

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini ialah sebuah lembaga yang didirikan guna memberi fasilitas untuk perkembangan dan pertumbuhan anak dengan menyeluruh. Oleh karena itu, PAUD akan menjadikan kepribadian dan potensi anak lebih berkembang dengan maksimal. Berikut ini merupakan ayat Al-Qur'an yang menjelaskan tentang pelaksanaan pendidikan anak usia dini.

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ
السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿٧٨﴾

Artinya:

“Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, dan Dia memberimu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani, agar kamu bersyukur.” (QS. An-Nahl: 78)

Berdasar ayat diatas, dapat diketahui bahwa anak yang baru dilahirkan akan diberikan penglihatan, pendengaran dan akal. Adanya bekal tersebut, pada perkembangan anak berikutnya akan mendapatkan pengaruh dan didikan dari luar, terutama dengan adanya pendidikan anak di usia dini.

Pendidikan anak usia dini juga didefinisikan sebagai sebuah wujud pelaksanaan pendidikan yang akan menunjang pertumbuhan dan perkembangan anak, baik perkembangan motorik, kecerdasan emosi, kecerdasan intelektual ataupun maupun kecerdasan spiritual. Pelaksanaan pendidikan bagi anak usia dini ini akan disesuaikan pada tahapan perkembangan anak usia dini.

Secara Yudis, anak usia dini berarti seorang anak dari lahir sampai berusia 6 tahun. Pasal 1 ayat 14 UU Nomor 20 Tahun 2003 dengan Sistem Pendidikan Nasional mengungkapkan bahwasannya Pendidikan anak usia dini ialah sebuah upaya membina anak dari sejak lahir sampai dengan anak berusia 6, yang dilaksanakan melalui pembinaan rangsangan pendidikan guna meningkatkan perkembangan dan pertumbuhan jasmani serta rohani agar sang anak mempunyai kesiapan dalam memasuki pendidikan selanjutnya.¹ Program

¹ Suyadi dan Maulidya Ulfah, *Konsep Dasar PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), 16-18.

pendidikan taman kanak-kanak bertujuan untuk membantu seorang anak memiliki kesiapan ilmu pengetahuan, keterampilan, dan membentuk pribadi seorang anak agar mereka bisa menyesuaikan dengan lingkungannya, serta untuk menumbuhkan kembangkan potensi seorang anak.²

Terdapat beberapa hal yang harus diketahui bahwa masa kanak-kanak ialah masa yang peka untuk menerima rangsangan dari luar guna mengembangkan rohani dan jasmani anak. Masa anak-anak adalah masa bermain, oleh karena itu sekolah taman kanak-kanak akan mengajarkan anak didiknya untuk belajar sekaligus bermain. Anak yang berusia 5 tahun ini bisa disebut dengan usia emas (golden age), dimana usia ini akan menjadi penentu perkembangan aspek fisik, motorik, dan kognitif seorang anak.

Diperlukan beberapa stimulasi yang bisa mengoptimalkan berbagai aspek guna membentuk kepribadian anak yang bertanggung jawab dan bisa mengatasi segala hal dalam kehidupan sehari-hari. Mainan dan permainan adalah salah satu alat yang bisa menstimulasi tersebut. Bermain disebut sebagai sebuah kebutuhan yang harus dipenuhi bagi anak yang berusia dini.

Bermain adalah aktivitas utama yang harus dilaksanakan sebagai bentuk kegiatan belajar anak berusia dini. Selain sebagai aktivitas bersenang-senang, bermain juga bisa menjadi sarana pembelajaran bagi anak usia dini. Melalui bermain, seorang anak bisa mengenali berbagai hal yang sebelumnya belum diketahuinya. Bermain bisa menstimulasi perkembangan fisik motorik, kognitif, moral, bahasa, emosional dan sosial seorang anak. Bermain juga dapat mengembangkan kreativitas anak. Pendidikan anak usia dini ialah sebuah pendidikan yang aktivitas belajarnya tidak terlepas dari aktivitas bermain.

Bermain merupakan kebutuhan yang harus terpenuhi bagi anak usia dini. Apabila aktivitas bermain anak terpenuhi, maka hal ini akan berpengaruh pada pertumbuhan dan perkembangan anak. Selain itu, beberapa hasil penelitian menyatakan bahwa aktivitas bermain adalah wujud kegiatan pembelajaran yang efektif bagi anak usia dini. Hal ini bisa diketahui bahwa dengan adanya ucapan “bermain sambil belajar” dengan bermain, sesungguhnya anak sedang mengikuti kegiatan belajar yang bisa menumbuhkan kembangkan motorik anak, jiwa sosial,

² Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), 1.

logika ataupun membentuk kreativitas anak.³ Namun, masih terdapat beberapa hal yang bisa menghambat perkembangan kreatifitas anak. Hambatan itu bisa muncul atas program yang dikembangkan oleh guru, ataupun karakteristik seorang guru dalam mengembangkan kreatifitas anak usia dini, serta tergantung atas model ataupun strategi yang dijalankan oleh guru untuk memberi fasilitas kreatifitas anak. Umumnya, setiap manusia memiliki potensi untuk kreatif. Hanya saja dalam perjalanan hidupnya seseorang akan memiliki kesempatan yang berbeda dalam mengembangkan potensi kreatifitasnya.

Potensi seorang anak harus dapat dioptimalkan dengan baik, sehingga anak bisa tumbuh dan berkembang sesuai dengan potensi yang dimilikinya. Hal ini bisa dimulai dengan pemahaman para guru berkenaan dengan konsep dan aplikasi pengembangan kreativitas di taman kanak-kanak.⁴ Mainan atau permainan adalah salah satu alat atau sarana yang bisa menstimulasi tersebut. Pemakaian alat permainan edukatif pada saat kegiatan belajar ini sangat berdampak pada perkembangan anak, sehingga tujuan kegiatan belajar bisa terpenuhi. Dalam pandangan teori kecerdasan, setiap orang punya potensi kecerdasan intelektual dan kecerdasan-kecerdasan lain.

Mengacu pada pandangan tersebut, setiap anak pasti punya kecerdasan, meskipun hanya satu yang paling dominan. Anak berusia dini ini memiliki peluang besar untuk mengembangkan kecerdasannya. Hal ini karena pada masa ini adalah saat yang paling penting untuk membentuk kecerdasan anak. Selain itu, kecerdasan anak juga bisa berkembang dengan baik apabila dibekali dengan pendidikan yang tepat. Guna menstimulasi dan mengembangkan kecerdasan anak tersebut, sebuah sarana dan media belajar yang bisa dipakai ialah alat permainan. Tidak bisa dipungkiri bahwa anak bisa belajar melalui aktivitas bermain.⁵ Kreatifitas anak bisa terbentuk apabila anak bermain dengan menggunakan alat permainan edukatif.

Alat permainan adalah sebuah alat yang dipergunakan anak untuk aktivitas bermainnya. Adapun kata edukatif memiliki arti nilai-nilai pendidikan. Alat permainan edukatif berarti sesuatu yang bisa dipakai sebagai sarana bermain yang sekaligus memiliki manfaat untuk perkembangan anak. Istilah sederhananya, alat permainan

³Sigit Purnama, Yuli Salis Hijrianti dan Heldanita, *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini* (Bandung: PT Remaja Rosda karya, 2019), 1- 2.

⁴Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010). 2.

⁵ Sigit Purnama, Yuli Salis Hijrianti dan Heldanita, *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini* (Bandung: PT Remaja Rosda karya, 2019), 61

edukatif ialah segala hal yang dipergunakan anak untuk belajar melalui kegiatan bermain.⁶ Dengan adanya Alat Permainan Edukatif (APE) dapat membantu proses pembelajaran dan mengembangkan kreativitas anak.

Salah satu media yang bisa dipakai untuk meningkatkan kreatifitas anak usia dini ialah *Busy Book*. *Busy Book* didefinisikan sebagai buku yang bahan dasarnya dibuat dari kain flanel yang didalamnya terdapat kumpulan gambar lucu yang bisa menumbuhkan kreativitas anak. *Busy Book* bermanfaat untuk merangsang rasa keingintahuan seorang anak dengan cara mendorong kemampuan motorik, keterampilan, emosional dan mental anak.

Busy Book ialah sebuah sarana yang dipergunakan untuk mengembangkan. Menurut Prasko dan Husna, media *Busy Book* dalam implementasinya bisa membantu menumbuhkan berbagai aspek perkembangan anak. Media *Busy Book* ini adalah sebuah media yang dibuat dengan kreatif dan inovatif sesuai dengan kebutuhan dalam proses pembelajaran anak usia dini karena sudah disesuaikan dengan tema maupun RPPH.⁷ APE *Busy Book* bisa diterapkan di lembaga pendidikan, karena anak usia dini pasti lebih tertarik pada beberapa buku yang banyak gambarnya dibanding dengan buku yang banyak teksnya. Melalui gambar, anak bisa menemukan informasi yang mudah dipahaminya.

Dalam penerapan alat permainan edukatif *Busy Book*, terdapat aktivitas yang mengarah pada kreativitas anak baik kreatif dalam pembelajaran ataupun kreatif dalam memecahkan masalah sehari-hari. Adapun aktivitas dari alat permainan edukatif *Busy Book* yang dapat meningkatkan kreativitas anak dalam belajar sambil bermain yakni anak dapat mengenal warna, huruf, angka, buah hewan dan lain-lain. Juga belajar menghitung, membaca, menulis. Hal itu dilakukan anak dengan kreatif dalam memecahkan masalah sehari-hari yakni, melatih kesabaran, ketelatenan, kedisiplinan dan lain-lain.

Dengan demikian dari pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar dan bermain memiliki kelekatan yang erat, karena melalui bermain sesungguhnya anak sedang belajar. Namun tidak semua permainan dapat diterapkan kepada anak,

⁶ Fadlillah, (2018), *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, Jakarta: Prenadamedia Group. Hal-56.

⁷ Asdi Wisman dan Yulia Afriant, Penggunaan Media *Busy Book* Untuk Menstimulasi Kemampuan Membaca Anak, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 4, No.2 (2020): 1159-1160. Diakses pada 3 juli 2021, <https://google.scholar.google.co.id/>.

tentunya permainan yang dapat diterapkan kepada anak adalah permainan yang memiliki nilai edukatif. Karena alat permainan edukatif dapat membuat anak tumbuh dan berkembang melalui kegiatan belajar sekaligus bermain begitu juga membentuk kreativitas anak. Namun beberapa lembaga pendidikan masih belum banyak yang menerapkan APE sebagai media pembelajaran. Kebanyakan masih menggunakan majalah yang dibuat sebagai pegangan dalam mengajar. Salah satunya TK Islam Al-Fatimah yang berlokasi di desa Sejomulyo Juwana. Dalam kegiatan pembelajaran belum banyak menggunakan APE.

Menurut data yang didapatkan dari hasil observasi di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana, pembelajaran yang sehari-hari lakukan yaitu dengan pembelajaran klasik yang masih mengandalkan buku lembar kerja siswa, papan tulis, dan majalah yang dijadikan media pembelajaran sehari-hari. Meskipun ada banyak fasilitas APE yang dimiliki lembaga sekolah namun tidak digunakan dengan baik untuk pembelajar tetapi hanya digunakan untuk pajangan saja.

Oleh karena itu tantangan yang dihadapi anak-anak pada era modern ini sungguh berat. Karena kebanyakan orangtua dan guru ingin agar anak cepat bisa membaca, menulis dan berhitung. Sehingga setiap hari anak diajari untuk membaca huruf-huruf. Ingin anak cepat berhitung, maka setiap hari anak diekspos dengan deretan angka-angka. Ingin agar anak cepat bisa menulis dan memiliki pengetahuan, maka setiap hari anak diminta untuk menulis dan menghafal. Metode semacam itu sepiantas terlihat memberi hasil yang baik kepada anak. Anak mungkin bisa cepat membaca, berhitung, menulis, dan menghafal. Namun tanpa kita sadari pembelajaran seperti itu akan membawa dampak negatif jangka panjang kepada anak, anak merasa tertekan, bosan, dan tidak semangat belajar.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana khususnya di kelompok B, mengungkapkan bahwasannya kreativitas beberapa anak belum begitu berkembang. Hal ini disebabkan dalam proses belajarnya masih memakai buku lembar kerja siswa dan papan tulis. Selain itu, belum adanya inovasi dan kreasi dari guru, sehingga metode pembelajarannya masih sederhana dan kurang menarik minat seorang anak.

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan, maka peneliti perlu mencari upaya agar dapat membantu proses pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas anak melalui *Busy Book* dengan metode bermain. Berdasarkan data di atas, maka peneliti

tertarik melakukan penelitian dengan mengangkat judul pada anak TK kelompok B, dengan judul “Implementasi **Alat Permainan Edukatif Busy Book Dalam Meningkatkan Kreativitas Pada Anak Kelompok B Di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana**”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, penulis harus memfokuskan masalah penelitian agar permasalahan tidak terlalu melebar. Maka dari itu, dengan penjabaran latar belakang diatas, maka fokus penelitian ini Implementasi Alat Permainan Edukatif *Busy Book* Dalam Meningkatkan Kreativitas Pada Anak Kelompok B Di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjabaran latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah yang diangkat peneliti ialah:

1. Bagaimana implementasi pembelajaran alat permainan edukatif (APE) *Busy Book* anak kelompok B di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana ?
2. Bagaimana membangun kreativitas melalui alat permainan edukatif (APE) *Busy Book* anak kelompok B di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana ?
3. Apa saja faktor pendukung dan penghambat perkembangan kreativitas anak melalui alat permainan edukatif (APE) *Busy Book* anak kelompok B di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini ialah untuk:

1. Untuk mengetahui implementasi pembelajaran alat permainan edukatif (APE) *Busy Book* anak kelompok B di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana.
2. Untuk mengetahui cara membangun kreativitas melalui alat permainan edukatif (APE) *Busy Book* anak kelompok B di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana.
3. Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat perkembangan kreativitas anak melalui alat permainan edukatif (APE) *Busy Book* anak kelompok B di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharap bisa memberi manfaat secara teoritis ataupun praktis. Beberapa manfaat tersebut antara lain:

1. Manfaat Teoris,

Penelitian ini diharap bisa memberi wawasan dan pengetahuan untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui media alat permainan edukatif berupa *Busy Book* yang diimplementasikan pada lembaga pendidikan.

2. Secara praktis,

a. Bagi Anak Didik

Hasil penelitian ini dapat menumbuhkan semangat belajar yang menyenangkan bagi anak serta dapat membantu anak Kelompok B TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana dalam meningkatkan kreativitas anak melalui alat permainan edukatif (APE) *Busy Book*.

b. Bagi Pendidik

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai wawasan dan menambah ilmu pengetahuan terkait dengan cara mengembangkan kreatifitas dan imajinasi anak. melalui Alat Permainan Edukatif (APE) *Busy Book*.

c. Bagi lembaga

1. Sebagai masukan untuk meningkatkan kualitas TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana melalui pembelajaran dengan media alat permainan edukatif (APE) *Busy Book*.

2. Hasil penelitian ini bisa dijadikan alat koreksi, khususnya dalam meningkatkan efektifitas pembelajaran, sehingga kegiatan belajar berjalan sesuai dengan harapan.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ialah urutan penyusunan skripsi guna memudahkan pembaca dalam memahami bab dan sub bab bahasa. Berikut ini merupakan sistematika penulisan skripsinya:

BAB I Pendahuluan. Bab ini akan menjabarkan latar belakang masalah, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori, bab ini menjabarkan landasan teori tentang definisi dan tujuan alat permainan edukatif, pentingnya alat permainan edukatif, karakteristik alat permainan edukatif, dan prinsip alat permainan edukatif. Pembahasan kedua APE *Busy Book* meliputi, pengertian *Busy Book*, manfaat APE busy boo, pembuatan APE *Busy Book*. Pembahasan ketiga yaitu kreativitas anak meliputi, devinisi

keaktivitas, ciri-ciri kreativitas, pentingnya kreativitas dalam kehidupan, faktor pendukung dan penghambat kreativitas.

BAB III Metode Penelitian. BAB ini menjabarkan tentang metode penelitian yang dipakai untuk mengumpulkan data, mulai dari jenis dan pendekatan penelitian, setting penelitian, subjek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, pengujian keabsahan data, dan teknik analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, berupa laporan hasil penelitian yang meliputi gambaran objek penelitian, diskripsi data penelitian, dan adalisis data penelitian.

BAB V Penutup,pada bagian akhir penelitian ini menjelaskan kesimpulan dan saran. Sedangkan pada bagian akhir dari skripsi ini berisi terkait daftar pustaka, serta lampiran-lampiran.

