

## BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada BAB ini peneliti akan menjelaskan hasil penelitian beserta pembahasannya terkait dengan penelitian yang dilakukan di TK Islam Al-Fatimah. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 4 September sampai dengan 4 Oktober 2021, dengan tujuan untuk mendapatkan data terkait dengan model kegiatan belajar di TK Islam Al-Fatimah, cara membangun kreativitas anak melalui alat permainan edukatif *Busy Book*, dan implementasi alat permainan edukatif *Busy Book* untuk meningkatkan kreativitas anak.

### A. Gambaran Objek Penelitian

#### 1. Sejarah Berdirinya TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana

Taman Kanak-kanak Islam Al-Fatimah ialah sebuah sekolah TK swasta yang tempatnya di Dukuh Garuwan Desa Sejomulyo Kecamatan Juwana Kabupaten Pati. TK Islam Al Fatimah didirikan oleh Alm Bapak Muhamad Gufron selaku Ketua Yayasan pada tahun 2001, Taman Kanak-kanak ini didirikan di atas tanah Wakaf dari warga setempat yang dipercayakan pada Yayasan Al Fatimah seluas  $\pm 300 \text{ m}^2$ .

Desa Sejomulyo terdapat 3 dukuh, yaitu Dukuh Gadungan, Dukuh Babatan, dan Dukuh Garuwan. Sekitar tahun 1998 pendidikan jenjang taman kanak-kanak hanya ada di Dukuh Gadungan, sehingga masyarakat Garuwan yang ingin menyekolahkan anak-anaknya harus menempuh jarak kurang lebih 1 km. Hingga ada iktikad baik dari masyarakat Garuwan untuk membangun sebuah TK. Saat itulah, tahun 2001 berdiri TK di Dusun Garuwan dengan bangunan atas swadaya dari masyarakat. Sedangkan tanahnya atas wakaf dari Ibu Hj. Siti Fatimah. Karena itulah, TK ini dinamakan TK Islam AL Fatimah. Pada awalnya karena dibangun atas swadaya TK berada di bawah naungan desa hingga saat ini sudah berada pada naungan yayasan. TK Islam Al Fatimah mulai membuka proses kegiatan pembelajaran pada tahun yang sama, dengan jumlah peserta didik 18 anak dalam 1 kelompok belajar dengan diampu oleh 2 pendidik. Namun dari tahun ketahun, perkembangan TK Islam Al Fatimah semakin baik, kondisi gedung berangsur baik, sarana prasarana di TK Islam Al Fatimah Kecamatan Juwana Kabupaten Pati bertambah

lengkap. Hal tersebut berkat kerja keras dari berbagai pihak, mulai dari pendidik, komite dan juga pemerintah.<sup>1</sup>

**Gambar 4. 1 Gedung TK Islam Al-Fatimah**



## 2. Profil TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana

Berikut ini peneliti sajikan profil TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana Tahun 2021.

Nama Sekolah	: TK Islam Al-Fatimah
Status Sekolah	: Swasta
No. Ijin Operasional	:
Tahun Berdiri	: 2001
Nomer Pokok Sekolah Nasional (NPSN)	: 20344593
Nilai Akreditasi	: C
Nama Yayasan	: Al-Fatimah
Alamat Sekolah	: Ds. Sejomulyo RT.02 RW.03
Kec. Juwana, Kab. Pati	
Kelurahan	: Sejomulyo
Kecamatan	: Juwana
Kab/Kota	: Pati
Provinsi	: Jawa Tengah
Kode Pos	: 59185
Nomer Sekolah	: 085329549657
Email Sekolah	: <a href="mailto:tkislamalfatimah@gmail.com">tkislamalfatimah@gmail.com</a>
Nama Kepala Sekolah	: Syafa'atun, S.Pd

<sup>1</sup> Data hasil Dokumentasi di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana Pada Tanggal 6 September 2021

### 3. Visi, Misi dan Tujuan TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana

- a. Visi TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana
 

“Terwujudnya anak cerdas, kreatif, berbudi pekerti luhur, dan memiliki rasa sosial yang tinggi.”
- b. Misi TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana
  - 1) “Menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, menarik, menyenangkan dan bermakna.
  - 2) Melatih, membimbing dan membiasakan pengembangan sikap perilaku yang terpuji dan agamis.
  - 3) Mengembangkan bidang pembiasaan aspek perkembangan moral, nilai-nilai agama, perkembangan sosial dan perkembangan kemandirian bagi peserta didik.
  - 4) Mengembangkan bidang kemampuan dasar untuk meningkatkan kemampuan dan kreatifitas berbahasa, kognitif, fisik, motorik, seni dan muatan lokal.
  - 5) Mengembangkan pengembangan diri untuk meningkatkan kemampuan dan kreatifitas sesuai dengan potensi, bakat, minat yang dimiliki peserta didik”
- c. Tujuan TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana
 

Tujuan Taman Kanak-Kanak (TK) Islam Al-Fatimah diantaranya:

  - 1) Untuk mewujudkan generasi yang memiliki budi pekerti luhur, beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mengembangkan ketrampilan serta kemandirian peserta didik yang mampu menolong dirinya sendiri.
  - 2) Untuk mewujudkan kemampuan peserta didik dalam berbahasa, bermoral, bersosialisai, kemandirian dan mampu mengendalikan emosinya.
  - 3) Untuk mewujudkan kemampuan peserta didik berapresiasi dan berekspresi dibidang seni budaya.
  - 4) Untuk mewujudkan kemampuan peserta didik dalam kesehatan jasmani dan rohani serta memiliki daya kreasi dan berprestasi.
  - 5) Untuk mewujudkan kemampuan peserta didik agar memiliki ketrampilan dan kecakapan hidup dalam berkeluarga, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> Data hasil Dokumentasi di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana Pada Tanggal 6 September 2021

#### 4. Guru dan Susunan Kepengurusan Sekolah

TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana, telah melaksanakan pembelajaran secara optimal dengan melibatkan berbagai komponen yang ada di sekolah, mulai dari kepala sekolah, guru beserta komponen lain yang menunjang kegiatan pembelajaran. Terdapat 3 orang pendidik yang berpendidikan sarjana strata 1 (S1), dan 1 orang yang berpendidikan SLTA.<sup>3</sup>

**Tabel 4. 1 Data Personel Sekolah**

No	Nama	Jabatan	Pendidikan
1.	Siti Munawaroh	Ketua Yayasan	SLTA
2.	Syafa'atun, S.Pd.	Kepala Sekolah	S1
3.	Kiswati, S.Pd.	Sekretaris	S1
4.	Syafa'atun, S.Pd.	Bendahara	S1
5.	Kiswati, S.Pd.	Guru	S1
6.	Eko Juwati, S.Pd.	Guru	S1

#### 5. Peserta Didik TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana

Pada awal berdirinya TK Islam Al-Fatimah memiliki siswa pertama sebanyak 18 anak, dijadikan 1 kelompok belajar dengan menggunakan 1 ruang/kelas. Dan sekarang berjumlah 32 anak, dijadikan 2 kelompok belajar yaitu kelompok A dan kelompok B dengan menggunakan 2 ruang/kelas

#### 6. Sarana dan Prasarana TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana

Berdasar hasil wawancara beserta observasi, peneliti memperoleh data terkait dengan sarana prasarana yang dimiliki TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana yang dimulai dari ruangan kelas, kantor, outdoor, Alat Permainan Edukatif (APE) di dalam kelas, ataupun beberapa fasilitas lainnya. Dengan adanya sarana dan prasarana yang menunjang, maka kegiatan belajar akan berjalan dengan efektif.

Proses pembelajaran di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana dimulai dengan membaca doa bersama, setelah itu dilanjutkan dengan kreasi tepuk-tepuk, kemudian dilanjutkan dengan senam pagi/sholat duha, setelah itu anak lanjut memasuki kegiatan pembelajaran Alat Permainan Edukatif *Busy Book* guna

<sup>3</sup> Data hasil Dokumentasi di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana Pada Tanggal 6 September 2021

mengembangkan kreativitas anak yang dilakukan kantor/ ruang kelas yang disesuaikan dengan kegiatan *Busy Book*.<sup>4</sup>

### **7. Kegiatan Belajar Mengajar di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana**

Kegiatan pembelajaran di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana dilangsungkan setiap hari mulai dari mulai hari senin sampai sabtu, dan hari minggu libur sekolah. Namun saat pandemic, kegiatan pembelajaran dilaksanakan selama 4 hari dalam 1 minggu, yaitu mulai dari hari senin sampai kamis, sedangkan hari jum'at, dan sabtu dilakukan pembelajaran dirumah, dan hari minggu libur sekolah.

Kegiatan pembelajaran dilangsungkan mulai pukul 08.00-10.00 WIB. Adapun detail aktivitasnya yaitu mulai dari anak masuk sekolah dan kegiatan pembukaan (berdo'a, senam pagi/ sholat duha) pukul 08.00-08.30, kegiatan pembelajaran Alat Permainan Edukatif *Busy Book* mulai pukul 08.30-09.00, pembelajaran calistung 09.00-09.15, istirahat sambil mengaji/ setoran hafalan surat pendek dan doa-doa 09.15-09.30, majalah 09.30-09.45, kegiatan penutup ( persiapan pulang, ulasan pembelajaran, dan doa) 09.45-10.00 WIB.<sup>5</sup>

## **B. Diskripsi Data Penelitian**

Diskripsi hasil penelitian ini, disusun menggunakan analisis kualitatif guna mendapat data berupa hasil observasi, wawancara dan data dokumentasi yang ada dilapangan dari kepala sekolah, guru kelompok B, serta anak didik kelompok B di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana. Setelah semua data terkumpul, kemudian dipaparkan dan dianalisa oleh peneliti berdasar fokus penelitian, diantaranya:

### **1. Data Tentang Pembelajaran Alat Permainan Edukatif (APE) *Busy Book* Di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana**

Disebuah lembaga sekolah tentu telah mempunyai acuan dalam menyelenggarakan pendidikan anak usia dini, yaitu dengan memilih model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan fasilitas sekolah guna mendukung keberhasilan belajar mengajar. Dengan adanya model pembelajaran yang tepat akan menumbuhkan kecerdasan anak dan mereka bisa mencapai 6 aspek

---

<sup>4</sup> Data hasil Dokumentasi di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana Pada Tanggal 6 September 2021.

<sup>5</sup> Hasil dokumentasi dan wawancara dengan ibu Kiswati selaku guru kelompok B, Pada Tanggal 7 September 2021.

perkembangan diantaranya aspek NAM/nilai agama dan moral, fisik motorik, kongnitif, bahasa, sosial emosional, serta seni. Berikut ini ialah penjabaran data dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang peneliti lakukan di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana terkait dengan implementasi pembelajaran alat permainan edukatif (APE) *Busy Book*.

a. Pembelajaran alat permainan edukatif (APE) *Busy Book*

Implementasi pembelajaran alat permainan edukatif (APE) *Busy Book* di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana. Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Syafa'atun selaku kepala sekolah terkait dengan pelaksanaan APE *Busy Book* adalah sebagai berikut:

“Untuk pembelajaran menggunakan alat permainan edukatif (APE) *Busy Book* menurut saya sangat bagus karena bukan hanya bermain tapi anak juga bisa belajar dengan permainan ataupun kegiatan yang ada di dalam *Busy Book*, selain itu, juga dapat menambah semangat belajar sehingga anak bisa mudah memahami apa yang disampaikan oleh guru sehingga anak tidak mudah bosan. Serta sangat membantu untuk menumbuhkan dan mengembangkan kreativitas anak. Penggunaan bahan flanel yang lembut dengan beragam warna membuat daya tarik anak tinggi sehingga anak tertarik untuk mencoba bermain dengan *Busy Book*. Dengan begitu, *Busy Book* dapat melatih motoriknya dan merangsang keingintahuan anak tinggi. Melalui ini anak didik bisa melakukan berbagai aktivitas mencocokkan gambar, puzzle, mengenal bangun datar, merangkai huruf atau angka, dan lain sebagainya”.<sup>6</sup>

Selain itu, wawancara dari ibu Kiswati selaku guru di kelompok B yang menyatakan bahwa:

“Penerapan alat permainan edukatif (APE) *Busy Book* menurut saya sangat membantu proses pembelajaran anak. Karena bisa dijadikan media pembelajaran, selain selain penerapan alat permainan edukatif (APE) *Busy Book* dikemas oleh peneli sangat menarik tapi juga sangat

---

<sup>6</sup> Data Hasil Wawancara dengan ibu Syafa'atun selaku Kepala Sekolah TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana, pada hari Selasa 28 September 2021.

menyenangkan bagi anak sehingga pembelajaran yang disampaikan guru lebih mudah sampai ke anak”.<sup>7</sup>

Begitupun pada wawancara diatas, ibu Eko Juwati juga megutarakan hal yang sama terkait penerapan APE *Busy Book* yang menyatakan bahwa:

“Menurut saya penerapan APE *Busy Book* sangat menarik. Karena bisa membuat anak lebih semangat belajar dan membuat anak tidak mudah jenuh dengan pembelajaran.”.<sup>8</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dari ketiga informan diatas, bisa disimpulkan bahwasannya alat permainan edukatif (APE) *Busy Book* bisa membuat anak aktif dalam aktivitas belajarnya, serta bisa merangsang berbagai aspek perkembangan anak, melalui tema dan ragam kegiatan permainan yang ada di dalam alat permainan edukatif (APE) *Busy Book*. Penerapan APE *Busy Book* lebih memudahkan anak untuk memahami mudah dipahami apa yang disampaikan dalam kegiatan belajar, dibanding dengan pembelajaran calistung yang hanya fokus pembelajaran saja. Melalui APE *Busy Book* anak menjadi lebih aktif lagi dalam proses pembelajaran, karena bukan cuma belajar tapi juga sambil diimbangi dengan bermain.

b. Respon anak dalam Pembelajaran alat permainan edukatif (APE) *Busy Book*

Alat permainan edukatif (APE) *Busy Book* memfasilitasi anak untuk bisa praktek langsung sehingga memudahkan anak untuk lebih memahami materi yang diajarkan oleh guru. Respon anak dalam pembelajaran APE *Busy Book* ini berbeda-beda, ada anak yang lebih aktif namun juga ada anak yang biasa aja. Berdasarkan hasil wawancara dari ibu Syafa'atun selaku kepala sekolah di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwanamengenai respons anak dalam APE *Busy Book* sebagai berikut:

“Respon anak dalam pembelajaran alat permainan edukatif (APE) *Busy Book* tentu membuat anak menjadi senang dan sangat antusias sekali memainkannya dan tidak mudah bosan . Karena dengan adanya penerapan

---

<sup>7</sup> Data Hasil Wawancara dengan ibu Kiswati selaku guru kelompok B di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana pada hari Rabu 29 September 2021.

<sup>8</sup> Data Hasil Wawancara dengan ibu Eko Juwati selaku guru kelompok B di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana, pada hari Kamis 30 September 2021.

APE *Busy Book* sehingga anak merasa dirinya sedang main dan tidak merasa tertekan dengan pelajaran. Padahal dengan kegiatan bermain anak sebenarnya lagi belajar dan mengasah kemampuan kreativitasnya”.<sup>9</sup>

Selain pendapat diatas, berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Kiswati selaku guru di kelompok B yang menyatakan bahwa:

“Menurut saya dengan adanya alat permainan edukatif (APE) *Busy Book* dalam pembelajaran membuat anak semakin senang gembira dan responnya sangat bagus. Yang biasanya anak disibukkan dengan pembelajaran seperti belajar menulis dan diterangkan oleh guru. Sekarang diubah dengan belajar sambil bermain membuat anak semakin semangat”.<sup>10</sup>

Sependapat dengan kedua informan diatas, ibu Eko Juwati juga menyampaikan hal yang sama terkait respon anak dalam pembelajaran alat permainan edukatif (APE) *Busy Book* yaitu sebagai berikut:

“Respon anak dalam pembelajaran alat permainan edukatif (APE) *Busy Book*, kebanyakan respon mereka senang, ceria, lebih semangat dan aktif dalam pembelajaran. Karena pembelajaran terkesan lebih menyenangkan dibanding pembelajaran biasanya”.<sup>11</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dari ketiga informan diatas dapat disimpulkan bahwasannya pembelajaran APE *Busy Book* dapat memberi respon positif kepada anak. Yang membuat anak menjadi gembira, lebih semangat dan lebih aktif tentunya, sehingga membuat anak tidak mudah bosan atau jenuh dalam pembelajaran. Karena yang anak rasakan mereka sedang bermain tidak lagi belajar.

---

<sup>9</sup> Data Hasil Wawancara dengan ibu Syafa’atun selaku Kepala Sekolah TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana, pada hari Selasa 28 September 2021

<sup>10</sup> Data Hasil Wawancara dengan ibu Kiswati selaku guru kelompok B di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana pada hari Rabu 29 September 2021.

<sup>11</sup> Data Hasil Wawancara dengan ibu Eko Juwati selaku guru kelompok B di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana, pada hari Kamis 30 September 2021.

c. Ragam kegiatan permainan edukatif (APE) *Busy Book*

Ragam kegiatan alat permainan edukatif (APE) *Busy Book* dibuat berdasarkan pembelajaran anak yang dikembangkan menjadi kegiatan permainan yang disesuaikan dengan 6 aspek perkembangan anak dan didesain semenarik mungkin sehingga menarik perhatian anak didik serta mudah untuk dipahami. Berikut ini ialah data hasil wawancara terkait dengan ragam kegiatan main yang dikembangkan dalam ragam pembelajaran.

Berdasar hasil wawancara dengan ibu Syafa'atun selaku kepala sekolah di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana menyatakan bahwa: mengungkapkan bahwasannya:

“Ragam kegiatan permainan edukatif *Busy Book* yang dibuat oleh peneliti untuk meningkatkan kreativitas anak dan dikelola oleh guru. Setiap kegiatan permainan dibuat dengan kreatif dan menarik yang sudah disesuaikan dengan aspek perkembangan anak serta kebutuhan pembelajaran anak. Sehingga memudahkan guru dalam mengasah kretivitas anak.”<sup>12</sup>

Wawancara dari ibu Kiswati selaku guru kelas kelompok B di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana menyatakan bahwa :

“Menurut saya ragam kegiatan alat permainan edukatif (APE) *Busy Book* sudah bagus dan sangat menarik. Karena pembelajaran yang terkandung dalam alat permainan edukatif (APE) *Busy Book* cukup banyak, mulai dari memperkenalkan huruf, angka, macam-macam bentuk, benda langit, buah-buahan, sampai kandang hewan yang berisi boneka jari dan masih banyak lagi. Sehingga anak bisa belajar dengan kreatifif tapi tidak mudah bosan karena sambil main”<sup>13</sup>

Sesepndapat dengan pernyataan diatas, ibu Eko Juwati juga menyatakan hal yang sama terkait ragam kegiatan permainan edukatif (APE) *Busy Book*:

---

<sup>12</sup> Data Hasil Wawancara dengan ibu syafa'atun selaku Kepala Sekolah di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana pada hari Rabu 29 September 2021

<sup>13</sup> Data Hasil Wawancara dengan ibu Kiswati selaku guru kelompok B di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana pada hari Rabu 29 September 2021

“Menurut saya juga permainan edukatif *Busy Book* yang dibuat peneliti itu sudah cukup lengkap. Seperti bermain puzzle binatang, menjodohkan buah, menganyam, menali sepatu dan masih banyak lagi. Bukan hanya ragam kegiatan permainannya yang merik saja, tapi setiap kegiatan sudah disesuaikan dengan aspek-aspek perkembangan anak. Sehingga anak mampu mencapai aspek perkembangan sesuai dengan usianya dengan tepat”.<sup>14</sup>

Dari pernyataan informan diatas bisa dinyatakan bahwasannya ragam kegiatan permainan alat permainan edukatif (APE) *Busy Book* yang dibuat peneliti sudah cukup menarik karena tidak hanya asal membuat saja tapi disesuaikan dengan kebutuhan anak dan 6 aspek perkembangan anak.

**Tabel 4. 2 Model Pembelajaran Alat Permainan Edukatif (APE) *Busy Book* Di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana**

No	Fokus	Indikator	Diskripsi
1.	Pembelajaran alat permainan edukatif (ape) <i>Busy Book</i> di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana	a. Pembelajar an alat permainan edukatif (APE) <i>Busy Book</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Alat permainan edukatif (APE) <i>Busy Book</i> mampu menarik anak untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran</li> <li>• APE <i>Busy Book</i> dapat merangsang seluruh aspek perkembangan anak</li> <li>• Penerapan APE <i>Busy Book</i> lebih mudah dipahami anak</li> </ul>
		b. Respon anak dalam Pembelajar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Respon anak sangat positif dan secara</li> </ul>

<sup>14</sup> Data Hasil Wawancara dengan ibu Eko Juwati selaku guru kelompok B di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana pada hari Rabu 30 September 2021

		<p>an alat permainan edukatif (APE) <i>Busy Book</i></p>	<p>keseluruhan anak-anak sangat tertarik untuk belajar</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ekspresi yang ditunjukkan senang, bahagia dan antusias semangat untuk belajar menggunakan (APE) <i>Busy Book</i></li> </ul>
		<p>c. Ragam kegiatan alat permainan edukatif (APE) <i>Busy Book</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• APE <i>Busy Book</i> terhapat 13 halaman dan 1 cover</li> <li>• Setiap halamannya terdapat 1 tema dan 1 kegiatan yang berbeda-beda</li> <li>• Semua ragam kegiatan APE <i>Busy Book</i> dapat dimainkan oleh anak sesuai tema yang dipilih guru</li> </ul>

**2. Data Tentang Membangun Kreativitas Anak Kelompok B Melalui Alat Permainan Edukatif (APE) *Busy Book* Di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana**

Kreativitas anak bisa dibentuk melalui alat permainan edukatif (APE) *Busy Book*, peneliti memulai dari pembuatan *Busy Book* yang disesuaikan dengan 6 aspek perkembangan anak, yang kemudian dikembangkan menjadi RPPH (rencana pelaksanaan pembelajaran harian) yang disesuaikan dengan ragam kegiatan main alat permainan edukatif (APE) *Busy Book*. Setiap kegiatan main alat permainan edukatif (APE) *Busy Book* mampu merangsang anak pada kecerdasan tertentu. Pada APE *Busy Book*, kreativitas anak bisa dibentuk dengan aktivitas bermain. Berikut ini

ialah hasil wawancara beserta observasi informan di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana.

a. Membangun kreativitas anak melalui alat permainan edukatif (APE) *Busy Book*

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Syafa'atun selaku kepala sekolah di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana menyatakan bahwa :

“Cara membangun kreativitas anak kelompok B melalui alat permainan edukatif (APE) *Busy Book* di Tk Islam Al-Fatimah yaitu dengan mengembangkan APE *Busy Book* kedalam tema yang sedang berjalan pada hari itu yang mengarah pada kreativitas anak. Karena APE *Busy Book* dapat memberi ruang pada anak untuk aktif bergerak menggunakan aktivitas fisik motoriknya. APE *Busy Book* banyak melibatkan keterampilan tangan dan koordinasi mata, keterampilan motorik halus dan kasar, dengan kegiatan pembelajaran dengan bantuan APE *Busy Book*”.<sup>15</sup>

Pendapat lain juga diungkapkan dari informan kedua berdasar hasil wawancara dari ibu Kiswati selaku guru kelas kelompok B di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana menyatakan bahwa :

“Seperti yang dijelaskan oleh Kepala Sekolah, peran guru disini sangat penting untuk mendukung kreativitas anak. Peran saya sebagai guru adalah untuk motivator bagi anak didik, dimana untuk meningkatkan kreativitas anak, kita sebagai guru harus mempelajari APE *Busy Book* terlebih dahulu mengenai tema yang akan diajarkandan kepada anak, yaitu dengan cara guru mengembangkan lagi ragam permainan yang ada di APE *Busy Book* dan disesuaikan dengan tema hari itu yang mengarah dengan kreativitas anak. Misalnya, kegiatan APE *Busy Book* pada tema tanaman buah subtema buah berbentuk bulat dengan bererapa kegiatan main seperti mencocokkan gambar buah berdasarkan isi buah, menempel buah berdasarkan isi buah, menempel buah sesuai lambang bilanganya, kita sebagai guru juga harus menerangkan terlebih dahulu kepada anak tentang macam-macam buah, manfaat buah,

---

<sup>15</sup> Data Hasil Wawancara dengan ibu Syafa'atun selaku Kepala Sekolah TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana, pada hari Selasa 28 September 2021

lalu mencontohkan terlebih dahulu kegiatan yang akan dimainkan, baru anak mempraktekannya. Sehingga anak bukan cuma fokus dalam bermain saja, tapi juga diimbangi dalam pengetahuan-pengetahuan pada setiap kegiatan main, supaya anak dapat lebih mudah untuk berimajinasi dan mengeksplorasi kemampuannya, dan pemberian kesempatan kepada anak juga penting dengan begitu anak dapat mengembangkan kreativitasnya melalui minat bakat dari alat permainan edukatif (APE) *Busy Book*.”<sup>16</sup>

Sependapat dengan pertanyaan di atas, diperkuat berdasar hasil wawancara dari ibu Eko Juwati selaku guru kelas kelompok B di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana sebagai berikut :

“Cara membangun kreativitas anak melalui pembuatan APE *Busy Book* dari pengembangan ragam main sesuai tema dan subtema pembelajaran pada hari itu. Guru mengembangkan tema dengan rpph yang telah dibuat menjadi ragam permainan APE *Busy Book*. Seperti, tema kebutuhanku subtema kebutuhan sekolah mengambil pembahasan sepatu, tema tanaman subtema tanaman buah mengambil pembahasan buah, tema binatang subtema binatang darat mengambil tema sapi dan dikembangkan lagi menjadi ragam permainan. Ragam main tersebut bisa berisi aktivitas motorik kasar dan halus, keterampilan tangan, mengenal benda-benda disekitar, dan lainnya. Setelah APE *Busy Book* siap guru dapat menerapkan kepada anak, dengan mengembangkan ragam main tersebut untuk bisa mengarah pada kreativitas anak. Kreativitas anak bisa dibangun atau tidaknya tergantung pada kreativitas guru dalam menerapkan APE *Busy Book* kepada anak dan mengelola ragam main.”<sup>17</sup>

Berdasarkan pernyataan dari ketiga informan di atas, dapat disimpulkan bahwa membangun kreativitas anak bisa

---

<sup>16</sup> Data Hasil Wawancara dengan ibu Kiswati selaku guru kelompok B di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana pada hari Rabu 29 September 2021

<sup>17</sup> Data Hasil Wawancara dengan ibu Eko Juwati selaku guru kelompok B di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana pada hari Rabu 30 September 2021

dilakukan melalui pengembangan ragam main APE *Busy Book* sesuai tema dan subtema pada hari itu. Ragam main tersebut dapat mengarah pada kreativitas anak terletak pada kemampuan guru dalam mengelola ragam main agar dapat membangun kreativitas anak.

- b. Pelaksanaan pembelajaran alat permainan edukatif (APE) *Busy Book* untuk meningkatkan kreativitas anak

Berdasar hasil wawancara dengan ibu Syafa'atun selaku kepala sekolah di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana terkait pembelajaran alat permainan edukatif (APE) *Busy Book* guna mengembangkan kreativitas anak menyatakan bahwa:

“Pembelajaran berlangsung dimulai dari pukul 08.00-10.00 WIB. Adapun rincianya yaitu pembukaan, kegiatan inti, istirahat, dan penutup. Pukul 08.00-08.30 diisi dengan kegiatan pembuka, pukul 08.30-09.15 kegiatan inti, pukul 09.15-09.30 istirahat, dan pukul 09.30-10.00 diisi dengan kegiatan penutup. Sedangkan pelaksanaan pembelajaran alat permainan edukatif (APE) *Busy Book* dilaksanakan setelah kegiatan pembuka pukul 08.30-09.00 yang dilanjut dengan pembelajaran. Dan pelaksanaan pembelajaran alat permainan edukatif (APE) *Busy Book* sudah berjalan dengan baik, anak-anak begitu senang dan lebih semangat lagi mengikuti pembelajaran.”<sup>18</sup>

Selanjutnya berdasar hasil wawancara dengan ibu Kiswati selaku guru kelas kelompok B di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana yaitu:

“Pelaksanaan pembelajaran alat permainan edukatif (APE) *Busy Book* dilangsungkan dengan baik dan sangat membantu dalam proses pembelajaran anak. Ditambah lagi dilakukan di sela-sela waktu pembelajaran dapat menghilangkan kejenuhan anak dalam belajar, karena alat permainan edukatif (APE) *Busy Book* banyak sekali macam keegiatan-kegiatan permainannya yang sangat menarik, sehingga anak sangat antusias sekali untuk memainkannya.”<sup>19</sup>

---

<sup>18</sup> Data Hasil Wawancara dengan ibu Syafa'atun selaku Kepala Sekolah TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana, pada hari Selasa 28 September 2021

<sup>19</sup> Data Hasil Wawancara dengan ibu Kiswati selaku guru kelompok B di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana pada hari Rabu 29 September 2021

Dari hasil wawancara kedua informan diatas diperkuat lagi oleh dari ibu Eko Juwati selaku guru kelas kelompok B di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana sebagai berikut :

“Alhamdulillah pelaksanaan pembelajaran alat permainan edukatif (APE) *Busy Book* berjalan dengan lancar, semua anak-anak senang, lebih aktif lagi dan semangat. Sehingga memudahkan guru dalam proses pembelajaran dan membangun kreativitas anak”.<sup>20</sup>

Dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dimulai dari pukul 08.00-10.00 WIB. Pembelajaran terbagi menjadi 4 tahap yaitu pembukaan, inti, istirahat dan penutup. Kegiatan pembelajaran APE *Busy Book* guna mengembangkan kreativitas anak dilakukan setelah kegiatan pembuka yaitu diawal kegiatan inti, yang dilakukan disela-sela waktu pembelajaran anak. Sehingga membuat anak tidak merasa jenuh dalam pembelajaran dan sudah berjalan dengan baik.

c. Manfaat pembelajaran alat permainan edukatif (APE) *Busy Book* untuk meningkatkan kreativitas anak

Berdasar hasil wawancara dengan ibu Syafa’atun selaku kepala sekolah di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana mengenai manfaat alat permainan edukatif (APE) *Busy Book* guna mengembangkan kreativitas anak mengungkapkan bahwasannya:

“Manfaat alat permainan edukatif (APE) *Busy Book* untuk meningkatkan kreativitas anak yaitu anak lebih aktif, menjadikan anak lebih bisa mandiri, menjadi semangat bermain, tidak mudah bosan, dan mudah membuat anak lebih berkembang”.<sup>21</sup>

Selanjutnya hasil wawancara wawancara dengan ibu Kiswati selaku guru kelas kelompok B di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana menyatakan:

“Pembelajaran alat permainan edukatif (APE) *Busy Book* memiliki banyak manfaat bagi anak seperti, membuat

---

<sup>20</sup> Data Hasil Wawancara dengan ibu Eko Juwati selaku guru kelompok B di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana pada hari Rabu 30 September 2021

<sup>21</sup> Data Hasil Wawancara dengan ibu Syafa’atun selaku Kepala Sekolah TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana, pada hari Selasa 28 September 2021

anak semangat belajar, lebih aktif, tidak membuat jenuh dan tentunya bisa meningkatkan kreativitas anak”.<sup>22</sup>

Sependapat dengan kedua informandiatas diperkuat lagi oleh dari ibu Eko Juwati selaku guru kelas kelompok B di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana sebagai berikut :

“Manfaat pembelajaran menggunakan alat permainan edukatif (APE) *Busy Book* untuk meningkatkan kreativitas anak adalah anak dapat praktek langsung, memudahkan anak untuk memahami apa yang telah disampaikan oleh guru, menjadikan anak lebih mandiri, memunculkan rasa keingin tahuan yang tinggi dan mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak, sehingga tumbuhlah rasa kreatif kepada anak dengan sendirinya.”<sup>23</sup>

Berdasar hasil wawancara dari ketiga informan, bisa disimpulkan bahwasannya alat permainan edukatif (APE) *Busy Book* memiliki banyak manfaat bagi anak. Anak bisa praktek langsung, anak lebih aktif bergerak, lebih mandiri, mempunyai semangat belajar yang tinggi, lebih kreatif mengembangkan daya fikirnya, tidak mudah bosan dalam pembelajaran, dan dapat memudahkan anak dalam mengembangkan kreativitasnya”.

- d. Ragam kegiatan alat permainan edukatif (APE) *Busy Book* untuk meningkatkan kreativitas anak

Berdasar hasil wawancara dengan ibu Syafa’atun selaku kepala sekolah di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana mengungkapkan bahwasannya:

“Ragam kegiatan alat permainan edukatif (APE) *Busy Book* seperti pazzle, mengayam, mencocokkan buah, menali sepatu, dan lainnya yang berkaitan dengan 6 aspek perkembangan anak.”<sup>24</sup>

---

<sup>22</sup> Data Hasil Wawancara dengan ibu Kiswati selaku guru kelompok B di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana pada hari Rabu 29 September 2021

<sup>23</sup> Data Hasil Wawancara dengan ibu Eko Juwati selaku guru kelompok B di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana pada hari Rabu 30 September 2021

<sup>24</sup> Data Hasil Wawancara dengan ibu Syafa’atun selaku Kepala Sekolah TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana, pada hari Selasa 28 September 2021

Pertanyaan yang sama dari hasil wawancara dengan ibu Kiswati selaku guru kelas kelompok B di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana yaitu:

“Ragam kegiatan alat permainan edukatif (APE) *Busy Book* bisa berupa kegiatan belajar berhitung yang mana anak bisa belajar mengenal angka sekaligus anak bisa belajar berhitung, lalu belajar menulis dengan cara anak dapat belajar menyusun kata sesuka hatinya, begitupun dengan belajar huruf hijaiyah. Semua kegiatan itu bisa memudahkan pembelajaran anak dengan kreatif dan menyenangkan”.<sup>25</sup>

Berdasar hasil wawancara dari kedua informan diatas dikuatkan lagi dengan hasil wawancara dari ibu Eko Juwati selaku guru kelas kelompok B di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana sebagai berikut:

“Ragam kegiatan alat permainan edukatif (APE) *Busy Book* ada yang menempelkan benda sesuai dengan bentuknya, panen buah apel, kandang hewan yang memainkan boneka jari, dan sebagainya. semuanya dapat dikembangkan lagi oleh guru untuk meningkatkan kreativitas anak”.<sup>26</sup>

Selain wawancara peneliti juga melakukan observasi, berikut ini merupakan data observasinya:

- 1) Kamis, 16 September 2021 Pukul 08.00-10.00<sup>27</sup>
  - Tema : Kebutuhanku
  - Subtema : Sepatu
  - Ragam main :
    - a) Mengetahui sepatu
    - b) Meronce
    - c) Menali sepatu

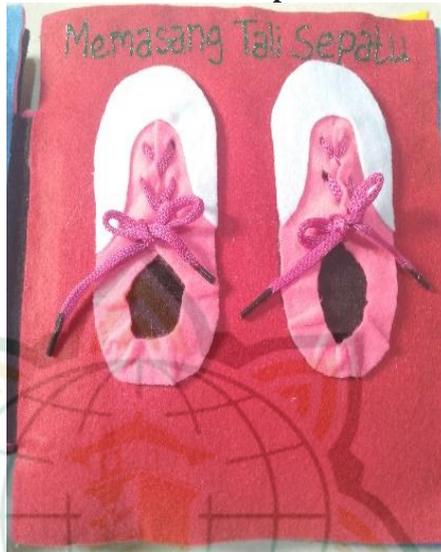
---

<sup>25</sup> Data Hasil Wawancara dengan ibu Kiswati selaku guru kelompok B di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana pada hari Rabu 29 September 2021

<sup>26</sup> Data Hasil Wawancara dengan ibu Eko Juwati selaku guru kelompok B di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana pada hari Rabu 30 September 2021

<sup>27</sup> Data hasil observasi di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana, pada hari Kamis 16 September 2021

**Gambar 4. 2 APE *Busy Book* Tema Kebutuhanku, Subtema Sepatu**



Diskripsi kegiatan main :

a) Pijakan lingkungan main

Sebelum kegiatan dimulai, guru menyiapkan APE *Busy Book* terlebih dahulu kegiatan yang akan dimainkan. Setelah siap anak-anak duduk melingkar diruangan

b) Pijakan sebelum main

Setelah guru menyiapkan APE *Busy Book* dan memilih kegiatannya, kemudian anak berkumpul ditengah untuk mendengarkan penjelasan dari guru mengenai cara bermainnya. Guru membuka dengan memperkenalkan tema apa yang akan dipelajari hari ini yaitu tema kebutuhanku subtema sepatu. Guru memperlihatkan kegiatan main dan memulai dari cakap-cakap menenai kegunaan sepatu, manfaat sepatu, sepatu digunakan untuk apa dan sebagainya.

c) Pijakan saat main

Setelah guru menjelaskan kegiatan dan bercakap-cakap mengenai tanaman buah, selanjutnya anak-anak diperlihatkan APE *Busy Book* yang bertema kebutuhanku. Lalu guru memberi pertanyaan-pertanyaan kepada anak tentang apa yang sudah di jelaskan dan

dipelajari tadi. Jika anak bisa menjawab pertanyaan pertama maka anak boleh memainkan terlebih dahulu dan seterusnya dengan bergantian. Setelah semua anak merampungkan aktivitas bermainnya, guru mengajak anak untuk merapikan alat main yang telah dipakai.

**Gambar 4. 3 Penerapan APE Busy Book Subtema Sepatu**



- d) Kegiatan meningkatkan reativitas anak melalui alat permainan edukatif *Busy Book*

Kegiatan main yang bisa mengembangkan kreativitas anak melalui alat permainan edukatif (APE) *Busy Book* pada tema kebutuhanku subtema sepatu yaitu pertama dengan memperkenalkan sepatu seperti: menjelaskan manfaat sepatu, kegunaan sepatu, yang kedua meronce seperti: memasukkan tali sepatu kedalam lubang sepatu, yang ketiga menali sepatu seperti: anak belajar mengikat sepatu.

**Gambar 4. 4 Kegiatan Meronce Dan Menali Sepatu**



e) Pijakan sesudah main

Setelah kegiatan main yang bertema kebutuhanku subtema sepatu selesai. Selanjutnya guru mengulas lagi apa yang sudah anak-anak dapatkan dari mainkan dan pelajari dan guru juga menayakan bagaimana perasaan anak-anak setelah belajar sambil bermain. Dan setelah itu penutupan dan anak-anak kembali kekelas.

**Gambar 4. 5 Evaluasi Kegiatan Dari APE *Busy Book* Subtema Sepatu**



2) Selasa, 21 September 2021 Pukul 08.00-10.00.<sup>28</sup>

Tema : Tanaman

Subtema : Tanaman buah

Ragam main :

- a) Mengenal buah berbentuk bulat dan mengeja nama buah
- b) Menjodohkan buah
- c) Menempel buah sesuai dengan isi buah
- d) Menempel buah sesuai hurufnya

<sup>28</sup> Data hasil observasi di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana, Pada hari Selasa 21 September 2021.

**Gambar 4. 6 APE *Busy Book* Tema Tanaman, Subtema Tanaman Buah**



Diskripsi kegiatan main :

a) Pijakan lingkungan main

Sebelum kegiatan dimulai, guru menyiapkan APE *Busy Book* terlebih dahulu kegiatan yang akan dimainkan. Setelah siap anak-anak duduk melingkar diruangan.

b) Pijakan sebelum main

Setelah guru menyiapkan APE *Busy Book* dan memilih kegiatannya, kemudian anak-anak berkumpul ditengah untuk mendengarkan penjelasan dari guru mengenai cara bermainnya. Guru membuka dengan memperkenalkan tema apa yang akan dipelajari hari ini yaitu tema tanaman dengan subtema tanaman buah. Guru memperlihatkan kegiatan main dan memulai dari cakap-cakap menenai tanaman buah, buah apa saja yang berbentuk bulat, buah apa saja yang berkulit halus, kasar, buah apa saja yang rasanya manis, asam dan lain-lain.

**Gambar 4. 7 Diskusi Mengenai Kegiatan APE *Busy Book* Subtema Tanaman Buah**



## c) Pijakan saat main

Setelah guru mengajarkan kegiatan dan bercakap-cakap mengenai tanaman buah, selanjutnya anak-anak diperlihatkan APE *Busy Book* yang bertema tanaman buah. Lalu guru memberi pertanyaan-pertanyaan kepada anak tentang apa yang sudah di dipelajari tadi. Jika anak bisa menjawab pertama maka anak boleh memainkan terlebih dahulu dan seterusnya dengan bergantian. Setelah anak merampungkan aktivitas bermainnya, guru mengajak anak untuk merapikan kembali alat main yang telah dipakainya.

**Gambar 4. 8 Penerapan APE *Busy Book* Subtema Tanaman Buah**

d) Kegiatan meningkatkan reativitas anak melalui alat permainan edukatf *Busy Book*

Kegiatan main yang dapat mengembangkan kreativitas anak melalui alat permainan edukatif (APE) *Busy Book* pada tema tanaman subtema tanaman buah yaitu pertama dengan memperkenalkan buah apa yang berbentuk bulat dan mengeja hurufnya seperti: bentuk buah apel (a-p-e-l), yang kedua menjodohkan buah seperti: gambar buah alpukat dipasangkan pada gambar isi buah alpukat, yang ketiga menempel bentuk buah sesuai isi buah seperti: bentuk buah jeruk ditempel pada isi buah jeruk, yang terakhir menempel buah pada tulisannya seperti: tulisan buah apel ditembel dengan bentuk buah apel.

**Gambar 4. 9 Kegiatan Menempel Buah Sesuai Hurufnya**



e) Pijakan setelah main

Setelah kegiatan main yang bertema tanaman subtema tanaman buah selesai. Selanjutnya guru mengulas lagi apa yang sudah anak-anak mainkan dan pelajari dan menayakan bagaimana perasaan anak-anak setelah belajar sambil bermain. Dan setelah itu penutupan dan anak-anak kembali kekelas.

**Gambar 4. 10 Evaluasi Kegiatan APE Busy Book Subtema Tanaman Buah**



3) Senin, 27 September 2021 Pukul 08.00-10.00<sup>29</sup>

Tema : Binatang

Subtema : Binatang hidup didarat

Ragam main :

- a) Memperkenalkan binatang sapi
- b) Puzzle

<sup>29</sup> Data hasil observasi di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana, Pada hari Senin 27 September 2021.

**Gambar 4. 11 APE *Busy Book* Tema Binatang  
Subtema Binatang Darat**



Diskripsi kegiatan main :

a) Pijakan lingkungan main

Sebelum kegiatan dimulai, guru menyiapkan APE *Busy Book* terlebih dahulu kegiatan apa yang akan dimainkan. Setelah siap anak-anak duduk melingkar di ruangan.

b) Pijakan sebelum main

Setelah guru menyiapkan APE *Busy Book* dan memilih kegiatannya, kemudian anak-anak berkumpul ditengah untuk mendengarkan penjelasan dari guru mengenai cara bermainnya. Guru membuka dengan memperkenalkan tema apa yang akan dipelajari hari ini yaitu tema binatang dengan subtema binatang di darat (sapi). Guru memperlihatkan kegiatan main dan memulai dari cakap-cakap bintang sapi, ciri-ciri sapi, makananya sapi, manfaat dari sapi, dan sebagainya.

c) Pijakan saat main

Setelah guru menjelaskan kegiatan dan bercakap-cakap mengenai tanaman buah, selanjutnya anak-anak diperlihatkan APE *Busy Book* yang bertema binatang di darat. Lalu guru memberi pertanyaan-pertanyaan kepada anak tentang apa yang sudah di jelaskan dan dipelajari. Jika anak bisa menjawab pertanyaan pertama maka anak boleh memainkan terlebih dahulu dan seterusnya secara bergantian. Setelah anak merampungkan aktivitas bermainnya, guru mengajak anak untuk merapikan kembali alat main yang telah dipakainya.

**Gambar 4. 12 Penerapan APE *Busy Book* Subtema Binatang Darat**



- d) Kegiatan meningkatkan reativitas anak melalui alat permainan edukatf *Busy Book*

Kegiatan main yang dapat mengembangkan kreativitas anak melalui alat permainan edukatif (APE) *Busy Book* pada tema binatang subtema binatang didarat yaitu pertama dengan memperkenalkan binatang didarat ( sapi) seperti: menjelaskan sapi hidup di mana, sapi pemakan, manfaat sapi, yang kedua puzzle seperti: anak memainkan puzzle bergambar sapi dengan menyusun kembali dengan benar.

**Gambar 4. 13 Kegiatan Merangkai Puzzle**



- e) Pijakan sesudah main

Setelah kegiatan main yang bertema kebutuhanku subtema sepatu selesai. Selanjutnya guru mengulas lagi apa yang sudah anak-anak dapatkan dari mainkan dan

pelajari dan guru juga menayakan bagaimana perasaan anak-anak setelah belajar sambil bermain. Dan setelah itu penutupan dan anak-anak kembali kekelas.

**Gambar 4. 14 Evaluasi Kegiatan APE *Busy Book* Subtema Binatang Darat**



**Tabel 4. 3 Data Tentang Membangun Kreativitas Anak Melalui Alat Permainan Edukatif (APE) *Busy Book* di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana**

No	Fokus	Indikator	Diskripsi
1.	Membangun Kreativitas Anak Melalui Alat Permainan Edukatif (APE) <i>Busy Book</i> di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana	a. Membangun kreativitas anak melalui alat permainan edukatif (APE) <i>Busy Book</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peneliti memulai dari pembuatan <i>Busy Book</i> yang disesuaikan dengan 6 aspek perkembangan anak lalu dikembangkan lagi kedalam tema pembelajaran dan mengarah pada kreativitas anak.</li> <li>• Ragam main yang</li> </ul>

			<p>mengarah pada kreativitas anak, biasanya kegiatan main banyak menggunakan keterampilan tangan untuk mengembangkan motorik halus, dan pemberian kesempatan kepada anak</p>
		<p>b. Pelaksanaan pembelajaran alat permainan edukatif (APE) <i>Busy Book</i> untuk meningkatkan kreativitas anak</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pelaksanaan pembelajaran alat permainan edukatif <i>Busy Book</i> di TK Islam Al-Fatihah dilaksanakan mulai pukul 08.00-10.00 WIB</li> <li>• Pembelajaran terbagi jadi 4 tahap antara lain kegiatan pembukaan, inti, istirahat dan penutup</li> <li>• kegiatan pembukaan diisi dengan kedatangan anak dan berdoa</li> <li>• kegiatan inti diisi dengan</li> </ul>

			<p>pembelajaran APE <i>Busy Book</i> dan calistung</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• kegiatan istirahat diisi dengan makan perbekalan, bermain, dan sambil mengaji dan setoran hafalan doa-doa</li> <li>• kegiatan penutup diisi dengan persiapan pulang, ulasan pembelajaran, dan doa bersama.</li> </ul>
		<p>c. Manfaat pembelajaran alat permainan edukatif (APE) <i>Busy Book</i> untuk meningkatkan kreativitas anak</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak lebih aktif dan semangat belajar</li> <li>• Memunculkan rasa keingintahuan anak yang tinggi</li> <li>• Anak lebih kreatif mengembangkan daya fikirnya melalui bermain</li> <li>• Membuat anak tidak mudah jenuh dalam</li> </ul>

			<p>pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat anak lebih berkembang dalam pencapaiannya</li> </ul>
		<p>d. Ragam kegiatan alat permainan edukatif (APE) <i>Busy Book</i> untuk meningkatkan kreativitas anak</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Alat permainan edukatif <i>Busy Book</i> dibuat dengan 13 halaman beserta cover</li> <li>• Ragam kegiatan APE <i>Busy Book</i> yaitu dengan tema ayo belajar menulis (pengenalan huruf dan menyusun huruf), yuk belajar menghitung (pengenalan angka dan menghitung), huruf hijaiyah (pengenalan huruf hijaiyan dan belajar mengurutkan), nama-nama hari (mengenal nama-nama hari dan belajar</li> </ul>

			mengurutkan), jam berapakah ini (belajar mengenal mengenal waktu), puzzle (menyusun puzzle puzzle binatang), mengenal bangun datar, menjodohkan buah, mengenal benda langit, memasang tali sepatu, menganyam, panen buah apel, dan kandang hewan (bermain boneka jari).
--	--	--	---

**3. Data Tentang Faktor Pendukung Dan Penghambat Perkembangan Kreativitas Anak Kelompok B Melalui Melalui Alat Permainan Edukatif (APE) Busy Book Di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana**

Dalam proses pembelajaran tentu tidak asing lagi yang namanya mengalami kenaikan dan penurunan dalam proses pembelajaran anak yaitu seperti pendukung dan penghambat perkembangan anak. Begitu juga dengan perkembangan kreativitas anak dalam pembelajaran menggunakan media APE *Busy Book*. Berikut penjelasan mengenai data hasil wawancara dan observasi peneliti yang di lakukan di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana terkait dengan faktor pendukung dan faktor penghambat perkembangan kreativitas anak dalam pembelajaran menggunakan media APE *Busy Book*.

- a. Pendukung kreativitas anak melalui alat permainan edukatif (APE) *Busy Book* Di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana

Kreativitas anak bisa berkembang dan tumbuh dengan efektif apabila guru menggunakan media pembelajaran yang

menarik dan inovatif. Ada banyak faktor untuk mengembangkan kreativitas anak secara optimal diantaranya:

- 1) Kesempatan/ waktu, sehingga anak dapat mengembangkan kreativitasnya sesuai dengan kemampuannya.
- 2) Dorongan, anak senantiasa harus mendapat rangsangan kreatif.
- 3) Sarana bermain, sarana bagi anak sehingga anak bisa melakukan eksplorasi.
- 4) Lingkungan yang kondusif, lingkungan rumah, sekolah, masyarakat yang dapat merangsang kreativitasnya.
- 5) Dan tidak ada tekanan kepada anak supaya anak bisa kreatif.

Adapun penjelasan diatas ibu Syafa'atun selaku kepala sekolah di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana menyatakan bahwa:

“Faktor pendukung kreativitas anak yaitu dengan guru lebih aktif lagi dalam menciptakan pembelajaran, namun kadang anak masih sering bosan dalam pembelajaran. Tapi dengan adanya APE *Busy Book* dapat memudahkan guru dalam mengajar dalam merangsang kreativitas anak. Begitupun juga anak akan lebih mudah lebih mudah memahami dan mengeksplorasi”.<sup>30</sup>

Pertanyaan yang sama dari hasil wawancara dengan ibu Kiswati selaku guru kelas kelompok B di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo mengenai faktor pendukung kreativitas anak ialah:

“Faktor pendukung kreativitas anak tentunya dari gurunya sendiri yang membuat suasana belajar lebih menyenangkan dan diimbangi dengan media-media pembelajaran. Dengan adanya APE *Busy Book*, menurut saya cukup membuat anak lebih berkembang kreativitasnya. Karena medianya menarik, ragam permainannya bayak, dan tentunya anam dimainkan oleh anak”.<sup>31</sup>

Berdasar hasil wawancara dari kedua informan diatas dikuatkan lagi dengan hasil wawancara dari ibu Eko Juwati

---

<sup>30</sup> Data Hasil Wawancara dengan ibu Syafa'atun selaku Kepala Sekolah TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana, pada hari Selasa 28 September 2021

<sup>31</sup> Data Hasil Wawancara dengan ibu Kiswati selaku guru kelompok B di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana pada hari Rabu 29 September 2021

selaku guru kelas kelompok B di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana sebagai berikut:

“Faktor pendukung kreativitas anak melalui alat permainan edukatif (APE) *Busy Book* yaitu, ragam permainannya banyak, disesuaikan dengan aspek perkembangan anak, bentuknya menarik, aman dimainkan anak, dan bisa menumbuhkan kembangkan kreativitas anak”.<sup>32</sup>

Berdasarkan data dari hasil wawancara dari ketiga informan bisa disimpulkan bahwasannya guru memiliki peran penting dalam mengembangkan kreativitas anak, akan tetapi media pembelajaran juga dibutuhkan anak. Salah satunya menggunakan alat permainan edukatif (APE) *Busy Book* dapat menumbuhkan perkembangan kreativitas anak. Anak-anak tertarik dengan APE *Busy Book* yang memiliki keunggulan yaitu ragam permainannya banyak, bentuknya menarik, aman dimainkan anak, dan dapat mengeksplor perkembangan kreativitas anak. Begitupun juga memudahkan guru dalam mengajar.

- b. Penghambat perkembangan kreativitas anak melalui alat permainan edukatif (APE) *Busy Book* Di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana

Selain faktor yang mendukung kreativitas anak, terdapat beberapa faktor penghambat perkembangan anak. Salah satunya yaitu sering adanya paksaan atau aturan-aturan yang berlebih yang membuat anak kurang nyaman. Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Syafa'atun selaku kepala sekolah di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana terkait faktor penghambat perkembangan kreativitas anak melalui alat permainan edukatif (APE) *Busy Book* sebagai berikut:

“Pada dasarnya tidak semua anak memiliki kemampuan kecerdasan atau kreativitas yang sama sehingga guru mengalami kendala-kendala tertentu dalam meningkatkan kreativitas anak, seperti anak yang terlalu aktif dan anak yang kurang aktif, yang menjadikan guru harus menyeimbangkan kemampuan anak. Dengan menggunakan alat permainan edukatif (APE) *Busy Book*

---

<sup>32</sup> Data Hasil Wawancara dengan ibu Eko Juwati selaku guru kelompok B di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana pada hari Rabu 29 September 2021

membuat guru harus memikirkan lagi konsep untuk menghubungkan dengan pembelajaran”.<sup>33</sup>

Pertanyaan yang sama dari hasil wawancara dengan ibu Kiswati selaku guru kelas kelompok B di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo yaitu:

”Penghambat perkembangan kreativitas anak melalui alat permainan edukatif (APE) *Busy Book* yaitu sehubung APE *Busy Book* cuma satu sehingga membuat anak tidak bisa langsung praktek bareng dengan harus bergantian, yang kadang membuat anak berebut untuk menunggu giliran main, begitupun juga dengan terbatasnya waktu pembelajaran ini menyebabkan pembelajaran tidak efektif yang membuat anak mengalami kurangnya pemuasan dalam bermain”.<sup>34</sup>

Berdasar hasil wawancara dari kedua informan diatas dikuatkan dengan hasil wawancara dari ibu Eko Juwati selaku guru kelas kelompok B di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana sebagai berikut:

“Setiap alat permainan edukatif (APE) pasti mempunyai keunggulan dan kelemahan, begitupun dengan alat permainan edukatif (APE) *Busy Book* selain membuat anak lebih aktif dan tidak mudah bosan tapi juga membuat anak lebih ingin sering mainya dibanding melakukan pembelajaran”.<sup>35</sup>

Dapat disimpulkan bahwa Penghambat perkembangan kreativitas anak yaitu lingkungan sekitar anak, karena pada dasarnya anak belum mengetahui mana yang baik dan mana yang buruk bagi anak. Sedangkan penghambat pembelajaran melalui alat permainan edukatif (APE) *Busy Book* yaitu membuat guru harus memikirkan konsep untuk menghubungkan dalam pembelajaran yang mengarah kreativitas anak. Dan alat permainan edukatif (APE) *Busy Book* yang cuma satu yang mengharuskan anak harus bergantian dan

---

<sup>33</sup> Data Hasil Wawancara dengan ibu Syafa’atun selaku Kepala Sekolah TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana, pada hari Selasa 28 September 2021

<sup>34</sup> Data Hasil Wawancara dengan ibu Kiswati selaku guru kelompok B di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana pada hari Rabu 29 September 2021

<sup>35</sup> Data Hasil Wawancara dengan ibu Eko Juwati selaku guru kelompok B di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana pada hari Rabu 29 September 2021

tidak bisa main bareng. Begitupun juga dengan anak-anak yang tidak mempunyai kemampuan yang sama, sehingga membutuhkan waktu untuk mengimbangkan kemampuan anak.

- c. Solusi dalam menghadapi problematika pembelajaran melalui alat permainan edukatif (APE) *Busy Book* Di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana

Berdasar hasil wawancara dengan ibu Syafa'atun selaku kepala sekolah di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana mengenai solusi dalam menghadapi problematika pembelajaran melalui alat permainan edukatif (APE) *Busy Book* yaitu:

“Solusi untuk menghadapi problematika anak tidak memiliki kemampuan atau kecerdasan yang sama yaitu sebaiknya guru mempersiapkan materi yang akan diajarkan dengan matang dan mengajarnya tidak tergesa-gesa sedikit demi sedikit dan mengulang-ulang sambil mengajak anak untuk lebih aktif agar anak akan mudah memahami apa yang telah diajarkan oleh guru”.<sup>36</sup>

Selanjutnya hasil wawancara dengan ibu Kiswati selaku guru kelas kelompok B di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana sebagai berikut:

“Dengan adanya alat permainan edukatif (APE) *Busy Book* yang hanya satu solusinya yaitu dengan guru memberi pengertian kepada anak agar mau bermain secara bergantian. Contohnya dengan guru memberikan pertanyaan pada anak mengenai materi yang sudah disampaikan dan apabila anak bisa menjawab maka anak dapat memainkan terlebih dahulu. Dengan begitu anak akan betul-betul memperhatikan apa yang disampaikan guru”.<sup>37</sup>

Dengan pertanyaan yang sama terkait solusi dalam menghadapi problematika pembelajaran melalui alat permainan edukatif (APE) *Busy Book* dari hasil wawancara dari ibu Eko Juwati selaku guru kelas kelompok B di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana sebagai berikut:

---

<sup>36</sup> Data Hasil Wawancara dengan ibu Syafa'atun selaku Kepala Sekolah TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana, pada hari Selasa 28 September 2021

<sup>37</sup> Data Hasil Wawancara dengan ibu Kiswati selaku guru kelompok B di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana pada hari Rabu 29 September 2021

“Solusi menghadapi anak yang ingin sering main dibandingkan dengan pembelajaran. Guru harus sering memperhatikan perubahan-perubahan setiap anak, dan harus bisa menyeimbangkan antara pembelajaran atau permainan atau bisa digabung dengan belajar sambil bermain, agar anak bisa lebih suka dua-duanya dan tidak merasa bosan. Contohnya seperti dalam setiap pembelajaran guru harus membuat suasana kelas menjadi menyenangkan seperti guru harus rata mengajar semua anak atau menanyai setiap individu anak dengan begitu anak menjadi aktif semua”.<sup>38</sup>

Bisa disimpulkan bahwasannya solusi yang bisa dilakukan dalam menghadapi problematika pembelajaran melalui alat permainan edukatif (APE) *Busy Book* Di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana adalah guru harus mempersiapkan materi yang akan diajarkan dengan matang dan mengajarnya tidak tergesa-gesa sedikit demi sedikit dan mengulang-ulang sambil mengajak anak untuk lebih aktif. Juga memberi pengertian kepada anak agar dapat bermain bergantian dengan memberi pertanyaan-pertanyaan kecil. Serta guru harus bisa menyeimbangkan antara pembelajaran atau permainan atau bisa digabung dengan belajar sambil bermain, agar anak bisa lebih suka dua-duanya dan tidak merasa bosan.

**Tabel 4. 4 Faktor Pendukung Dan Penghambat Perkembangan Kreativitas Anak Kelompok B Melalui Melalui Alat Permainan Edukatif (APE) *Busy Book* Di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana**

No	Fokus	Indikator	Deskripsi
1.	Faktor pendukung dan penghambat perkembangan kreativitas anak kelompok b melalui melalui alat	a. Pendukung kreativitas anak melalui APE <i>Busy Book</i> Di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memudahkan guru dalam mengajar</li> <li>• Media pembelajarannya sudah siap</li> <li>• Anak lebih mudah memahami pelajaran</li> </ul>

<sup>38</sup> Data Hasil Wawancara dengan ibu Eko Juwati selaku guru kelompok B di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana pada hari Rabu 30 September 2021

	<p>permainan edukatif (ape) <i>Busy Book</i> di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Alat permainan edukatif <i>Busy Book</i> yang memiliki ragam permainya banyak, bentuknya menarik, aman dimainkan anak, dan dapat mengeksplor perkembangan kreativitas anak.</li> </ul>
		<p>b. Penghambat perkembangan kreativitas anak melalui alat permainan edukatif (APE) <i>Busy Book</i> Di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru harus memikirkan konsep untuk menghubungkan dalam pembelajaran yang mengarah kreativitas anak</li> <li>• Alat permainan edukatif <i>Busy Book</i> yang cuma satu yang mengharuskan anak harus bergantian</li> <li>• Anak-anak yang tidak mempunyai kemampuan yang sama, sehingga membutuhkan waktu untuk mengimbangkan kemampuan anak</li> <li>• keterbatasannya waktu yang membuat anak belum puas bermain.</li> </ul>

		<p>c. Solusi dalam menghadapi problematika pembelajaran melalui alat permainan edukatif (APE) <i>Busy Book</i> Di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru harus mempersiapkan materi yang akan diajarkan dengan matang</li> <li>• Guru mengajar tidak tergesa-gesa dan diulang-ulang</li> <li>• Mengajak murid agar bisa aktif semua</li> <li>• Guru harus menyeimbangkan antara bermain dan belajar</li> </ul>
--	--	--	---

**C. Analisis Data Penelitian**

**1. Analisis Pembelajaran Alat Permainan Edukatif (APE) *Busy Book* Di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana**

a. Pembelajaran Alat Permainan Edukatif (APE) *Busy Book*

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. Alat permainan edukatif (APE) *Busy Book* ialah sebuah media yang berwujud lembaran buku tulis yang terbuat dari kain flanel ataupun kain perca. Halaman buku ini terdapat sebuah gambar warna warni yang dapat memicu ketertarikan anak untuk melihatnya, dan ini akan menjadikan kreativitas anak terbentuk.<sup>39</sup>

Pembelajaran Alat Permainan Edukatif (APE) *Busy Book* di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwanamampu menarik perhatian anak untuk aktif pada kegiatan pembelajarannya, serta bisa merangsang seluruh aspek perkembangan anak, dengan ragam permainan APE *Busy Book*. Penerapan APE *Busy Book* lebih mudah dipahami anak dalam kegiatan pembelajaran. Melalui alat permainan edukatif (APE) *Busy Book* anak lebih

---

<sup>39</sup> Asdi Wisman dan Yulia Afriant, Penggunaan Media *Busy Book* Untuk Menstimulasi Kemampuan Membaca Anak, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 4, No.2 (2020): 1159.

semangat dan antusias dalam proses pembelajaran, karena bukan cuma belajar tapi juga sambil diimbangi dengan bermain yang membuat anak tidak mudah bosan dan pembelajaran berlangsung.

- b. Respon anak dalam Pembelajaran alat permainan edukatif (APE) *Busy Book*

Pembelajaran anak usia dini hendaknya dilakukan dengan bertahap mulai dari yang sederhana ke yang komplek, yang konkret ke abstrak, dan dari diri sendiri ke lingkungan sosial. Agar konsep bisa dikuasai dengan baik, guru akan menyajikan kegiatannya secara berulang, tetapi tidak membuat jenuh. Seorang anak memiliki ketertarikan pada suatu yang baru dan saat ia bisa melaksanakannya, ia cenderung akan mengulang-ulangnya.<sup>40</sup>

Respon anak dalam Pembelajaran alat permainan edukatif (APE) *Busy Book* di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana umumnya anak akan merasa senang jika pembelajaran dibuat lebih menarik melalui kegiatan belajar sambil bermain dibandingkan dengan fokus belajar saja. Respon anak sangat positif dan secara keseluruhan anak-anak sangat tertarik dalam menjalani pembelajaran, ekspresi yang ditunjukkan senang, bahagia dan antusias semangat untuk belajar menggunakan (APE) *Busy Book*. Sehingga guru untuk meningkatkan perkembangan anak.

- c. Ragam kegiatan permainan edukatif (APE) *Busy Book*

Bermain ialah sebuah pendekatan dalam mengimplementasikan kegiatan pendidikan untuk anak usia dini. Permainan bisa dikatakan menyenangkan bila terdapat strategi, metode, materi, dan media yang menarik. Dengan bermain anak bisa bereksplorasi. Montessori memandang permainan adalah sebagai “kebutuhan batiniah” setiap anak. Karena dengan bermain hati anak bisa senang, gembira dan juga dapat mengembangkan pribadi anak lebih baik. Konsep ini biasa disebut dengan belajar sekaligus bermain.<sup>41</sup>

Ragam kegiatan permainan edukatif (APE) *Busy Book* yang setiap halamannya terdapat 1 tema dan satu kegiatan permainan yang berbeda beda. Semua ragam permainan dapat dimainkan oleh anak sesuai dengan tema hari itu. Dan kegiatan mainnya banyak melibatkan ketrampilan tangan seperti,

<sup>40</sup> Suyadi dan Maulidia Ulfah, *Konsep Dasar PAUD*, 36.

<sup>41</sup> Suyadi dan Maulidia Ulfah, *Konsep Dasar PAUD*, 34.

menyusun huruf, menghitung, mengurutkan, bongkar pasang, puzzle, menjodohkan, meronce, dan bermain boneka jari. Semua kegiatan permainan *Busy Book* berjumlah 3 halaman dan 1 cover, yang semua itu dapat dimainkan anak sesuai dengan arahan guru.

## 2. Analisis Membangun Kreativitas Anak Kelompok B Melalui Alat Permainan Edukatif (APE) *Busy Book* Di TK Islam Al-Fatihah Sejomulyo Juwana

### a. Membangun kreativitas anak melalui alat permainan edukatif (APE) *Busy Book*

Kreativitas tidaklah muncul dengan sendirinya, tetapi dibutuhkan situasi yang tepat dan terdapat adanya fasilitas dari orang tua dan lingkungannya. Upaya membangun kreativitas ialah sebuah cara guna membina anak dengan lebih baik. Anak ialah makhluk yang masih belum mengenal dirinya, sehingga mereka butuh bantuan dorongan dan lingkungan untuk dapat mengenal dan mengembangkan dirinya.

Orangtua dan guru ialah seseorang yang bisa mendidik dan membina anak untuk mengembangkan kreativitasnya. Orangtua ialah seseorang yang memiliki ikatan terdekat dalam membimbing anak. Sedangkan guru berperan untuk mengarahkan dan mendidik anak secara akademis, sehingga kepribadian anak terbentuk dan tumbuh dengan baik.<sup>42</sup>

Membangun kreativitas anak melalui alat permainan edukatif (APE) *Busy Book* yaitu dari peneliti memulai pembuatan *Busy Book* dengan mendesain *Busy Book* semenarik mungkin dengan kegiatan-kegiatan permainan yang menyenangkan dan menarik perhatian anak yang tentunya disesuaikan dengan 6 aspek perkembangan anak dan mengarah pada kreativitas anak, selanjutnya guru mengembangkan lagi ragam permainan yang ada di alat permainan edukatif (APE) *Busy Book* dan disesuaikan dengan tema hari itu yang mengarah dengan kreativitas anak, untuk disampaikan kepada anak juga diimbangi dengan pengetahuan-pengetahuan dari permainan yang dimainkan anak.

---

<sup>42</sup> Nurharsya Khaer Hanafie Dan Fatimah Hidayahni Amin. "Bakat dan Kreativitas Pembelajar", Prosiding Seminar Nasional ISSN 2443-1109. Vol 04. No. 1 : 341.

- b. Pelaksanaan pembelajaran alat permainan edukatif (APE) *Busy Book* untuk meningkatkan kreativitas anak

Pelaksanaan pembelajaran alat permainan edukatif *Busy Book* di TK Islam Al-Fatimah dibagi menjadi 4 tahap antara lain kegiatan pembukaan, inti, istirahat dan penutup yang dilaksanakan mulai pukul 08.00-10.00 WIB. Pembukaan dimulai pukul 08.00-08.30 diisi dengan kedatangan anak dan berdoa. Kegiatan inti di mulai pukul 08.30-09.15 diisi dengan pembelajaran APE *Busy Book* dan calistung. Kegiatan istirahat dimulai pukul 09.15-09.30 diisi dengan makan perbekalan, bermain, dan sambil mengaji dan setoran hafalan doa-doa. Penutupan dimulai pukul 09.30-10.00 diisi dengan persiapan pulang, ulasan pembelajaran, sayonara dan doa bersama.

- c. Manfaat pembelajaran alat permainan edukatif (APE) *Busy Book* untuk meningkatkan kreativitas anak

Alat permainan edukatif ini bisa menjadi kebutuhan utama anak yang mempunyai manfaat pendidikan bagi anak, di antaranya bisa melatih konsentrasi anak, bisa mengatasi masalah keterbatasan waktu, tempat, ataupun bahasa, bisa menambah ingatan anak, dan memotivasi anak untuk belajar. Permainan edukatif ini ditujukan untuk anak yang menempuh pendidikan pra sekolah, dimana ini dapat meningkatkan kreativitas anak dan ketekunan anak untuk belajar.<sup>43</sup>

Manfaat pembelajaran APE *Busy Book* untuk meningkatkan kreativitas anak di TK Islam Al-Fatimah adalah Anak lebih aktif dan semangat belajar, memunculkan rasa keingin tahuan anak yang tinggi, anak lebih kreatif mengembangkan daya fikirnya melalui bermain, membuat anak tidak mudah jenuh dalam pembelajaran, anak dapat mengembangkan imajinasinya dan membuat anak lebih berkembang dalam pencapaiannya. Sehingga pembelajaran alat permainan edukatif (APE) *Busy Book* berjalan dengan lancar dan menyenangkan. Selain itu, bermanfaat juga bagi pendidik. Karna bisa mempermudah dalam mengajar.

- d. Ragam kegiatan permainan edukatif (APE) *Busy Book* untuk meningkatkan kreativitas anak

Kegiatan pembelajaran di PAUD harus bisa menumbuhkan kreativitas bagi anak. Inti dari permainan ialah merangsang hasrat keingintahuan anak, sehingga diperlukan

---

<sup>43</sup> Hijriati. ” Peranan dan Manfaat APE Untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini”, Vol III. No.2 (2017):65-66.

inovasi dalam membuat permainan baru. Agar kreativitas anak dapat terbentuk, maka anak harus disugahi dengan kegiatan yang menarik, meningkatkan rasa keingintahuan anak, dan memotivasi anak untuk berfikir kritis serta menemukan sebuah hal baru.<sup>44</sup> Yang dilakukan penulis ialah dengan membuat permainan edukatif *Busy Book*. *Busy Book* ialah media pembelajaran interaktif berbentuk buku yang berbahan kain flanel berwarna cerah, berisi aktivitas-aktivitas permainan sederhana bisa mengasah kemampuan anak.<sup>45</sup>

Ragam kegiatan permainan *Busy Book* di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana berisi aktivitas-aktivitas sederhana. Alat permainan edukatif *Busy Book* ini dibuat dengan 13 halaman beserta cover. Ragam kegiatan *APE Busy Book* yaitu dengan berbagai macam tema dan kegiatan diantaranya: tema ayo belajar menulis (pengenalan huruf dan menyusun huruf), yuk belajar menghitung (pengenalan angka dan menghitung), huruf hijaiyah (pengenalan huruf hijaiyan dan belajar mengurutkan), nama-nama hari (mengenal nama-nama hari dan belajar mengurutkan), jam berapakah ini (belajar mengenal waktu), puzzle (menyusun puzzle binatang), mengenal bangun datar, menjodohkan buah, mengenal benda langit, memasang tali sepatu, menganyam, panen buah apel, dan kandang hewan (bermain boneka jari). Ragam kegiatan ini sudah disesuaikan dengan 6 aspek perkembangan anak yang diharapkan dapat meningkatkan kreativitas pembelajaran anak.

### **3. Analisis Faktor Pendukung Dan Penghambat Perkembangan Kreativitas Anak Kelompok B Melalui Melalui Alat Permainan Edukatif (APE) *Busy Book* Di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana**

#### **a. Pendukung kreativitas anak melalui alat permainan edukatif (APE) *Busy Book* Di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana**

Untuk menumbuhkembangkan dan kreatifitas anak, maka dibutuhkan adanya faktor pendukung. Ansor (2002) mengungkapkan bahwa ada 4 faktor pendukung penunjang bakat dan kreativitas anak, diantaranya:

- 1) Faktor lingkungan. Lingkungan sosial ini akan memengaruhi potensi bakat dan kreatifitas seorang anak. Dengan adanya

---

<sup>44</sup> Suyadi dan Maulidia Ulfah, *Konsep Dasar PAUD*, 39-40.

<sup>45</sup> Risa Mufliharsi, "Pemanfaatan *Busy Book* Pada Kosakata Anak Usia Dini Di PAUD Swadaya PKK", Vol V. No. 2 (2017): 150

lingkungan yang positif, maka anak akan merasa nyaman dan kreatifitas anak dapat terbentuk.

- 2) Faktor kepribadian. Faktor ini ialah keadaan psikologis yang mana perkembangan potensi anak ini tergantung pada diri anak itu sendiri.
- 3) Faktor minat dan motivasi. Faktor ini merupakan kondisi intern anak untuk menumbuhkan potensinya. Minat dan motivasi ialah jembatan penghubung antara potensi dengan bakatnya.
- 4) Faktor penilaian. Penilaian menghargai bakat anak. Anak memerlukan rangsangan dari lingkungan untuk menumbuhkan potensinya.<sup>46</sup>

Adapun faktor pendukung kreativitas anak melalui alat permainan edukatif (APE) *Busy Book* di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana sebagai berikut:

- 1) Guru, guru sangat berperan penting dalam proses pembelajaran anak, karena guru yang bisa membimbing dan mengarahkan anak. Dengan bantuan guru anak dapat mengembangkan kreativitasnya sesuai pada minat bakatnya masing-masing.
  - 2) Media APE *Busy Book*, alat permainan edukatif *Busy Book* sangat mendukung kreativitas anak, karena memiliki ragam permainan banyak, bentuknya menarik, aman dimainkan anak dan dapat mengeksplor perkembangan kreativitas anak.
- b. Penghambat perkembangan kreativitas anak melalui alat permainan edukatif (APE) *Busy Book* Di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana

Disamping faktor pendukung, menurut Ansor (2002) terdapat 4 faktor yang menghambat kreativitas anak, antara lain:

- 1) Tidak adanya motivasi untuk bereksplorasi. Orang tua tidak pernah merangsang anak dengan pertanyaan, kurang menumbuhkan rasa keingintahuan anak, dan menjawab pertanyaan anak dengan jawaban yang tidak rasional ini akan menjadi hambatan dalam menumbuhkan kreativitas anak.
- 2) Terlalu menekan. Anak membutuhkan waktu sendiri guna mengembangkan kreativitasnya. Tingkah laku nanak ialah

---

<sup>46</sup> Nurharsya Khaer Hanafie Dan Fatimah Hidayahni Amin. “*Bakat dan Kreativitas Pembelajaran*”, Prosiding Seminar Nasional ISSN 2443-1109. Vol 04. No. 1: 339

sebuah ekspresi dirinya pada lingkungan guna merealisasikan terkait dengan apa yang ada pada dirinya.

- 3) Tidak boleh berimajinasi. Kadang berimajinasi dipandang sebagai sebuah hal yang sia-sia. Tetapi, dengan berimajinasi ini juga bisa memicu tumbuhnya kreativitas anak.
- 4) Orangtua yang konservatif dan overprotektif. Mereka selalu khawatir apabila kreativitas anak sudah berada diluar garis kebiasaan lama, dan untuk itu, ia memberi perlindungan dengan berlebihan.<sup>47</sup>

Faktor penghambat kreativitas anak melalui alat permainan edukatif (APE) *Busy Book* di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana sebagai berikut:

- 1) Keterbatasannya media, dengan alat permainan edukatif *Busy Book* yang terbatas mengharuskan anak harus bergantian dalam bermain.
  - 2) Perbedaan anak, tidak semua anak memiliki kemampuan yang sama, sehingga guru harus memikirkan strategi dan waktu untuk mengimbangkan kemampuan anak.
  - 3) Faktor waktu, dengan waktu pembelajaran yang singkat menyebabkan pembelajaran kurang efektif sehingga anak mengalami kepuasan dalam bermain.
- c. Solusi dalam menghadapi problematika pembelajaran melalui alat permainan edukatif (APE) *Busy Book* Di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana

Setelah mengalami kendala-kendala dalam pelaksanaan problematika pembelajaran melalui alat permainan edukatif (APE) *Busy Book* Di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana, maka perlu dicarikan solusi untuk mengatasi problematika yang dialami. Setelah peneliti melakukan kegiatan dan observasi dan wawancara Di TK Islam Al-Fatimah Sejomulyo Juwana, maka solusi yang dapat dilakukan guru dalam melakukan pembelajaran melalui alat permainan edukatif (APE) *Busy Book* yaitu guru harus mempersiapkan materi yang akan diajarkan dengan matang yang disesuaikan dengan tema, materi, dan kegiatan APE *Busy Book*, guru mengajar tidak tergesa-gesa yang cenderung diulang-ulang akan tetapi jangan sampai membasankan, mengajak murid agar bisa aktif semua, dan guru

---

<sup>47</sup> Nurharsya Khaer Hanafie Dan Fatimah Hidayahni Amin. "Bakat dan Kreativitas Pembelajar", Prosiding Seminar Nasional ISSN 2443-1109. Vol 04. No. 1: 339-340.

harus menyeimbangkan antara bermain dan belajar agar anak tidak cenderung menyukai bermainnya saja.

