

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Alat Permainan Edukatif Balok

a. Pengertian Alat Permainan Edukatif Balok

Alat Permainan biasa diartikan sebuah alat yang dapat merangsang kreativitas anak dan selain itu juga bisa diartikan sebagai alat yang dapat digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya.¹ Maka dari itu alat permainan bisa disebut juga semua alat permainan yang dapat membantu anak meningkatkan kreativitas dan juga dapat membuat anak senang.

Biasa diartikan bermain merupakan salah satu kegiatan atau aktivitas anak yang memiliki unsur kesenangan. Semua kegiatan atau aktivitas yang mana memiliki unsur kesenangan atau kebahagiaan bagi anak usia dini, maka bisa dikatakan dengan bermain. Sebanding dengan pengertian diatas dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* istilah bermain berasal dari kata dasar main yang memiliki arti sebuah kegiatan atau aktivitas yang dapat membuat hati senang. Dalam hal tersebut bermain bisa dipahami segala upaya yang dapat membuat anak senang, bahagia, ceria dan juga dapat membuat anak menjadi semangat.²

Vygotsy juga berpendapat bahwa bermain salah satu peran langsung yang dapat mengembangkan kognisi anak. Selanjutnya, dijelaskan bahwa anak kecil belum mampu untuk berfikir secara abstrak karena menurut mereka, sebuah *meaning*(makna) dan sebuah objek berbaur menjadi satu.³ Sehingga anak belum bisa berfikir dengan baik, maka dari itu dapat dibutuhkan sebuah arahan agar anak berlatih berfikir dengan baik dan dapat terkontrol.

¹Syamsuardi, "Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) di Taman Kanak-Kanak PAUD Polewali Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone."

² M. Fadlillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2017): 6-7.

³ Iva Rifa, *Koleksi Games Edukatif di dalam dan di Luar Sekolah* (Jogjakarta: FlashBooks, 2012): 12.

Menurut Satiadarma bermain merupakan sebuah sarana bagi anak-anak untuk belajar mengenal lingkungan kehidupannya. Ketika bermain anak-anak mencoba hal baru, aktif bertanya dengan apa yang mereka baru ketahui, dan juga memahami jawaban yang sudah mereka dapat.⁴

Berdasarkan pengertian tentang bermain diatas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang memiliki unsur kesenangan atau kebahagiaan anak dan juga sekaligus melatih anak mengenal hal-hal baru, melatih anak berfikir secara aktif serta sekaligus dapat meningkatkan perkembangan anak.

Istilah dari alat permainan edukatif memiliki dua makna yaitu alat permainan dan edukatif. Alat permainan adalah suatu alat yang dapat digunakan anak untuk naluri dalam bermainnya. Sedangkan edukatif memiliki arti sebuah pendidikan. maka dari itu alat permainan edukatif merupakan sebuah sarana yang melibatkan permainan dan bermanfaat bagi perkembangan anak. Dapat diartikan secara sederhana alat permainan edukatif dapat dipahami yaitu sebuah kegiatan atau aktivitas bermain yang bisa digunakan sekaligus untuk belajar.

Alat permainan edukatif (APE) merupakan salah satu kegiatn yang mana dapat membantu dalam pembelajaran anak di TK. Ketersediaan alat permainan tersebut dalam membantu pembelajaran anak secara efektif dan juga menyenangkan sehingga dapat membuat anak mengembangkan potensi yang mereka miliki. Menurut Mayke Sugianto mengemukakan bahwa Alat Permainan Edukatif (APE) adalah sebuah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. selaras dengan pengertian tersebut Direktorat PAUD menjelaskan bahwa alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai sarana prasarana dalam permainan yang mengandung nilai edukatif (pendidikan) dan yang dapat mengembangkan kemampuan anak usia dini.⁵

⁴ Syamsuardi, "Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) di Taman Kanak-Kanak PAUD Polewali Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone."

⁵ Novan Ardy Wjaya dan Barnawi, *FORMAT PAUD: Konsep, Karakteristik, & Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini* (Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2019):149-150.

Menurut Adang Ismail mengartikan alat permainan edukatif merupakan alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk anak usia dini dalam unsur pendidikan yang bertujuan untuk membantu perkembangan anak.⁶ Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan mengenai alat permainan edukatif adalah segala sesuatu alat yang mana dapat digunakan untuk bermain anak sekaligus memiliki nilai pendidikan yang bertujuan untuk membantu perkembangan anak usia dini.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas tentang alat permainan edukatif (APE) dapat ditarik kesimpulan mengenai alat permainan edukatif (APE) adalah sebuah alat atau bahan yang digunakan untuk bermain yang sengaja dirancang secara khusus dan sekaligus memiliki nilai pendidikan (edukatif) yang bertujuan untuk membantu perkembangan anak usia dini.

Alat permainan edukatif balok merupakan alat permainan yang berupa berbagai macam balok, sengaja dirancang untuk anak usia dini, dan memiliki manfaat dalam pertumbuhan anak, salah satunya yaitu meningkatkan imajinasi anak.

Alat permainan edukatif berupa balok merupakan alat permainan yang sangat potensial untuk meningkatkan motivasi dan minat anak untuk berekspresimen. Bermain balok anak dapat membentuk bangunan tertentu sesuai dengan imajinasinya, anak mencoba/bereksperimen untuk menyusun benda tertentu misalnya bangunan rumah dengan memilih berbagai bentuk balok yang ada, anak menemukan sendiri konsep bahwa jika menyusun benda yang tinggi dengan fondasi yang kecil dan kurang kokoh akan menyebabkan bangunan yang telah disusunnya runtuh berantakan. Alat permainan seperti itu akan menumbuhkan kegairahan belajar anak sehingga berbagai potensi anak dapat berkembang dengan baik.

Menurut Surviani menjelaskan bahwa manfaat dari permainan balok yaitu : a. Meningkatkan kemampuan motorik kasar dan halus anak, b. Mengenalkan konsep dasar matematika Menstimulus kreatifitas dan imajinasi anak, c. Mengembangkan keterampilan bahasa anak (karena anak memberikan label pada benda yang dilihatnya serupa) Bila

⁶ M. Fadlillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, 59.

bermain dengan temannya, permainan ini dapat melatih kepemimpinan, inisiatif, perencanaan, mengemukakan pendapat, dan kemampuan menggerakkan orang lain. Permainan ini juga mengembangkan empati anak dan menghargai hasil karya orang lain.⁷

Alat permainan edukatif balok salah satu APE yang dapat membantu penyampaian pembelajaran untuk anak usia dini dan membantu dalam meningkatkan imajinasi anak. Dengan menggunakan alat permainan edukatif balok anak dapat belajar terasa bermain. Maksudnya disini meskipun anak sedang melakukan aktivitas atau kegiatan bermain, namun dalam bermain tersebut anak juga sekaligus belajar. Maka sering kita dengar banyak ungkapan “bermain sambil belajar”. Bermainnya anak merupakan proses dari belajarnya anak. Bermain salah satu kegiatan yang dapat membuat anak belajar mengenal banyak hal yang mereka belum ketahui sebelumnya, dan sekaligus dapat mengembangkan aspek-aspek pada anak salah satunya kognitif, bahasa, dan juga sosial emosional anak.⁸

Berdasarkan pendapat para ahli diatas tentang alat permainan edukatif (APE) balok dapat ditarik kesimpulan mengenai alat permainan edukatif (APE) balok adalah sebuah alat atau media pembelajaran yang digunakan untuk bermain yang sengaja dirancang secara khusus dan sekaligus memiliki nilai pendidikan (edukatif) yang bertujuan untuk membantu perkembangan anak usia dini dan juga membantu anak untuk meningkatkan imajinasi anak.

b. Tujuan, dan Fungsi Menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) Balok

1.) Tujuan Menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) Balok

Ada beberapa tujuan dari penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Balok sebagai berikut :

a.) Memberikan kesenangan pada anak dalam bermain

Ketika mengamati anak TK sedang bermain menggunakan alat permainan mereka akan merasa tertarik dan juga senang memainkannya, terkadang mereka tidak bisa diganggu dan dialihkan kegiatan

⁷ Musa, “Pengembangan Permainan Edukatif Balok Pada Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Ciluuk Ba.”

⁸ M. Fadlillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, 61.

yang lain. Kejadian tersebut karena anak merasa nyaman dan juga senang dengan alat permainan yang mereka gunakan.

b.) Memperjelas materi yang diberikan

Menggunakan alat permainan edukatif dalam kegiatan belajar anak untuk membantu memperjelas materi yang disampaikan oleh guru. Contohnya ketika guru menjelaskan tentang macam-macam warna mulai dari warna merah, kuning, hijau, putih, biru, dan masih banyak lagi. jika cara penyampaian guru ke anak hanya secara lisan atau bercerita dan anak hanya menirukan ucapan dari guru tentang warna tanpa anak mengetahui secara detail tentang warna merah yang mana, warna kuning seperti apa dan sebagainya. Maka itu semua akan monoton dan tidak menarik serta mungkin anak akan kurang memahami secara detail materi yang disampaikan guru ke anak.

Tetapi berbeda sekali jika guru menggunakan atau memanfaatkan alat permainan edukatif yaitu lotto warna, atau dengan mengelompokkan warna dengan tutup botol atau kancing, dan masih banyak lagi, dengan memanfaatkan alat permainan edukatif tersebut anak secara langsung dapat mengamati, melihat, memasangkan atau praktik langsung, dan juga dapat mengenl berbagai warna secara mendetail.

c.) Memberikan motivasi dan merangsang anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan

Pemberian motivasi dan minat pada anak dalam bereksplorasi dan bereksperimen merupakan salah satu penentu dari keberhasilan dalam belajar anak. maka dari itu, dapat dilakukan ebberapa usaha untuk meningkatkan motivasi dan minat anak agar tumbuh dengan baik. Salah satunya yaitu dengan memanfaatkan alat permainan edukatif pada anak dengan benar dan tepat.⁹

⁹ Novan Ardy Wiyani dan Barnawi, *FORMAT PAUD: Konsep, Karakteristik, & Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*, 151-153.

2.) Fungsi Penggunaan Alat Permainan Edukatif Balok

Alat permainan edukatif (APE) Balok memiliki beberapa fungsi dalam mendukung proses belajar anak. ada beberapa fungsi penggunaan alat permainan edukatif sebagai berikut:

- a.) Menciptakan situasi bermain (belajar) yang menyenangkan bagi anak dalam proses pemberian perangsangan indikator kemampuan anak

Kegiatan bermain bisa dilakukan dengan menggunakan alat, dan ada juga pula yang tidak menggunakan alat. Ketika menggunakan alat dalam melakukan permainan, dengan penggunaan alat-alat permainan tersebut anak akan merasa sangat menikmati kegiatan belajar sambil bermain karena dengan alat permainan tersebut anak akan memperoleh banyak hal baru dan juga pengetahuan baru dari alat permainan tersebut.

- b.) Menumbuhkan rasa percaya diri dan membentuk citra diri anak yang positif

Anak akan melakukan berbagai kegiatan yang mereka sukai dengan cara menggali dan sekaligus menemukan hal-hal baru yang unik dari permainan yang mereka jumpai. Kegiatan tersebut sangat mendukung anak untuk meningkatkan rasa percaya diri mereka dalam melakukan kegiatan. Pada kegiatan ini, anak akan memainkan suatu alat permainan dengan tingkat kesulitan tertentu. Contohnya menyusun balok-balok menjadi sebuah bangunan yang mereka inginkan, dengan kegiatan tersebut anak akan merasa puas ketika anak mampu melalui proses kesulitan yang terdapat dalam alat permainan edukatif tersebut. Proses-proses tersebut dapat mengembangkan rasa percaya diri pada anak dan juga membentuk citra diri pada anak yang positif, dengan itu anak merasakan bahwa tiada sebuah kesulitan kalau tidak adak titi penyelesaiannya.

- c.) Memberikan stimulus dalam pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar

Membentuk sebuah perilaku pada anak dengan melalui pembiasaan dan juga pengembangan kemampuan dasar pada anak merupakan salah satu

faktor pengembangan anak usia dini. Alat permainan edukatif (APE) dirancang dan juga dikembangkan untuk memfasilitasi kedua aspek perkembangan anak. misalnya alat permainan edukatif seperti boneka tangan disitulah dapat mengembangkan kemampuan berbahasa pada anak karena berdialog. Disitulah anak akan memperoleh hal-hal baru melalui cerita yang disampaikan dari cerita boneka tangan tersebut dan juga sekaligus anak-anak akan memperoleh pelajaran yang berharga dari karakteristik dan sifat yang dimiliki tokoh yang disimbolkan dari boneka tangan tersebut.

- d.) Memberikan kesempatan anak bersosialisasi dan berkomunikasi dengan teman sebaya

Alat permainan edukatif (APE) balok memiliki fungsi salahsatunya yaitu dapat mengembangkan hubungan yang harmonis dan sekaligus dapat mengembangkan komunikasi dengan lingkungan sekitarnya. Alat permainan yang biasa digunakan secara bersama-sama yang mana antara satu anak dan anak yang lain menggunakan alat permainan secara bersama-sama, dengan itu dapat mengembangkan komunikasi pada anak, menjalin keharmonisan kepada anak.¹⁰

Selain fungsi alat permainan edukatif (APE) balok diatas, Ada beberapa fungsi lagi dari penggunaan alat permainan edukatif (APE) balok yaitu sebagai berikut:¹¹

- 1.) Alat permainan edukatif (APE) balok membantu menumbuhkan kemampuan anak.
- 2.) Alat permainan edukatif (APE) balok dapat meningkatkan kemampuan berpikir pada anak.
- 3.) Alat permainan edukatif (APE) balok mampu meningkatkan kemampuan berimajinasi pada anak.
- 4.) Alat permainan edukatif (APE) balok dapat membangun keterampilan anak.

¹⁰ Novan Ardy Wiyani dan Barnawi, *FORMAT PAUD: Konsep, Karakteristik, & Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*, 154-156

¹¹ M. Fadlillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, 61-62.

c. Prinsip-prinsip Pemilihan Alat Permainan edukatif

Penggunaan APE untuk anak usia dini sangat bervariasi. APE yang digunakan anak usia dini ada yang berasal dari pabrik, dan ada juga yang dibuat sendiri oleh pendidik, dan selain itu ada yang berasal dari alam yang ada disekitar yang digunakan untuk bermain anak usia dini. Dapat dijelaskan APE yang dibuat sendiri, dan APE tinggal memanfaatkan atau dibuat pabrik:

1.) Merancang atau membuat APE sendiri

Ketika merancang atau membuat APE sendiri dengan menggunakan bahan bekas yang ada disekitar, maka pendidik juga harus memperhatikan tingkat keamanan dan keselamatan anak. hal yang perlu diperhatikan ketika akan membuat APE sendiri adalah yang terpenting jenis bahan yang digunakan untuk membuat APE (tidak boleh kasar, tidak tajam, tidak runcing, tidak memakai cat yang beracun, awet atau tidak mudah rusak), dapat menstimulasi aspek-aspek perkembangan pada anak dan juga APE mudah disimpan.¹²

Membuat APE juga harus dibuat semenarik mungkin supaya ada ketertarikan tersendiri pada anak terhadap APE yang mereka lihat dan yang terpenting juga memiliki banyak manfaat untuk tumbuh kembang anak. Guru maupun orang tua memang memiliki peran yang sangat penting terhadap pendidikan anak, sehingga guru dan orang tua diharapkan dapat menciptakan sebuah karya berupa APE sendiri. Menurut Sudono (2000) faktor utama yang perlu diperhatikan guru ketika melakukan kegiatan untuk anak yaitu:

- a) Mempersiapkan, merencanakan, melaksanakan kegiatan serta mengevaluasi dalam pengaturan waktu.
- b) Bisa menempatkan kegiatan sesuai dengan kebutuhan(kurikulum yang digunakan dan tingkatan kelas).
- c) Semua kegiatan yang disiapkan guru harus mempunyai tingkat kesulitan yang berbeda sesuai tingkat usia anak.

¹² Muhammad Hasbi et al., *Panduan APE Aman Bagi Anak Usia Dini* (Jakarta: Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, 2021).

d) Memantau semua kegiatan, apakah membosankan atau menyenangkan.¹³

2.) Tinggal memanfaatkan (APE buatan Pabrik)

Memilih APE pabrik atau APE yang sudah jadi untuk anak, pendidik perlu sekali memperhatikan tingkat kebutuhan dan juga menyesuaikan tingkat usia anak. Seorang pendidik harus bisa memilih APE yang benar-benar pantas untuk diberikan kepada anak. Jangan paksa untuk membeli APE yang belum diperlukan anak, selain itu pendidik juga harus memastikan ruangan yang akan dibuat tempat APE. Pendidik juga harus mempertimbangkan bahan APE yang akan dipilih, supaya APE yang digunakan tahan lama atau awet.

Selain itu pemilihan APE untuk anak penyandang disabilitas yang perlu diperhatikan yaitu:

- a.) Ketersediaan APE menyesuaikan keterbatasan anak dan potensi yang dimiliki anak.
- b.) Kemudahan anak dalam menggunakan APE secara mandiri.

Menurut Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 57 tahun 2021 pasal 25 ayat 2 tentang Standar Nasional Pendidikan, prinsip-prinsip umum dalam pemilihan dan juga pengembangan APE yaitu sebagai berikut:

1. Menunjang pembelajaran yang kreatif, aktif, berkolaboratif, dan menyenangkan, dengan memperhatikan: menyesuaikan usia anak dan tingkat perkembangan kemampuan yang dimiliki anak, menyamanan, memiliki tempat yang longgar sehingga anak dapat bergerak, memberikan daya tarik tersendiri pada anak supaya anak dapat melakukan eksperimen dan bereksplorasi sendiri maupun bekerja sama dengan temannya, selain itu jumlah dan jenis APE disesuaikan dengan pembelajaran yang akan diberikan.
2. Menjamin keamanan, kesehatan, dan keselamatan peserta didik.

Pembuatan dan pemilihan APE secara umum perlu memperhatikan syarat-syarat sebagai berikut:¹⁴

¹³ N Rolina, "Membuat Dan Menggunakan Alat Permainan Edukatif (Ape) Untuk Pengembangan Sains Anak Usia Dini," *Staff.Uny.Ac.Id*, 2019, 1–10, [http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/Artikel utk Majalah Tot's Educare-1.pdf](http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/Artikel%20utk%20Majalah%20Tot's%20Educare-1.pdf).

- a. Syarat edukatif, artinya dalam pembuatan APE harus disesuaikan dengan tujuan pendidikan, standar pencapaian anak, dan yang terpenting dapat membantu mengembangkan kreativitas pada anak sesuai tingkat perkembangannya.
- b. Syarat teknis, artinya bentuk dan ukuran APE yang tepat agar tidak ada salah dalam konsep pembuatan, multifungsi, menggunakan bahan yang aman, awet(tidak menggunakan bahan yang dapat membahayakan anak), dan dapat membuat anak senang sehingga dapat bereksplorasi dengan dunianya.
- c. Syarat estetika, artinya bentuk APE fleksibel, simple, mudal dibawa anak, ukuran yang pas(tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil), dan kombinasi warnanya juga bagus yang dapat membuat ketertarikan pada anak.

Ketika pemilihan alat permainan edukatif kepada anak usia dini diharuskan hati-hati dan juga harus memperhatikan nilai-nilai pendidikan. alat permainan yang tepat untuk anak yaitu alat permainan yang dapat merangsang perkembangan anak dan juga mendidik anak merupakan alat permainan yang sangat baik untuk anak dan tepat digunakan anak. oleh karena itu dalam pemilihan alat permainan edukatif untuk anak dilihat dari besarnya manfaat yang ada di dalam alat permainan edukatif tersebut dan sekaligus bermanfaat bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. semakin banyak manfaat yang dapat kita lihat dari alat permainan edukatif tersebut maka banyak sekali nilai-nilai edukatifnya.

2. Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini 5-6 Tahun

a. Pengertian Kreativitas

Kata kreativitas berasal dari kata *kreatif*, di dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, kreatif artinya mempunyai kemampuan untuk menciptakan hal baru. Jadi, kreativitas merupakan sikap, kondisi, atau keadaan yang bersifat khusus. Istilah dari kreativitas dalam kehidupan sehari-hari yaitu sebuah prestasi dalam menciptakan sesuatu hal yang baru, dapat memecahkan masalah dengan caranya sendiri, menemukan ide-ide baru, dan kemampuan lainnya.

¹⁴ Muhammad Hasbi et al., *Panduan APE Aman Bagi Anak Usia Dini*. Hal. 10-11.

Menurut buku yang ditulis R. Keith Sawyer, *et al* yang berjudul *Creativity and Development* menyebutkan pengertian tentang kreativitas menurut peneliti kreativitas sebelumnya sejak tahun 1970-an Barron & Harrington, menjelaskan bahwa “*Creativity is a socially recognized achievement in which there are novel products*”. Maksudnya kreativitas merupakan suatu pencapaian seseorang yang mampu menciptakan sebuah produk-produk baru dan diakui secara sosial atau dikalangan orang-orang.¹⁵

Menurut Solso, berpendapat bahwa kreativitas merupakan daya pikir seseorang yang dapat menghasilkan cara pandang baru dalam menghadapi sebuah masalah atau situasi yang ada. Drevdal berpendapat juga tentang kreativitas merupakan sebuah imajinasi yang dapat menghasilkan sebuah informasi dari pengalaman-pengalaman yang terjadi sebelumnya dan dapat menjadikan hal baru, yang berguna dan juga bermanfaat.

Sedangkan menurut Munandar kreativitas adalah suatu kemampuan untuk menghasilkan kombinasi-kombinasi baru, menghasilkan informasi dari hal-hal baru yang bermakna dan bermanfaat.¹⁶ Wahyuni juga menjelaskan bahwa kreativitas merupakan suatu daya cipta yang berarti seluas-luasnya, yang dapat memadukan sebuah ide-ide, pemikiran satu dengan pemikiran yang lain, imajinasi, dan sehingga dapat menghasilkan rasa puas tersendiri.¹⁷

Tetapi dalam buku yang ditulis Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati yang berjudul strategi pengembangan kreativitas pada anak usia taman kanak-kanak, menyebutkan bahwa menurut James J. Gallagher menjelaskan bahwa “*Creativity is a mental process by which an individual creates new ideas or products, or recombines existing ideas and product, in fashion that is novel to him or her*” (kreativitas merupakan sebuah proses mental yang dimiliki seseorang individu yang mampu menciptakan suatu ide atau gagasan baru atau bisa juga dengan menggabungkan ide-ide

¹⁵ Robert Keith Sawyer et al., *Creativity and Development* (New York: Oxford University Press, 2003).

¹⁶ Novan Ardy Wiyani dan Barnawi, *FORMAT PAUD: Konsep, Karakteristik, & Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*, 98-99.

¹⁷ Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usi Dini (Konsep dan Teori)* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2018).

dan penemuan lama tetapi di olah menjadi sebuah penemuan baru dengan caranya sendiri).¹⁸

Menurut pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan suatu kemampuan seseorang dalam menciptakan hal baru sehingga menghasilkan cara pandang tersendiri dalam memecahkan sebuah masalah dan juga dapat menghasilkan sebuah imajinasi, ide-ide baru, gagasan baru, dan juga dapat memadukan beberapa ide yang telah ada sebelumnya sehingga diolah sampai menghasilkan penemuan baru menggunakan caranya sendiri dan selain itu juga dapat dikenal dikalangan sosial.

b. Ciri-ciri Anak Kreatif

Menurut Ahmad Susanto dalam bukunya yang berjudul pendidikan anak usia dini (Konsep dan Teori), pendapat Dedi Supriadi, tentang kreativitas yaitu sebuah kemampuan seseorang yang telah menciptakan sebuah karya baru sehingga relative berbeda dengan karya yang sudah ada sebelumnya. Sehingga terdapat lima ciri-ciri berfikir kreatif yaitu sebagai berikut:¹⁹

- 1) Kelancaran (*fluency*), yaitu suatu kemampuan seseorang yang dapat menciptakan sebuah gagasan baru.
- 2) Keluesan (*flexible*), yaitu sebuah kemampuan yang mampu memberikan berbagai macam pemecahan masalah.
- 3) Keaslian (*originality*), yaitu kemampuan untuk menghasilkan sebuah gagasan dengan cara yang nyata dan asli tidak klise.
- 4) Penguraian (*elaboration*), yaitu suatu kemampuan yang dapat menguraikan suatu permasalahan dengan cara terperinci.
- 5) Perumusan kembali (*redefinition*), yaitu kemampuan yang dapat menindak lanjuti atau meninjau sebuah persoalan dengan caranya sendiri dan berbeda dengan orang lain ketahui sebelumnya.

Sedangkan dalam jurnal ekonomi dan pendidikan yang ditulis oleh Barkah Lestari yang berjudul upaya orang

¹⁸ Rachmawati Yeni dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012).

¹⁹ Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usi Dini (Konsep dan Teori)*, 76-77.

tua dalam pengembangan kreativitas anak, menyebutkan bahwa menurut Utami Munandar, ciri-ciri orang yang kreatif dibagi dua macam, yaitu pertama, ciri-ciri kognitif (kemampuan dalam berfikir), dan ciri-ciri afektif. Dapat dijelaskan sebagai berikut :²⁰

- a.) Kelancaran, hal ini menjelaskan ketika ingin memecahkan sebuah masalah maka dibutuhkan sebuah ide-ide yang cemerlang. Orang kreatif pastinya memiliki sebuah kemampuan untuk berfikir dalam menciptakan sebuah ide-ide baru untuk memecahkan sebuah masalahnya. Selain itu orang yang kreatif memiliki kemampuan atau memiliki alternatif tersendiri dalam memecahkan sebuah masalah, mereka mampu menciptakan sebuah ide-ide baru dari sudut pandang mereka sendiri, sehingga orang yang kreatif pastinya memiliki sebuah pengetahuan yang luas dan juga mendalam sehingga mampu memecahkan masalahnya dengan gampang dan tenang.
- b.) Fleksibilitas (kelenturan), yang menjelaskan tentang perpindahan sebuah ide, yang mana dapat mengganti dari pendekatan satu dengan pendekatan yang lain, dari kerangka satu ke kerangka pikir lain. Orang yang kreatif tidak akan terpicu cara-cara orang lain lakukan, mereka akan membuat jalan alternatif sendiri dalam memecahkan sebuah masalah dan juga jauh lebih efektif.
- c.) Orisinalitas (keaslian pemikiran), menjelaskan tentang kemampuan berfikir sendiri, atau keaslian dari pemikirannya. Sering kita ketahui orang yang kreatif dapat menciptakan sebuah ide-ide baru, sebuah kemampuan berimajinasi, memiliki bentuk baru dalam memecahkan masalah, beda dengan cara lama dan yang sering orang lain gunakan. Orang yang kreatif memiliki cara berfikir yang unik, mereka akan terbuka dalam menerima ide-ide baru dari diri sendiri maupun dari orang lain. Sehingga mereka akan memadukan beberapa ide-ide baru tersebut untuk menghasilkan sebuah

²⁰ Barkah Lestari, "Upaya Orang Tua dalam Mengembangkan Kreativitas Anak. Jurnal ekonomi dan pendidikan," *Jurnal ekonomi dan pendidikan* Vol 3 No.1, no. April (2006): 17–24, <https://journal.uny.ac.id/index.php/jep/article/viewFile/629/487>.

penemuan baru, yang sebelumnya orang lain belum mengetahuinya.

Sedangkan ciri-ciri afektif yaitu: sebuah dorongan atau motivasi seseorang dalam berbuat sesuatu seperti berani mengambil resiko, rasa ingin tahu yang tinggi, tertarik dengan sebuah tantangan baru, tidak mudah putus asa, ingin mencari pengalaman-pengalaman baru dan menghargai hasil karya orang lain. Menurut Utami Munandar ada beberapa karakteristik orang kreatif:²¹

- 1) Mandiri dalam sikap dan perilaku sosial.
- 2) Percaya dengan diri sendiri.
- 3) Terbuka terhadap rangsangan dari luar.
- 4) Memiliki rasa ingin tahu tinggi.
- 5) Memiliki kemampuan berimajinasi dalam menciptakan ide-ide baru.
- 6) Tabah dalam menghadapi sebuah kesulitan
- 7) Peka terhadap masalah yang ada.
- 8) Menggunakan perasaan atau firasat dalam memecahkan masalah.
- 9) Memiliki kelenturan, keaslian dalam berfikir dalam memecahkan masalah secara efektif.
- 10) Kemampuan berpikir analisis dan sintesis dalam memecahkan masalah.
- 11) Memiliki kemampuan dalam mengamati realita kehidupan.
- 12) Memiliki sensitivitas terhadap keindahan dan menggunakan kekuatan untuk berpikir baru dan memecahkan masalah.

Penjelasan diatas dapat kita ketahui dan juga berlaku bagi siapapun baik dari anak-anak sampai orang dewasa. Akan tetapi jika ini diterapkan kepada anak-anak dalam tingkat kematangan sebuah pemikiran memang berbeda sebab anak adalah dalam proses pertumbuhan jadinya tidak bisa dipaksa sesuai apa yang kita inginkan, semua butuh proses dalam tumbuh kembang anak.

Kesimpulan dari beberapa pendapat para ahli yang telah menjelaskan tentang ciri-ciri berfikir yang kreatif diatas

²¹ Barkah Lestari, "Upaya Orang Tua dalam Mengembangkan Kreativitas Anak. Jurnal ekonomi dan pendidikan," *Jurnal ekonomi dan pendidikan* Vol 3 No.1, no. April (2006): 17-24, <https://journal.uny.ac.id/index.php/jep/article/viewFile/629/487>.

dapat diketahui bahwa ciri-ciri berfikir kreatif memiliki dua macam yaitu ciri-ciri kognitif dan ciri-ciri efektif. Penjelasan singkat ciri-ciri kognitif seperti berikut: memiliki kelancaran, memiliki keluesan, memiliki keaslian, memiliki penguraian dalam menyelesaikan masalah dan perumusan kembali atau memiliki cara sendiri dalam menyelesaikan masalah.

Selain ciri – ciri berfikir kreatif yang kognitif ada juga ciri-ciri efektif yaitu sebuah dorongan atau motivasi seseorang dalam berbuat sesuatu seperti berani mengambil resiko, rasa ingin tahu yang tinggi, tertarik dengan sebuah tantangan baru, tidak mudah putus asa, ingin mencari pengalaman-pengalaman baru dan menghargai hasil karya orang lain.

c. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) pada Kreativitas

Menurut Permendikbud No. 137 Tahun 2014 Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) dalam mengembangkan aspek perkembangan pada usia 5-6 tahun. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) sebagai berikut:

Tabel 2.1
Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA)

No.	Tingkat Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun
1.	Kognitif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Belajar dan pemecahan masalah, mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial serta menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru. 2. Berfikir logis, mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab-akibat. 3. Berfikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan

		konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu merepresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar. ²²
--	--	---

d. Fakto Pendukung dan Penghambat Kreativitas

1.) Faktor-faktor yang dapat mengembangkan kreativitas anak

Kreativitas adalah suatu kemampuan seseorang yang dapat dikembangkan. Ketika ingin mengembangkan kreativitas tersebut maka butuh faktor-faktor pendukung yang dapat membantu mengembangkan kreativitas seseorang. Beberapa faktor yang dapat mendukung kreativitas seseorang yaitu faktor lingkungan keluarga, sekolah dan juga lingkungan masyarakat. Tetapi harus diingat bahwa suatu kebebasan dan juga keamanan psikologi pada diri anak itu sangat penting sekali untuk perkembangan kreativitas anak. Faktor pendukung perkembangan kreativitas anak dari segi lingkungan sekolah, anak akan merasa bebas secara psikologi jika memenuhi syarat berikut:²³

- a. Guru menerima anak seadanya, tanpa syarat tertentu dan juga tanpa adanya kelebihan dan kekurangan yang anak miliki, dan yang terpenting guru memberikan suatu kepercayaan pada anak bahwa semua anak itu mampu dan anak itu baik.
- b. Guru mengusahakan suasana yang tidak mengancam dan juga agar anak tidak merasa dinilai secara sepihak.
- c. Guru memberikan sebuah perhatian kepada anak, dalam artian guru dapat memahami perilaku anak, pemikiran anak, dan juga perasaan anak sehingga guru dapat memahami situasi yang sedang anak alami.

Lingkungan termasuk orang tua dalam artian keluarga maupun guru disekolahan memiliki sebuah peranan penting dalam membantu perkembangan potensi kreatifitas pada anak. Menurut Ahmad Susanto dalam

²² Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan dan Republik Indonesia, *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini* Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini pasal 10 ayat 4, 2014, <https://doi.org/10.33578/jpsbe.v10i1.7699>.

²³ Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usi Dini (Konsep dan Teori)*, 87-88

buku yang sama Mayang Sari berpendapat bahwa ada beberapa bentuk yang memiliki peran penting yang dapat mengembangkan kreativitas pada anak sebagai berikut:²⁴

- 1) Menghargai pendapat anak dan juga memberikan kesempatan untuk mengungkapkan pendapatnya.
- 2) Memberi waktu luang untuk berimajinasi.
- 3) Membolehkan anak mengambil keputusannya sendiri.
- 4) Membantu anak dalam mencari pengetahuan secara luas.
- 5) Memberi keyakinan bahwa orang sekitar mendukungnya.
- 6) Memberi dukungan dalam mengembangkan kreatifitas anak seperti memberi fasilitas yang dapat membantu kreativitas pada anak dan juga membimbing anak yang positif.
- 7) Meluangkan waktu bersama anak.
- 8) Memberi sebuah pujian atau support pada anak.
- 9) Menjalin hubungan kerjasama sama anak dengan baik.

Berbeda dengan pendapat dari Mayang Sari pendapat dari Elizabet B. Hurlock (1999:11), mengemukakan bahwa suatu arana dan prasarana, lingkungan serta dukungan dari orang sekitar merupakan salah satu faktor pendorong pengembangan kreativitas pada anak. Sehingga dapat dijelaskan beberapa faktor-faktor yang dapat mendukung dalam peningkatan kreativitas pada anak, sebagai berikut:²⁵

- a.) Waktu, memberi sebuah kebebasan pada anak dan juga jangan mengatur kegiatan anak agar anak dapat bermain dan menemukan gagasan-gagasan baru dalam menyelesaikan masalahnya.
- b.) Kesempatan menyendiri. Memberikan kesempatan pada anak untuk sendiri agar dapat mengembangkan sebuah imajinasi-imajinasi yang anak hasilkan.
- c.) Memberi sebuah dorongan pada anak ketika mengembangkan kreativitasnya dan juga menjauhkan anak dari ejekan yang dapat membuat

²⁴ Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usi Dini (Konsep dan Teori)*, 88-89.

²⁵ Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usi Dini (Konsep dan Teori)*,90-91.

anak down atau yang membuat anak tidak semangat lagi.

- d.) Sarana. Memberikan semua sarana dan prasarana pada anak yang mana dapat merangsang eksperimen dan juga dapat mengeksplor suatu pemikiran kreativitas pada anak.
- e.) Lingkungan. Lingkungan memiliki peranan penting dalam mengembangkan keativitas pada anak. sebab 24 jam anak berada dilingkungan dari keluarga, sekolahan dan juga masyarakat, sehingga lingkungan dapat pengaruh sekali pada tingkat tumbuh kembang kreativitas anak.
- f.) Hubungan orang tua dan anak yang tidak posesif. Orang tua jangan terlalu memanjakan anak dalam melakukan sebuah kegiatan dan juga jangan sering melarangnya sebab suatu kegiatan yang anak lakukan pastinya dapat mendorong anak untuk lebih mandiri dan juga mendukung perkembangan pada anak.
- g.) Cara mendidik anak. mendidik anak yang kita lakukan memang berbeda-beda yang mana ketika mendidik anak secara demokratis baik dirumah maupun sekolahan dapat meningkatkan kreativitas pada anak, sedangkan ketika mendidik anak secara otoriter justru akan madamkan semangat anak dalam mengembangkan kreativitas anak.
- h.) Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan. Makin banyak kesempatan untuk pemperoleh pengetahuan maka akan semakin besar sekali pengetahuan dan wawasan yang anak miliki, sehingga anak akan mudah dalam menyelesaikan masalah yang dialami.

2.) Faktor-faktor yang dapat menghambat kreativitas anak

Menurut Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini yang ditulis Sartika M. Taher dan Erni Munastiwi yang berjudul Peran Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di TK Islam Terpadu Salsabila Al-Muthi'in Yogyakarta, menenrangkan bahwa ada beberapa faktor penghambat

dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini yaitu sebagai berikut:²⁶

a.) Peran Keluarga

Mendidik anak adalah salah satu kewajiban orang tua, sebab sebelum anak memasuki sekolah anak lebih dulu bertemu dengan orang tua atau keluarga. Orang tua memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk sebuah watak anak, kebiasaan anak, dan perilaku anak. Anak memiliki sikap peniru apa yang mereka lihat pertama kali maka mereka akan menirunya. Sehingga peran keluarga yaitu orang tua adalah salah satu faktor pendukung dan penghambat kreativitas anak.

b.) Rasa Emosional Anak yang berlebihan

Emosi salah satu perasaan yang dimiliki seseorang selain itu seseorang juga memiliki perasaan senang, benci, marah, sedih, gembira dan masih banyak lagi. Emosi merupakan perasaan yang dapat mendatangkan timbal balik yang positif dan juga negative, oleh sebab itu ketika anak merasa emosi maka akan berpengaruh sekali dengan pikiran anak dan juga pengaruh dengan pengembangan kreativitas anak.

c.) Pengawasan Guru yang Terlalu Ketat dalam Proses Pembelajaran Anak

Pengawasan merupakan suatu usaha yang dilakukan guru untuk memperhatikan dan juga mengamati anak didiknya dalam bertindak. Ketika guru mengawasi anak terlalu ketat saat melakukan pembelajaran didalam kelas maka dapat menghambat anak untuk berimajinasi secara luas. Seperti halnya menyuruh anak untuk mengerjakan secara cepat dan mendesak anak untuk cepat selesai, sehingga anak akan mengerjakan dengan terburu-buru atau tergesa-gesa maka dengan itu anak tidak berimajinasi atau berkreasi dalam mengerjakannya.

²⁶ Sartika M. Taher dan Erni Munastiwi, "Peran Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di TK Islam Terpadu Salsabila Al-Muthiin Yogyakarta," *Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini* 4, no. 2 (2019): 46-47, <http://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/index.php/goldenage/article/view/2567>.

Buku yang ditulis oleh Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, yang berjudul Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-kanak mengungkapkan beberapa faktor yang dapat menghambat perkembangan kreativitas anak yaitu sebagai berikut:²⁷

1.) Hambatan pada diri sendiri

Faktor yang terdapat pada diri sendiri menjadi salah satu penyebab utama dari penghambat kreativitas. Faktor-faktor tersebut yaitu psikologi, biologis, fisiologis dan sosiologis.

2.) Pola asuh

Pola asuh orang tua salah satu faktor dari pendukung dan penghambat dalam pengembangan kreativitas anak. kehidupan dalam keluarga merupakan sebuah lingkungan pertama anak jumpai dan juga sangat utama bagi kehidupan anak. oleh sebab itu pola pengasuhan dari orang tua kepada anak sangat penting sekali dalam mengembangkan kreativitas anak dan juga sangat mempengaruhi kehidupan anak sampai ia dewasa nanti.

Selain peran orang tua dalam mendidik anak peran guru juga sangat penting dalam mengembangkan kreativitas pada anak, sebab guru yang kreatif dapat menciptakan anak didik yang kreatif juga. Guru yang kreatif merupakan guru yang mampu mengarahkan anak dan juga mendidik anak menggunakan semua media dengan cara yang berbeda atau dengan cara yang kreatif sehingga mudah dipahami oleh anak.

3. Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini menurut perspektif islam yaitu anak yang dititipkan dari Allah SWT kepada seseorang yang dilahirkan dari ibunya yang harus dijaga, di didik oleh kedua orang tuanya sampai anak tersebut usia 7 tahun. Menurut islam anak usia dini disebut dengan istilah *Ash-Shobiyy* atau *At-Thifl*. Sehingga dapat diambil kata *Raudhatul Athfal* (RA) yang artinya Taman Kanak-kanak karena *Athfal* memiliki arti

²⁷ Yeni dan Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak, 7-8*.

kanak-kanak dan bentuk jamaknya yaitu *At-Thift* yang berarti anak kecil. Selain menurut perspektif islam pengertian anak usia dini adalah anak kecil yang baru dilahirkan sampai berusia 6 tahun. Usia dini sendiri memiliki arti usia anak yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat sekali. Biasanya usia dini disebut dengan usia emas atau *golden age* sebab itu usia dini salah satu masa perekat dasar atau fondasi awal untuk pertumbuhan dan perkembangan pada anak.²⁸

Menurut Ahmad Susanto Pendidikan Anak Usi Dini (Konsep dan Teori) juga menerangkan tentang Anak Usia Dini, menurut *National Association for the Education Young Children (NAEYC)* menyatakan bahwa anak usia dini atau “*early childhood*” adalah anak yang memiliki usia 0 sampai usia 8 tahun. Pada masa anak usia dini merupakan proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek dalam kehidupannya. Ketika melakukan pembelajaran maka dilihat karakteristik yang anak miliki supaya tahap perkembangan anak berkembang sesuai masanya. Setiap anak memiliki tingkah laku yang berbeda, memiliki bakat yang berbeda ada yang berbakat menari, menyanyi, bermain music, olahraga dan lain sebagainya. sebab pertumbuhan dan perkembangan pada anak itu dimulai sejak masa prenatal atau sejak dalam kandungan.²⁹

Pengertian tentang anak usia dini sangat beragam sekali. Secara tradisional memiliki pemahaman tentang anak usia dini yaitu menganggap bahwa anak usia dini adalah manusia dewasa mini atau kecil, masih polos, dan belum paham apa-apa atau belum bisa berfikir secara normal. Terdapat pengertian lain lagi tentang anak usia dini yaitu anak merupakan manusai yang masih kecil dan memiliki potensi yang harus dikembangkan. Menurut Hurlock (1980), masa anak usia dini yang masih tergantung dengan orang dewasa dimasa 2 tahun sampai matang seksualnya.³⁰

Menurut pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini merupakan anak yang dititipkan dari Allah

²⁸ Syifauzakia, Bambang Ariyanto, dan Yeni Aslina, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Malang: Literasi Nusantara, 2021).

²⁹ Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usi Dini (Konsep dan Teori): 1-2*.

³⁰ Aris Priyanto, “Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain,” *Jurnal Ilmiah Guru “COPE,”* no. 02 (2014).

SWT yang harus dijaga dan didik, sebab usia dini masa keemasan usia yang memiliki peran sebagai fondasi awal untuk pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek dalam kehidupannya, dan usianya masih kecil berkisaran 0-8 tahun yang mana anak belum bisa berfikir secara normal dan juga anak belum paham mengenai kehidupan yang sebenarnya.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Menurut Nur Hamzah menjelaskan tentang anak usai dini tentu memiliki karakteristik perkembangan dan hal tersebut yang bisa membedakan antara individu satu dengan individu yang lainnya. Beberapa karakteristik menurut para ahli psikologi sebagai berikut:

1. Anak memiliki rasa ingin tahu yang besar
 Anak memiliki pemikiran bahwa didunia ini banyak dengan hal-hal yang membuatnya tertarik dan juga mengejutkannya. Maka dengan itu rasa keingintahuan anak akan timbul, dan juga ingin melakukan eksperimen. Mereka akan mencari sesuatu sampai detail sampai tingkat penasarannya terwujud.
2. Anak memiliki daya imajinasi dan fantasi yang tinggi
 Anak akan sering berimajinasi ketika melakukan suatu hal seperti halnya bermain, ketika bermain balok anak akan berimajinasi balok tersebut berubah menjadi pesawat terbang, mobil dan lain sebagainya. Biasanya dengan benda anak dapat mengespresikan emosinya seperti halnya senang, marah, bersedih, kecewa dan lain-lain. Sehingga dengan benda mati juga biasanya digunakan untuk berinteraksi dan mereka anggap itu bernyawa seperti boneka mereka ajak berdialog.³¹
3. Anak usia dini memiliki sifat Egosentris,
 Anak sering melihat dan juga memahami keadaan sesuai apa yang mereka inginkan. Misalnya berebutan mainan, menangis minta sesuatu yang belum terpenuhi. Karakteristik yang dimiliki anak ini berkaitan dengan pengembangan kognitif sebab menurut Piaget anak usia dini masih berada di fase transisi dari fase praoperasional (2-7) ke fase operasional konkret(7-11).

³¹ Nur Hamzah, *Pengembangan Sosial Anak Usia Dini* (Pontianak: IAIN Pontianak Press, 2015).

4. Anak adalah Mahluk Sosial,
Anak lebih senang kalau mereka bekerja sama ketika menyelesaikan sesuatu. Mereka akan saling memberi semangat sesama temannya ketika menyelesaikan sebuah pekerjaan. Anak akan merasa senang sebab dapat berinteraksi dengan teman disekitarnya, teman baru, lingkungan baru dan sebagainya. mereka akan merasa puas sebab pekerjaannya dapat terselesaikan secara cepat dengan cara bekerja sama dengan temannya.
5. Anak memiliki sifat Unik
Anak memiliki keunikan yang brebeda-beda tidak sama. Anak memiliki minat, gaya dalam belajarnya atau cara menyelesaikan sesuatu, memiliki latar belakang keluarga yang berbeda dan terkadang ada yang unik ketika memperlihatkan keingintahuan mereka kepada orang terdekatnya.
6. Anak memiliki daya konsentrasi yang pendek
Ketika anak memperhatikan sebuah kegiatan dan mereka anggap itu membosankan dan juga membuat mereka tidak nyaman maka mereka akan beralih kegiatan yang lain sebab memang agak sulit bagi anak untuk konsentrasi dalam jangka waktu lama. Anak sering mengaitkan kegiatan ke kegiatan yang lain kecuali kegitan yang awal tersebut sangat membuat mereka senang, dan nyaman. Maka dari itu ketika melakukan pembelajaran pada anak buatlah semenarik mungkin dan juga menyenangkan bagi anak.
7. Anak merupakan masa belajar yang paling potensial.
Masa usia dini merupakan masa golden age atau masa keemasan. Tingkat potensi pada pertumbuhan dan perkembangan pada anak usia dini di masa itu sangat cepat dan juga pesat sekali pada aspek perkembangan. Oleh sebab itu, pada masa itu anak butuh sekali stimulasi dan rangsangan dari lingkungannya terutama orang terdekatnya.³²

³² Aris Priyanto, "Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain."

c. Aspek-Aspek Perkembangan Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki beberapa aspek perkembangan yang perlu kita pahami. Aspek-aspek perkembangan anak tersebut sebagai berikut:³³

1) Aspek Perkembangan Fisik Motorik

Perkembangan fisik dapat dilihat dalam kemampuan bergerak. Sering disebut dengan motoric kasar dan motoric halus dapat dibedakan cara kerja motoric kasar dan motoric halus. Motoric kasar itu berhubungan dengan gerakan dasar seperti berjalan, berlari, menendang, memukul, melompat. Sedangkan motoric halus itu melakukan gerakan yang lebih spesifik seperti melipat, meremas, menulis, menggunting, mengikat tali dan yang berhubungan dengan jari-jemari tangan.

2) Aspek Perkembangan Kognitif.

Perkembangan kognitif dapat dilihat dari cara berkembangnya pola pikir anak. Terjadinya proses perkembangan kognitif ini bisa dikatakan berkembang jika tingkat kematangan otak ketika berfikir dapat berfungsi secara baik. Contohnya, kemampuan memilih yang baik dan buruk, kemampuan menerima dan menolak sesuatu. Jadi perkembangan kognitif itu menjelaskan tentang perkembangan pola pikir anak.

3) Aspek Perkembangan Bahasa

Bahasa sangatlah penting bagi kehidupan manusia. Bahasa sendiri salah satu perantara pesan untuk mengatakan sesuatu melalui lisan. Ketika anak bayi mereka menggunakan bahasa isyarat yang biasanya melalui ekspresi wajahnya. Semakin tumbuh dan besar usianya maka bahasa yang dikuasai anak akan bertambah dan juga perkata yang mereka dapat akan semakin luas. Sehingga membuat anak dapat berbahasa secara lancar dan juga lincah.

4) Aspek Perkembangan Emosi

Perkembangan emosi sangat berperan penting sekali bagi kehidupan seseorang. Perkembangan emosi anak biasanya akan muncul ketika anak berinteraksi

³³ La Hadisi, "Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Dini La Hadisi," *jurnal Al-Ta'did* 8, no. 2 (2015): 50–69, <http://repository.iiq.ac.id/handle/123456789/228>.

dengan lingkungan sekitar. Anak usia dini biasanya mengungkapkan perasaannya dengan melalui berbagai respon. Misalnya ketika anak meminta sebuah permainan dan ketika dikasih anak akan gembira dan senang sekali, dan ketika tidak dikasih permainan anak akan menunjukkan raut wajah marah atau sedih karna tidak dikasih mainan.

5) Aspek Perkembangan Moral

Moral dijadikan sebagai pedoman dalam tingkah laku seseorang. Perkembangan moral pada anak usia dini masih belum sempurna sebab anak usia dini belum mampu membedakan antara perlakuan yang baik dan yang buruk, membedakan benar dan salah. Maka dari itu moral harus dikenalkan dan sekaligus ditanamkan kepada anak usia dini, agar nantinya anak mampu membedakan perlakuan yang baik dan buruk, benar dan salah.

6) Aspek Perkembangan Sosial

Perkembangan sosial ini bisa kita ketahui ketika berinteraksi dengan orang lain. Manusia adalah makhluk sosial dan tidak akan terlepas dengan orang lain. Seperti halnya seorang anak pastinya akan membutuhkan orang lain dalam kehidupannya seperti meminta tolong orang tuanya untuk menggantikan baju, celana, memakaikan sepatu dan lain sebagainya. perkembangan sosial anak dapat kita lihat bahwa perkembangan sosialnya dimulai sejak anak lahir. Ketika anak bayi perkembangan sosialnya ditunjukkan dengan senyuman ketika anak sedang gembira, merengek ketika kehausan, dan lain sebagainya. maka dari itu perkembangan sosial sangat penting sekali dan perlu dikembangkan pada anak usia dini.

Menurut Umar Sulaiman, menjelaskan bahwa ada beberapa aspek perkembangan anak usia dini antara lain:

a.) Aspek perkembangan moral dan agama.

Aspek perkembangan agama dan moral pada anak usia 5-6 tahun memiliki pencapaian pengembangan anak seperti mengenal agama yang dianut, meniru gerakan cara beribadah dengan benar, mengucapkan salam dan membalas salam, salim sama

orang tua ketika mau berangkat sekolah, membaca do'a sebelum dan sesudah makan.

b.) Aspek perkembangan fisik-motorik.

Aspek perkembangan fisik motorik dibagi menjadi tiga bagian yaitu pertama motorik kasar, motorik halus dan perilaku keselamatan. Motorik kasar yang memiliki indikator perkembangan anak dengan cara seperti naik turun tangga, melompat, berlari, melakukan gerakan tubuh dengan terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan. Sedangkan motorik halus memiliki indikator perkembangan anak dengan cara seperti: menggambar, menggunting, meniru bentuk, meremas, dan melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan, menggunakan alat tulis dan alat makan dengan benar.

c.) Aspek perkembangan kognitif

Aspek perkembangan kognitif dibagi menjadi tiga bagian yaitu berfikir logis, belajar dan pemecahan masalah, dan yang terakhir berfikir simbolik.

d.) Aspek perkembangan bahasa

Aspek perkembangan bahasa dibagi menjadi dua bagian yaitu mengungkapkan bahasa dan memahami bahasa.

e.) Aspek perkembangan sosial-emosional.

Aspek perkembangan sosial emosional terbagi menjadi tiga bagian yaitu rasa tanggung jawab anak, kesadaran diri pada anak, dan Terbagi atas 3 yaitu kesadaran diri, rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain, dan mau berbagi, menolong, dan membantu teman.

f.) Aspek Perkembangan Seni

Tingkat pencapaian perkembangan dalam aspek perkembangan seni dibagi menjadi dua bagian yaitu anak dapat membedakan bunyi dan suara dan tertarik dengan karya seni atau kegiatan yang melibatkan sebuah seni atau karya.

4. Pemanfaatan APE Balok untuk meningkatkan kreativitas Anak Usia Dini

Alat permainan edukatif berupa balok merupakan alat permainan yang sangat potensial untuk meningkatkan motivasi dan minat anak untuk berekspresimen. Bermain balok anak dapat membentuk bangunan tertentu sesuai dengan imajinasinya, anak mencoba/bereksperimen untuk menyusun benda tertentu misalnya bangunan rumah dengan memilih berbagai bentuk balok yang ada, anak menemukan sendiri konsep bahwa jika menyusun benda yang tinggi dengan fondasi yang kecil dan kurang kokoh akan menyebabkan bangunan yang telah disusunnya runtuh berantakan.

Menurut Surviani menjelaskan bahwa manfaat dari permainan balok yaitu : a. Meningkatkan kemampuan motorik kasar dan halus anak, b. Mengenalkan konsep dasar matematika Menstimulus kreatifitas dan imajinasi anak, c. Mengembangkan keterampilan bahasa anak (karena anak memberikan label pada benda yang dilihatnya serupa) Bila bermain dengan temannya, permainan ini dapat melatih kepemimpinan, inisiatif, perencanaan, mengemukakan pendapat, dan kemampuan menggerakkan orang lain. Permainan ini juga mengembangkan empati anak dan menghargai hasil karya orang lain.³⁴

Menurut Hijriati dengan memanfaatkan Alat Permainan Edukatif (APE) balok pada anak yaitu dapat melatih konsentrasi anak, mengajar dengan lebih cepat, dapat mengatasi masalah keterbatasan waktu, dapat mengatasi masalah keterbatasan tempat, dapat membangkitkan emosi manusia, dapat menambah daya pengertian, dapat menambah ingatan murid, meningkatkan kreativitas anak dengan imajinasi-imajinasinya dan dalam menambah kesegaran dalam mengajar. Karakteristik dalam penggunaan alat permainan edikatif (APE) balok adalah diperuntukkan bagi anak usia pra sekolah (TK), multifungsi, melatih problem solving, merangsang kreativitas, dapat melatih ketelitian dan ketekunan, dan juga melatih konsep-konsep dasar.³⁵

³⁴ Musa, "Pengembangan Permainan Edukatif Balok Pada Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Ciluk Ba."

³⁵ Hijriati Hijriati, "Peranan Dan Manfaat Ape Untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini," *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak* 3, no. 2 (2017): 59, <https://doi.org/10.22373/bunayya.v3i2.1699>.

Cara penggunaan APE balok untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini di TK Al Hidayah sidoluhur yaitu pertama, guru memberi tahu tema pembelajaran yang akan digunakan, memberikan APE balok kepada anak usia 5-6 tahun, guru menjelaskan cara bermain dengan menggunakan APE balok, selanjutnya guru mengelompokkan anak dibagi menjadi beberapa kelompok, memberikan waktu pada anak untuk memperluas imajinasi-imajinasi anak, kemudian membebaskan anak untuk berdiskusi dengan temannya mengenai sesuatu yang mereka ingin ciptakan. Contohnya anak bersama-sama membuat sebuah bangunan rumah dan disitu juga anak akan menjalin komunikasi dengan temannya, anak akan saling sering mengenai apa yang ingin mereka buat. Sehingga tingkat kreativitas anak akan muncul ketika menyelesaikan sesuatu dan menciptakan sesuatu dengan caranya sendiri dan juga bekerjasama dengan temannya.

Ketika bermain tugas guru hanya mengawasi anak, memberi bantuan jika ada yang ingin dibantu dan melihat perkembangan anak, saat anak fokus bermain APE balok guru memancing imajinasi anak dengan memberikan sebuah pertanyaan terbuka mengenai cara bermain, apa yang diciptakan, gunanya dibuat untuk apa dan sebagainya. Maka dari itu dengan memanfaatkan APE balok dapat membantu meningkatkan keterampilan dalam berbahasa pada anak, meningkatkan motoric halus dan kasar pada anak, dapat meningkatkan hubungan sosial dengan teman, dan juga dapat membantu meningkatkan kreativitas anak usia dini terutama usia 5-6 tahun di TK Al Hidayah Sidoluhur Jaken.

Berdasarkan penjelasan menurut para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa dengan memanfaatkan alat permainan edukatif(APE) balok dapat membantu sekali dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini terutama usia 5-6 tahun. Selain itu, dengan memanfaatkan APE balok dapat meningkatkan motoric halus dan kasar pada anak, mengenal berbagai bentuk geometri, dan juga dapat membantu mengembangkan keterampilan bahasa anak (karena anak memberikan label pada benda yang dilihatnya serupa) Bila bermain dengan temannya, permainan ini dapat melatih kepemimpinan, inisiatif, perencanaan, mengemukakan pendapat.

B. Penelitian Terdahulu

Setiap melakukan penelitian dalam bidang yang sama maka akan berhubungan dengan peneliti-penelitian sebelumnya. Saat mengambil sebuah kajian yang relevan penulis mengambil jenis penelitian yang hampir sama dengan yang akan diteliti, yaitu sebagai berikut:

1. Menurut Meri Yusni, Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Mataram 2018.³⁶ Berjudul “Pengaruh Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (Ape) Media Gambar Terhadap Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Pembina Sikur Tahun Ajaran 2018” menggunakan penelitian penelitian *True Experimental Design*. Penelitian ini melakukan analisis dengan hasil pres-test dan post test selama 5 hari. Hasil penelitian ini menguji Kelompok A1(memakai media gambar) dan kelompok A2 (kelompok Kontrol (tidak diuji). Hasil analisis akhir yaitu kelompok A1 tingkat kemampuan kreativitas anak meningkat sebanyak 16,88 % sedangkan kelompok A2 yang tidak diuji meningkat sedikit sebanyak 2,03 %. Kedua kelompok tersebut sama-sama meningkat akan tetapi berbeda yang menggunakan media gambar sama yang tidak menggunakan media gambar. Persamaan: Penelitian ini sama-sama membahas pemanfaatan APE untuk mengembangkan kreativitas pada anak. Perbedaan: Penelitian ini membahas pemanfaatan APE media gambar, penelitian ini menggunakan dua kelompok untuk diuji atau perbandingan berhasil atau tidaknya eksperimen yang dilakukan, dan lokasi penelitian.
2. Menurut Ika Kemalawati, Jurnal EMPOWERMENT.³⁷ Dalam judulnya “Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Alat Permainan Balok Di Taman Kanak-Kanak Cipta Mulia Kecamatan Cipatat Kabupaten Bandung Barat.” Jenis penelitian yang digunakan Penelitian kualitatif Teknik pengumpulan data:teknik wawancara, observasi, dokumentasi, studi literatur, catatan lapangan, dan catatan hasil kegiatan. Hasil penelitian ini dalam pengembangan kreativitas pada anak dengan menggunakan alat permainan balok sudah mulai meningkat dapat dilihat bahwa anak dapat menunjukkan berbagai jenis balok

³⁶ Meri Yusni, “pengaruh pemanfaatan alat permainan edukatif (ape) media gambar terhadap kreativitas anak usia 4-5 tahun di tk pembina sikur tahun ajaran 2018,” no. 09 (2018).

³⁷ Ika Kemalawati, “Upaya peningkatan kreativitas anak melalui alat permainan balok di taman kanak-kanak cipta mulia kecamatan cipatat kabupaten bandung barat,” *Jurnal EMPOWERMENT* 6, no. 2252 (2017): 1–18.

bewarna, bentuk balok dan menunjukkan beberapa gambar seperti rumah, sekolahan, dan lainnya tanpa bantuan orang lain. Persamaan: Sama-sama meningkatkan kreativitas anak melalui alat permainan edukatif dan jenis penelitian kualitatif. Perbedaan: APE yang digunakan sudah disebutkan yaitu balok sedangkan penelitian ini menyangkup semua APE yang ada di dalam kelas, dan penelitian terdahulu membahas upaya meningkatkan kreativitas melalui permainan balok sedangkan penelitian ini membahas tentang pemanfaatan APE untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun.

3. Rusmala Dewi, Tarbiyah Dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung 1440 H / 2018 M.³⁸ Berjudul “Peran Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun melalui Alat Permainan Edukatif (APE) Barang Bekas di TK Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung”. Jenis penelitian yang digunakan Penelitian lapangan yang bersifat deskriptif kualitatif dengan metode deskriptif. Hasil penelitian ini alat permainan edukatif yang digunakan dari barang bekas yaitu kardus dan koran. Sebelum guru menggunakan APE dari barang bekas tingkat perkembangan kreativitas anak belum berkembang secara optimal dan setelah menggunakan barang bekas (koran dan kardus) sebagai alat bantu tingkat perkembangan kreativitas anak meningkat dengan baik. Perbedaan: penelitian ini membahas tentang peran guru dalam mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun menggunakan APE bahan bekas, sedangkan penelitian ini membahas tentang pemanfaatan menggunakan APE untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun. Kemudian lokasi penelitian. Persamaan: mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun menggunakan alat permainan edukatif, jenis penenelitian dan teknik pengumpulan data.
4. Menurut Erna Susianti, Tarbiyah IAIN Kudus 2021.³⁹ Berjudul Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Pada Kelompok B Usia 5-6 Tahun di Ra Al Islamiyyah Karangbener Kudus. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian kualitatif. Pengumpulan data (observasi, wawancara, dokumentasi). Hasil

³⁸ Rusmala Dewi, “Peran Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun melalui Alat Permainan Edukatif (APE) Barang Bekas di TK Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung,” 2018.

³⁹ Erna Susianti, “Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Pada Kelompok B Usia 5-6 Tahun di Ra Al Islamiyyah Karangbener Kudus,” 2022.

penelitian ini yaitu APE yang digunakan dalam penelitian APE balok dengan tema kendaraan. Tingkat perkembangan anak etelah menerapkan APE balok dalam pembelajaran sudah mulai meningkat sebab utamanya adalah ketersediaan sarana prasana di RA Al Islamiyah sudah memadai terutama APE yang digunakan ketika pembelajaran. Persamaan: Sama-sama menggunakan APE untuk mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun, jenis penelitian yang digunakan dan teknik pengumpulan data. Perbedaan: Penelitian terdahulu membahas penggunaan APE dalam mengembangkan kreativitas anak sedangkan penelitian ini membahas pemanfaatan APE untuk meningkatkan kreativitas anak. Kemudian Subjek penelitian dan lokasi penelitian.

5. Menurut Hasby Sjamsir., Farny Sutriany Jafar , Annisa Nurjanah. Universitas Mulawarman, Samarinda, Indonesia.⁴⁰ Berjudul Peningkatan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pemanfaatan Barang Bekas Di Tk Islam Al-Kautsar Samarinda. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas (PTK). Teknik pengumpulan data (observasi dan dokumentasi). Hasil penelitian ini melakukan 3 siklus, pada siklus I adalah 636 dengan rata-rata nilai yaitu 40% kategori mulai berkembang(MB), pada siklus II adalah 1183 dengan nilai rata-rata 74% kategori berkembang sesuai harapan(BSH). pada siklus III adalah 1528 dengan nilai rata-rata 95% kategori berkembang sangat baik(BSB). Jadi hasil akhir setelah memanfaatkan barang bekas dalam tingkat kreativitas anak sudah berkembang sangat baik(BSB). Persamaan: Sama-sama meningkatkan kreativitas pada anak, dan usia anak yang diteliti. Perbedaan: Penelitian terdahulu membahas peningkatan kreativitas anak melalui pemanfaatan barang bekas sedangkan penelitian ini membahas tentang pemanfaatan APE untuk meningkatkan kreativitas pada anak, jenis penelitian atau metode penelitian yang digunakan, dan juga teknik pengumpulan data, dan lokasi penelitian.

Berdasarkan penelitian diatas sama-sama membahas tentang pemanfaatan alat permainan edukatif (APE) untuk meningkatkan kreativitas pada anak usia dini. Sedangkan yang membedakan hanya jenis penelitiannya dan alat yang digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak. Sehingga kajian peneliti

⁴⁰ Hasby Sjamsir, Farny Sutriany Jafar, dan Annisa Nurjanah, "Peningkatan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pemanfaatan Barang Bekas Di Tk Islam Al-Kautsar Samarinda," *IJECES: Early Childhood Education Journal of Indonesia* 1, no. 2 (2018): 1-6.

terfokus pada pemanfaatan alat permainan edukatif (APE) untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini.

C. Kerangka Berpikir

Salah satu tujuan dari pendidikan anak usia dini selain menyiapkan kesiapan anak untuk melanjutkan ke jenjang sekolah dasar yaitu mengembangkan kreativitas anak. Kreativitas merupakan kemampuan untuk mengembangkan atau menciptakan suatu ide atau gagasan baru yang sesuai dengan imajinasinya sehingga membentuk sebuah karya maupun memecahkan sebuah masalah.

Dalam pengembangan kreativitas anak guru bisa memanfaatkan alat permainan edukatif (APE) salah satunya yaitu APE balok. Alat permainan edukatif (APE) balok dapat membantu meningkatkan kreativitas pada anak karena dengan menggunakan alat permainan edukatif (APE) balok ini anak lebih banyak berpikir dan berimajinasi sesuai apa yang mereka inginkan. Sehingga APE balok dapat membantu dalam meningkatkan kreativitas pada anak. Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti menggambarkannya dalam bentuk bagan, sebagai berikut:

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

