

**IMPLEMENTASI ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) BERBAHAN ALAM
DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI
DI RA MUSLIMAT NU PINRANG**

*(Implementation Of Natural Educational Game Tools (APE) In Improving Creativity Of
Early Children In Ra Muslimat NU Pinrang)*

Nurlailah

nurlailah77gmail.com

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Parepare

Mantasiyah

mantasiyah88gmail.com

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Parepare

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi APE dalam meningkatkan kreativitas anak kelompok B usia 5-6 tahun di RA Muslimat NU Pinrang dengan berbagai masalah cara penyelesaiannya. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif, data penelitian diperoleh dengan menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Objek penelitian ini adalah kepala sekolah, guru, dan orang tua siswa RA Muslimat NU Pinrang. Hasil penelitian ini mengungkapkan tiga temuan yaitu: 1) Implementasi APE di RA Muslimat NU Pinrang berjalan dengan cukup baik dan bertujuan untuk mengembangkan kreativitas anak yang dilakukan secara berkelompok kemudian secara individu sehingga perkembangan Kreativitas anak RA Muslimat NU Pinrang mulai berkembang. 2) Faktor penghambat dalam meningkatkan kreativitas anak di RA Muslimat NU Pinrang yaitu lingkungan yang tidak memberikan motivasi bagi anak sehingga membuat kreativitas anak tidak berkembang dan pelaksanaan APE yang dilakukan secara berkelompok menimbulkan anak yang ngobrol saat proses pembelajaran berlangsung. 3) Kendala dan solusi dalam meningkatkan kreativitas anak di RA Muslimat NU Pinrang ialah: a) keterbatasan media yang dimiliki sekolah, b) pelaksanaan menjadi kelompok sehingga menimbulkan anak yang ngobrol saat pelaksanaan. Dan solusinya ialah: a) melengkapi APE untuk kelancaran pembelajaran, b) menarik perhatian anak agar anak mau fokus kepada guru saat materi berlangsung.

Kata Kunci : Alat Permainan Edukatif dan Kreativitas

ABSTRACT

This study aims to determine the implementation of APE in increasing the creativity of group B children aged 5-6 years at RA Muslimat NU Pinrang with various problems and the way to solve them. The type of research used in this study is qualitative research. The research data obtained using observation, interviews and documentation techniques. The object of this research is the principal, teachers, and parents of RA Muslimat NU Pinrang students. The results of this study reveal three findings, namely: 1) The implementation of APE at RA Muslimat NU Pinrang has been going good enough with the aims to develop children's creativity and the implementation is carried out in groups afterthat into individually so that the development of children creativity in RA Muslimat NU Pinrang start to develop. 2) The inhibiting factor in increasing children's creativity at RA Muslimat NU Pinrang is an environment that does not provide motivation for children so that children's creativity does not develop and the implementation of APE is carried out into groups, causing children always chat during the learning process. 3) The constraints and solutions in increasing children's creativity at RA Muslimat NU Pinrang are: a) limited media owned by the school, b)The implementation media learning into groups make children talk during learning process. And the solutions are: a) completing APE for children's learning, b) attracting children's attention so that children want to focus on the teacher.

Keywords: Educational Game Tools and Creativity

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan bagi anak yang berusia pra-sekolah dengan tujuan untuk mengembangkan potensi anak sejak dini, sehingga anak berkembang dengan baik sesuai dengan tingkat usianya. Dalam QS. An-Nahl/:78, Allah SWT menjelaskan tentang pentingnya pendidikan dalam Islam.

وَاللَّهُ أَحْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ
شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ
تَشْكُرُونَ

Terjemahnya:

Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati nurani, agar kamu bersyukur.¹

Surat An-Nahl ayat 78 menjelaskan bahwa setiap anak yang dilahirkan telah memiliki potensi berupa pendengaran, penglihatan, dan hati nurani. Dengan potensi inilah anak bisa belajar baik dari lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat.

Mentessori menyatakan pada usia lahir sampai dengan 6 tahun anak mengalami masa keemasan (*the golden years*) yang merupakan masa bagi anak untuk mulai sensitive terhadap berbagai rangsangan. Usia dini merupakan usia dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Makanan yang bergizi dan seimbang serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan anak². Masa ini juga merupakan awal bagi anak dalam mengembangkan aspek kognitif, motorik, bahasa, sosial dan emosional³.

Berdasarkan uraian diatas, tahun-tahun pertama merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan seorang anak, karena potensi yang ada pada anak akan berkembang seperti potensi kreativitas, kepribadian, jasmani, sosial, bakat, minat, dan kematangan emosi. Maka dari itu, sejak lahir anak telah memiliki potensi kreativitas dimana kreativitas merupakan suatu kemampuan dalam membuat sesuatu yang baru, seperti ide baru yang mampu menyelesaikan masalah.

Keativitas seseorang dapat ditandai dengan cirri-ciri sebagai berikut : a). Mempunyai inisiatif, b). berimajinasi yang kuat, c). Minat yang luas, d). mampu berfikir secara bebas, e). Percaya diri, f). Selalu ingin dapat pengalaman-pengalaman baru, g). Bersifat ingintahu, h). Bersemangat, i). Berani mengambil resiko, dan j). Berani menyatakan pendapat dan memiliki keyakinan.⁴

Anak yang kreatif menghabiskan sebagian waktunya untuk bermain dan menciptakan sesuatu yang berbeda dari mainan dan alat-alat bermain yang dimilikinya serta anak sering membuat permainan yang muncul dipikiran mereka. sedangkan anak yang tidak kreatif selalu ingin mengikuti bentuk permainan yang telah ada. Maka dari itu, perlu dilakukan pendekatan terhadap anak untuk membantu anak dalam mengembangkan kreativitasnya secara terarah, maka diperlukan suatu alat permainan edukatif.

Alat Permainan Edukatif dibuat sebagai sumber belajar bagi anak sehingga anak mendapatkan pengalaman belajar. Menurut Rohani dalam Aniendya "Alat Permainan Edukatif adalah permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan, sekaligus alat permainan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini.⁵ Benda-benda bekas dapat pula

¹Al-Qur'an dan Terjemahnya, (Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2006), h. 220.

²Khadijah, *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*, (Bandung: Citapustaka Media Perintis, 2012), h. 5.

³Yuliani Nuraini Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Indeks, 2013), h. 2.

⁴Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2011), h. 118-119.

⁵Aniendya Christianna, *Pelatihan Perancangan Alat Permainan Edukatif (Ape) Berbasis Bahan Bekas* (Program Studi Desain Komunikasi

dijadikan sebagai Alat permainan edukatif seperti botol aqua, kaleng, plastic, sedotan, kertas bekas, kardus, lain sebagainya. Dimana peranan guru yaitu berkreasi menggunakan benda bekas tersebut sehingga memiliki nilai edukasi.⁶

Menggunakan APE akan mempermudah anak untuk berimajinasi dan memberikan kesempatan pada anak untuk berkreasi dan berinovatif serta mampu mencari solusi dalam memecahkan masalah. Salah satu APE yang dapat digunakan oleh guru yaitu APE dengan menggunakan bahan Alam. APE bahan alam merupakan salah satu media dalam meningkatkan kreativitas anak. Bahan alam tersebut yaitu bahan yang diperoleh dari lingkungan alam lalu mengolahnya menjadi suatu karya seperti anak dapat membuat kolase dari daun pisang, membuat mahkota dari daun nangka, dan melukis dengan menggunakan pelepah pisang.

Berdasarkan hasil observasi pada kelompok B usia 5-6 tahun di RA Muslimat NU Pinrang, peneliti memperoleh data yaitu sebagai berikut:

1. Guru masih sangat jarang menggunakan APE berbahan alam sebagai media pembelajaran.
2. Guru lebih sering menggunakan APE yang tersedia disekolah seperti media reserpatif, kontruksi balok kayu, kartu huruf, dan angka. Padahal di sekitar sekolah sangat banyak tersedia bahan alam sebagai APE yang dapat bernilai edukatif bagi anak.
3. Rendahnya minat anak untuk menciptakan karya sendiri sehingga mereka hanya bergantung pada contoh yang diberikan guru dan tidak membuat karya sendiri yang original.

RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana pelaksanaan implementasi Alat Permainan Edukatif (APE) berbahan

alam dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini di RA Muslimat NU Pinrang ?

2. Apa saja faktor yang menjadi pendukung dan penghambat dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini di RA Muslimat NU Pinrang ?
3. Apa Kendala dan Solusi yang dihadapi oleh Guru dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini di RA Muslimat NU Pinrang ?

LANDASAN TEORITIS

A. Kreativitas

Kreativitas yaitu seseorang (person) yang memiliki pribadi yang kreatif, kemudian ia melalui proses kreatif dengan adanya dukungan dari lingkungan, sehingga ia mampu menciptakan suatu produk kreatif. Rhodes menyatakan bahwa *person*, *process*, *press*, dan *product* merupakan satu kesatuan yang memiliki hubungan yang erat atau saling terkait satu sama lain sebagai suatu proses yang menghasilkan hasil-hasil yang baru terhadap suatu kegiatan/tindakan.⁷

Sedangkan, Gordon & Browne menyatakan bahwa kreativitas merupakan suatu kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menghasilkan sesuatu baru seperti gagasan baru yang imajinatif, serta mengadaptasinya kepada gagasan yang telah ada sebelumnya. Sedangkan Gardon menyatakan bahwa kreativitas merupakan suatu gagasan baru, atau mengubah gagasan yang telah ada lebih imajinatif dan inovatif⁸.

Berdasarkan pendapat dari beberapa teori diatas, maka peneliti menyimpulkan bahwa kreativitas merupakan suatu kemampuan yang dimiliki seseorang yang meliputi aspek person, process, press, dan product. Selain itu, kreativitas juga merupakan suatu proses yang memunculkan ide/gagasan baru, imajinatif, kreatif, dan inovatif untuk menghasilkan suatu karya/produk yang berbeda dengan lainnya, atau mengadaptasi karya sebelumnya untuk menghasilkan karya/gagasan yang baru.

Visual, A. & Seni dan Desai (Surabaya: Universitas Kristen Petra, 2013), h. 8.

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

⁷Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta :PT Rineka Cipta, 2019), h. 20.

⁸Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2011), h.114.

Pada dasarnya anak ialah individu yang unik, kreatif, dan mereka mampu mengeksplorasi dengan ide cemerlangnya secara alami dan asli, sebab anak memiliki kreativitas untuk mengekspresikan diri mereka dan melakukan perubahan pada kegiatan yang mereka lakukan sendiri, maka dari itu, lingkungan perlu mendukung dan mendorong kreativitas anak sehingga mereka mampu mengembangkan kreativitasnya.

B. Alat Permainan Edukatif

Pendidikan pada taman kanak-kanak selalu berkaitan dengan kegiatan bermain. Maka dari itu, alat permainan edukatif merupakan salah satu sarana sumber belajar. Sedangkan Meyke menyatakan bahwa “alat permainan edukatif (APE) adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan.”⁹ Sementara itu, Direktorat PAUD menyatakan bahwa alat permainan edukatif yaitu segala sesuatu yang bisa dipergunakan yang memiliki unsur edukatif dan dapat meningkatkan kemampuan anak.¹⁰

Menurut Adam dalam Pramuditya “alat permainan edukatif merupakan permainan edukatif adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya.”¹¹ Sedangkan, Syamsuardi menjelaskan bahwa “Alat permainan edukatif adalah alat yang dirancang khusus sebagai alat untuk bantu belajar dan dapat mengoptimalkan perkembangan anak, disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangannya.”¹² Sementara

itu, Badru Zaman menjelaskan alat permainan edukatif mempunyai ciri-ciri sebagai berikut :

- 1) Diperuntukkan pada anak usia TK
- 2) Memiliki fungsi untuk perkembangan anak usia dini
- 3) Multiguna
- 4) APE aman digunakan anak
- 5) Dibuat untuk mendorong kreativitas anak
- 6) Bersifat konstruktif¹³

Peneliti menyimpulkan bahwa Alat permainan edukatif adalah suatu media/sarana yang dirancang khusus dan bersifat edukatif untuk merangsang imajinasi, pikiran dan perasaan anak.

a. Fungsi dan Manfaat Alat Permainan Edukatif (APE)

Yuka nanda mengatakan bahwa ada empat fungsi alat permainan edukatif bagi anak usia dini yaitu sebagai berikut:

- 1) Berfungsi sebagai alat yang mampu mendorong, mendukung, dan membantu proses pembelajaran untuk lebih menarik.
- 2) Berfungsi untuk mengembangkan aspek perkembangan anak.
- 3) Berfungsi sebagai alat untuk mendapatkan ilmu pengetahuan baru dan memperkaya pengalaman dengan berbagai macam alat edukatif.
- 4) Berfungsi untuk membantu anak mengenal lingkungannya dan mengajarkan pada anak tentang kekuatan dirinya.¹⁴

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Jenis penelitian kualitatif adalah suatu proses penelitian dan pemahaman yang berdasarkan pada metodologi yang menyelidiki suatu fenomena sosial dan masalah manusia. Pada pendekatan ini, dibuat suatu gambaran kompleks, meneliti kata-kata, laporan terinci dan pandangan

⁹Badru Zaman dkk, *Media dan Sumber Belajar TK* (Tangerang: Universitas Terbuka, 2009), h. 63.

¹⁰Hendayani Es, *Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Pembelajaran Paud Seata Margaluyu Kecamatan Cipatat Kabupaten Bandung Barat* (Bandung: STKIP Siliwangi, 2009), h.3.

¹¹Pramuditya D. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Pemahaman Kepedulian Terhadap Makhluk Hidup Siswa Sekolah Dasar* (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2016), h.4

¹²Syamsuardi, *Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) di Taman Kanak-kanak PAUD*

Polewali Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone (Bone: FIP UNM, 2012), h. 61.

¹³Badru Zaman dkk, *Media dan Sumber Belajar TK*, h. 6. 3.

¹⁴Ria Yuka Nanda, dkk. *Penggunaan Media Bahan Alam Dalam Peningkatan Keterampilan Mencetak Timbul Siswa Kelas II SDN Lemah Duwur Sumber*, (Kebumen: PGSD FKIP UNS, TT), h. 2.

informan, dan melakukan studi pada situasi yang alami.¹⁵ Hal tersebut penelitian kualitatif perhatian lebih banyak ditujukan pada pembentukan teori substantif berdasarkan dan konsep-konsep yang timbul dan data empiris.¹⁶

Penyusunan teori diambil dan data empiris berdasarkan pengamatan partisipan, wawancara mendalam, studi dokumen, dan fokus group diskusi dengan para ahli.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Implementasi Alat Permainan Edukatif (APE) di RA Muslimat NU Pinrang dalam meningkatkan Kreativitas Anak Usia

Implementasi Alat Permainan Edukatif (APE) haruslah bertujuan penting bagi anak dan sesuai dengan ketetapan dari ciri-ciri Alat Permainan Edukatif (APE) yaitu meliputi:

- a) Pelaksanaan Alat Permainan Edukatif dapat membantu anak mengembangkan kemampuan pada dirinya.
- b) Guru mengarahkan anak-anak pada saat pelaksanaan APE dilaksanakan.
- c) Pelaksanaan APE dilaksanakan secara berkelompok sehingga anak-anak mudah memahami penjelasan dari guru.
- d) Guru mengikut sertakan anak dalam pelaksanaan APE.
- e) Guru menjelaskan kepada anak tentang apa yang ditanyakan.
- f) Siswa yang aktif pada saat pelaksanaan APE dilakukan akan diberikan tambahan nilai dari guru sebagai apresiasi guru kepada anak.
- g) Guru menggunakan APE sesuai dengan Tema yang sedang dijalani.
- h) Permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi anak.

B. Faktor-Faktor Yang Mendukung dan Menghambat Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di RA Muslimat NU Pinrang

1. Faktor Pendukung

Kreativitas dapat tumbuh dan berkembang dengan baik, maka dalam

melaksanakan pembelajaran seorang guru harus lebih banyak memberikan kesempatan kepada anak untuk mengambil peran yang lebih aktif. Ada banyak faktor yang mendukung seorang anak dapat mengembangkan kreativitasnya secara optimal diantaranya ialah:

- a) Waktu yang luas yang diberikan kepada anak sehingga anak dapat mengembangkan kemampuannya kreativitasnya, dan mengembangkan imajinasinya.
- b) Tidak adanya tekanan kepada anak supaya anak bisakreatif.
- c) Dorongan yang diberikan kepada anak.
- d) Sarana bermain bagi anak sehingga anak dapat bereksplorasi.
- e) Hubungan yang baik antara orang tua dan anak.

2. Faktor Penghambat

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas kelompok B, ibu Hapsah mengatakan bahwa:

“Faktor lingkungan, karena lingkungan sangat berpengaruh dengan anak terutama perkembangan kreativitas anak yang dapat membantu proses perkembangan anak melalui kegiatan-kegiatan yang anak lakukan baik di rumah atau di lingkungan sekitarnya.”¹⁷

Pernyataan ibu Hapsah selaku guru kelas kelompok B dibenarkan oleh orang tua murid, ibu Sia mengatakan bahwa:

“Lingkungan sangat berpengaruh dengan perkembangan kreativitas anak, karena lingkungan yang baik juga akan memberikan dampak yang baik bagi perkembangan. Kemampuan anak sehingga anak dapat berkembang secara baik sesuai dengan tumbuh kembang mereka.”¹⁸

Sejalan dengan pernyataan ini ibu Sudarmi selaku kepala sekolah, beliau juga mengatakan bahwa:

¹⁵J. W. Creswell, *Qualitatif Inquiry and Research Design* (California: Sage Publications, Inc, 1998), h. 15.

¹⁶S. Margono, *Metodologi Penelitian Kualitatif*(Cet. IV; Jakarta: Rineka Cipta, 2004), h. 35.

¹⁷Wawancara dengan guru Kelompok B, Ibu Hapsah pada tanggal 05 Juni 2021 pukul 10.00 WITA di RA Muslimat NU Pinrang.

¹⁸Wawancara dengan orang tua murid, Ibu Sia, pada tanggal 05 juni 2021 pukul 09.00 WITA di RA Muslimat NU Pinrang.

“Lingkungan yang baik akan memberikan dampak yang baik bagi perkembangan kreativitas anak sehingga peran orang tua yang harus memilih lingkungan yang baik agar anak tersebut tidak terjerumus dalam pergaulan yang salah sehingga perkembangan kreativitas anak berkembang dengan baik.”¹⁹

3. Kendala dan Solusi yang Dihadapi oleh Guru dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini dengan Menggunakan APE di RA Muslimat NU Pinrang.

Kendala adalah suatu hal yang menghalangi proses berjalannya suatu kegiatan dan solusi adalah jalan atau cara yang dilakukan untuk mengatasi kendala-kendala yang terjadi. Seperti halnya yang dialami oleh guru-guru RA Muslimat NU dalam mengembangkan kreativitas anak melalui Alat Permainan Edukatif (APE). Dari hasil wawancara dengan ibu Hapsah selaku guru di kelas kelompok B menyatakan bahwa:

“Biasanya kendala-kendala yang saya hadapi dan juga guru yang mengajar yaitu: a). keterbatasan media APE dalam bentuk yang sama yang dimiliki sekolah, sehingga mengakibatkan anak-anak suka berebut saat menggunakan APE karena bentuk yang diterima berbeda dengan temannya. b). karena APE yang dimiliki sekolah tidak begitu banyak, sehingga pada saat penggunaan media APE anak-anak harus dikelompokkan, c). sebagian anak terkadang suka main-main dan tidak fokus dikarenakan media yang digunakan itu tidak dipegang anak satu per satu. Dan solusinya yaitu: a). dalam penggunaan APE sebaiknya di gunakan dalam bentuk dan warna yang sama, sehingga anak tidak ada yang saling berebut dan bertengkar. b). melengkapi APE sesuai jumlah anak sehingga anak-

anak memiliki pengangan saat berlangsungnya kegiatan, sehingga memungkinkan mencegah anak-anak untuk bermain saat berlangsungnya kegiatan.”

Sependapat dengan pernyataan di atas, kepala sekolah juga menyatakan bahwa:

“Kendala-kendala yang dihadapi oleh guru-guru dan saya selama ini yaitu: a). karena keterbatasan media dalam bentuk yang sama mengakibatkan anak-anak suka berebut sehingga menimbulkan keributan. b). karena media yang terbatas, sehingga anak-anak dikelompokkan, sehingga peluang anak untuk tidak fokus pada media menjadi besar. c). anak-anak menjadi ribut, kelas tidak kondusif, dan guru yang mengarahkan media diabaikan anak karena anak-anak memiliki kesempatan untuk mengobrol. Dan solusinya yaitu: a). memberikan pengarahan kepada anak tentang media yang mereka dapatkan walau berbeda bentuk atau warna namun pembelajarannya tetap sama, dan mengusahakan agar media yang digunakan kedepannya harus sama agar tidak ada anak-anak yang saling berebut karena bentuknya yang berbeda. b). melengkapi APE sesuai dengan jumlah anak baik dalam bentuk maupun warna, sehingga seluruh anak sama-sama melakukan kegiatan dalam penggunaan APE tersebut. c). mencuri perhatian anak saat melakukan kegiatan APE agar tidak ada anak-anak yang merasa jenuh atau bosan atau bahkan bermain-main, bisa dilakukan dengan cara seperti bercerita atau nyanyian.”

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan kepala sekolah dan guru, maka hasil observasi langsung adalah sebagai berikut: a). Media yang dimiliki pihak sekolah dalam warna dan bentuk yang sama tidak begitu banyak, sehingga pada saat penggunaan media anak-anak saling berebut. b). karena media yang digunakan tidak begitu banyak, sehingga saat penggunaan media anak-anak dikelompokkan. c). kelas

¹⁹Wawancara dengan Kepala Sekolah, Ibu Sudarmi pada tanggal 05 Juni 2021 pukul 09.55 WITA di RA Muslimat NU Pinrang.

cenderung menjadi tidak kondusif karena anak yang dikelompokkan tersebut memiliki kesempatan untuk bercerita dan mengobrol dengan temannya sehingga tidak fokus dengan apa yang di sampaikan oleh guru.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang “Implementasi Alat Permainan Edukatif (APE) berbahan alam Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini di RA Muslimat NU Pinrang”, peneliti menyimpulkan sebagai berikut:

1. Implementasi Alat Permainan Edukatif (APE) berbahan alam pada anak usia dini di RA Muslimat NU Pinrang sudah berjalan dengan cukup baik, karena di dorong dan didik dengan guru yang memiliki kemampuan dan pengalaman yang baik.
2. Faktor-faktor yang menjadi pendorong dan penghambat dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini di RA Muslimat NU Pinrang yaitu: Usia anak, dorongan motivasi yang diberikan orang tua, dan lingkungan yang memberikan dampak positif kepada anak, bukan malah sebaliknya
3. Kendala dan solusi dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini di RA Muslimat NU Pinrang yaitu : alat permainan edukatif yang kurang memadai, suasana kelas yang kurang kondusif, metode berkelompok paling sering dilakukan , anak merasa jenuh. Adapun solusinya yaitu guru berupaya untuk menjelaskan kepada anak mengenai Alat permainan yang lain yang dapat dijadikan sebagai materi pembelajaran misalnya memanfaatkan barang-barang bekas seperti kardus, botol, kaleng, kertas, sedotan, dan lain-lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2006.
- Khadijah, *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*, Bandung: Citapustaka Media Perintis, 2012.
- Yuliani Nuraini Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Indeks, 2013.

- Muhammad Ali & Muhammad Asrori, *Psikologi Remaja*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012.
- Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak*, Jakarta: Erlangga, TT.
- Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana, 2011.
- Aniendya Christianna, *Pelatihan Perancangan Alat Permainan Edukatif (Ape) Berbasis Bahan Bekas (Program Studi Desain Komunikasi Visual, A. & Seni dan Desai*. Surabaya: Universitas Kristen Petra, 2013.
- Khadijah, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing, 2015.
- Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta :PT Rineka Cipta, 2019.
- Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana, 2011.
- Badru Zaman dkk, *Media dan Sumber Belajar TK*. Tangerang: Universitas Terbuka, 2009.
- Hendayani Es, *Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Pembelajaran Paud Sehat Margaluyu Kecamatan Cipatat Kabupaten Bandung Barat*. Bandung: STKIP Siliwangi, 2009.
- Pramuditya D. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Pemahaman Kepedulian Terhadap Makhluk Hidup Siswa Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2016.
- Syamsuardi, *Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) di Taman Kanak-kanak PAUD Polewali Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone*. Bone: FIP UNM, 2012.
- Ria Yuka Nanda, dkk. *Penggunaan Media Bahan Alam Dalam Peningkatan Keterampilan Mencetak Timbul Siswa Kelas II SDN Lemah Duwur Sumber*. Kebumen: PGSD FKIP UNS, TT.
- J. W. Creswell, *Qualitatif Inquiry and Research Design*. California: Sage Publications, Inc, 1998.
- S. Margono, *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Cet. IV; Jakarta: Rineka Cipta, 2004.