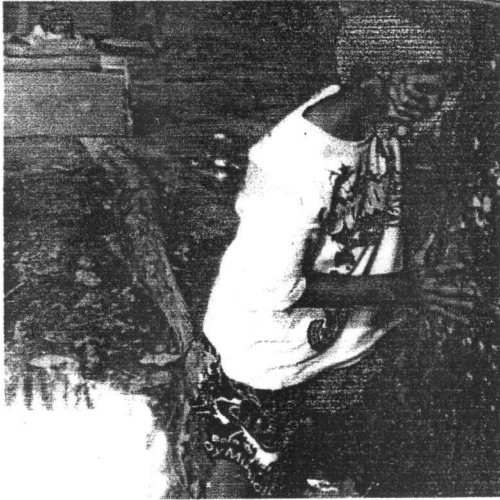
APE Tradisional *Jamuran*



APE Tradisional *Gasingan bambu*



APE Tradisional *Ganiparan*



APE Tradisional *Petak Umpet*

APE Tradisional *Dakot*

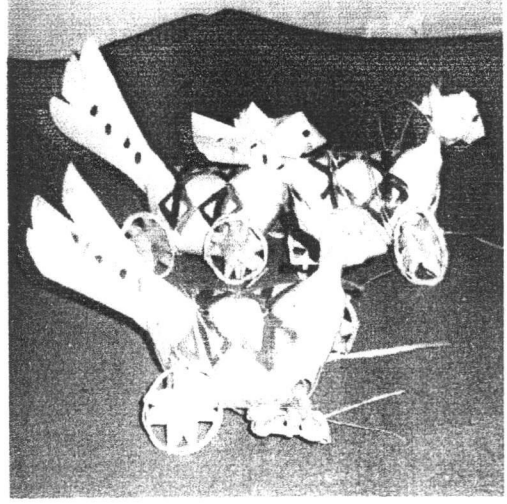
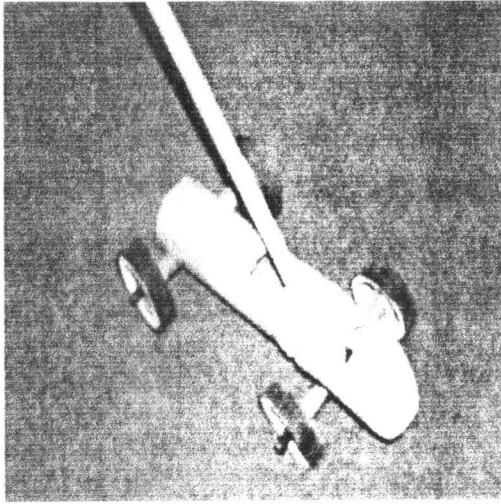


بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ



APE Tradisional *Jaranan*

APE Tradisional *kuluk/mahkota*



APE Tradisional Mobil-mobilan bambu

APE Tradisional Burung dari jamur



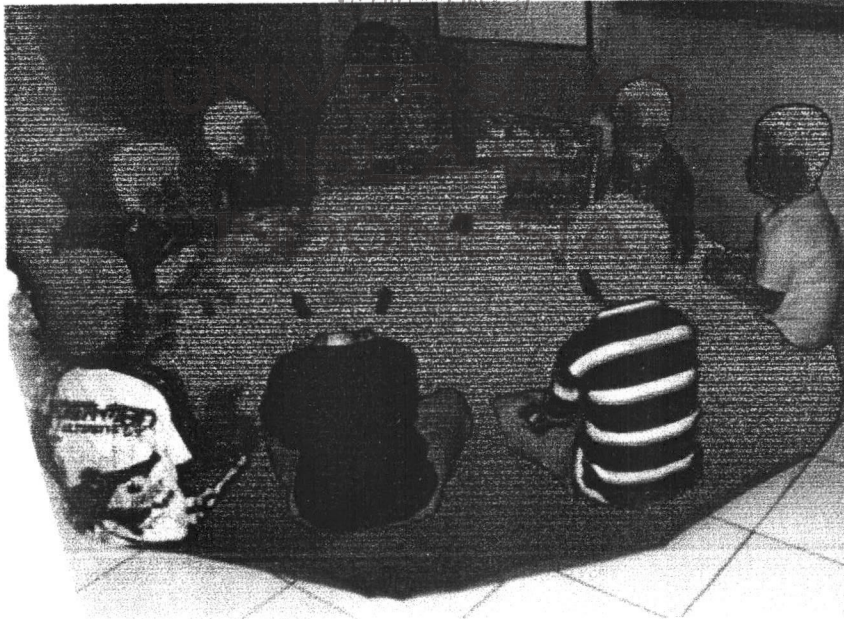
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

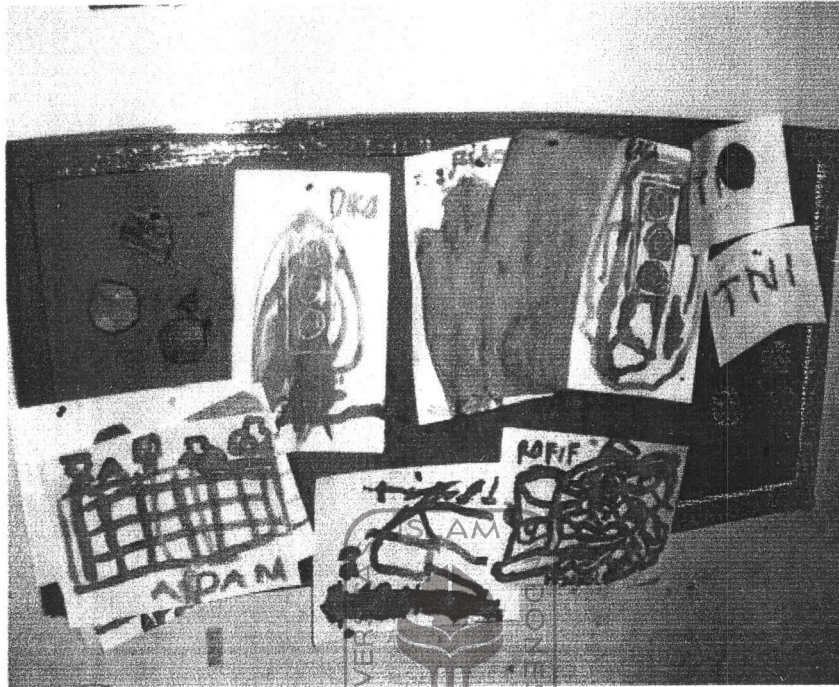


APE Tradisional Hofahob

APE Tradisional Bakiyak







UNIVERSITAS  
ISLAM  
INDONESIA

UNIVERSITAS  
ISLAM  
INDONESIA

## PEDOMAN WAWANCARA

Untuk Pengelola

Pada Kelompok Bermain Bina Buah Hati Yogyakarta

### I. Identitas Responden

1. Nama : .....
2. Tempat Tanggal Lahir : .....
3. Pendidikan Terakhir : .....
4. Status/Jabatan : .....
5. Alamat : .....

### II. Pendapat Responden

1. Apa yang menjadi latar belakang sejarah berdirinya Kelompok Bermain Bina Buah Hati Yogyakarta ?
2. Apa tujuan diselenggarakannya Kelompok Bermain Bina Buah Hati Yogyakarta ?
3. Program apa saja yang ada pada Kelompok Bermain Bina Buah Hati Yogyakarta ?
4. Bagaimana bentuk struktur organisasi/kelembagaan pada Kelompok Bermain Bina Buah Hati Yogyakarta ?
5. Siapa saja yang menjadi sasaran pada Kelompok Bermain Bina Buah Hati Yogyakarta ?
6. Apakah ada syarat khusus untuk menjadi warga belajar pada Kelompok Bermain Bina Buah Hati Yogyakarta ?
7. Apakah ada penyeleksian bagi calon guru ? jika ya, kriteria apa yang harus dimiliki untuk menjadi guru pada Kelompok Bermain Bina Buah Hati Yogyakarta ?
8. Metode apa yang digunakan pada Kelompok Bermain Bina Buah Hati Yogyakarta ?
9. Materi apa saja yang diberikan pada Kelompok Bermain Bina Buah Hati Yogyakarta ?

10. Kapan waktu pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pada Kelompok Bermain Bina Buah Hati Yogyakarta ?
11. Fasilitas apa saja yang mendukung proses pembelajaran pada Kelompok Bermain Bina Buah Hati Yogyakarta ?
12. Faktor apa yang menjadi pendukung dan penghambat pada Kelompok Bermain Bina Buah Hati Yogyakarta ?
13. Bagaimana sistem evaluasi yang dilakukan setelah pembelajaran berlangsung ?



UNIVERSITAS  
ISLAM  
INDONESIA

PEDOMAN WAWANCARA  
Untuk Guru  
Pada Kelompok Bermain Bina Buah Hati Yogyakarta

**I. Identitas Responden**

1. Nama : .....
2. Tempat Tanggal Lahir : .....
3. Pendidikan Terakhir : .....
4. Status/Jabatan : .....
5. Alamat : .....

**II. Pendapat Responden**

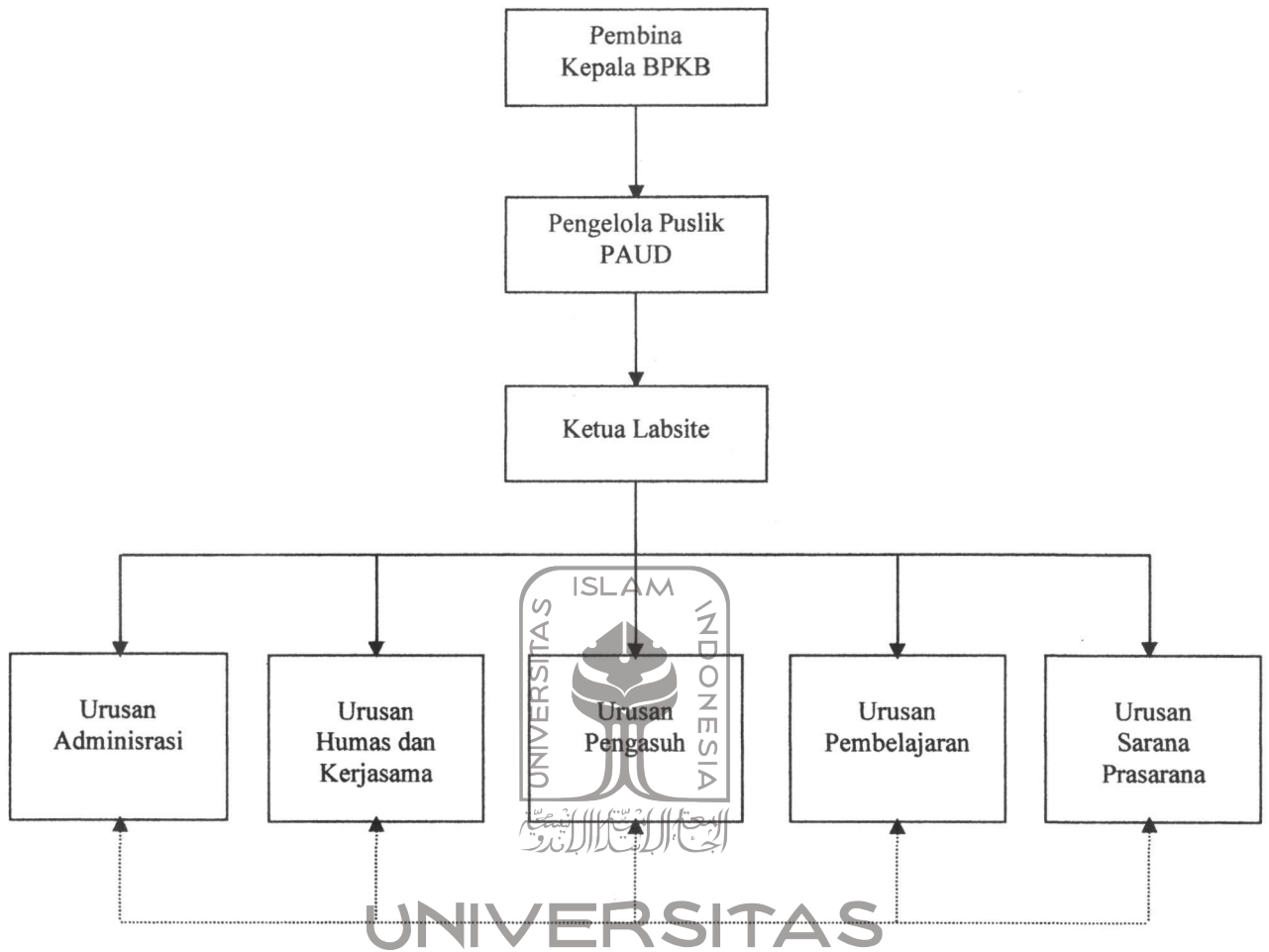
1. Bagaimana perkembangan anak dengan mengikuti proses belajar pada Kelompok Bermain Bina Buah Hati Yogyakarta
2. Bagaimana cara untuk menumbuhkan minat warga belajar supaya termotivasi untuk mengikuti pelajaran ?
3. Untuk meningkatkan potensi anak, apakah ada pengetahuan khusus yang dikuasai oleh anda?
4. Cara apa yang digunakan untuk mengetahui seberapa besar bakat yang dimiliki warga belajar sebagai modal untuk meningkatkan potensi dan kreativitasnya?
5. Sejauhmana keikutsertaan orang tua terhadap anaknya selama mengikuti pembelajaran di Kelompok Bermain Bina Buah Hati Yogyakarta?

**\* Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Tradisional (APET)**

6. Jenis-jenis APET apa saja yang ada di Kelompok Bermain Bina Buah Hati Yogyakarta ?
7. Terbuat dari bahan apa saja APET tersebut ?
8. Bagaiman kondisi APET tersebut saat ini ?
9. Apakah dalam hal perawatan APET tersebut warga belajar ikut dilibatkan ?
10. Apakah ada ruangan khusus untuk menyimpan APET tersebut ?
11. Apakah seluruh APET yang ada telah dimanfaatkan sebaik mungkin ?

12. Bagaimana pengadaan APET yang terdapat pada Kelompok Bermain Bina Buah Hati Yogyakarta ?
13. Bagaimana memilih APET yang baik dan tepat bagi perkembangan anak ?
14. Kualifikasi apa yang diterapkan dalam pemanfaatan APET bagi keberhasilan warga belajar ?
15. Menurut anda jenis APET apa saja yang dapat merangsang kreativitas anak?
16. Bagaimana perencanaan dalam penggunaan APET untuk pelaksanaan pembelajaran ?
17. Bagaimana proses penggunaan APET pada Kelompok Bermain Bina Buah Hati Yogyakarta ?
18. Bagaimana respon warga belajar ketika menggunakan APET dalam kegiatan belajar mengajar ?
19. Apa yang menjadi faktor pendorong dan penghambat dalam pemanfaatan APET tersebut ?
20. Apakah warga belajar berekspresi dengan bebas ? Jika ya, apakah hal tersebut salah satunya disebabkan oleh penggunaan APET dalam kegiatan belajar mengajar.
21. Apakah kreativitas anak muncul ketika menggunakan APET, sehingga dapat merangsang imajinasi ?
22. Jika ya, apa saja bentuk/karya yang dihasilkan oleh warga belajar sebagai wujud kreativitasnya ?

### A. Struktur Organisasi PAUD Bina Buah Hati Yogyakarta



Sumber : Dokumen Laporan Penyelenggaraan Kelompok Bermain Bina Buah Hati Yogyakarta Labsite BPKB DIY tahun 2011

**PENDIDIKAN ANAK USIA DINI "BINA BUAH HATI"  
LABSITE BPKB D.I. YOGYAKARTA**

Kompleks BPKB DIY. Jl. Sorowajan Baru Banguntapan Bantul Yogyakarta.  
Telp. (0274) 7478743

---

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 24/PAUD/BBH/VIII/2011

Yang bertandatangan di bawah ini kepala Puslik Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Bina Buah Hati Yogyakarta Labsite Balai Pengembangan Kegiatan Belajar (BPKB) Provinsi DIY menerangkan bahwa :

Nama : Imam Safingi  
NIM : 08913007  
Konsentrasi : Pendidikan Islam

Adalah mahasiswa PPs FIAI Magister Studi Islam Universitas Islam Indonesia benar-benar telah melakukan penelitian di lembaga kami untuk menyelesaikan tesis dengan judul "Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Tradisional dalam Pendidikan Anak Usia Dini untuk Mengembangkan Kreativitas Anak di Kelompok Bermain Bina Buah Hati Yogyakarta"

Demikian keterangan ini kami berikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 15 Agustus 2011

  
PAUD BINA BUAH HATI  
LABSITE BPKB DIY  
cerdas kreatif

  
H. Siti Donatirin, M.Pd  
NIP. 196502201998022001