

ABSTRAK

Dwi Rosita, 1710410046, “Implementasi Alat Permainan Edukatif *Busy Book* Dalam Meningkatkan Kreativitas Pada Anak Kelompok B Di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana”. Skripsi Program Strata satu (S1) Fakultas Tarbiyah Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini IAIN Kudus, 2022.

Pendidikan sangatlah penting bagi anak guna merangsang kecerdasan serta daya kreativitas anak. Salah satu Alat Permainan Edukatif yang dapat meningkatkan kreativitas anak adalah *Busy Book*. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis tentang: (1) implementasi pembelajaran alat permainan edukatif (APE) *Busy Book* anak kelompok B di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana. (2) cara membangun kreativitas melalui alat permainan edukatif (APE) *Busy Book* anak kelompok B di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana. (3) faktor pendukung dan penghambat perkembangan kreativitas anak melalui alat permainan edukatif (APE) *Busy Book* anak kelompok B di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana.

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif, dimana dalam penelitian ini dilakukan pada kondisi alamiah mengenai penggalian data terkait fakta-fakta yang terjadi di lapangan dan peneliti sebagai instrumen kuncinya. Metode pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan metode wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Implementasi pembelajaran alat permainan edukatif *Busy Book* pada anak kelompok B TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana telah berjalan dengan baik, dimana APE *Busy Book* ini terdiri atas 13 halaman dan 1 sampul, yang setiap halamannya terdapat 1 tema dan 1 kegiatan yang berbeda-beda sesuai dengan tema pembelajaran. (2) Kreativitas anak kelompok B melalui APE *Busy Book* di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana, dapat dibangun dengan seluruh aspek perkembangan dari APE *Busy Book* melalui kegiatan-kegiatan dan ragam permainannya yang dikelola oleh guru. Anak dapat praktek langsung, anak lebih aktif bergerak, mandiri, semangat belajar tinggi, kreatif mengembangkan daya pikir, tidak mudah bosan, dan dapat memudahkan anak dalam mengembangkan kreativitasnya melalui ragam kegiatan yang ada pada APE *Busy Book*. (3) Faktor pendukung kreativitas anak diantaranya memudahkan guru dalam mengajar, menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga anak lebih mudah memahami pelajaran, ragam permainannya banyak, bentuknya menarik, dan aman dimainkan anak. Sedangkan untuk faktor yang menghambat perkembangan kreativitas anak yaitu diantaranya pembelajaran yang menarik membuat anak terlalu larut dalam satu pembelajaran saja, sehingga anak merasa kurang nyaman ketika dibatasi oleh waktu. Keterbatasan waktu dan sarana APE *Busy Book* membuat pendidik mengharuskan untuk bergantian. Hal ini membuat anak merasa kurang puas dalam bermain dan belajar.

Kata Kunci: Aat Permainan Edukatif, *Busy Book*, Kreativitas Anak