

## BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Gambaran Obyek Penelitian

Fokus penelitian dalam skripsi ini adalah RA Al Islamiyyah Karangbener Kudus, pada bab ini disajikan mengenai gambaran umum tentang data dari sekolah tersebut. Adapun gambaran umum dari situasi RA Al Islamiyyah Karangbener Kudus adalah sebagai berikut:

#### 1. Sejarah Singkat RA Al Islamiyyah Karangbener Kudus

RA Al Islamiyyah didirikan pada tahun 2011 di bawah naungan Yayasan Al Islamiyyah. Tokoh yang paling berjasa dalam berdirinya RA Al Islamiyyah adalah H. Suwardi yang saat itu tercatat sebagai pengurus Yayasan Al Islamiyyah merasa prihatin melihat anak-anak usia 4-6 tahun yang berkerumun tanpa aktivitas pembelajaran, di samping itu ada hal yang mendasar yakni ingin memberikan pendidikan sedini mungkin pada anak-anak usia dini yang berbasis agama Islam di lingkungan desa Karangbener, Bae untuk persiapan masuk ke Sekolah Dasar (SD)/Madrasah Ibtidaiyah (MI). Ternyata sambutan masyarakat sangat antusias, terbukti pembukaan pendaftaran murid baru yang pertama/dimulai Tanggal 05 Juli 2012 berjumlah 24 anak.

Sebagai kepala sekolah pertama ditunjuk Ibu Suminten, S.Pd., sebagai guru untuk peserta didik yang berjumlah 24 orang. Langkah berikutnya dilembagakan dan mengajukan perizinan ke Departemen Agama Kab. Kudus, Surat Izin Operasional dari Departemen agama Kab. Kudus ber nomor: Kd.11.19/4/PP.00.403/2013 tertanggal 11 Maret 2013.

RA Al Islamiyyah Karangbener Bae Kudus berdiri di atas tanah seluas 724 m<sup>2</sup> memiliki ketersediaan sarana prasarana meliputi: ruang tamu, ruang guru, ruang kelas lengkap, wc dan kamar mandi, dapur, serta sarana permainan di luar yang cukup memadai. Tersedianya layanan antar jemput menggunakan mobil yayasan khusus antar jemput siswa. Demikian sejarah singkat berdirinya RA Al Islamiyyah. Semoga perkembangan RA Al Islamiyyah senantiasa meningkat ke arah yang lebih baik.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Dokumentasi Sejarah RA Al Islamiyyah pada tanggal 12 Januari 2022

## 2. Profil RA Al Islamiyyah Karangbener Kudus

RA Al Islamiyyah Karangbener Kecamatan Bae Kabupaten Kudus memiliki keunggulan pada media pembelajaran alat permainan edukatif (APE) nya diantaranya yaitu melatih daya pikir anak, menambah pemahaman kepada anak, dan melatih konsentrasi anak, sehingga kefokuskan anak bisa terpusat saat penggunaan APE tersebut. Sehingga alasan peneliti memilih lembaga ini yaitu karena di lembaga tersebut menggunakan alat peraga edukatif yang bisa melatih aspek perkembangan kreativitas pada anak.

Adapun identitas RA Al Islamiyyah Karangbener Kecamatan Bae Kabupaten Kudus adalah sebagai berikut:

Nama Madrasah	: RA Al Islamiyyah
NSM	: 101233190110
NPSN	: 69884836
Alamat/ Desa	: Karangbener
Kecamatan	: Bae
Kabupaten	: Kudus
Provinsi	: Jawa Tengah
Akreditasi	: A
Ijin Operasional RA	: Kd.11.19/4/PP.00.403/2013
Tanggal SK Pendirian	: 2018-03-11
Nama Kepala RA	: Ayu Puji Astuti, S.Pd
Hp	: 085713490903
Nama Yayasan	: Al Islamiyyah
Alamat Yayasan	: Karangbener Bae Kudus
Status Tanah	: Pribadi
Luas Tanah	: 724m <sup>2</sup>
Status Bangunan	: Pribadi <sup>2</sup>

## 3. Letak Geografis

RA Al Islamiyyah terletak di desa Karangbener RT 01 RW 08 Kecamatan Bae Kabupaten Kudus. Sebagian besar penduduknya ialah buruh dan petani. Di desa tersebut merupakan salah satu desa dataran rendah yang dipergunakan untuk pertanian dan berkebun.

Lokasi RA Al Islamiyyah sangat strategis, karena berada di samping jalan raya yang dapat memudahkan akses keluar masuk motor/mobil para wali murid, kondisi RA Matholi'ul Huda saat ini sudah baik, ini terbukti dari sarana prasarana

---

<sup>2</sup> Dokumentasi Profil RA Al Islamiyyah pada tanggal 12 Januari 2022

yang cukup memadai dengan adanya ruang belajar yang layak untuk proses pembelajaran, adanya lapangan bermain yang luas bagi anak, serta kamar mandi yang bersih dan nyaman.

- a. Sebelah timur berbatasan dengan jalan SD 4 Karangbener
- b. Sebelah selatan berbatasan dengan perkampungan warga di desa Karangbener
- c. Sebelah barat berbatasan dengan jalan kampus UMK
- d. Sebelah utara berbatasan dengan persawahan di desa.<sup>3</sup>

#### **4. Visi, Misi dan Tujuan RA Al Islamiyyah**

Adapun visi, misi dan tujuan RA Al Islamiyyah adalah sebagai berikut:

##### **a. Visi RA Al Islamiyyah**

“ Unggul Dalam Prestasi Berlandaskan IMTAQ dan Berwawasan IPTEK”

##### **b. Misi RA Al Islamiyyah**

- 1) Melaksanakan bimbingan perilaku dan bimbingan ibadah dalam kehidupan sekolah.
- 2) Menyiapkan tenaga kependidikan profesional yang siap mendidik siswa.
- 3) Menumbuh kembangkan semangat cinta tanah air.
- 4) Menciptakan kondisi sehat lingkungan belajar yang bersih dan indah
- 5) Mengoptimalkan peran serta orang tua dan masyarakat untuk mendukung keberhasilan Pendidikan.

##### **c. Tujuan RA Al Islamiyyah**

- 1) Mendidik anak agar menjadi generasi yang berkualitas berguna bagi agama, nusa dan bangsa.
- 2) Meningkatkan profesionalisme tenaga pendidik dalam mengelola pendidikan yang menyenangkan dan berpotensi serta berkualitas.

---

<sup>3</sup> Hasil Observasi Mengenai Letak Geografis RA Al Islamiyyah pada tanggal 15 Januari 2022

- 3) Menyiapkan anak didik memasuki jenjang pendidikan dasar dengan ketercapaian kompetensi dasar sesuai tahapan perkembangan anak.
- 4) Optimalisasi kemampuan RA dalam pengelolaan dan pemanfaatan sarana secara efektif, efisien dan ekonomis.
- 5) Meningkatkan hubungan dan kerja sama RA dengan masyarakat, instansi terkait dan tokoh.<sup>4</sup>

## 5. Keadaan Guru, Staf Tata Usaha, Operator PAUD Di RA Al Islamiyyah

Setiap lembaga pendidikan anak usia dini pasti tidak terlepas dari tenaga pendidik atau guru, staf tata usaha dan operator PAUD. Guru memiliki peran dalam mendidik, mengarahkan dan membentuk serta menjalankan rencana pembelajaran sedangkan tata usaha bertugas dalam hal membantu menyiapkan administrasi secara umum dalam sebuah lembaga dan tugas dari operator PAUD adalah menginput semua data sekolah ke dalam aplikasi penginput data kemudian mencetak dan meneliti jika ada data yang kurang benar.

Seperti halnya, tata usaha, dan operator PAUD di RA Al Islamiyyah Karangbener Kudus yang mampu melaksanakan tugasnya sesuai dengan peranannya masing-masing sehingga dapat tercipta suasana yang kondusif dan penataan administrasi yang baik, keadaan yang baik mempengaruhi kualitas belajar anak.

Di RA Al Islamiyyah Karangbener Kudus masih ada guru yang merangkap menjadi sekretaris, bendahara, seksi kurikulum dan operator PAUD. Hal tersebut dikarenakan keterbatasan jumlah tenaga pendidik yang berada di RA Al Islamiyyah Karangbener Kudus. Jumlah seluruh tenaga kependidikan dan pendukung sebanyak 11 orang. 1 pembina, 1 komite, 1 administrasi, 1 kepala sekolah, 7 guru tetap yang mempunyai peran serta tugas dalam mewujudkan visi, misi, serta tujuan dari RA Al Islamiyyah Karangbener Kudus.

Walaupun beberapa guru terbilang masih baru dalam hal pengalaman mengajar namun sejauh ini seiring berjalan

---

<sup>4</sup> Dokumentasi Visi, Misi dan Tujuan RA Al Islamiyyah pada tanggal 15 Januari 2022

nya waktu bisa mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan baik karena niat yang tulus untuk mengamalkan ilmu dan mewujudkan visi, misi serta tujuan dari RA Al Islamiyyah Karangbener Kudus.<sup>5</sup>

## 6. Keadaan Peserta Didik RA Al Islamiyyah

Siswa yang berada di RA Al Islamiyyah Karangbener Kudus 2021/2022 berjumlah 120 peserta didik. Terbagi dari kelas A1, A2, A Reguler dan B1, B2, B3, dan B Reguler. Kelas A1 berjumlah 17 peserta didik, kelas A2 berjumlah 17 peserta didik, dan kelas A Reguler berjumlah 22 peserta didik sedangkan Kelas B1 berjumlah 16 peserta didik, kelas B2 berjumlah 16 peserta didik, Kelas B3 berjumlah 16 peserta didik, dan kelas B Reguler berjumlah 16 peserta didik yang sebagian besar berasal dari desa Karangbener dan hanya ada beberapa anak yang berasal dari luar desa Karangbener, mereka berasal dari latar belakang keluarga yang berbeda-beda, hal tersebut menjadikan karakter setiap anak berbeda. Karakter yang berbeda tersebut menjadi tantangan sekaligus tugas dan tanggung jawab RA Al Islamiyyah Karangbener Kudus dalam hal memberikan materi pembelajaran dalam mengembangkan kreativitas anak.

Dalam pelaksanaan pembelajaran, anak selalu mengikuti sesuai dengan rencana pembelajaran yang sudah dibuat oleh sekolah dengan Alat permainan edukatif (APE) yang sesuai dengan tema yang ada di RPPH. Fokus penelitian ini pada kelas B yang berjumlah 64 peserta didik.

## 7. Kurikulum Sekolah

Untuk memenuhi amanat undang-undang dan guna mencapai tujuan pendidikan nasional pada umumnya, serta tujuan pendidikan sekolah pada khususnya, RA Al Islamiyyah sebagai lembaga pendidikan anak usia dini yang dapat melaksanakan program pendidikannya sesuai dengan karakteristik, potensi dan kebutuhan peserta didik. Untuk itu, dalam pengembangannya melibatkan seluruh warga sekolah dengan koordinasi kepada masyarakat sekitar di lingkungan sekitar sekolah. Kegiatan RA RA Al Islamiyyah

---

<sup>5</sup> Hasil Observasi Mengenai Keadaan Guru RA Al Islamiyyah pada tanggal 15 Januari 2022

dilaksanakan berdasarkan kurikulum yang ada dengan ketentuan sebagaimana diuraikan pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4.1**  
**Kurikulum**

Semes ter	Tema	Alokasi Waktu
I	1. Diri sendiri (aku makhluk ciptaan Allah SWT, aku anak Indonesia, panca indraku)	3
	2. Lingkungan (keluargaku, rumahku, sekolahku, dan lingkungan sekitar).	3
	3. Kebutuhan (makanan, minuman, pakaian, kesehatan, dan kebersihan).	4
	4. Binatang (halal dan haram)	2
	5. Tanaman (jenis tanaman, dan manfaat tanaman).	2
	6. Rekreasi (wisata alam, lokasi hiburan dan alat transportasi).	3
II	1. Kendaraan (darat, laut, dan udara).	3
	2. Pekerjaan (profesi dan jenis pekerjaan).	3
	3. Api, air, udara	2
	4. Alat komunikasi (media elektronik dan media cetak).	2
	5. Negaraku (Indonesia negaraku, dan kehidupan di negaraku).	
	6. Alam semesta (benda-benda langit, gejala alam, dan bencana alam).	3
Jumlah		34

**8. Sarana dan Prasarana RA Al Islamiyyah**

Kegiatan pelaksanaan proses belajar mengajar tentunya membutuhkan fasilitas atau perlengkapan, dimana fasilitas tersebut sangat penting untuk menunjang terlaksananya proses pembelajaran. Dengan fasilitas yang memadai, maka pelaksanaan proses belajar mengajar akan dapat berjalan

dengan baik dan tentunya memberikan kenyamanan pada anak didik. Sarana dan prasarana yang dimiliki oleh RA Al Islamiyah diantaranya adalah: Gedung sekolah merupakan salah satu sarana terpenting di dalam pelaksanaan pendidikan. Lembaga sekolah apabila memiliki keadaan gedung yang baik akan mempermudah dalam mencapai dari tujuan pendidikan. Seperti halnya dengan gedung RA Al Islamiyah yang memiliki keadaan gedung yang baik untuk pelaksanaan Pendidikan anak. Adapun gedung yang terdapat di RA Al Islamiyah adalah sebagai berikut:

a. Keadaan Gedung

Gedung sekolah merupakan salah satu sarana terpenting di dalam pelaksanaan pendidikan. Lembaga sekolah apabila memiliki keadaan Gedung yang baik akan mempermudah dalam mencapai dari tujuan pendidikan. Seperti halnya dengan gedung RA Al Islamiyah yang memiliki keadaan gedung yang baik untuk pelaksanaan Pendidikan anak. Adapun gedung yang terdapat di RA Al Islamiyah adalah sebagai berikut:<sup>6</sup>

**Tabel 4.2**  
**Keadaan Gedung di RA Al Islamiyah**  
**Karangbener Bae Kudus Tahun Ajaran**  
**2021/2022**

<b>N0.</b>	<b>Jenis Sarana</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Keadaan</b>
1.	Kantor Kepala dan Guru	1	Baik
2.	Kantor Administrasi	1	Baik
3.	Ruang Kelas	7	Baik
4.	Aula	1	Baik
5.	Musholla	1	Baik
6.	Kamar Mandi	4	Baik
7.	Tempat Wudhu	1	Baik
8.	Kantin	1	Baik
9.	Dapur	1	Baik

---

<sup>6</sup> Dokumentasi Kondisi Sarana dan Prasarana RA Al Islamiyyah pada tanggal 22 Januari 2022

## b. Alat penunjang Pendidikan

Inventaris alat-alat penunjang kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan di RA Al Islamiyah Karangbener Bae Kudus adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.3**

**Alat Penunjang Pendidikan RA Al Islamiyah  
Karangbener Bae Kudus Tahun Ajaran  
2021/2022**

<b>N0.</b>	<b>Jenis Sarana</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Keadaan</b>
1.	Kursi Anak Didik	152	Baik
2.	Meja Anak Didik	38	Baik
3.	Meja Pendidik	9	Baik
4.	Kursi Pendidik	12	Baik
5.	Papan Tulis	1	Baik
6.	Lemari Dalam Kelas	7	Baik
7.	Tempat Penyimpanan barang Anak	7	Baik
8.	Jam Dinding	7	Baik
9.	Dapur	7	Baik
10.	Lemari Arsip	7	Baik
11.	Kotak Obat P3K	7	Baik
12.	AC	5	Baik
13.	Kipas Angin	2	Baik
14.	Alat Kebersihan	7	Baik
15.	Perosotan	2	Baik
16.	Ayunan	2	Baik
17.	Jembatan	1	Baik
18.	Bola dunia	1	Baik
19.	Putaran	2	Baik
20.	Rak sepatu	7	Baik
21.	APE	50	Baik

**B. Deskripsi Data Penelitian**

Untuk mendeskripsikan data penelitian, peneliti menggunakan analisis kualitatif, data yang digunakan oleh peneliti diperoleh melalui hasil observasi dan dokumentasi di lapangan, serta wawancara dengan pihak-pihak terkait yang mengetahui tentang data yang dibutuhkan oleh peneliti guna

dipaparkan pada bagian ini. Data-data yang akan dianalisis dan dipaparkan oleh peneliti diantaranya adalah sebagai berikut:

### 1. Data Tentang Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE)

Berdasarkan penelitian yang peneliti lakukan, setiap pembelajaran yang dilakukan di RA Al Islamiyyah Karangbener Kudus selalu menggunakan alat permainan edukatif (APE) yang berbeda-beda sesuai dengan tema RPPH yang sudah di buat sekolah. Dalam hal ini Ibu Myn Amrina Rosyada selaku guru kelas B1 menuturkan:

“Alat permainan edukatif (APE) yang digunakan di RA Al Islamiyyah Karangbener kudus sangat banyak, tetapi yang digunakan sesuai dengan pembelajaran dan tema yang ada di RPPH ada empat diantaranya yaitu : puzzle, balok, boneka jari tangan, kartu bergambar, dan buku pegangan anak. Setiap alat permainan edukatif (APE) digunakan sesuai dengan fungsinya masing-masing”.<sup>7</sup>

Dalam hal kegunaan alat permainan edukatif (APE), cara bermain dan manfaat bagi anak usia 5-6 tahun di RA Al Islamiyyah Karangbener Kudus dijelaskan oleh Ibu Santi Permatasari selaku guru kelas B2 bahwa:

“Yang pertama alat permainan edukatif (APE) Puzzle, puzzle digunakan di beberapa tema tertentu yang ada di RPPH, contohnya pada tema tanaman, diri sendiri, dan profesi. Pada tema tersebut alat permainan edukatif (APE) puzzle digunakan. Puzzle bertujuan untuk melatih konsentrasi dan melatih koordinasi mata, tangan dan pikiran anak saat menyusun puzzle. Salah satu permainan edukatif yang dapat mencerdaskan kemampuan kognitif adalah puzzle.

Cara menggunakan alat permainan edukatif (APE) puzzle yaitu mengumpulkan berbagai macam jenis puzzle kemudian dengan memberikan kebebasan kepada anak untuk memilih gambar dan jenis mana yang mereka sukai. Sebelum itu guru mengajari anak cara melepas dan mengacak kepingan puzzle dengan

---

<sup>7</sup> Wawancara dengan ibu Myn Amrina Rosyada, pada tanggal 29 Januari 2022

benar, setelah anak memilih, kita tuntun mereka dan menanyakan bentuk dan gambar apa yang mereka pilih, misal Puzzle gambar bunga maka anak akan menyusun puzzle dengan gambar bunga”.<sup>8</sup>

Selain penjelasan dari Ibu Santi Permatasari mengenai penggunaan alat permainan edukatif (APE), cara bermain, dan manfaat bagi anak usia 5-6 tahun di RA Al Islamiyyah Karangbener Kudus, peneliti juga mendapat penjelasan dari ibu Nor Dhorifah selak guru kela B3 mengenai penggunaan alat permainan edukatif (APE), cara bermain, dan manfaat bagi anak usia 5-6 tahun yaitu:

“Kedua, alat permainan edukatif (APE) balok, balok digunakan pada tema kendaraan, balok berfungsi untuk menembangkan kreativitas anak. Selain mengembangkan kreativitas anak, balok dapat membantu perkembangan daya imajinasi anak.

Cara memainkan alat permainan balok tidak jauh beda dengan puzzle, beda nya balok terbuat dari kayu yang sudah berbentuk geometris yaitu segitiga, kotak, persegi panjang, persegi, lingkaran dll. Hal ini sangat membantu anak dalam mengembangkan kreativitas nya karena pada saat anak menyusun balok anak berpikir dengan kritis dan logis agar balok tersebut ketika disusun membentuk sebuah kendaraan”.<sup>9</sup>

Selain penjelasan dari Ibu Nor Dhorifah mengenai penggunaan alat permainan edukatif (APE), cara bermain, dan manfaat bagi anak usia 5-6 tahun di RA Al Islamiyyah Karangbener Kudus, peneliti juga mendapat penjelasan dari Ibu Vitri agustina selak guru kela B Reguler mengenai penggunaan alat permainan edukatif (APE), cara bermain, dan manfaat bagi anak usia 5-6 tahun yaitu:

“Ketiga yaitu boneka jari tangan, boneka jari tangan digunakan pada tema profesi, boneka jari tangan berfungsi untuk membuat anak tidak merasa bosan pada waktu pembelajaran, selain itu boneka jari

---

<sup>8</sup> Hasil wawancara dengan Ibu Santi Permatasari, pada tanggal 29 Januari 2022

<sup>9</sup> Wawancara dengan ibu Nor Dhorifah, pada tanggal 5 Februari 2022

tangan membuat anak lebih fokus saat memperhatikan penjelasan dari guru. Salah satu alat permainan edukatif (APE) yang sangat digemari oleh anak adalah alat permainan edukatif (APE) boneka jari tangan.

Boneka jari tangan terbuat dari kain wol, perca, atau flanel yang tidak mudah robek dan lembut. Kemudian dibentuk menjadi beberapa profesi yang ada di Indonesia contohnya dokter, polisi, pramugari, dll. Cara memainkan boneka jari tangan yaitu dengan memasukkan satu tangan ke dalam boneka, kemudian menggerakkan jari telunjuk untuk memainkan kepala, lalu jari-jari yang lain bisa digunakan untuk menggerakkan tubuh boneka”<sup>10</sup>.

Selain penjelasan dari ibu Vitri Agustina mengenai penggunaan alat permainan edukatif (APE), cara bermain, dan manfaat bagi anak usia 5-6 tahun di RA Al Islamiyyah Karangbener Kudus, peneliti juga mendapat penjelasan dari ibu Ayu Puji Astuti selaku kepala sekolah, mengenai penggunaan alat permainan edukatif (APE), cara bermain, dan manfaat bagi anak usia 5-6 tahun yaitu:

“Keempat yaitu kartu bergambar digunakan di semua tema kecuali tema kendaraan, tanaman, profesi, dan diri sendiri. Kartu bergambar adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar tersebut.

Kartu bergambar bertujuan untuk melatih daya ingat pada anak, setiap harinya anak belajar banyak hal di hidupnya, terutama di sekolah. Anak sering kali kesusahan dalam mengingat apa yang sudah diajarkan oleh guru di sekolah, maka dari itu kartu kata bergambar mampu membantu anak untuk mengingat apa yang sudah disampaikan oleh guru pada saat pembelajaran.

Cara memainkan kartu bergambar yaitu pertama guru menjelaskan terlebih dahulu gambar-gambar yang ada di kartu gambar, kemudian guru mengocok kartu bergambar secara acak, kemudian guru mengambil satu kartu dan memilih salah satu

---

<sup>10</sup> Wawancara dengan ibu Vitri Agustina, pada tanggal 8 Februari 2022

anak untuk menebak nama gambar yang ada di kartu gambar tersebut”.<sup>11</sup>

Selain penjelasan dari ibu Ayu Pujiastuti mengenai penggunaan alat permainan edukatif (APE), cara bermain, dan manfaat bagi anak usia 5-6 tahun di RA Al Islamiyyah Karangbener Kudus, Ibu Santi Permatasari juga menambahkan penjelasan mengenai penggunaan alat permainan edukatif (APE), cara bermain, dan manfaat bagi anak usia 5-6 tahun yaitu:

“Kelima, alat permainan edukatif (APE) buku pegangan anak/buku bergambar, buku bergambar digunakan pada tema kendaraan, alam semesta, negaraku, elemen bumi, alat komunikasi, dan lingkungan ku. Buku bergambar berfungsi untuk mengembangkan kreativitas anak dan mengasah kemampuan berfikir anak/kognitif. Selain mengembangkan kreativitas dan kognitif anak, buku bergambar dapat membantu perkembangan daya imajinasi anak.

Cara memainkan APE buku bergambar yaitu, didalam buku bergambar terdapat beberapa tema yang sesuai dengan pembelajaran, contoh tema kendaraan. Di dalam tema kendaraan terdapat tiga jenis kendaraan yaitu yang ada di darat, laut, dan udara. Tema kendaraan di darat kami menggunakan APE balok, sedangkan tema kendaraan laut dan udara menggunakan buku bergambar. Contoh kendaraan laut, nanti anak akan membuat bentuk kapal dari kertas yang sudah disediakan di dalam buku bergambar dan anak tinggal menggunting dan mewarnai nya. Kemudian tema kendaraan udara, anak akan mewarnai macam-macam gambar pesawat kemudian menempelnya pada buku bergambar sesuai dengan petunjuk yang ada di buku tersebut”.<sup>12</sup>

---

<sup>11</sup> Hasil wawancara dengan ibu Ayu Puji Astuti, pada tanggal 5 Februari 2022

<sup>12</sup> Hasil wawancara dengan Ibu Santi Permatasari, pada tanggal 29 Januari 2022

Dalam penelitian yang peneliti lakukan untuk mengembangkan kreativitas anak melalui alat permainan edukatif (APE) pada tema jenis-jenis kendaraan yang ada di darat. Maka alat permainan edukatif (APE) yang digunakan adalah balok. Dalam hal ini ibu Ayu Puji Astuti selaku kepala sekolah menuturkan:

“Persiapan yang harus kami persiapkan terlebih dahulu yaitu dengan membuat rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), karena untuk mempermudah dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Selain itu guru juga menyediakan media pembelajaran sesuai tema yang sudah dibuat oleh sekolah”.<sup>13</sup>

Untuk langkah selanjutnya setelah merencanakan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) menyiapkan media pembelajaran yaitu alat permainan edukatif (APE) yang akan digunakan. Dalam hal ini ibu Nor Dhorifah, selaku guru kelas B3 mengatakan:

“Salah satu alat permainan edukatif (APE) yang digunakan dalam mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun adalah balok dengan tujuan untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini, selain kreativitas nya yang berkembang alat permainan edukatif (APE) balok dapat mengembangkan kemampuan fisik motorik anak”.<sup>14</sup>

Penggunaan alat permainan edukatif (APE) balok dapat membantu anak dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru serta lebih fokus saat pembelajaran. Selain itu balok dapat membuat anak berpikir secara logis dan kritis. Dalam hal ini ibu Santi Permatasari, selaku guru kelas B2 mengatakan:

“Pada saat memainkan APE balok, anak dilatih untuk fokus saat menyusun balok menjadi kendaraan, selain itu anak juga berfikir secara logis bagaimana

---

<sup>13</sup> Hasil wawancara dengan ibu Ayu Puji Astuti, pada tanggal 5 Februari 2022

<sup>14</sup> Hasil wawancara dengan Ibu Santi Permatasari, pada tanggal 29 Januari 2022

cara nya agar balok tersebut tidak jatuh pada saat disusun”<sup>15</sup>.

Dalam kegiatan pembelajaran yang menggunakan alat permainan edukatif (APE) dilaksanakan setiap hari sabtu di kelas B RA Al Islaamiyyah Karangbener Kudus. Dimulai dengan kegiatan awal sampai akhir pembelajaran. Dalam proses pembelajaran nya meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

Kegiatan awal sebelum pembelajaran dimulai, diawali dari baris berbaris, mengucapkan salam, dan doa sebelum masuk belajar, kemudian dilanjutkan dengan hafalan surat-surat pendek dan bernyanyi sambil bertepuk tangan.

Kegiatan inti dimulai dengan menjelaskan tentang alat permainan edukatif (APE) balok pada anak, kemudian menjelaskan tentang proses bermain alat permainan edukatif (APE) balok yaitu dengan menyusun balok sesuai dengan arahan dari guru contoh nya pada tema kendaraan, anak akan menyusun balok menjadi bentuk mobil ataupun bus sesuai dengan arahan dari guru. Ketika anak menyusun balok tersebut maka koordinasi antara motorik kasar dan motorik halus nya bekerja, dan hal tersebut mampu merangsang perkembangan kreativitas anak.

Diakhir pembelajaran guru memberikan evaluasi kembali kepada anak untuk mengingat kembali tentang materi yang sudah disampaikan terutama dalam perkembangan kreativitas pada anak.

## **2. Data Tentang Perkembangan Kreativitas Anak Pada Kelompok B Usia 5-6 Tahun Di RA Al Islamiyyah Karangbener Kudus.**

Dalam mengembangkan kreativitas anak diperlukan suatu lingkungan pembelajaran yang nyaman serta memiliki sarana

prasarana yang mendukung pembelajaran. Dalam hal ini ibu Ayu Puji Astuti selaku kepala sekolah menuturkan:

“Untuk mengembangkan kreativitas anak diperlukan sarana dan prasarana yang mendukung kegiatan belajar dan mengajar maka dari itu kami

---

<sup>15</sup> Wawancara dengan ibu Nor Dhorifah, pada tanggal 5 Februari 2022

selalu menyediakan apa yang diperlukan dalam pembelajaran tersebut, jika belum ada maka kami berusaha agar bisa mendapatkan apa yang diperlukan oleh anak di sekolah ini”<sup>16</sup>.

Seperti yang dijelaskan oleh ibu Ayu Puji Astuti selaku kepala sekolah, maka dalam mengembangkan kreativitas anak diperlukan sebuah sarana prasarana yang mendukung dalam proses pembelajaran yang akan dilakukan di suatu lembaga. Pengembangan kreativitas merupakan hal yang penting dalam proses pembelajaran karena dengan pengembangan kreativitas anak mampu memecahkan masalah, berimajinasi, dan berkreasi sesuai keinginannya.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa sarana prasarana yang ada di RA Al Islamiyyah Karangbener Kudus sudah mendukung dalam proses kegiatan belajar mengajar yang dapat mengembangkan daya berpikir anak. Dalam hal ini sekolah memiliki berbagai macam alat permainan edukasi (APE) yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran anak, di antara alat permainan edukatif (APE) yang digunakan adalah balok.

Selanjutnya dalam hal mengembangkan kreativitas anak, guru terlebih dahulu harus bisa memahami tentang kreativitas itu sendiri. Sebagaimana dituturkan oleh ibu Myn Amrina Rosyada selaku guru kelas B1:

“Anak dikatakan kreatif jika anak mampu mengeksplor apa yang disampaikan oleh guru, mampu menjelaskan apa yang sudah dilakukan oleh anak yaitu tentang apa yang sudah di eksplor oleh anak”<sup>17</sup>.

Selain penjelasan dari Ibu Myn Amrina Rosyada mengenai pengembangan kreativitas anak, peneliti juga mendapat penjelasan dari ibu Nor Dhorifah selaku guru kelas B3 mengenai pengembangan kreativitas anak yaitu :

“Anak dikatakan memiliki kreativitas apabila anak dapat menerapkan ide-ide sehari-hari, misal anak

---

<sup>16</sup> Hasil wawancara dengan ibu Ayu Puji Astuti, pada tanggal 5 Februari 2022

<sup>17</sup> Wawancara dengan ibu Myn Amrina Rosyada, pada tanggal 29 Januari 2022

membangun rumah, mereka bisa menyebutkan bagian-bagian rumah seperti atap dll”.<sup>18</sup>

Pendidik harus menjelaskan terlebih dahulu tentang pembelajaran apa yang akan dilakukan oleh anak sehingga anak mampu mengeksplor apa yang disampaikan oleh guru kepada anak sehingga anak mampu mengekspresikan atau mengeksplorasi yang telah disampaikan oleh guru.

Selain itu dalam mengembangkan kreativitas anak diperlukan kegiatan pembelajaran yang tidak monoton sehingga membuat anak tidak menjadi bosan pada saat pembelajaran, banyak variasi mainan yang harus digunakan. Berikut penjelasan yang dituturkan oleh ibu Vitri Agustina selaku guru kelas B reguler :

“Pengembangan kreativitas anak usia dini harus memiliki banyak variasi mainan, model pembelajaran tidak boleh monoton dan guru harus kreatif, kalau guru tidak kreatif anak-anak tidak mungkin menjadi kreatif. Kalau ada anak yang mogok tidak mau bermain kita harus memberikan motivasi pada anak tersebut”.<sup>19</sup>

Dari penjelasan ibu Vitri Agustina selaku guru kelas B Reguler maka dalam proses pembelajaran guru harus memiliki banyak variasi mainan, serta model pembelajaran yang tidak monoton. Hal tersebut agar membuat anak tidak mudah bosan dalam proses pembelajaran.

Bentuk dari perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Al Islamiyyah Karangbener Kudus yaitu mampu menyebutkan bilangan 1-10 dengan alat permainan edukatif (APE) balok, selain itu anak juga mampu mengelompokkan bentuk geometri, ukuran, warna dan juga mampu menyusun balok menjadi susunan bentuk kendaraan.

Selain hal-hal yang mendukung perkembangan kreativitas anak usia dini, terdapat juga kendala yang dihadapi di RA Al Islamiyyah dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini. Berikut penjelasan yang dituturkan oleh Ibu Myn Amrina Rosyada guru kelas B1:

---

<sup>18</sup> Wawancara dengan ibu Nor Dhorifah, pada tanggal 5 Februari 2022

<sup>19</sup> Wawancara dengan ibu Vitri agustina, pada tanggal 8 Februari 2022

“Salah satu dari kendala nya yaitu mood anak yang tidak stabil dalam hal ini penggunaan APE balok sedikit terganggu anak tidak ingin membangun balok”.<sup>20</sup>

Selain penjelasan dari Ibu Myn Amrina Rosyada selaku guru kelas B1 mengenai kendala yang dihadapi dalam mengembangkan kreativitas anak, peneliti juga mendapat penjelasan dari ibu Nor Dhorifah selaku guru kelas B3 mengenai kendala dalam mengembangkan kreativitas anak yaitu :

“Pengelolaan kurang kondusif karena anak sering lari ke kelas yang lain, dan bahkan berlarian sendiri sehingga anak tidak dapat dikondisikan dengan baik”.<sup>21</sup>

Dari hasil penelitian yang peneliti lakukan di RA Al Islamiyyah Karangbener Kudus bahwa perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Al Islamiyyah Karangbener kudus melalui alat permainan edukatif (APE) balok sangat berkembang, dibandingkan pada saat belum menggunakan alat permainan edukatif (APE) anak sangat kesusahan dalam memahami apa yang dijelaskan oleh guru saat pembelajaran. Alat permainan edukatif (APE) yang ada di RA Al Isamiyyah Karangbener Kudus sudah sangat lengkap dan bervariasi sesuai dengan tema RPPH. Jika alat permainan edukatif nya sangat bervariasi dan tidak monoton maka anak akan merasa senang dan tidak bosan saat belajar.

Selain faktor pendukung dalam mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Al Islamiyyah Krangbener juga terdapat beberapa kendala diantaranya yaitu mood anak yang mudah berubah sehingga membuat anak tidak mau bermain APE balok dan kurangnya pengelolaan kelas yang kondusif sehingga membuat anak lari-larian ke kelas yang lain.

---

<sup>20</sup> Wawancara dengan ibu Myn Amrina Rosyada, pada tanggal 12 Februari 2022

<sup>21</sup> Wawancara dengan ibu Nor Dhorifah, pada tanggal 5 Februari 2022

### **3. Data Tentang Faktor-faktor yang mendukung dan menghambat penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam mengembangkan kreativitas anak pada kelompok B usia 5-6 tahun di RA Al Islamiyyah Karangbener Kudus.**

Berikut faktor-faktor yang dapat mendukung dan menghambat penggunaan alat permainan edukatif (APE) dalam menembangkan kreativeitas anak usia 5-6 tahun di RA Al Islamiyyah Karangbener Kudus:

#### **a. Faktor pendukung**

Perkembangan kreativitas anak dapat berkembang dengan baik, karena dalam penggunaan alat permainan edukatif (APE) didukung dengan sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah RA Al Islamiyyah Karangbener kudus. Hal ini sejalan dengan pernyataan ibu Santi Permatasari selaku guru kelas B2 mengatakan bahwa:

“Salah satu faktor pendukung dalam penggunaan alat permainan edukatif adalah tersedianya banyak alat permainan edukatif (APE) yang ada di sekolah, sehingga anak tidak merasa bosan dengan pembelajaran di kelas”.<sup>22</sup>

Selain dari sarana dan prasarana yang memadai peran guru dalam menyampaikan materi menggunakan alat permainan edukatif (APE) kepada anak juga sangat diperlukan. Hal ini sesuai dengan pernyataan ibu Ayu Puji Astuti mengatakan bahwa:

“Faktor pendukung penggunaan alat permainan edukatif (APE) dalam meengembangkan kreativitas anak adalah peran guru. Guru sangat berperan penting dalam menyampaikan dan mendemonstrasikan cara bermain alat permainan edukatif (APE) kepada anak. Jika tidak dijelaskan terlebih dahulu bagaimana cara bermain nya anak akan merasa kesulitan saat pembelajaran”.<sup>23</sup>

---

<sup>22</sup> Wawancara dengan ibu Santi Permatasari, pada tanggal 10 Februari 2022

<sup>23</sup> Wawancara dengan ibu Ayu Puji Astuti, pada tanggal 11 Februari 2022

Dari hasil penelitian yang peneliti lakukan bahwa faktor pendukung dalam penggunaan alat permainan edukatif (APE) di RA Al Islamiyyah Karangbener Kudus adalah sarana dan prasarana yang berupa alat permainan edukatif (APE) yang sangat memadai dan bervariasi sehingga anak tidak merasa bosan dengan pembelajaran di kelas. Selain itu faktor pendukung yang lain adalah peran guru dalam menjelaskan dan mengarahkan tentang bagaimana cara penggunaan alat permainan edukatif (APE) serta mencontohkan kepada anak.

#### **b. Faktor Penghambat**

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas B1 RA Al Islamiyyah ibu Myn Amrina Rosyada mengatakan bahwa:

“Alhamdulillah tidak ada kendala atau penghambat, karena Alat permainan edukatif (APE) yang tersedia di sekolah RA Al Islamiyyah Karangbener Kudus sangat memadai, dan pada dasarnya kemampuan anak dalam perkembangan kreativitas nya tidak semua sama ada yang berkembang kreativitas nya sangat cepat ada yang kurang cepat, namun itu tidak menghalangi bagi anak. Kita sebagai guru sekaligus orang tua anak di sekolah harus sering melatih menggunakan alat permainan edukatif (APE) agar perkembangan kreativitas nya dapat semakin berkembang”.<sup>24</sup>

Hal ini berbanding terbalik dengan penjelasan dari ibu Santi Permatasari selaku guru dari kelas B2 RA Al Islamiyyah Karangbener yang mengatakan bahwa:

“Sama halnya dalam megembangkan kreativitas anak, dalam penggunaan alat permainan edukatif (APE) juga memiliki penghambat atau kendala yang sama yaitu mood anak yang mudah berubah sehingga membuat anak tidak mau bermain APE balok dan kurangnya pengelolaan kelas yang kondusif sehingga membuat anak lari-larian ke kelas yang lain, tetapi hal tersebut bukan termasuk kendala atau penghambat

---

<sup>24</sup> Wawancara dengan ibu Myn Amrina Rosyada, pada tanggal 12 Februari 2022

yang berat karena hal tersebut wajar terjadi pada anak dan dimanapun itu tempat nya”<sup>25</sup>.

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan, maka dapat disimpulkan bahwa ada beberapa guru yang mendapat kendala atau faktor penghambat dalam penggunaan alat permainan edukatif (APE) meskipun secara umum faktor penghambat dalam penggunaan alat permainan edukatif (APE) terbilang masih bisa diatasi dan bukan merupakan kendala yang besar dalam penggunaan alat permainan edukatif (APE) karena hal tersebut tergolong masih wajar terjadi pada anak usia dini.

### C. Analisis Data Penelitian

#### 1. Analisis Data Penelitian Tentang Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE)

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di RA Al Islamiyyah Karangbener Kudus alat permainan edukatif (APE) yang digunakan sangat baik. Mulai dari ketersediaan alat permainan edukatif yang sangat banyak dan bervariasi sehingga membuat anak tidak merasa bosan saat pembelajaran.

Menurut Mayke Sugianto. T dalam buku yang ditulis oleh Badru Zaman, dkk. Alat permainan edukatif (APE) adalah permainan yang sengaja dirancang secara khusus dan bervariasi untuk kepentingan pendidikan. Sementara Badru Zaman menyatakan bahwa APE untuk anak TK adalah alat permainan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak TK.<sup>26</sup>

Selanjutnya menurut Seotjing mendefinisikan alat permainan edukatif (APE) sebagai alat yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak sesuai usia dan tingkat

---

<sup>25</sup> Wawancara dengan ibu Santi Permatasari, pada tanggal 10 Februari 2022

<sup>26</sup> Badru Zaman, *Pengembangan Alat Permainan Edukatif di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, (Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia (FGTK) : Jakarta, 2006), 8-10.

perkembangannya dan yang berguna untuk pengembangan aspek fisik, bahasa, kognitif, dan sosial anak.<sup>27</sup>

Penggunaan alat permainan edukatif yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak dapat membantu guru dalam mengembangkan seluruh kemampuan dasar pendidikan anak usia dini (PAUD) , salah satu manfaat alat permainan edukatif adalah membantu pertumbuhan fisik dan seluruh aspek perkembangan anak.

Di RA Al Islamiyyah Karangbener Kudus Alat permainan edukatif yang digunakan dalam pembelajaran ada lima diantaranya puzzle, balok, boneka jari tangan, dan kartu bergambar. Keempat APE tersebut digunakan sesuai dengan RPPH sekolah dan sesuai dengan kemampuan yang ingin diikembangkan pada anak, karena setiap alat permainan edukatif (APE) mempunyai fungsi dan tujuannya masing-masing dalam perkembangan anak usia dini.

Yang pertama yaitu alat permainan edukatif (APE) puzzle, menurut Rosma alat permainan edukatif (APE) puzzle memiliki banyak manfaat untuk menstimulus enam aspek perkembangan anak usia dini, terutama manfaat untuk meningkatkan perkembangan kognitifnya. Melalui permainan puzzle maka anak dapat melatih ketangkasan jari, koordinasi mata dan tangan, mengasah otak, mencocokkan bentuk, melatih kesabaran, memecahkan masalah.<sup>28</sup>

Selanjutnya menurut Yuliani dalam bukunya Heriansyah Syamsuddin mengatakan tentang manfaat alat permainan edukatif (APE) puzzle yaitu:

- a. Mengasah otak, kecerdasan otak anak akan terlatih karena dalam bermain puzzle akan melatih sel-sel otak untuk memecahkan masalah.
- b. Melatih koordinasi tangan dan mata, bermain puzzle melatih koordinasi mata dan tangan karena anak harus mencocokkan kepingan-kepingan puzzle dan menyusunnya menjadi satu gambar yang utuh.

---

<sup>27</sup> Novi Mulyani, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, ( Yogyakarta: Kalimedia, 2016), 128.

<sup>28</sup> Rosma, *Penanganan Anak Hiperaktif melalui Terapi Permainan Puzzle (Studi Kasus) di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung*, (Lampung: Institut Agama Islam Negeri Lampung , 2014), 47.

- c. Melatih membaca, membantu mengenal bentuk dan langkah penting menuju pengembangan keterampilan membaca.
- d. Melatih nalar, bermain puzzle dalam bentuk manusia akan melatih nalar anak karena anak akan menyimpulkan dimana letak kepala, tangan, kaki dan lainnya sesuai logika.
- e. Melatih kesabaran, aktivitas bermain puzzle akan melatih kesabaran karena saat bermain puzzle dibutuhkan kesabaran dalam menyelesaikan permasalahan.
- f. Melatih pengetahuan, bermain puzzle memberikan pengetahuan kepada anak-anak untuk mengenal warna dan bentuk. Anak juga akan belajar konsep dasar binatang, alam sekitar, jenis-jenis benda, anatomi tubuh manusia dan lainnya.<sup>29</sup>

Yang kedua yaitu, alat permainan edukatif (APE) balok. Menurut Andi Aslindah alat permainan edukatif (APE) balok memiliki beberapa manfaat dalam perkembangan anak usia dini diantaranya:

- a. Manfaat fisik, bermain balok memperkuat genggaman jari dan tangan anak, meningkatkan koordinasi mata dan tangan. Mainan balok juga mendidik anak mempelajari perbedaan bentuk geometri.
- b. Manfaat sosial, bermain balok mendorong anak untuk berteman dan bekerja sama. Balok bermanfaat bagi anak karena balok mendorong anak untuk berteman dan bekerja sama. Balok bermanfaat bagi anak karena mendorong interaksi dan imajinasi. Imajinasi anak dapat segera diwujudkan dengan bermain balok.
- c. Manfaat Intelektual, anak dapat mengembangkan kemampuan kata-kata saat mereka mencoba menggambarkan ukuran, bentuk, dan posisi. Anak mengembangkan kemampuan matematik melalui pengelompokan, penambahan, pengurangan. Dua buah segitiga sama sisi jika digabung akan menjadi persegi empat. Hal tersebut bisa juga akan dimengerti anak melalui bermain balok standar.dengan bermain balok, anak akan mengalami bahwa balok jika tidak seimbang

---

<sup>29</sup> Heriansyah Syamsuddin, *Brain Game Untuk Balita* (Yogyakarta : Media Perssindo, 2014), 74.

akan jatuh, anak belajar tentang keseimbangan dan gravitasi. Belajar geometri dari mainan balok akan meningkatkan stimulasi intelektual.

- d. Manfaat Kreatif, bermain balok merupakan pemicu stimulasi kreatifitas karena anak akan membuat desain mereka sendiri dengan balok.<sup>30</sup>

Yang ketiga yaitu alat permainan edukatif (APE) boneka jari tangan. Menurut Tadzkiroatun Musfiroh mengatakan bahwa ada beberapa manfaat yang diambil dari menggunakan alat permainan edukatif (APE) boneka jari tangan yaitu:

- a. Tidak memerlukan waktu yang banyak, biaya, dan persiapan yang terlalu rumit.
- b. Tidak banyak memakan tempat, panggung sandiwara boneka dapat dibuat cukup kecil dan sederhana.
- c. Tidak menuntut keterampilan yang rumit bagi pemakaiannya.
- d. Dapat mengembangkan imajinasi anak, mempertinggi keaktifan dan menambah suasana gembira.
- e. Membuat suasana belajar di dalam kelas tidak terasa bosan dan lebih kondusif.<sup>31</sup>

Selanjutnya menurut Dini Erla Mufida mengatakan bahwa ada beberapa manfaat yang diambil dari menggunakan alat permainan edukatif (APE) boneka jari tangan yaitu:

- a. Sebagai penyampaian pesan moral
- b. Siswa mampu bercerita di hadapan teman-temannya sesuai dengan imajinasi atau fantasinya dengan baik
- c. Menyalurkan dan mengembangkan emosi
- d. Membantu mengenalkan proses berbuat baik kepada orang lain
- e. Sarana hiburan dan penarik perhatian.<sup>32</sup>

---

<sup>30</sup> Andi Aslindah, “Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain Konstruktif Dengan Menggunakan Media Balok Di Tk Alifea Samarinda”, (Universitas Widyagama Mahakam Samarinda) Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini, vol 03. No. 01, (2018), diakses pada tanggal 17 April 2022.

<sup>31</sup> Tadzkiroatun Musfiroh, *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan Majemuk*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Kependidikan dan Perguruan Tinggi, 2005), 22.

Yang keempat yaitu alat permainan edukatif (APE) kartu bergambar. Menurut ratna pangastuti APE kartu bergambar mempunyai manfaat untuk mengembangkan kemampuan berbahasa anak serta dapat membantu anak untuk membaca dengan mudah, membantu anak dalam mengenal huruf, kosakata dan gambar, mengembangkan daya ingat otak kanan, dan memperbanyak perbendaharaan kata pada anak.<sup>33</sup>

Alat permainan edukatif (APE) yang digunakan dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini pada kelompok B usia 5-6 tahun adalah balok.

Salah satu permainan yang mengembangkan kreativitas anak adalah balok. Aktivitas bermain balok merupakan aktivitas bermain yang digemari anak-anak dan banyak sekali manfaat bagi perkembangan anak secara totalitas. Kemampuan kreativitas ini dapat dikembangkan melalui berbagai macam kegiatan bermain seperti penggunaan balok-balok, krayon, air, pasir, dan tanah.<sup>34</sup>

Selain berkembangnya kreativitas anak, alat permainan balok juga dapat membuat anak berpikir secara logis dan juga kritis.

Menurut sigit purnama dkk, selain puzzle angka, alat permainan edukatif (APE) yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan pemikiran anak secara logis dan kritis adalah balok. Alat permainan edukatif (APE) balok akan dapat melatih anak untuk mengembangkan logikanya.<sup>35</sup>

Dalam penggunaan alat permainan edukatif (APE) di RA Al Islamiyyah Karangbener Kudus harus sesuai dengan tema rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) yang dibuat oleh sekolah dan digunakan setiap hari sabtu.

---

<sup>32</sup> Dini Erla Mufida, “*Metode Bercecerita Dengan Media Boneka Tangan Untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Kelompok B di TK Aisyah Bustanul Athfal 2 Babat Lamongan*”, (2013), diakses pada tanggal 17 April 2022.

<sup>33</sup> Ratna Pangastuti, “*Pengenalan Abjad Pada Anak Usia Dini Melalui Media Kartu Huruf*, *Journal Of Early Childhood Islamic Education*”, Vol 1, No 1, (2017), 56.

<sup>34</sup> Moeslichatoen, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: PT Reneka Cipta, 2004), 52.

<sup>35</sup> Sigit Purnama Dkk, *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*, (Bandung : PT Rosdakarya, 2019), 66.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) merupakan pegangan seorang guru dalam mengajar di dalam kelas. RPPH dibuat oleh seorang guru untuk membantu dalam mengajar supaya selesai dengan standar kompetensi pada hari itu.

Menurut Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 tentang standar proses, rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) merupakan suatu rencana kegiatan pembelajaran tatap muka untuk satu pertemuan ataupun lebih. RPPH berkembang dari silabus untuk lebih mengarahkan kegiatan pembelajaran peserta didik untuk mencapai kompetensi dasar.<sup>36</sup>

Dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, dapat diperoleh bahwa penggunaan alat permainan edukatif (APE) di RA Al Islamiyyah sangat baik, ketersediaan alat permainan edukatif (APE) yang sangat banyak dan bervariasi membuat anak tidak merasa bosan saat pembelajaran. Alat permainan edukatif (APE) yang digunakan adalah balok, selain mengembangkan kreativitas anak, balok juga dapat melatih kecerdasan berfikir anak secara logis dan kritis. Penggunaan alat permainan edukatif (APE) sesuai dengan RPPH yang dibuat oleh sekolah yaitu setiap hari Sabtu alat permainan edukatif (APE) digunakan sesuai tema yang ada di RPPH.

## **2. Analisis Data Tentang Perkembangan Kreativitas Anak Pada Kelompok B Usia 5-6 Tahun Di RA Al Islamiyyah Karangbener Kudus.**

Lingkungan memberi pengaruh bagi perkembangan karakter anak, bila anak berada pada lingkungan yang baik maka akan mendapatkan pengaruh yang baik pula dan begitu juga sebaliknya lingkungan yang tidak baik dapat memberikan pengaruh yang tidak baik. Sebagai orang tua dituntut harus pintar memilih lingkungan yang baik bagi anak. Lingkungan ini dapat dimisalkan seperti lingkungan tempat tinggal, lingkungan bermain anak, ataupun lingkungan sekolah.

Tentang kondisi lingkungan yang dapat merangsang kreativitas dijelaskan oleh Hurlock bahwa lingkungan

---

<sup>36</sup>Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses, kegiatan pembelajaran.

rumah dan sekolah harus merangsang kreativitas dengan memberikan bimbingan dan dorongan untuk menggunakan sarana yang akan mendorong kreativitas.<sup>37</sup>

Selain lingkungan yang nyaman dan sarana prasarana yang memadai berkembangnya kreativitas juga didukung oleh pendidik yang berhasil dalam menyampaikan materi kepada anak melalui alat permainan edukatif (APE).

Faktor pendukung berkembangnya kreativitas anak dengan baik yang lainnya adalah perhatian dan dorongan yang diberikan orang tua untuk anaknya, sehingga anak percaya diri dengan hasil yang dia lakukan. Selain itu, memberikan kesempatan kepada anak untuk menyalurkan imajinasi anak, biarkan anak menggunakan imajinasinya dalam mengembangkan kreativitas yang dimilikinya.

Torance mengemukakan tentang lima bentuk interaksi guru dan siswa di kelas yang dianggap mampu mengembangkan kecakapan kreatif siswa, yaitu: (1) menghormati pertanyaan-pertanyaan yang tidak biasa (2) menghormati gagasan-gagasan yang tidak biasa seperti imajinatif dari siswa (3) memberikan kesempatan pada siswa untuk belajar atas prakarsa sendiri (4) memberikan penghargaan kepada siswa; dan (5) meluangkan waktu bagi siswa untuk belajar dan bersibuk diri tanpa suasana penilaian.<sup>38</sup>

Pada penelitian ini peneliti telah mengkonservasi bahwa dalam mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun pada kelompok B di RA Al Islamiyyah Karangbener Kudus melalui alat permainan edukatif (APE), sebagai salah satu contoh APE yang dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini adalah permainan balok.

Bermain balok merupakan kemampuan dalam kegiatan yang sifatnya konstruktif dengan membuat bentuk atau bangunan menggunakan balok-balok yang dapat meningkatkan perkembangan koordinasi mata dan tangan, melatih keterampilan motorik halus, melatih anak dalam memecahkan masalah, permainan yang memberikan anak

---

<sup>37</sup> Hurlock, Elizabeth B, *Perkembangan Anak Jilid 2 (terjemahan Meitasari Tjandrasa)*, (Jakarta: Erlangga, 1993).

<sup>38</sup> Ahmad Susanto, *Pengembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), 112.

kebebasan berimajinasi, sehingga tercipta suatu yang baru sebagai sebuah ide yang kreatif.<sup>39</sup>

Manfaat bermain balok yaitu dapat mengembangkan yaitu: keterampilan hubungan dengan teman sebaya, komunikasi, kekuatan koordinasi motorik halus dan kasar, konsep matematika dan geometri, pemikiran simbolik, pengetahuan pemetaan dan keterampilan membedakan penglihatan.

Kemudian alat permainan edukatif (APE) harus bervariasi dan tidak monoton dalam penggunaannya agar anak tidak merasa bosan saat berada di kelas. Alat permainan edukatif (APE) yang dapat menarik perhatian anak, akan lebih mudah memahamkan anak karena anak dapat fokus pada alat permainan edukatif (APE) tersebut.

Selain faktor pendukung perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun juga terdapat kendala yang dihadapi RA Al Islamiyyah dalam mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun diantaranya yaitu mood anak yang mudah berubah.

Mood anak yang tidak stabil dalam hal ini ketika anak yang memiliki mood buruk, sehingga anak tidak ingin membangun balok, selain itu balok digunakan untuk memukul ketika anak bertengkar dengan temannya, kadang balok digunakan untuk memukul temannya. Dan yang terakhir yaitu pengelolaan kelas kurang kondusif hal ini membuat anak sering lari ke kelas yang lain, dan bahkan berlarian sendiri sehingga anak tidak dapat dikondisikan dengan baik.

### **3. Analisis Data Tentang Faktor-faktor yang mendukung dan menghambat penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam mengembangkan kreativitas anak pada kelompok B usia 5-6 tahun di RA Al Islamiyyah Karangbener Kudus.**

Berikut faktor-faktor yang dapat mendukung dan menghambat penggunaan alat permainan edukatif (APE) dalam menembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Al Islamiyyah Karangbener Kudus:

---

<sup>39</sup> Munandar, Utami, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), 54.

### a. Faktor Pendukung

Alat Permainan Edukatif (APE) adalah salah satu media dalam pembelajaran. Ada banyak jenis alat permainan edukatif (APE) yang tersedia dalam memenuhi pembelajaran anak bahkan dalam pelaksanaan APE dilakukan.

Faktor pendukung dalam penggunaan alat permainan edukatif (APE) di RA Al Islamiyyah karangbener kudos adalah ketersediaan alat permainan edukatif (APE) yang sangat memadai, dan juga sangat bervariasi.

Menurut Mayke Sugianto, T. dalam buku yang ditulis oleh Sudono, Anggani mengemukakan bahwa alat permainan edukatif (APE) adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan dengan bentuk yang beragam dan tidak monoton.<sup>40</sup>

Alat permainan edukatif (APE) secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Selain itu APE adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan si pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.<sup>41</sup>

Faktor pendukung yang lain dalam penggunaan alat permainan edukatif (APE) yaitu peran guru untuk membantu anak mengembangkan kreativitas, anak perlu dilatih dalam keterampilan tertentu sesuai dengan minat pribadinya dan diberi kesempatan untuk mengembangkan bakat atau talenta mereka.

Pendidik terutama orang tua perlu menciptakan suasana yang merangsang pemikiran dan keterampilan kreatif anak.

Pada dasarnya setiap anak memiliki potensi untuk kreatif, walaupun tingkat kreativitasnya berbeda-beda. Kreativitas, seperti halnya setiap potensi lain,

---

<sup>40</sup> Sudono, Anggani, *Alat Permainan dan Sumber Belajar TK*. (Jakarta : Depdiknas, 1995)

<sup>41</sup> Ni Luh Putu Ekayani, *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2017).

perlu diberi kesempatan dan rangsang oleh lingkungan, guru dan orang tua untuk berkembang.<sup>42</sup>

Berdasarkan penelitian yang peneliti lakukan di RA Al Islamiyyah Karangbener Kudus faktor pendukung penggunaan alat permainan edukatif (APE) dalam mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun adalah alat permainan edukatif (APE) yang bervariasi dan tidak monoton, serta sarana prasarana yang memadai. Selain itu faktor pendukung yang lain adalah peran guru dalam menyampaikan materi melalui alat permainan edukatif (APE) peran guru juga sangat penting dalam mendukung penggunaan alat permainan edukatif (APE).

#### **b. Faktor Penghambat**

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan, maka dapat disimpulkan bahwa ada beberapa guru yang mendapat kendala atau faktor penghambat dalam penggunaan alat permainan edukatif (APE) antara nya yaitu mood anak yang tidak stabil dalam hal ini ketika anak yang memiliki mood buruk, sehingga anak tidak ingin membangun balok, selain itu balok digunakan untuk memukul ketika anak bertengkar dengan teman nya, kadang balok digunakan untuk memukul temannya. Dan yang terakhir yaitu pengelolaan kelas kurang kondusif hal ini membuat anak sering lari ke kelas yang lain, dan bahkan berlarian sendiri sehingga anak tidak dapat dikondisikan dengan baik.

Pada prinsipnya, menciptakan lingkungan yang kondusif bagi perkembangan anak di TK sangatlah penting. Pengaturan lingkungan yang membuat anak dapat bereksplorasi dan bergerak bebas serta aman merupakan kondisi yang menunjang anak untuk selalu berkreasi dan menemukan pengalaman-pengalaman belajar yang membuatnya terkesan. Pengalaman belajar yang bermakna inilah yang menjadi tujuan pendidikan prasekolah sebagai pijakan anak dalam memasuki area sekolah yang formal, dari sekolah lah anak belajar berinteraksi dengan teman, belajar menahan diri, belajar

---

<sup>42</sup> Kiswandono, Istiawati, *Ruang Kreativitas Makalah Seminar*, (Surabaya: HDII Jatim, 2005)

mandiri, belajar memberi, berbagi, belajar mengenal lingkungan sekolah dan belajar bersama dengan banyak teman di sekolah, maka jika terjadi pertengkaran kecil dan kurang kondusifnya kelas merupakan suatu hal yang masih tergolong wajar dalam sekolah.<sup>43</sup>

Selanjutnya menurut Marvil Dewey percaya bahwa proses belajar anak berlangsung paling baik ketika mereka berinteraksi dengan orang lain, baik bekerja sendiri maupun bersama-sama dengan teman sebaya dan orang dewasa. Dalam setiap proses perkembangan anak sangat didukung oleh luasnya perkembangan sosial anak-anak tersebut. Dari perkembangan sosial yang baik, anak akan belajar untuk mengembangkan potensi yang ada pada dirinya dalam berbagai macam area perkembangan seperti kognitif, emosi, dan keterampilan sosial.<sup>44</sup>

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan, maka dapat disimpulkan bahwa ada beberapa guru yang mendapat kendala atau faktor penghambat dalam penggunaan alat permainan edukatif (APE) meskipun secara umum faktor penghambat dalam penggunaan alat permainan edukatif (APE) terbilang masih bisa diatasi dan bukan merupakan kendala yang besar dalam penggunaan alat permainan edukatif (APE) karena hal tersebut tergolong masih wajar terjadi pada anak usia dini.

---

<sup>43</sup> Hidayat, *Metode Pengembangan Moral dan Nilai-nilai Agama*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2003)

<sup>44</sup> Marvil Dewey, *Psikologi pendidikan*, ( Purwokerto: CV Pena Persada, 2020), 270.