

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Alat Permainan Edukatif

1. Pengertian Alat Permainan Edukatif

a. Pengertian Alat Permainan

Alat permainan adalah segala sesuatu yang bisa merangsang kreativitas yang membuat anak senang.¹ Alat permainan meliputi semua alat bermain yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya.

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara sukarela untuk memperoleh kesenangan atau kepuasan. Bermain merupakan cerminan kemampuan fisik, intelektual, emosional, dan sosial, dan bermain merupakan media yang baik untuk belajar karena dengan bermain, anak akan berkata-kata (komunikasi), belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan, melakukan apa yang dapat dilakukannya, dan mengenal waktu, jarak, serta suara. Fungsi utama bermain adalah merangsang perkembangan sensoris-motorik, perkembangan intelektual, perkembangan sosial, perkembangan moral, dan bermain sebagai terapi.

Istilah alat permainan edukatif memiliki dua makna pokok, yaitu alat permainan dan edukatif. Alat permainan ialah semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya. Adapun kata edukatif mempunyai arti nilai-nilai pendidikan.²

b. Pengertian Alat Permainan Edukatif (APE)

Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan alat bantu bermain sambil belajar yang meliputi alat-alat untuk bermain bebas dan kegiatan-kegiatan di bawah pimpinan guru.³

¹ Khadijah, *Pendidikan Prasekolah*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), 19.

² Yupi Supartini, *Buku Ajar Konsep Dasar Keperawatan Anak*, (Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC, 2002), 125.

³ Novi Mulyani, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Kalimedia, 2016), 128.

Menurut Meyke mengatakan bahwa alat permainan edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan.

Depdiknas Dirjen PAUD menjelaskan bahwa alat permainan edukatif (APE) adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan), dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.

Menurut Tedjasaputra, alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan.

Menurut Seotjing mendefinisikan alat permainan edukatif sebagai alat yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak sesuai usia dan tingkat perkembangannya dan yang berguna untuk pengembangan aspek fisik, bahasa, kognitif, dan sosial anak.⁴

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif adalah berbagai macam alat atau benda yang dapat digunakan untuk bermain yang mana alat atau benda tersebut mengandung nilai pendidikan yang dapat menstimulasi minat dan bakat anak.

Dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini, alat permainan edukatif memiliki peranan cukup penting. Karena melalui alat permainan edukatif ini kegiatan pembelajaran akan berlangsung dengan lancar, menarik, kreatif, dan menyenangkan, sehingga dapat mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran. Selain itu, dengan alat permainan edukatif ini anak belajar tapi terasa bermain. Maksudnya meskipun aktivitas yang dilakukan anak adalah bermain, namun dalam bermain itu sesungguhnya anak telah belajar.⁵

⁴ Novi Mulyani, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, 130.

⁵ M. Fadlillah, *Buku Ajar Bermain & Permainan*, 61.

2. Manfaat dan Tujuan Penggunaan Alat Permainan Edukatif

a. Manfaat Penggunaan Alat Permainan Edukatif

Adapun manfaat dari penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) ialah:

- 1) Menciptakan situasi bermain (belajar) yang menyenangkan bagi anak dalam proses pemberian rangsangan indikator pada kemampuan anak.
- 2) Menumbuhkan rasa percaya diri dan membentuk citra diri anak yang positif.
- 3) Memberikan stimulus dalam pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar.
- 4) Memberikan kesempatan anak bersosialisasi dan berkomunikasi dengan teman sebaya.⁶

b. Tujuan Penggunaan Alat Permainan Edukatif

Adapun Tujuan dari Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) ialah:⁷

- 1) Memperjelas materi yang diberikan.

Pemanfaatan alat permainan edukatif dalam kegiatan belajar anak diharapkan dapat memperjelas materi yang disampaikan oleh guru. Sebagai contoh apabila guru ingin menjelaskan konsep warna-warna dasar seperti merah, biru, hitam, putih, kuning dan lain sebagainya jika penyampaian kepada anak hanya secara lisan atau diceritakan, anak hanya sebatas mampu menirukan ucapan guru tentang berbagai warna tanpa tahu secara nyata bagaimana yang dimaksud warna merah, kuning dan lain sebagainya.

Akan sangat berbeda jika guru memanfaatkan alat permainan edukatif misalnya dengan menggunakan Lotto Warna. Dengan memanfaatkan alat permainan tersebut anak dapat secara langsung melihat,

⁶ Khadijah, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2015), 88.

⁷ Novi Mulyani, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, 129-130.

mengamati, membandingkan, memasang, dan mengenali berbagai warna.

- 2) Memberikan motivasi dan merangsang anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangannya.

Motivasi dan minat anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen merupakan faktor penting yang menunjang keberhasilan belajar anak. Oleh karena itu harus dilakukan berbagai upaya sehingga motivasi dan minat anak bisa tumbuh dengan baik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk memenuhi hal tersebut adalah dengan memanfaatkan alat permainan edukatif.

- 3) Memberikan kesenangan pada anak dalam bermain.

Apabila kita mengamati anak-anak TK yang sedang memainkan alat permainan tertentu dan mereka sangat tertarik untuk memainkannya, mereka tampak sangat serius dan terkadang susah untuk diganggu dan dialihkan perhatiannya pada benda atau kegiatan yang lain. Kondisi tersebut terjadi karena anak-anak merasa senang dan nyaman dengan alat permainan yang mereka gunakan.

Alat permainan yang dirancang secara khusus dan dibuat dengan baik akan menumbuhkan perasaan senang anak dalam melakukan aktivitas belajarnya. Jika anak sudah merasa senang dengan kegiatannya, maka belajar tidak lagi dianggap sebagai beban yang ditimpakan guru di pundaknya. Anak mengartikan belajar dengan baik bahwa belajar ternyata tidak selalu dikesankan sebagai kegiatan yang membosankan bahkan menyebalkan tapi justru bermakna dan menyenangkan.

3. Pentingnya Alat Permainan Edukatif (APE)

Bermain merupakan proses belajar bagi anak. Dengan bermain anak dapat belajar banyak hal yang belum diketahui sebelumnya, baik menyangkut kognitif, bahasa, maupun sosial emosional.

Menurut Andang Ismail beberapa hal yang menjadikan alasan mengapa alat permainan edukatif penting bagi anak usia dini adalah:

- a. Alat permainan edukatif dapat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan pada dirinya.
- b. Alat Permainan edukatif mampu meningkatkan kemampuan berkomunikasi bagi anak.
- c. Alat permainan edukatif mampu membantu anak dalam menciptakan hal baru atau memberi inovasi pada suatu permainan.
- d. Alat permainan edukatif mampu meningkatkan cara berfikir anak.
- e. Alat permainan edukatif mampu meningkatkan perasaan anak
- f. Alat permainan edukatif mampu meningkatkan rasa percaya diri pada anak.
- g. Alat permainan edukatif mampu merangsang imajinasi pada anak.
- h. Alat permainan edukatif dapat melatih kemampuan bahasa pada anak.
- i. Alat permainan edukatif dapat membentuk moralitas pada anak.⁸

4. Karakteristik Alat Permainan Edukatif (APE)

Penting bagi seorang guru dan orang tua untuk bisa memilih dan memilah alat permainan yang mendidik bagi anak. Kamtini dan Tanjung menjelaskan bahwa alat permainan edukatif yang dipilih dan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar hendaknya memenuhi persyaratan sebagai berikut:

- a. Alat permainan yang disiapkan sesuai dengan tujuan dan fungsi penggunaan sarana tersebut.

⁸ M. Fadlillah, *Buku Ajar Bermain & Permainan*, 61-62.

- b. Dapat memberi pengertian atau penjelasan suatu konsep tertentu.
- c. Dapat mendorong kreativitas anak serta memberi kesempatan kepada anak untuk bereksperimen dan bereksplorasi.
- d. Alat permainan harus memenuhi unsur kebenaran ukuran, ketelitian, dan kejelasan. Hal ini perlu diperhatikan untuk menghindari kesalahan konsep atau pengertian tentang sesuatu yang akan dijelaskan.
- e. Alat permainan harus aman, tidak membahayakan bagi anak.
- f. Dapat digunakan secara individual, kelompok, atau klasikal.
- g. Alat permainan hendaknya menarik, menyenangkan dan tidak membosankan.
- h. Alat permainan harus mudah digunakan oleh guru maupun anak.⁹

5. Jenis-jenis Alat Permainan Edukatif

Prinsip penggunaan alat permainan edukatif harus disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak. Jika tidak demikian maka penyediaan alat permainan edukatif hanya akan sia-sia atau bahkan akan mempersulit perkembangan berpikir anak. Memperhatikan tahapan kemampuan berpikir tahapan kemampuan berpikir anak, maka penggunaan alat permainan edukatif dimulai dari yang bersifat sensori motorik, simbolik dan pembangunan.

- a. Alat permainan edukatif (APE) yang bersifat sensori motorik

Alat permainan edukatif (APE) yang bersifat sensorik motorik adalah seluruh alat permainan yang dapat menstimulasi alat indera dan motorik anak. Alat permainan edukatif ini jumlahnya terbatas, mulai dari yang paling sederhana seperti angin yang menstimulasi kulit bayi yang mengakibatkan bayi menggeliat sampai benda-

⁹ Novi Mulyani, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, 130-131.

benda yang dapat dipegang, dicitum, ditendang dan sebagainya.

Upaya guru harus menyediakan kesempatan agar anak dapat berhubungan dengan bermacam-macam bahan dan alat permainan baik di dalam maupun di luar ruangan. Anak diberi kesempatan untuk bergerak secara bebas, bermain di halaman atau di lantai atau di tempat yang memungkinkan. Lingkungan baik di dalam maupun diluar ruangan harus menyediakan kesempatan agar anak berhubungan dengan banyak tekstur dan berbagai jenis bahan bermain yang berbeda

- b. Alat Permainan Edukatif (APE) yang bersifat simbolik

Alat Permainan Edukatif (APE) yang bersifat simbolik adalah sejumlah alat permainan yang dapat digunakan untuk mendukung kemampuan anak dalam memproyeksi dirinya ke masa depan dan menciptakan kembali masa lalu. Penggunaan alat permainan edukatif ini difasilitasi melalui roleplay (bermain peran), pura-pura, fantasi, imajinasi, atau main drama.

- c. Alat Permainan Edukatif (APE) yang bersifat pembangunan.

Alat Permainan Edukatif (APE) yang bersifat pembangunan adalah sejumlah alat permainan yang memfasilitasi anak untuk menunjukkan kemampuannya dalam menghadirkan pikirannya menjadi sebuah karya nyata. Ketika anak menghadirkan dunia mereka melalui permainan ini, sesungguhnya mereka berada pada posisi antara bermain dan kecerdasan merefleksikan (menampilkan kembali).¹⁰

¹⁰ Een Y. Haenilah, *Kurikulum dan Pembelajaran PAUD*, (Yogyakarta: media akademi, 2015), 102-105.

6. Kriteria atau Syarat Alat Permainan Edukatif (APE)

Kriteria atau syarat yang harus dipenuhi dalam pembuatan alat permainan edukatif (APE). Menurut Mayke S. Tedjasaputra pembuatan APE harus memenuhi syarat sebagai berikut:

- a. Alat permainan edukatif (APE) harus aman digunakan oleh anak
- b. Ukuran dan berat harus sesuai dengan usia anak
- c. Desainnya harus jelas dan tidak membingungkan
- d. Alat permainan edukatif (APE) harus mempunyai fungsi untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak.
- e. Harus dapat dimainkan dengan berbagai variasi, tetapi jangan terlalu sulit sehingga membuat anak frustrasi, atau terlalu mudah sehingga membuat anak cepat bosan.
- f. Walaupun sederhana harus tetap menarik baik warna maupun bentuknya, dan bila bersuara, suaranya harus jelas.
- g. Alat permainan edukatif (APE) harus mudah diterima oleh semua kebudayaan karena bentuknya sangat umum.
- h. Alat permainan edukatif (APE) harus tidak mudah rusak, awet dan tahan lama.

Dari kriteria yang telah dijabarkan di atas, dapat diambil tiga poin penting yang harus diperhatikan baik dalam pembuatan maupun penggunaan alat permainan edukatif, yaitu:

- a. Syarat edukatif, dimana APE harus memiliki nilai dan tujuan yang diperuntukkan bagi pengembangan aspek kemampuan anak
- b. Syarat teknis, dimana secara teknis APE harus mudah digunakan, mudah disimpan, tidak mudah rusak, awet, dan mudah diterima oleh segala budaya
- c. Syarat estetika, karena anak usia dini menyukai sesuatu yang mencolok dan menarik perhatiannya, APE harus dibuat dengan warna dan desain yang menarik, tidak membosankan, tidak

mbingungkan, dan membuat anak betah untuk memainkannya.

Setelah mengenal cukup banyak tentang alat permainan edukatif, saat ini kita mampu memahami kedudukan APE dalam pembelajaran anak usia dini. APE merupakan media pembelajaran yang sangat cocok digunakan untuk membantu anak dalam belajar dan membantu orangtua atau pendidik dalam menyampaikan pesan yang bermakna.

Selain itu, karena APE dibuat khusus untuk kepentingan pendidikan, sudah pasti desainnya akan disesuaikan dengan kriteria dan kebutuhan anak, sehingga dengan menggunakan APE sebagai media pembelajaran, segala aspek yang diharapkan berkembang pada anak akan terstimulasi dengan baik dan menyenangkan.¹¹

7. Penggunaan Alat Permainan Edukatif

Pengalaman dibangun dari tingkat konkrit menuju ke tingkat abstrak. Pada tingkat konkrit seseorang belajar dari pengalaman nyata sebagai mediana. Pengalaman ini harus dilakukan langsung oleh anak melalui berbagai aktivitas yang pada akhirnya akan membentuk pemahaman baik konsep, prinsip, norma, maupun keterampilan. Kemudian meningkatkan pada pengalaman yang lebih tinggi menuju ke puncak yaitu dalam bentuk pengalaman belajar yang bersifat abstrak.

Berikut ini merupakan beberapa pengalaman konkrit sampai dengan pengalaman abstrak yang dilalui anak sesuai dengan tahapan perkembangannya antara lain:

a. Pengalaman langsung

Pengalaman langsung adalah pengalaman atau kegiatan tahap awal pembelajaran bagi anak usia dini. Pada tahap ini anak melakukan aktivitas secara langsung, dia menggunakan seluruh sensorik dan motoriknya dalam

¹¹ Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, mainan dan permainan*, (Jakarta: Grasindo, 2001), 21.

merespon lingkungannya. Berdasarkan pengalaman langsung inilah anak membentuk pengetahuan, keterampilan, maupun sikapnya.

b. Pengalaman tiruan

Pengalaman ini diperoleh melalui kontak dengan benda-benda atau kejadian-kejadian tiruan. Pengalaman tiruan disiapkan karena berbagai hal, misalkan karena sesuatu benda yang harus dijadikan alat untuk menstimulasi anak keberadaannya sulit dijangkau karena jauh, atau ukurannya terlalu besar, atau akan membahayakan jika digunakan langsung oleh anak.¹²

c. Pengalaman dramatisasi.

Pengalaman yang diperoleh melalui bermain peran, main pura-pura atau roleplay. Pengalaman dramatisasi sangat penting untuk mengungkapkan kembali pengalaman anak yang pernah dilaluinya, atau menyalurkan angan-angannya, atau menikmati suatu peristiwa melalui adegan pura-pura.

d. Demonstrasi atau percontohan

Pengalaman yang diperoleh melalui rangkaian kegiatan proses percobaan atau peragaan cara kerja sesuatu. Pengalaman ini akan semakin memperjelas pemahaman anak tentang suatu proses secara rinci (detail).

e. Darmawisata (field trip)

Darmawisata (field trip) berbentuk kegiatan yang membawa anak-anak untuk melihat atau menikmati objek di luar kelas dengan tujuan untuk memperkaya pengalaman anak.

f. Pameran

Pameran bertujuan untuk mempertunjukkan hasil pekerjaan anak-anak, perkembangan dan kemajuan kelas atau

¹² Badru Zaman, *Pengembangan Alat Permainan Edukatif di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, 8-10.

sekolah. Pameran dapat meningkatkan semangat anak untuk belajar karena produk yang dibuatnya dapat dipertunjukkan ke khalayak umum.¹³

8. Prinsip-prinsip Alat Permainan Edukatif

Dalam pemilihan alat permainan untuk anak usia dini harus hati-hati dan betul-betul memperhatikan nilai-nilai pendidikan. Alat permainan yang dapat mendidik anak dan merangsang perkembangannya sangat baik dan tepat untuk digunakan. Oleh karenanya, prioritas utama dalam pemilihan alat permainan ialah dilihat dari segi kebermanfaatannya bagi pertumbuhan dan perkembangan anak.¹⁴

Menurut Andang Ismail ada beberapa prinsip alat permainan edukatif yang patut diperhatikan oleh setiap pendidik maupun orang tua, diantaranya:

a. Prinsip produktivitas

Alat permainan edukatif harus dapat menghasilkan sesuatu yang baru, baik menyangkut pengetahuan maupun kreativitas anak. Karena sesungguhnya alat permainan edukatif merupakan media untuk menyalurkan rasa ingin tahu anak yang sangat kuat. Untuk itu, prinsip produktivitas sangat diperlukan, supaya anak dapat membangun, mengembangkan dan memunculkan pengetahuan baru yang akan berguna bagi kehidupannya.

b. Prinsip aktivitas

Prinsip ini mengandung makna bahwa alat permainan edukatif diharapkan dapat menjadikan anak terlibat secara aktif dalam permainan. Di mana seluruh anggota tubuh anak dapat bergerak dengan maksimal, sehingga membantu perkembangan kinestetik anak.

¹³ Een Y. Haenilah, *Kurikulum dan Pembelajaran PAUD*, 106-107.

¹⁴ M. Fadlillah, *Buku Ajar Bermain & Permainan*, 67

c. Prinsip kreativitas

Kreativitas sangat penting bagi kehidupan anak. Oleh karenanya, kemampuan kreativitas anak harus dikembangkan dengan maksimal. Menyikapi alasan tersebut, maka pilihan alat permainan edukatif yang dapat membangun dan memunculkan sikap kreatif pada diri anak. Kreativitas anak akan muncul dan berkembang pada saat bermain.

d. Prinsip efektivitas (berhasil guna / dapat membawa hasil) dan efisiensi (bertepatan guna / tidak membuang-buang waktu tenaga, dan biaya).

Efektif artinya berhasil guna atau dapat membawa hasil yang positif. Adapun efisiensi ialah tepat guna tanpa membuang-buang waktu, tenaga, dan biaya. Dalam kaitannya dengan prinsip alat permainan edukatif, maka efektivitas dan efisien dapat dimaknai sebagai alat permainan edukatif yang dapat memberikan hasil yang positif bagi pertumbuhan dan perkembangan anak dengan waktu yang singkat, serta tidak menghabiskan banyak tenaga dan biaya.

Untuk itu, yang terpenting alat permainan edukatif ialah dilihat dari segi manfaatnya, bukan bentuk maupun biayanya. Bentuknya sederhana dan biayanya murah, tetapi memiliki kegunaan yang lebih banyak, maka yang demikian jauh lebih baik daripada bentuknya rumit dan biayanya mahal, namun kegunaannya sangat sedikit.

e. Prinsip mendidik dengan menyenangkan

Alat permainan edukatif dimaksudkan untuk sarana mendidik anak usia dini supaya dapat berlangsung dengan menyenangkan. Karena bermain bagi anak usia dini merupakan proses belajar. Dengan bermain sesungguhnya anak sedang belajar. Oleh karenanya, alat permainan edukatif harus memuat nilai-nilai

pendidik yang mampu mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki oleh anak.¹⁵

B. Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini 5-6 Tahun

1. Pengertian Kreativitas

Menurut Ahmad Susanto dalam bukunya perkembangan anak usia dini pengantar dalam berbagai aspek menyatakan secara alamiah perkembangan anak berbeda-beda baik dalam bakat, minat, kreativitas, kematangan emosi, kepribadian, keadaan jasmani, dan sosialnya. Selain itu, setiap anak memiliki kemampuan tak terbatas dalam belajar yang (inheren) telah ada dalam dirinya untuk dapat berpikir kreatif dan produktif. Anak beraktifitas sesuai minat dan potensi yang dimiliki, untuk mengembangkan kreativitas anak harus diberikan stimulasi sejak dini sehingga anak akan berpikir kreatif, karena dengan kreativitas memungkinkan manusia menjadi berkualitas dalam hidupnya. Anak akan melihat masalah dari berbagai sudut pandang, mampu menghasilkan karya yang berbeda dari yang sudah ada.¹⁶

Sedangkan menurut M. Fadlillah dalam bukunya yang berjudul *edutainment pendidikan anak usia dini, kreatif yaitu kemampuan untuk berkreasi atau kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan suatu yang beragam diikuti logika serta bersifat intuitif untuk menciptakan suatu benda.*¹⁷

Sedangkan dalam buku yang ditulis Hiroko, Robson, Greenfield dan David yang berjudul *young children's creative thinking* mengungkapkan beberapa pengertian kreativitas menurut beberapa ahli yaitu sebagai berikut :

Menurut Philip Johnson-Laird mengatakan bahwa *creativity is mental processes that lead to solutions,*

¹⁵ M. Fadlillah, *Buku Ajar Bermain & Permainan*, 57-61

¹⁶ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspek*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), 111.

¹⁷ M. Fadlillah, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini: Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014), 63.

ideas, conceptualisations, artistic forms, theories or products that are unique. Maksudnya kreativitas adalah proses mental yang mengarah pada solusi, gagasan, konseptualisasi, bentuk artistik, teori atau produk yang unik.

Selanjutnya James Kaufman dan Robert Sternberg mengatakan bahwa *Creativity is a creative response to a problem is new, good, and relevant.* Maksudnya kreativitas adalah respon kreatif terhadap suatu masalah baru, baik, dan relevan.¹⁸

Lebih lanjut Yeni dan Kurniati dalam bukunya strategi pengembangan kreativitas pada anak usia TK menyatakan "*Creativity is a mental process by which an individual creates new ideas products or recombines existing ideas and product, in fashion that is never to him or her:* (kreativitas adalah suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan maupun produk baru, atau mengombinasikan diantara keduanya yang akhirnya akan melekat pada dirinya).

Definisi selanjutnya oleh Csikszentmihalyi ia memaparkan bahwa kreativitas sebagai produk berkaitan dengan penemuan sesuatu, memproduksi sesuatu yang baru, daripada akumulasi keterampilan atau berlatih pengetahuan dan mempelajari buku.¹⁹

Dari beberapa pendapat para ahli di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa kreativitas merupakan proses mental yang berkaitan dengan penemuan-penemuan sebelumnya yang dikembangkan melalui imajinasi sehingga menghasilkan sebuah gagasan, hasil karya, maupun keterampilan yang lebih inovatif dan imajinatif.

2. Ciri-ciri Anak Kreatif

Menurut Ahmad Susanto dalam bukunya perkembangan anak usia dini pengantar dalam berbagai

¹⁸ Hiroko Futomoko, dkk, *Young Children's Creativity Thinking*, (London : Sage Publications Ltd, 2012), 17.

¹⁹ Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Kencana, 2011), 13-14.

aspek, berdasarkan analisis faktor, Guilford mengemukakan bahwa ada 5 sifat yang menjadi ciri kemampuan berpikir kreatif, yaitu:

- 1) Kelancaran (*fluency*), yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan.
- 2) Keluwesan (*flexibility*), yaitu kemampuan untuk melakukan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah.
- 3) Keaslian (*originality*), yaitu kemampuan untuk memecahkan masalah atau gagasan dengan cara-cara yang asli.
- 4) Penguraian (*elaboration*), yaitu kemampuan untuk menguraikan sesuatu dengan rinci, secara jelas dan panjang lebar.
- 5) Perumusan kembali (*redefinition*), yaitu kemampuan untuk meninjau suatu persoalan berdasarkan perspektif yang berbeda dengan apa yang telah diketahui oleh orang banyak.²⁰

Kaitannya dengan unsur *attitude* dan *aptitude*, Semiawan menyatakan bahwa:

Kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah. Kreativitas meliputi, baik-baik ciri-ciri *aptitude* seperti kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), dan keaslian (*originality*) dalam pemikiran ini ciri-ciri non *aptitude*, seperti rasa ingin tahu, senang mengajukan pertanyaan dan selalu ingin mencapai pengalaman-pengalaman baru.

Uraian di atas menjelaskan bahwa ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu :

- 1) Ciri-ciri kreativitas yang berhubungan dengan kemampuan berpikir atau kreatif ialah kemampuan menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, yang penekanannya pada kuantitas, ketepatangunaan dan keragaman jawaban.

²⁰ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspek*, 117-118.

- 2) Ciri yang menyangkut sikap dan perasaan seseorang yang disebut ciri afektif dan kreativitas. Ciri ini merupakan ciri-ciri kreativitas yang berhubungan dengan kondisi, kemampuan berpikir seseorang dengan kemampuan berpikir kreatif.²¹

Menurut Yeni dan Kurniati menjelaskan bahwa ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan menjadi dua kategori yaitu :

- 1) Ciri kognitif

Ciri kognitif diantaranya, orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi.

- 2) Ciri non kognitif

Ciri non kognitif diantaranya yaitu motivasi sikap dan kepribadian kreatif

Kedua ciri ini sama pentingnya, kecerdasan yang tidak ditunjang dengan kepribadian kreatif tidak akan menghasilkan apapun. Kreativitas hanya dapat dilahirkan dari orang cerdas yang memiliki kondisi psikologis yang sehat. Kreativitas tidak hanya perbuatan otak namun juga variabel emosi dan kesehatan mental sangat berpengaruh terhadap lahirnya karya yang kreatif. Kecerdasan tanpa mental yang sehat sulit menghasilkan karya kreatif.²²

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

Menurut Permendikbud No. 137 Tahun 2014 Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) acuan untuk mengembangkan aspek perkembangan pada rentang usia tertentu. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) sebagai berikut :

²¹ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspek*, hlm. 118.

²² Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*, 15.

Tabel 2.1
Standar Tingkat Pencapaian
Perkembangan Anak (STPPA)

Kognitif	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Belajar dan memecahkan masalah, mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari serta menerapkan pengalaman dalam konteks yang baru. 2. Berpikir logis, mencakup berbagai perbedaan, klarifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab akibat. 3. Berpikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan.²³ 4. Mampu memadankan bentuk lingkaran atau persegi dengan objek nyata atau gambar. 5. Mencocokkan segitiga, persegi panjang, dan wajik. 6. Menyebutkan lingkaran dan kotak jika diperhatikan.²⁴

4. Faktor Pendukung dan Penghambat Kreativitas
a. Faktor-faktor yang dapat mengembangkan kreativitas anak

Menurut Conny Semiawan faktor pendorong kreativitas anak dari segi lingkungan sekolah ialah:

²³ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, No. 137 Tahun 2014, Pasal 10, Ayat 4.

²⁴ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspek*, hlm. 58

- 1) Guru menerima siswa sebagaimana adanya, tanpa syarat, dengan segala kelebihan dan kekurangan serta memberikan kepercayaan bahwa pada dasarnya anak baik dan mampu.
- 2) Guru mengusahakan suasana agar siswa tidak merasa “dinilai” dalam arti yang bersifat mengancam.
- 3) Guru memberikan pengertian dalam arti dapat memahami pemikiran, perasaan dan perilaku siswa, dapat menempatkan diri dalam situasi siswa dan melihat dari sudut pandang siswa.²⁵

b. Faktor-faktor yang dapat menghambat kreativitas anak

Rachmawati mengungkapkan beberapa faktor yang dapat menghambat kreativitas anak yaitu:

- 1) Hambatan diri sendiri

Faktor diri sendiri dapat menjadi penyebab utama terhambatnya kreativitas anak. Faktor-faktor tersebut yaitu, psikologis, biologis, fisiologis, dan sosiologis.

- 2) Pola Asuh

Pola asuh orang tua merupakan salah satu faktor penting dalam mengembangkan dan menghambat kreativitas anak. Jika seorang anak dibesarkan dengan pola asuh yang mengutamakan kedisiplinan yang tidak dibarengi dengan toleransi, wajib mentaati peraturan, memaksakan kehendak, yang tidak memberikan peluang bagi anak untuk berinisiatif, maka yang muncul adalah generasi yang tidak memiliki visi misi masa depan, tidak memiliki keinginan untuk maju dan berkembang.

Peran serta guru dalam mengembangkan kreativitas juga sangat diperlukan, artinya ketika kita ingin anak menjadi kreatif, maka akan dibutuhkan juga guru yang kreatif pula dalam memberikan

²⁵Conny Semiawan, *Memupuk Bakat Dan Kreativitas Siswa Di Sekolah Menengah*, 2015, 7.

stimulasi yang tepat kepada anak. Guru yang kreatif adalah guru yang secara kreatif mampu menggunakan berbagai pendekatan dalam proses kegiatan belajar dan membimbing siswanya.²⁶

5. Strategi Pengembangan Kreativitas Melalui Alat Permainan Edukatif (APE)

Dalam pengembangan kreativitas dibutuhkan strategi yang tepat agar tujuan yang diinginkan tercapai secara optimal. Adapun menurut Yeni dan Kurniati dalam buku yang sama menjelaskan beberapa strategi yang dapat digunakan dalam mengembangkan kreativitas pada Alat Permainan Edukatif (APE) diantaranya:²⁷

a. Pengembangan Kreativitas Melalui Menciptakan Produk (Hasta Karya)

Pengembangan kreativitas pada anak melalui kegiatan hasta karya memiliki posisi penting dalam berbagai aspek perkembangan anak. Tidak hanya kreativitas yang akan terfasilitasi untuk berkembang dengan baik, tetapi kemampuan kognitif anak. Dalam kegiatan hasta karya setiap anak menggunakan imajinasinya untuk membuat bangunan atau benda tertentu sesuai dengan khayalannya.

Setiap anak bebas mengekspresikan kreativitasnya, sehingga guru akan memperoleh hasil berbeda antara satu anak dengan anak lainnya. Pada dasarnya hasil karya anak yang dibuat melalui aktivitas membuat, menyusun atau mengkonstruksi ini akan memberikan kesempatan bagi anak untuk menciptakan benda buatan mereka sendiri yang belum pernah mereka temui maupun mereka membuat modifikasi dari benda yang telah ada sebelumnya. Apapun yang

²⁶ Rachmawati Yeni & Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2015), 9.

²⁷ Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*, 52.

dilakukan oleh anak akan membuat mereka menjadi lebih kreatif dan semangat untuk menemukan sesuatu yang baru.

b. Pengembangan Kreativitas Melalui Imajinasi

Menurut Yeni dan Kumiati menyatakan bahwa bagi anak, imajinasi merupakan kemampuan untuk merespon atau melakukan fantasi yang mereka buat. Kebanyakan anak berusia di bawah 7 tahun banyak melakukan hal tersebut. Para pakar spesialis anak sekarang telah mengetahui bahwa imajinasi merupakan salah satu hal yang efektif untuk mengembangkan kemampuan intelektual, sosial, bahasa, dan kreativitas anak.

Salah satu latihan yang mendasar agar anak dapat berkreasi adalah dengan berimajinasi, yaitu kemampuan melihat gambaran dalam pikiran kemampuan ini berfungsi untuk memunculkan kembali ingatan di masa lalu sebagai kemungkinan terjadi di masa sekarang atau masa mendatang.²⁸

c. Pengembangan Kreativitas Melalui Eksplorasi

Kegiatan eksplorasi yaitu penjelajahan lapangan dengan tujuan memperoleh pengetahuan yang banyak, terutama sumber alam yang terdapat di tempat itu. Eksplorasi dapat dikatakan sebagai kegiatan untuk memperoleh pengalaman baru dan situasi yang baru. Tujuan kegiatan eksplorasi di taman kanak-kanak adalah belajar mengelaborasi dan menggunakan kemampuan analisis sederhana dalam mengenal suatu objek. Anak dilatih untuk mengamati benda, memperhatikan setiap bagian unik serta mengenal cara hidup atau cara kerja objek tersebut.²⁹

²⁸ Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*, 52-54.

²⁹ Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*, 54-56.

d. Pengembangan Kreativitas Melalui Eksperimen

Beberapa hal yang dapat dilakukan guru untuk menyelenggarakan eksperimen diantaranya : a) Memfasilitasi minat anak tentang sesuatu dan menerapkannya dalam permasalahan yang nyata b) Memfasilitasi minat anak dan permasalahan yang sifatnya umum kepada masalah yang sifatnya sederhana yang dapat dicari tahu dengan menggunakan bahan yang ada di sekolah c) Memberikan semangat kepada anak untuk mencari tahu daripada memberi tahu d) Memberikan penjelasan kepada anak untuk membuat catatan pada kegiatan eksperimen e) Mengarahkan anak membuat suatu kesimpulan sederhana.

e. Pengembangan Kreativitas Melalui Proyek

Dalam pembelajaran di taman kanak-kanak, banyak sekali metode yang bisa digunakan salah satu diantaranya adalah metode proyek. Metode proyek merupakan metode pembelajaran yang dilakukan anak untuk pendalaman tentang satu topik pembelajaran yang diminati satu atau banyak anak.³⁰

Menurut John Dewey mengenai metode proyek tentang konsep Learning by Doing, yakni proses perolehan hasil belajar dengan mengerjakan tindakan tertentu sesuai dengan tujuan, terutama proses penguasaan anak tentang bagaimana melakukan sesuatu pekerjaan yang terdiri atas serangkaian tingkah laku untuk mencapai tujuan

Metode proyek dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan pola pikir, keterampilan, kemampuan lainnya untuk memaksimalkan sejumlah permasalahan yang dihadapi mereka sehingga memiliki peluang

³⁰ Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*, 60-61.

untuk berkreasi terus menerus dan mengembangkannya secara optimal. Banyak hal yang dapat dikembangkan dalam metode proyek terutama kaitannya dengan kreativitas, misal bagaimana anak membangun rumah-rumahan dari balok atau sebuah ruang makan maupun warung makan.³¹

C. Penelitian Terdahulu

Dalam mengambil kajian yang relevan penulis mengambil jenis penelitian yang hampir sama, yaitu:

1. Silya Hazdalina dengan judul “Upaya Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Melalui Alat Permainan Edukatif (APE) Kardus di PAUD PUSIKAM CUKUH BALAK Kabupaten Tanggamus”. Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian tindakan kelas kolaboratif dengan menggunakan model penelitian Kemmis dan Mc Taggart. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus, yang dapat disimpulkan bahwa hasil kreativitas peserta didik sebelum dilakukannya penelitian hanya 49.9% saja, namun pada saat dilakukannya penelitian di siklus pertama dengan menggunakan APE, kreativitas anak sudah mulai meningkat dengan hasil 63.6% namun anak masih malu - malu. Lalu dilakukan siklus kedua peningkatan mencapai 82.5%. Letak persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu sama-sama membahas tentang alat permainan edukatif (APE) dalam mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun. Letak perbedaan dengan penelitian terdahulu yaitu penelitian terdahulu membahas upaya meningkatkan kreativitas anak usia dini dan sedangkan penelitian ini membahas tentang penggunaan alat permainan edukatif (APE) dalam mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun, penelitian ini juga dilakukan sebanyak dua siklus.
2. Tutik dengan judul “Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Alat Permainan Edukatif pada Kelompok B di RA Taqiyya Mangkubumen, sukoharjo”. Jenis penelitian

³¹ Yeni Rachmawati, Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*, 62.

ini adalah jenis penelitian tindakan kelas yang bersifat kolaboratif. Penelitian ini memiliki tahapan dalam setiap siklusnya yang terdiri dari “perencanaan (planning), pelaksanaan (action), pengumpulan data (observing, refleksi (reflecting) “. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus, dimana sebelum dilakukannya tindakan kreativitas anak hanya 44.81%, namun pada saat diberikannya tindakan dengan menggunakan alat permainan edukatif, kreativitas anak menunjukkan peningkatan, pada siklus I mencapai 60.90% dan siklus ke II peningkatan mencapai 71.71%. Dari penelitian relevan diatas memiliki persamaan dengan penelitian ini yaitu mengembangkan kretivitas anak melalui alat permainan edukatif. Selain memiliki persamaan penelitian ini juga memiliki perbedaan dengan penelitian yang relevan diantaranya adalah dari segi penggunaan metode yang digunakan, objek penelitian dan juga pendekatan yang digunakan.

D. Kerangka Berpikir

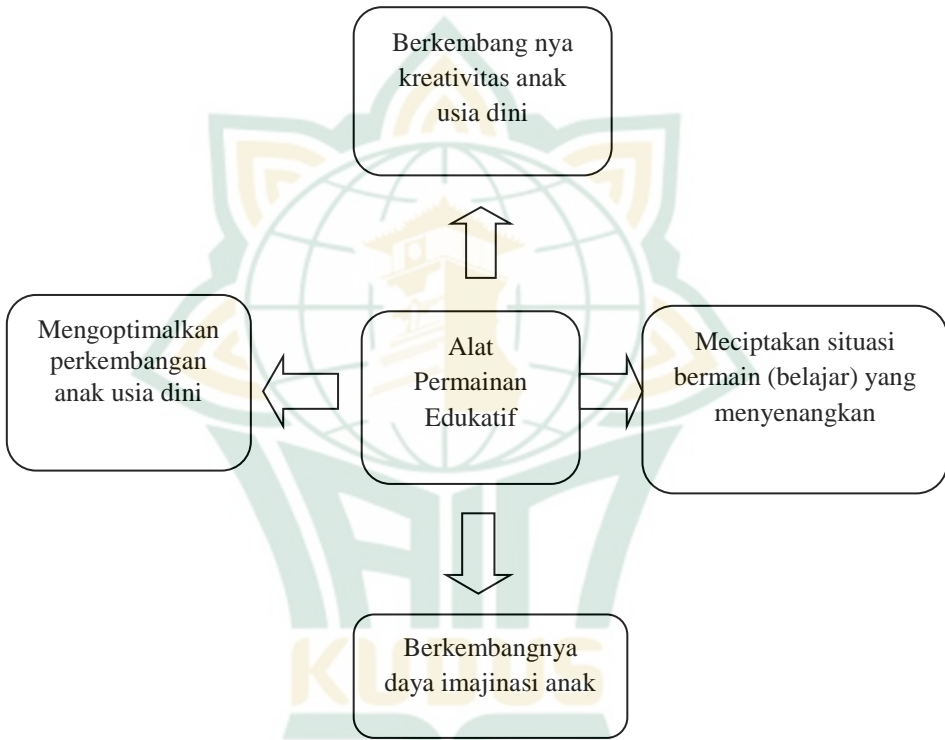
Salah satu tujuan dari pendidikan anak usia dini selain menyiapkan kesiapan anak untuk melanjutkan ke jenjang sekolah dasar yaitu mengembangkan kreativitas anak. Kreativitas merupakan kemampuan untuk mengembangkan atau menciptakan suatu ide atau gagasan baru yang sesuai dengan imajinasinya sehingga membentuk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

Dalam mengembangkan kreativitas anak, guru bisa menggunakan alat permainan edukatif (APE) dalam hal ini anak bisa berkreasi maupun berimajinasi tentang apa yang akan dibuat oleh anak melalui alat permainan edukatif (APE) . Dengan alat permainan edukatif (APE) anak bisa memainkan sesuai dengan imajinasinya sehingga anak akan tidak merasa bosan saat berada di dalam kelas. Alat permainan edukatif (APE) juga dapat meningkatkan perkembangan kreativitas anak karena anak lebih mudah fokus dan tertarik saat pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif (APE).

Permainan edukatif juga sering kali lebih menyenangkan dan menarik. Sebab mainan edukatif mengandung lebih banyak pemikiran ketika di rancang. Oleh

sebab itu, wajar bila mainan edukatif cenderung lebih merangsang kreativitas anak sehingga selalu menarik meskipun telah dimainkan berulang kali. Jadi, selain bersenang-senang dengan mainan tersebut, tanpa disadari anak juga melatih kemampuan otaknya.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti menggambarkannya ke dalam bagan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir