

## BAB II KAJIAN PUSTAKA

### A. Kajian Teori

#### 1. Alat Permainan Edukatif

##### a. Pengertian Alat Permainan Edukatif

Pengertian alat permainan edukatif adalah semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya sedangkan alat permainan edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang khusus untuk pendidikan.<sup>1</sup>

Alat permainan edukatif terdiri dari dua kata yang mempunyai makna, yaitu alat permainan dan edukatif. Alat permainan yaitu sebuah alat yang dipergunakan anak untuk bermain. Sedangkan edukatif berarti nilai-nilai pendidikan. Alat permainan edukatif didefinisikan sebagai sesuatu yang bisa dipakai sebagai alat bermain dan belajar anak, sehingga akan memicu perkembangan anak. Sederhananya, alat permainan edukatif ialah sesuatu yang dipergunakan anak untuk belajar melalui aktivitas bermain.

Menurut Mayke yang dikutip Badru Zaman, alat permainan edukatif yaitu alat permainan yang dibuat sedemikian rupa untuk menunjang pendidikan anak. Sedangkan Adang Ismail mendefinisikan bahwa alat permainan edukatif ialah alat bermain anak yang dirancang untuk membantu pertumbuhan anak. Permainan edukatif ini merupakan jenis permainan yang mengandung nilai-nilai pendidikan bagi anak.<sup>2</sup>

Guslinda dan Kurnia juga berpendapat bahwa, alat permainan edukatif adalah macam-macam peralatan atau sesuatu benda yang dapat digunakan untuk bermain. Dimana peralatan atau benda tersebut dapat menstimulasi dan mengembangkan seluruh kemampuan anak. Alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Syamsuardi, “*Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Di Taman Kanak-Kanak PAUD Polewali Kecamatan Taneteriattang Barat Kabupaten Bone*”. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, Vol.II, No. 1 (2012).60-61. <http://ojs.unm.ac.id>.

<sup>2</sup> Fadlillah, *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2018), 56.

<sup>3</sup> Baik Nilawati Astiani, Nurhasanah, Hayatun Nupus, “*Alat Permainan Edukatif Berbasis Lingkungan Untuk Pembelajaran Saintifik Tema Lingkungan Bagi Guru Paud Korban Gempa*”, *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol.8, No. 1 (2019) 2. <http://journal.uny.ac.id>.

Dari berbagai definisi diatas alat permainan edukatif, bisa disimpulkan bahwa alat permainan edukatif ialah alat permainan yang dibuat sebagai media pembelajaran yang dirancang secara khusus untuk membantu kegiatan pembelajaran. untuk membantu anak untuk tumbuh dan berkembang melalui kegiatan belajar sekaligus bermain.

#### **b. Tujuan Alat Permainan Edukatif**

Terdapat berbagai tujuan dari alat permainan edukatif, khususnya untuk pendidikan anak usia dini. Berikut merupakan tujuan dari alat permainan edukatif:

##### 1) Tujuan untuk anak

Bagi anak-anak permainan edukatif berperan penting untuk pertumbuhan sekaligus perkembangan fisik dan psikisnya. Berikut merupakan tujuan dari alat permainan edukatif bagi anak:

- a) Membuat anak lebih mudah dalam belajar. Alat permainan bisa dipakai sebagai media pembelajaran, sehingga anak bisa bermain sekaligus mengembangkan potensinya.
- b) Melatih konsentrasi anak. Kosentrasi anak bisa dilatih melalui alat permainan edukatif, salah satunya adalah *Busy Book*. Alat permainan ini bila dimainkan secara tidak langsung, konsentrasi anak dapat terlatih.
- c) Melatih imajinasi dan kreativitas anak. Imajinasi dan kreativitas anak bisa terbentuk karena adanya sifat eksperimen anak saat memainkan alat permainannya. Mereka akan berkreatifitas agar permainannya menjadi lebih menarik dan mereka akan puas saat memainkannya.
- d) Menghilangkan kejenuhan anak. Apabila kegiatan pembelajaran dilakukan dengan monoton dan terus menerus, maka akan menyebabkan anak menjadi bosan. Untuk mengatasi rasa bosan ini, guru bisa mengajak anak untuk bermain alat permainan edukatif seperti *Busy Book*. Sehingga, anak bisa belajar dengan bermain.
- e) Menambah daya ingat anak. Anak akan mengingat suatu hal yang menarik perhatian mereka. Sesuatu yang menarik ini biasanya dapat berupa alat permainan edukatif yang dipergunakan sebagai media untuk mengingat pembelajaran yang telah dijalankan.
- f) Sebagai bahan uji coba anak. Kegiatan percobaan anak dapat diimplementasikan dengan memakai alat permainan edukatif. Misalnya saat bermainan

menggunakan *Busy Book*, anak dapat memecahkan masalah dari rasa keingintahuannya.

2) Tujuan untuk pendidik

Terdapat beberapa tujuan alat permainan edukatif dilihat dari perspektif pendidik:

- a) Memudahkan dalam penyampaian materi. Seorang pendidik akan memerlukan media untuk menyampaikan materi yang akan diajarkan. Salah satu media yang tepat untuk digunakan ialah alat permainan edukatif. Melalui alat permainan edukatif ini, anak akan lebih mudah memahami materi pembelajaran pada saat itu.
- b) Melatih kreativitas pendidik. Kreativitas pendidik bisa terlatih bila pendidik membuat dan mengembangkan alat permainan edukatif. Kreativitas pendidik juga bisa terbentuk pada saat pendidik menemukan sebuah ide dan mengenalkan alat permainan edukatif yang dapat menarik perhatian anak.
- c) Guna mengatasi keterbatasan tempat, waktu ataupun bahasa pada saat pembelajaran dijalankan. Salah satu alat belajar yang bisa mengatasi keterbatasan tersebut ialah alat permainan edukatif. Melalui alat permainan edukatif, anak bisa mempelajari banyak hal walaupun waktunya singkat dan tempatnya terbatas. Selain itu, penggunaan alat permainan ini akan menambah kemampuan anak dalam berbahasa dengan baik.
- d) Membangkitkan motivasi anak untuk belajar. Alat permainan edukatif ini secara tidak langsung bisa digunakan pendidik untuk menumbuhkan semangat belajar anak. Melalui alat permainan edukatif dalam menyampaikan pembelajarannya, ini akan terasa lebih menyenangkan dan membuat anak nyaman, sehingga motivasi anak untuk belajar akan tumbuh.
- e) Sebagai media penilaian anak. Penilaian akan dilakukan oleh pendidik saat anak menggunakan alat permainan edukatif. Saat anak bermain, maka pendidik akan mengetahui tingkatan perkembangan anak. Alat permainan edukatif memiliki peran penting untuk mengembangkan kemampuan anak usia dini.<sup>4</sup>

---

<sup>4</sup> Fadlillah, *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2018), 57-61.

Diatas telah dijelaskan bawasanya alat permainan edukatif memiliki banyak sekali manfaat untuk menunjang proses pembelajaran baik untuk anak didik maupun pendidik khususnya bagi media pembelajaran. Karena dengan menggunakan alat permainan edukatif, dapat membuat anak sangat aktif dalam belajar dengan aktivitas bermain yang sangat mengasyikkan dan tidak membuat anak menjadi jenuh.

### c. Pentingnya Alat Permainan Edukatif

Penggunaan alat permainan edukatif dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini mempunyai peranan yang sangat penting. Dengan adanya permainan edukatif, kegiatan pembelajaran akan berjalan dengan efektif, menyenangkan, menarik dan dapat menumbuhkan kreatifitas anak, sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai. Meskipun anak menjalankan aktivitas bermain, tetapi sesungguhnya anak itu sedang melakukan aktivitas belajar. Dengan bermain, seorang anak bisa belajar banyak hal yang belum diketahuinya, baik menyangkut kongnitif, sosial, bahasa, emosional ataupun kreativitasnya.<sup>5</sup>

Alat permainan edukatif juga menjadi sebuah kebutuhan yang amat strategis bagi anak karena memiliki kandungan yang serat dalam pendidikan anak, diantaranya adalah dapat melatih kosentrasi anak, mengajar dengan cepat, dapat mengatasi masalah keterbatasan waktu dan tempat, dapat mengatasi keterbatas bahasa, dapat menmbah daya ingan murid.<sup>6</sup>

Menurut Adang Ismail terdapat berbagai hal yang menjadikan alasan mengapa alat permainan edukatif penting dilakukan oleh anak usia dini, diantaranya: Alat permainan edukatif bisa menumbuh kembangkan kepribadian anak, bisa menjadikan anak mudah untuk berkomunikasi, dapat mengasah kemampuan anak untuk menciptakan hal baru, dapat meningkatkan kemampuan berfikir anak, meningkatkan kemampuan bahasa anak, meningkatkan daya imajinasi kemampuan berbahasa anak, membentuk moralitas anak, membentuk keterampilan anak, dan lainnya.<sup>7</sup>

---

<sup>5</sup> Fadlillah, *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2018), 61

<sup>6</sup> Hijriati. "Peranan dan Manfaat APE Untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini", Vol III. No.2 (2017). 65-66.

<sup>7</sup> Fadlillah, *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2018), 62.

Berbagai alasan yang dikemukakan diatas terbukti bahwa alat permainan edukatif bisa bermanfaat untuk menumbuh kembangkan kognitif, iajinasi, kreativitas dan rasa sosial anak. Tetapi, pada umumnya pentingnya alat permainan edukatif bagi anak usia dini bisa dilihat melalui seberapa besar manfaat alat permainan tersebut untuk pertumbuhan dan perkembangan anak

#### **d. Karakteristik Alat Permainan Edukatif**

Terdapat berbagai macam alat permainan dan bahkan tidak bisa teridentifikasi dengan pasti. Namun, dari sekian banyak alat permainan edukatif tersebut, tidak semua alat permainan dikatakan edukatif. Hal ini karena syarat edukatif adalah permainan tersebut harus memenuhi beberapa kriteria tertentu. Berikut ini ialah kriteria alat permainan yang memiliki nilai edukatif:

##### 1) Sesuai dengan usia anak

Alat permainan edukatif harus disesuaikan dengan usia anak. Hal ini karena bila tidak disesuaikan, maka akan membahayakan anak. Selain itu, dengan sesuainya alat permainan dengan usia anak akan menjadikan anak tumbuh dan berkembang dengan baik, serta anak akan merasakan keamanan sekaligus kenyamanan dalam bermain.

##### 2) Membantu merangsang tumbuh kembang anak

Salah satu tujuan dirancangnya alat permainan edukatif ini adalah guna memudahkan anak untuk mencapai standar pertumbuhan dan perkembangan anak. Oleh sebab itu, permainan dikatakan edukatif bila permainan tersebut bisa berfungsi sebagai sarana untuk mengembangkan potensi seorang anak.

##### 3) Menarik dan bervariasi

Apabila alat permainan memiliki variasi yang unik, maka anak akan lebih tertarik dan antusias anak untuk memainkannya akan lebih tinggi. Dengan adanya alat permainan yang menarik, anak tidak cepat bosan dan motivasi anak untuk belajar sekaligus bermain juga akan semakin tinggi.

##### 4) Memiliki banyak kegunaan

Alat permainan dikatakan edukatif bila dapat dipergunakan dengan berbagai macam dan bisa merangsang perkembangan anak. Apabila alat permainan edukatif disajikan secara monoton, maka anak akan bosan dan mereka tidak bisa berkreatifitas dengan bebas. Oleh sebab

itu, saat memilih alat permainan untuk anak maka harus memilihnya dengan mempertimbangkan kegunaan dan nilai edukatif bagi anak.

5) Aman digunakan

Keamanan adalah hal utama yang harus diperhatikan dalam memberikan aktivitas untuk anak. Alat permainan edukatif yang dipilih haruslah tidak membahayakan seorang anak. Alat permainan harus memiliki kriteria aman, sehingga saat anak melakukan aktivitas belajar dan bermain bisa bebas dan tidak mengganggu kenyamanan anak.

6) Bentuknya sederhana

Alat permainan dikatakan edukatif tidak harus berbentuk rumit, akan tetapi lebih bersifat sederhana. Hal ini karena cara pikir anak masih sederhana.

7) Melibatkan aktivitas anak

Alat permainan edukatif harus menekankan pada kegiatan bermain aktif dan bukanlah pasif. Saat anak bermain dengan aktif, maka akan memicu pertumbuhan dan perkembangan seorang anak.

Semua kriteria sebagaimana telah dipaparkan diatas itu saling terkait.<sup>8</sup> Jadi untuk dapat memilih apakah alat permainan itu edukatif atau tidak dapat dilihat melalui kriteria-kriteria yang ada. Dengan itu, seorang pendidik harus memilihkan alat permainan terbaik dan sesuai dengan anak, sehingga kegiatan belajar dan bermain bisa berjalan dengan efektif dan efisien. Alat permainan harus bisa membantu pertumbuhan seorang anak, menarik dan bervariasi, aman digunakan, dan dapat melibatkan aktivitas anak.

**e. Prinsip-prinsip Alat Permainan Edukatif**

Pemilihan alat permainan edukatif bagi anak harus dipilih dengan selektif dengan mempertimbangkan nilai-nilai pendidikannya. Alat permainan harus dapat mendidik anak. Oleh sebab itu, hal utama saat memilih alat permainan anak itu harus dilihat dari sisi manfaatnya bagi pertumbuhan seorang anak dan memiliki nilai pendidikan.

Sehingga, edukatif atau tidak edukatifnya alat permainan maka bisa dilihat dari seberapa besar manfaatnya bagi perkembangan anak, seperti dalam mengembangkan fisik motorik anak, kreativitas anak, imajinasi anak ataupun dalam

---

<sup>8</sup> Fadlillah, *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2018), 52-54.

mnegembangkan rasa sosial anak. Menurut Adang Ismail, terdapat berbagai macam prinsip alat permainan edukatif, antara lain:

1) Prinsip produktivitas

Alat permainan edukatif harus bisa menghasilkan sesuatu yang baru, baik itu menyangkut pengetahuan ataupun kreativitas anak. Alat permainan edukatif adalah sebuah media yang difungsikan untuk menyalurkan rasa keingintahuan seorang anak terhadap sesuatu. Untuk itu, prinsip produktivitas sangat diperlukan agar bisa mengembangkan pengetahuan baru seorang anak yang nantinya akan berguna bagi kehidupannya.

2) Prinsip aktivitas

Prinsip ini mengartikan bahwasannya alat permainan edukatif diharap bisa membuat anak agar lebih bergerak aktif dalam bermain. Dimana, seluruh anggota tubuh anak bisa bergerak dengan baik, sehingga kinestik anak dapat berkembang.

3) Prinsip kreativitas

Kreatifitas anak harus dikembangkan dengan semaksimal mungkin. Untuk menciptakan kreatifitas anak, maka pendidik harus memilih alat permainan edukatif yang bisa menumbuhkan sikap kreatifitas anak.

4) Prinsip efektivitas

Efektif artinya berhasil guna atau bisa membawakan hasil yang positif. Sedangkan efisien yaitu tepat guna tanpa membuang waktu, biaya ataupun tenaga. Alat permainan edukatif haruslah efektif yang bisa memberi hasil positif bagi pertumbuhan seorang anak dalam waktu yang cepat.

5) Prinsip mendidik dan menyenangkan

Alat permainan edukatif ini akan dijadikan sebagai sarana untuk mendidik anak dengan cara yang menyenangkan. Bermain bagi anak usia dini adalah sebuah proses belajar. Oleh sebab itu, alat permainan edukatif harus memiliki nilai edukatif yang akan berdampak pada perkembangan potensi anak.<sup>9</sup>

Adapun prinsip-prinsip diatas sangat berhubungan erat dalam tujuan dan manfaat alat permainan edukatif bagi anak usia dini. Maka tidak bisa dipungkiri bahwa anak bisa

---

<sup>9</sup> Fadlillah, *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2018), 67-69.

melakukan belajar melalui aktivitas bermain menggunakan alat permainan edukatif.

## 2. APE *Busy Book*

### a. Pengertian *Busy Book*

Media *Busy Book* yaitu sebuah media yang berwujud lembaran buku tulis yang terbuat dari kain flanel ataupun kain perca, yang tiap halamannya disertai dengan gambar warna warni yang dapat menarik perhatian anak, dan ini bisa membantu untuk merangsang pertumbuhan seorang anak. Media *Busy Book* ini diharap bisa membantu pendidik untuk menumbuhkan kreativitas anak.

*Busy Book* ialah pengembangan dari buku edukatif. *Busy Book* berbahan dasar kain flanel warna warni yang tidak membahayakan seorang anak, dimana ukurannya yaitu 25 x 25 cm. Proyek yang bisa mengembangkan ketrampilan anak yaitu seperti menghitung, mengancingkan, mengelompokkan warna, ataupun yang lainnya.<sup>10</sup>

*Busy Book* termasuk dalam buku interaktif yang memiliki warna yang menarik perhatian anak. *Busy Book* menekankan pada kegiatan yang berkaitan dengan keterampilan anak, misalnya bermain peran, mencocokkan, ataupun memakai pakaian sendiri (zipper, ties, lacing, dan lain-lain). Pada halaman *Busy Book* ada berbagai macam gambar lucu yang bisa dibuka, dipasangkan, ataupun ditempel-tempelkan.<sup>11</sup>

*Busy Book* ialah sebuah sarana yang dipergunakan untuk mengembangkan kreativitas anak. Menurut Prasko dan Husna (2019), 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 dan proses pembelajaran seorang anak usia dini.

Penggunaan media *Busy Book* akan bisa menstimulasi kreativitas anak. Hal ini karena media tersebut akan memuat materi yang akan dikenalkan dan diajarkan pada anak, misalnya seperti merangkai kata menjadi kalimat. Selanjutnya menurut

---

<sup>10</sup> Asdi Wisman dan Yulia Afriant, Penggunaan Media *Busy Book* Untuk Menstimulasi Kemampuan Membaca Anak, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 4, No.2 (2020): 1159. Diakses pada 1 juli 2021, <https://google.scholar.google.co.id/>.

<sup>11</sup> Samik Nuroh Ramadhani dan Sudarsini, "Media Quiet Book dalam Meningkatkan Keterampilan Memakai Baju Berkancing Bagi Tunagrahita", *Journal Ortopedagogia*, Vol. 4, No. 1, (2018): 13. Diakses pada 1 juli 2021, <https://google.scholar.google.co.id/>.

Prakarsi, Media *Busy Book* akan dipergunakan sesuai dengan kebutuhan proses pembelajaran anak, dimana pembuatan media ini dibuat dengan kreatif dan inovatif.<sup>12</sup>

Media ini bisa dikatakan dapat menstimulasi kreativitas anak dan media ini termasuk dalam model pembelajaran yang baru. Media ini berisi tentang materi seperti mengenali huruf, angka, warna, buah, sayuran, dan lainnya yang disesuaikan dengan kebutuhan anak usia dini. Guru bisa mengisikn gambar yang menarik dengan berbagai macam warna, sehingga ini akan menarik perhatian anak dan akan menstimulasi kreativitas anak.

#### **b. Manfaat APE *Busy Book***

Anak usia dini berada dalam dunia bermain, bermain sambil belajar perlu menggunakan media yang menarik hati anak salah satunya *APE Busy Book*. Menurut Ulfa dan Rahmah, manfaat *APE Busy Book* diberikan kepada anak usia dini adalah dapat merangsang kemampuan motorik, keterampilan, mental dan emosional.<sup>13</sup> Penggunaan *APE Busy Book* juga dapat membantu pendidik dalam mengkonkritkan konsep atau gagasan yang ingin disampaikan sehingga anak lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan. Selain itu media dalam proses pembelajaran dapat menjadi motivasi peserta didik menjadi aktif dan memudahkan pendidik dalam proses belajar.<sup>14</sup>

Sedangkan menurut Muffliharsi, manfaat *APE Busy Book* antara lain dengan kreativitas yang dilakukan guru maka dapat dijadikan materi ajar yang sistematis sehingga pembelajarn menjasi efektif dan tidak monoton. *APE Busy Book* dapat dijadikan alternatif media pembelajaran bagi guru PAUD karena berfungsi sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi anak.<sup>15</sup> Beberapa manfaat *Busy Book* dalam

---

<sup>12</sup> 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 1 juli 2021, <https://google.scholar.google.co.id/>.

<sup>13</sup> Risma Nugrahani Dan Citradewi Rosalina A, “Pelatihan Pembuatan Media *Book* sebagai Media Pembelajaran Dan Peluang Usaha Bagi Guru PAUD Di Desa Kradenan Kecamatan Palang Kabupaten Tuban”, *Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat* (2017) 212. [www.posiding.unirow.ac.id/index.php/snasppm](http://www.posiding.unirow.ac.id/index.php/snasppm).

<sup>14</sup> Sitti Nurhidayah Ilyas Dkk, “Pengembangan Media *Busy Book* Pada Guru PAUD Di Kecamatan Pattalassang Kabupaten Takalar”. *Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat*, Vol.1, No.1, (2021) 13. <http://ojs.unm.ac.id>.

<sup>15</sup> Risma Nugrahani Dan Citradewi Rosalina A, “Pelatihan Pembuatan Media *Book* sebagai Media Pembelajaran Dan Peluang Usaha Bagi Guru PAUD Di Desa

penggunaannya sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini, diantaranya:

- 1) Memperkuat memori anak
- 2) Memotivasi anak untuk belajar
- 3) Anak dapat mempelajari tentang pengenalan dan pengelompokan warna, bentuk huruf,
- 4) Anak dengan mudahnya mampu mengikuti arahan sederhana
- 5) Meningkatkan kemampuan motorik anak dengan adanya aktivitas membolak-balikkan halaman dan memindahkan benda-benda kecil melalui tangan,
- 6) Meningkatkan koordinasi mata dan tangan
- 7) Meningkatkan kemampuan 2 dari 5 indra yang dimiliki anak yakni penglihatan dan perabaan.<sup>16</sup>

Dengan demikian, beberapa manfaat APE *Busy Book* tersebut tentunya akan sangat penting bagi pembelajaran anak untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan juga berguna untuk pertumbuhan dan perkembangan anak.

Selain itu, terdapat beberapa keunggulan jika memakai *Busy Book* dalam kegiatan pembelajaran, diantaranya:<sup>17</sup>

- 1) Pendidik mudah menentukan materi pembelajaran yang tunggal disesuaikan dengan perintah yang disesuaikan dengan perintah yang disesuaikan dengan perintah atau konsep yang ada di dalam *Busy Book*.
- 2) Pendidik dapat dengan mudah mengevaluasi peserta didik karena dengan sendirinya aktivitas yang terdapat di dalam buku dapat mengeksplorasi kemampuan masing-masing peserta didik.
- 3) Peserta didik tanpa diminta, melakukan aktivitas yang dituntut dilakukan di dalam media *Busy Book*.
- 4) Keingintahuan peserta didik akan lebih meningkat.
- 5) sifat media tahan lama karena terbuat dari kain yang cukup tebal dan tahan lama yang tidak gampang kotor, kusut maupun robek.

---

Kradenan Kecamatan Palang Kabupaten Tuban”, Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat (2017) 213. [www.posiding.unirow.ac.id/index.php/SNasPPM](http://www.posiding.unirow.ac.id/index.php/SNasPPM).

<sup>16</sup> Azra Aulia Ulfah dan Elva Rahmah, Pemanfaatan *Busy Book* dalam Mempercepat Kemampuan Membaca untuk Anak Usia Dini di Paud Budi Luhur Padang, *Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan*, Vol. 6, No. 1 (2017): 38. Diakses pada 1 juli 2021, <https://google.scholar.google.co.id/>.

<sup>17</sup> Rifka Toyba Humaida dan Muhammad Zainal Abidin, “Pergunaan Media *Busy Book* Pada Anak Usia Dini dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Berhitung”, *Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal* Vol. 9 No. 1 (2021): 135.

- 6) Pembelajaran dikelas menjadi menyenangkan dan aktif.
- 7) Pembelajaran menjadi menyenangkan karena banyak warna, banyak aktifitas dan memancing kreatifitas peserta didik untuk melakukan aktivitas yang ada menjadi lebih efektif.

**c. Pembuatan *Busy Book***

Pembuatan *Busy Book* untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini di TK Islam Al-Fatimah yang berusia 5-6 tahun. Berikut ini adalah alat dan bahan untuk membuat *Busy Book*: berbagai macam warna kain flanel, penggaris, kertas HVS, lem tembak, pensil, jarum, gunting, benang, tali sepatu, kancing baju, perekat, ataupun tinta timbul. Berikut ini merupakan langkah dalam membuat *Busy Book*:

- 1) Menentukan konsep, merancang bentuk yang akan dibuat, dan memastikan halaman yang akan dibuat. Pembuatan *Busy Book* pada penelitian ini bertemakan kegiatan sehari-hari anak, yang memperkenalkan angka, huruf, buah, hewan gambar baju, benda-benda langit, dan lain-lain. Jumlah halaman *Busy Book* terdiri dari 10 halaman.
- 2) Kain flanel dipotong dengan menggunakan penggaris sebagai pengukur dan dipotong dengan gunting. Dengan ukuran 25 x 25 cm.
- 3) Membuat pola bentuk apa yang diinginkan.
- 4) Setelah itu pinggirnya diberi lem agar terlihat indah
- 5) Setelah pola dibuat, selanjutnya ialah menjiplak pola dan menggunting sesuai dengan pola.
- 6) Menyiapkan latar objek yang dibuat menggunakan kain flanel. Bentuk latar yang digunakan pada halaman pertama sampai dengan halaman sepuluh boleh berbeda-beda atau sama.
- 7) Setelah itu, langkah selanjutnya ialah menempelan objek. Penulis akan memakai lem tembak untuk merekatkan pola yang telah digunting pada latar halaman *Busy Book* flanel.
- 8) Membuat sampul depan dan belakang untuk *Busy Book* flanel yang dikreasikan.

**3. Kreativitas Anak**

Anak pada dasarnya memiliki potensi kreatif dalam diri masing-masing anak. Potensi kreativitas seorang anak bisa terbentuk dengan adanya ide yang kreatif. Dalam hal ini, anak

mebutuhkan arahan serta motivasi dari seseorang terdekatnya (orang tua, keluarga, dan guru) agar kreativitas anak dapat terbentuk dan tumbuh.

Erick Erikson, mengatakan bahwa masa usia 3,5 tahun sampai 6 tahun adalah masa-masa penting bagi anak untuk mengembangkan kreativitasnya. Erikson mengungkapkan bahwasannya masa itu adalah masa dimana sikap *initiatie versus gilit* anak mulai terbentuk. Anak-anak yang mendapatkan pendidikan yang baik, maka anak akan bisa mengembangkan sikap kreatifnya, pandai bereksperimen, berimajinasi, ataupun berani mengambil sebuah risiko. Oleh karena itu, pembentukan sikap dan pribadi anak itu memang tergantung dari lingkungan.

Erikson juga mengatakan bahwasannya sebagian besar orang tua masih salah beranggapan dalam menilai anaknya. Orang tua berharap apabila anaknya mulai masuk ke tingkat pendidikan prasekolah, sekolah tersebut mendidik anak agar anak angung bisa menulis, membaca dan berhitung. Dalam arti, mayoritas lembaga pendidikan akan berorientasi ke pendidikan yang lebih akademis. Hal ini biasanya akan menjadikan guru lebih sering memerintahkan anak untuk duduk diam di ruang kelas, mengerjakan soal, ataupun menulis. Bahkan, hasil pekerjaan anak itu akan memperoleh nilai ataupun kritik dari guru. Padahal, menurut Erikson, anak yang sering di kritik ataupun disalahkan ini, akan mempengaruhi mental dan pribadi anak, sehingga anak akan merasa takut.

#### **a. Definisi Kreativitas**

Kreativitas berasal dari kata kreatif yang berarti memiliki daya cipta, memiliki kemampuan yang menciptakan, bersifat (mengandung) daya cipta, sedangkan kreativitas sendiri memiliki arti kemampuan untuk mencipta, daya cipta.<sup>18</sup>

James J Gallagher menyatakan bahwasannya kreativitas ialah sebuah proses mental yang dilakukan oleh seseorang yang berwujud sebuah gagasan baru, produk baru, ataupun kombinasi dari kedua hal tersebut yang akhirnya akan melekat pada seseorang tersebut.

Supriadi mengutarakan bahwa kreativitas ialah sebuah kemampuan seorang untuk membuat sesuatu yang baru, unik, yang diwujudkan dalam sebuah karya yang berbeda dengan sebelumnya. Ia juga menambahkan bahwa kreativitas ialah

---

<sup>18</sup> Dwi Nurhayatu Adhani Dkk, *Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermainan Warna Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*. Vol 4, No 1 (2017): 71. Diakses Pada 17 Agustus 2022. <http://journal.trunojoyo.ac.id>.

sebuah kemampuan seseorang untuk berfikir lebih tinggi yang akan berimplikasi pada terjadinya ekalasi dalam kemampuan berfikir, ditandai oleh diferensiasi, suksesi, diskontinuitas, dan integrasi di tiap perkembangannya.

Clark Monstakis menyatakan bahwasannya kreativitas yaitu sebuah pengalaman dalam mengespresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu antara hubungan diri sendiri, alam, dan orang lain.

Semiawan juga mendefinisikan bahwa kreativitas ialah kemampuan untuk memberi gagasan baru untuk memecahkan masalah. Definisi berikutnya disampaikan oleh Csikzentmihalyi, yang mengungkapkan bahwasannya kreativitas yaitu produk yang berhubungan dengan penemuan sesuatu yang baru daripada akumulasi keterampilan ataupun berlatih pengetahuan dan mempelajari buku.<sup>19</sup>

Beberapa definisi di atas, bisa disimpulkan bahwasannya kreativitas ialah sebuah mental seseorang untuk menghasilkan sebuah gagasan, proses, ataupun metode baru yang sifatnya imajinatif guna memecahkan persoalan yang ada.

#### **b. Ciri-ciri Kreatif Anak**

Menurut Munandar, ciri seseorang yang kreatif ialah meiliki kebebasan berfikir, mempunyai imajinasi yang tinggi, rasa keingintahuan tinggi, bebas berpendapat, mempunyai minat luas, percaya diri, tidak pernah takut untuk mencoba ataupun bersifat mandiri.<sup>20</sup>

Menurut Rachmawati dan Kurniati, terdapat 24 ciri anak yang kreatif, diantaranya:

“Terbuka pada pengalaman baru, bebas berpendapat, fleksibel dalam berfikir dan merespons, menghargai, memiliki ketertarikan pada aktivitas yang kreatif, kukuh pada pendapatnya sendiri, keingintahuan yang besar, memiliki rasa toleransi pada seseorang yang berbeda pendapat, berani mengambil risiko, percaya diri dan mandiri, jiwa tanggung jawab yang besar, tekun dan tidak mudah bosan, tidak kehabisan akal, inisiatif tinggi, peka terhadap lingkungan, lebih berorientasi kemasa kini dibanding masa lalu, memiliki stabilitas emosi yang baik, tertarik pada hal yang abstrak dan holistic,

---

<sup>19</sup> Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010),13-14.

<sup>20</sup> Novi Mulyani, *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2019), 11.

gagasan yang orisinal, memiliki minat, memaknai waktu untuk kegiatan pengembangan diri, kritis, senang mengajukan pertanyaan yang baik, serta mempunyai kesadaran etika dan moral yang tinggi.<sup>21</sup>

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwasannya ciri anak kreatif ialah anak yang suka mengajukan pertanyaan apabila dia belum mengetahuinya, semangat, giat, tekun, dan rasa keingintahuan terhadap sesuatu ini tinggi.

### c. Pentingnya Kreativitas Dalam Kehidupan

Kreativitas adalah sebuah komponen yang denganya kita berhadapan dengan masalah dan tantangan dalam kehidupan. Kreativitas biasanya berkaitan dengan bakat untuk menciptakan suatu yang imajinatif. Menurut *Penguin Dictionair Of Psycholog*, Kreatif yaitu proses mental yang menghasilkan solusi, ide, konseptualisasi, bentuk artistik, teori atau produk yang baru atau unik.<sup>22</sup>

Kreativitas sangat diperlukan dalam perkembangan anak karena akan mempengaruhi otak kanan dan kiri. Oleh sebab itu anak usia dini merupakan masa penting untuk mengembangkan kreativitas seseorang. Lestari menyatakan bahwa, pengembangan kreativitas sejalan dengan mengembangkan kepribadian anak. Jika kreativitas anak berkembang dengan baik, maka anak akan mengalami perkembangan kepribadian dengan baik. Anak akan dapat mengembangkan kepribadian yang mandiri, percaya diri, dan produktif.<sup>23</sup>

Kreativitas bagi kehidupan kita khususnya bagi anak usia dini sangat penting karena dengan berkreasi orang dapat mewujudkan atau mengaktualisasikan dirinya, dan aktualisasi diri merupakan kebutuhan pokok dalam kehidupan manusia. Kreativitas atau berfikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap satu masalah merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan

---

<sup>21</sup> Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010),15-16.

<sup>22</sup> Peny Husna Handayani Dkk, " Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Dalam Keluarga", *Jurnal Keluarga Sejahtera*, Vol.15 No.2 (2017). 47-48. <https://jurnal.Unimed.ac.id>.

<sup>23</sup> Peny Husna Handayani Dkk, " Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Dalam Keluarga", *Jurnal Keluarga Sejahtera*, Vol.15 No.2 (2017). 46-47. <https://jurnal.Unimed.ac.id>.

Kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Dalam era pembangunan ini kesejahteraan dalam kejayaan masyarakat dan negara bergantung pada sumbangan kreatif, berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan baru, dan teknologi baru. Untuk mencapai hal itu perlu sikap, pemikiran, dan perilaku kreatif dipupuk sejak dini. Apabila manusia ini tidak kreatif, maka mereka tidak bisa membuat karya baru ataupun solusi baru guna memecahkan permasalahan yang ada.<sup>24</sup>

Kreativitas juga diperlukan dalam kehidupan kita, jika seseorang memiliki keahlian ataupun mengembangkan kreativitas yang orang miliki, besar kemungkinan orang tersebut akan memiliki hasil karya ciptaan sendiri, juga pandai mencari jalan keluar dalam saat sedang memecahkan masalah.

#### **d. Faktor Pendukung dan Penghambat Kreativitas**

##### 1) Faktor Pendukung Kreativitas

Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki seseorang yang dapat dikembangkan. dalam mengembangkan kreativitas ini terdapat faktor-faktor yang dapat mendukung upaya dalam menumbuh kembangkan kreativitas. Setiap anak mempunyai potensi kreatif yang alami, tetapi potensi kreatif ini tidak bisa optimal bila mereka tidak menggali kreativitasnya lebih dalam.

Hurlock, menjelaskan bahwasannya terdapat berbagai situasi yang bisa dipergunakan untuk mendukung kreativitas anak, antara lain:

- a) Waktu. Untuk menjadi kreatif, maka anak harus diberi kebebasan waktu untuk bermain dan menyampaikan gagasan yang baru dan orisinal.
- b) Kesempatan menyendiri. Bila tidak ada tekanan dari kelompok sosial, maka anak bisa menjadi orang yang kreatif. Seperti ungkapan Singer bahwasannya anak membutuhkan waktu sendiri agar mereka bisa berimajinasi.
- c) Dorongan. Anak harus memperoleh dorongan untuk menumbuhkan kreativitasnya dan bebas dari kritikan ataupun ejekan dari orang lain.

---

<sup>24</sup> Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), 3-5.

- d) Sarana. Orang tua dan guru harus memberi sarana yang bisa mendorong anak untuk bereksplorasi dan berkeaktivitas.
  - e) Lingkungan yang kondusif. Dengan lingkungan yang kondusif, baik itu dilingkungan sekolah ataupun rumah, maka akan membuat anak lebih fokus dalam berkreasi.
  - f) Hubungan orang tua dan anak yang tidak posesif. Orang tua yang tidak mengekang anak akan membuat anak lebih mandiri, percaya diri dan bisa berkeaktivitas.
  - g) Cara mendidik anak. Mendidik anak dengan prinsip demokratis dan permisif dirumah ataupun disekolah akan mendorong kreativitas anak.
  - h) Kesempatan untuk memperoleh kemampuan anak. Makin besar pengetahuan anak, maka makin besar pula kesempatan mereka untuk menjadi kreatif.
- 2) Faktor Penghambat Kreativitas

Dalam mengembangkan kreativitas seseorang dapat mengalami berbagai hambatan, kendala atau rintangan yang dapat merusak bahkan dapat mematikan kreativitasnya. Selain faktor yang mendukung kreativitas, terdapat berbagai faktor yang menjadi kendala dalam berkeaktivitas. Amabile menjelaskan bahwasannya lingkungan yang menghambat ini bisa merusak motivasi anak, sehingga rasa kreatif tidak akan terbentuk. Permasalahannya terkait dengan upaya dalam membantu anak merealisasikan potensinya, seringkali orang tua ataupun guru memakai cara paksaan ataupun ancaman serta terdapat beberapa aturan yang membuat anak tidak bebas.

Dalam mengembangkan kreativitas seseorang dapat mengalami berbagai hambatan, kendala atau rintangan yang dapat merusak bahkan dapat mematikan kreativitasnya.

Hurlock mengemukakan bahwa penghambat kreativitas ini antara lain:

- a) Anak memiliki kesehatan yang buruk, sehingga mereka tidak bisa berkreasi.
- b) Keluarga tidak memberi dukungan kepada anak untuk berkeaktivitas.
- c) Perekonomian anak yang sulit.
- d) Kekurangan waktu luang dan kebebasan untuk mengembangkan kreativitasnya.

Hurlock memberi beberapa tambahan kondisi yang bisa menghambat kreativitas anak, antara lain:

- a) Pembatasan eksplorasi. Anak tidak bisa kreatif bila orang tua membatasi anak untuk bereksplorasi.
- b) Peraturan waktu yang ketat. Kreativitas anak tidak bisa terbentuk bila waktu anak untuk berkreasi dibatasi.
- c) Dorongan kebersamaan keluarga. Kreativitas anak terhambat bila orang tuanya menuntut kegiatan bersama-sama dan tidak peduli dengan minat serta pilihan anak.
- d) Membatasi khayalan. Orang tua yang selalu mengharapkan anaknya berfikir dengan realistis dan beranggapan bahwa khayalan hanya membuang waktu saja.
- e) Orang tua yang terlalu melindungi anaknya yang akan mengerjakan sesuatu yang baru dan berbeda.<sup>25</sup>

Dapat ditarik kesimpulan bahwasannya faktor pendukung dan penghambat kreativitas haruslah diperhatikan agar bisa memberi stimulasi yang tepat, sehingga kreativitas anak bisa berkembang dengan maksimal.

#### e. Bentuk-Bentuk Kreativitas

Terdapat beberapa bentuk kreativitas pada anak taman kanak-kanak, diantaranya:<sup>26</sup>

- 1) Gagasan/berfikir kreatif, yang meliputi: (1) anak dapat berfikir dengan luwes dengan memberikan jawaban tidak kaku dan mampu berinisiatif; (2) anak mampu berfikir orisinal, dimana anak dapat mengimajinasi berbagai fungsi benda; (3) anak dapat berfikir terperinci, dimana anak mampu mengembangkan ide yang bervariasi dan mengerjakan tugas dengan teliti.
- 2) Aspek sikap, yang meliputi (1) rasa keingintahuan anak; (2) anak tertarik untuk mencajib beberapa pertanyaan guru; (3) anak percaya diri dalam berpendapat; (4) anak berani mengambil risiko dan berani untuk mencoba hal baru.
- 3) Aspek karya, yang meliputi (1) anak berani memodifikasi berbagai mainan dan mampu menyusun permainan tersebut,

---

<sup>25</sup> Novi Mulyani, *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2019), 24-30.

<sup>26</sup> Elvina Sari Pane, "Implementasi Alat Permainan Edukatif Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Kelompok B Usia 5-6 Tahun Di RA Nurul Amal Kec. Tanjung Morawa", *Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, UIN Sumatera Utara Medan (2018).

(2) anak mampu menyusun karangan, tulisan, dan mampu menggambar hal yang baru.

## B. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian oleh Rifka Toyba Humaida dan Muhammad Zainal dengan judul “Penggunaan Media *Busy Book* Pada Anak Usia Dini dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Berhitung”, menunjukkan bahwa penggunaan media *Busy Book* efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif berhitung anak di TK Thoyyibah. Dengan penggunaan media *Busy Book*, anak-anak mampu mencocokkan, mengurutkan, dan membandingkan sehingga kemampuan berhitung berkembang secara optimal sesuai dengan tahapan usia. Kemampuan kognitif berhitung anak telah meningkat dalam mengenal konsep bilangan dengan menggunakan media pembelajaran *Busy Book*. Persamaan penelitian tersebut dengan peneliti ialah sama-sama meneliti tentang penggunaan media *Busy Book* sebagai alat pembelajaran. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian peneliti yaitu terdapat pada fokus penelitian. Penelitian Rifka berfokus pada penggunaan media *Busy Book* dalam meningkatkan kemampuan kognitif berhitung, sedangkan peneliti berfokus pada implementasi *Busy Book* dalam meningkatkan kreativitas anak. Selain itu, obyek penelitian Rifka yaitu anak didik TK Thoyyibah, sedangkan peneliti anak kelompok di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana.<sup>27</sup>
2. Penelitian oleh Silya Hasdalina yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Melalui Alat Permainan Edukatif (APE) Kardus di Paud Pusikam Cukuh Balak Kabupaten Tanggamus”, menunjukkan bahwa hasil keativitas peserta didik dapat meningkat setelah dilakukan penelitian menggunakan APE kardus. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian saya terletak pada sama-sama meningkatkan kreativitas peserta didik melalui alat permainan edukatif. Perbedaannya terletak pada media pembelajarannya, penelitian terdahulu menggunakan APE kardus, sedangkan peneliti menggunakan APE *Busy Book*. Selain itu, terdapat perbedaan objek penelitian, dimana Silya berfokus pada objek PAUD Pusikam Cukuh Balak Kabupaten Tanggamus,

---

<sup>27</sup> Rifka Toyba Humaida dan Muhammad Zainal Abidin, “Penggunaan Media *Busy Book* Pada Anak Usia Dini dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Berhitung”, *Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal* Vol. 9 No. 1 (2021): 135.

- sedangkan peneliti di TK Al-Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juawana.
3. Penelitian oleh Kukuh Dwi Wijanarko, dkk dengan judul “Pemanfaatan Kain Flanel Sebagai Alat Pembelajaran Edukatif *Busy Book* di TK TA 03 Jerukwangi”, menunjukkan hasil bahwa pelatihan pembuatan media *Busy Book* bagi guru TK TA 03 Jerukwangi telah terlaksana dengan baik karena semua peserta mengikuti setiap sesi kegiatan dengan aktif serta antusias. Para peserta mendapatkan pengetahuan baru dan dengan APE tersebut, guru akan mendapatkan berbagai ilmu dan pengetahuan bagaimana mereka dapat mengembangkan dan membuat bermacam-macam media pembelajaran dengan sumber daya terbatas, dan kegiatan mengajar lebih bervariasi dan menyenangkan. Persamaan penelitian ini dengan penelitian oleh peneliti yaitu sama-sama membahas tentang APE *Busy Book* yang diimplementasikan di anak taman kanak-kanak. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian oleh peneliti yaitu Kukuh hanya menggunakan APE *Busy Book* kain flannel, sedangkan peneliti tidak hanya menggunakan kain flannel saja, melainkan terdapat beberapa alat yang digunakan sesuai dengan tema yang dibahas pada waktu itu. Selain itu, obyek penelitiannya juga berbeda, dimana Kukuh meneliti di TK TA 03 Jeruk Wangi, sedangkan peneliti di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana.<sup>28</sup>
  4. Penelitian oleh Nurul Ezkanandyta, dkk dengan judul “Efektivitas Penggunaan *Busy Book* terhadap Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini”, menunjukkan hasil bahwa terdapat perbedaan profil kecerdasan logika matematika anak usia dini yang signifikan setelah menerapkan penggunaan alat permainan edukatif *Busy Book* di kelas eksperimen dan alat permainan edukatif di kelas kontrol. Dengan demikian terdapat efektivitas dalam penggunaan alat permainan edukatif *Busy Book*. Persamaan penelitian ini dengan penelitian oleh peneliti yaitu sama-sama ingin mengetahui penggunaan *Busy Book* sebagai alat permainan edukatif. Perbedaan penelitian ini yaitu terletak pada penggunaan variabel kecerdasan logika matematika anak, sedangkan peneliti berfokus pada variabel kreativitas anak. Selain itu, terdapat perbedaan jenis metode penelitian, dimana penelitian Nurul menggunakan metode kuasi eksperimen dengan sampel penelitian, sedangkan peneliti

---

<sup>28</sup> Kukuh Dwi Wijanarko, dkk, “Pemanfaatan Kain Flanel Sebagai Alat Pembelajaran Edukatif *Busy Book* di TK TA 03 Jerukwangi”, *Abdimas Singkerru* Vol. 1 No. 2 (2021): 148.

menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Serta terdapat perbedaan pada objek penelitian.<sup>29</sup>

5. Penelitian oleh Elvina Sari Pane dengan judul “Implementasi Alat Permainan Edukatif Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Kelompok B Usia 5-6 Tahun Di RA Nurul Amal Kec. Tanjung Morawa”, menunjukkan hasil bahwa pelaksanaan APE di RA tersebut telah terlaksana dengan baik. Perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Nurul Amal sudah sangat baik, hal itu dilihat dari adanya program yang guru buat seperti RPPH dan Penilaian langsung yang diberikan kepada anak. Faktor yang dapat mendorong dalam mengembangkan kreativitas anak di RA Nurul Amal yaitu dengan adanya orongan motivasi yang diberikan orang tua, dan lingkungan yang memberikan dampak positif kepada anak. Persamaan penelitian ini dengan peneliti yaitu sama-sama meneliti tentang implementasi APE dalam meningkatkan kreativitas anak. Selain itu, metode dan teknik pengambilan data penelitian juga dilakukan dengan wawancara, observasi dan dokumentasi. Perbedaan penelitian ini dengan peneliti yaitu peneliti memfokuskan pada APE *Busy Book*, sedangkan Elvina hanya implementasi APE saja. Selain itu, terdapat perbedaan tempat penelitian, dimana Elvina meneliti anak kelompok B di RA Nurul Amal Kec. Morawa, sedangkan peneliti di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana.<sup>30</sup>

### C. Kerangka Berfikir

Media pembelajaran sebagai acuan penting yang harus dimiliki oleh sekolah dalam menyelenggarakan kegiatan pendidikan pada jenjang anak usia dini. Melalui media APE, anak-anak diberikan stimulasi secara aktif untuk melakukan kegiatan pembelajaran dengan bermain sambil belajar melalui ragam permainan yang mendidik.

Sebelum menerapkan APE *Busy Book* dalam pembelajaran, bagi seorang pendidik perlu membuat rancangan kegiatan-kegiatan yang disesuaikan dengan tema pembelajaran, RPPM, dan RPPH. Kemudian baru diaplikasikan menjadi APE *Busy Book*. Melalui APE *Busy Book* terdapat ragam kegiatan main meliputi menempel benda,

---

<sup>29</sup> Nurul Ezkanandya, dkk, “Efektivitas Penggunaan *Busy Book* terhadap Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini”, *Edukids* VOL. 16 No. 1 (2019): 42.

<sup>30</sup> Elvina Sari Pane, “Implementasi Alat Permainan Edukatif Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Kelompok B Usia 5-6 Tahun Di RA Nurul Amal Kec. Tanjung Morawa”, Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sumatera Utara Medan (2018).

meronce, menali, puzzle, mencocokkan dan lain-lain, yang disertai dengan pengetahuan-pengetahuan terkait tema pembelajaran.

Dari beberapa ragam main APE *Busy Book*, dapat membangun kreativitas anak melalui seluruh aspek perkembangan. Dalam hal ini peneliti berfokus pada aspek kognitif dan motorik, dimana aspek ini mengarah pada kreativitas anak. Kreativitas yang berhubungan dengan keterampilan menggunakan tangan atau menciptakan sesuatu karya. Melalui keterampilan ini ada hubungannya dengan ragam main di APE *Busy Book* yang melibatkan keterampilan menggunakan tangan atau menciptakan sesuatu seperti menempel benda, ceronce, menali, mencocokkan, puzzle dan lain-lain. Sehingga dari keterampilan tersebut menghasilkan suatu hasil belajar bagi anak.

Pada uraian di atas, maka kerangka berpikir dalam penelitian ini disajikan dalam bentuk kerangka berikut ini:

**Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Berfikir**

