



## Upaya Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik melalui Alat Permainan Edukatif (APE) Kardus Di PAUD/TK Al-Quran Paninjauan Kecamatan Ranah Batahan Kabupaten Pasaman Barat

**Ratna Wilis**

TK Al-Quran Paninjauan Kecamatan Ranah Batahan, Dinas Pendidikan dan Kebudayaan  
Kabupaten Pasaman Barat  
Email: [ratnawilisspd70@gmail.com](mailto:ratnawilisspd70@gmail.com)

### Abstrak

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian anak PAUD/TK Al-Quran Paninjauan, Kecamatan Ranah Batahan Kabupaten Pasaman Barat yang berjumlah 14 anak. Objek penelitian yaitu meningkatkan kreativitas anak melalui alat permainan edukatif (APE) dari kardus. Metode pengumpulan data dilakukan melalui observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan berupa instrumen lembar observasi yang berbentuk *checklist* dengan teknik analisis data yang dilakukan melalui deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kreativitas anak melalui alat permainan edukatif dari kardus. Sebelum dilakukan tindakan mencapai 49,9%. Setelah dilakukan Tindakan dengan menggunakan alat permainan edukatif dari kardus, kreativitas anak menunjukkan peningkatan yakni pada Tindakan Siklus I mencapai 63.6% dan pada Tindakan Siklus II peningkatan mencapai 82,05%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah alat permainan edukatif dari kardus dapat meningkatkan kreativitas anak PAUD/TK Al-Quran Paninjauan, Kecamatan Ranah Batahan Kabupaten Pasaman Barat

**Kata Kunci:** *Kreatifitas, Alat Permainan Edukatif*

### Abstract

This type of research is Classroom Action Research which is carried out in two cycles. The research subjects were Paninjauan Al-Quran PAUD/Kindergarten children, Ranah Batahan District, West Pasaman Regency, totaling 14 children. The object of research is to increase children's creativity through educational game tools (APE) from cardboard. Methods of data collection is done through observation, field notes, and documentation. The research instrument used was an observation sheet instrument in the form of a checklist with data analysis techniques carried out through quantitative descriptive. The results of this study indicate an increase in children's creativity through educational games made of cardboard. Before the action was taken it reached 49.9%. After the Actions were carried out using educational game tools from cardboard, the children's creativity showed an increase, namely in the Action Cycle I it reached 63.6% and in the Action Cycle II it increased to 82.05%. The conclusion of this study is that educational game tools made of cardboard can increase the creativity of Paninjauan Al-Quran Kindergarten/PAUD children, Ranah Batahan District, West Pasaman Regency.

**Keywords:** *Creativity, Educational Game Tool*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha manusia dalam menumbuhkan dan mengembangkan potensi diri yang dibutuhkan untuk mencapai kesejahteraan, melalui pendidikan pula dapat mencetak sumber daya manusia yang berpotensi tinggi sebagai penggerak dalam memajukan suatu negara. Menurut Fuad Ihsan, pendidikan adalah “usaha manusia untuk menumbuhkan, mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani dan rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan (Fuad Hasan, 2011-1).

Pendidikan merupakan proses tanpa akhir yang diupayakan oleh siapapun, terutama (sebagai tanggung jawab) negara (Nurani Suyomukti, 2011-29). Dalam Undang- Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Suparlan, 2012-20).

Sekarang ini masih banyak orang tua yang kurang memahami pentingnya kreativitas anak. Anak-anak masih banyak yang sering dilarang oleh orang tuanya sehingga kurang bebas berkreasi. Jika hal ini dilakukan terus menerus, maka kreativitas anak tidak akan muncul. Masa anak-anak identik dengan masa bermain. Bermain merupakan unsur yang penting dalam perkembangan anak usia dini baik fisik, emosi, mental, intelektual, kreativitas, dan sosial. Bermain merupakan ciri aktivitas anak usia 3-6 tahun yang khas karena hampir seluruh kegiatannya melibatkan unsur bermain. Bermain mendukung tumbuhnya kreativitas karena anak dapat memilih permainan yang mereka sukai dan dapat mengidentifikasi banyak hal-oralnya dengan bermain. Permainan dapat membuat anak senang dengan alat peraga yang akan dapat meningkatkan kreativitas anak. Seperti halnya bermain tanpa alat peraga, bermain menggunakan alat peraga juga mempunyai peranan yang sangat penting dalam perkembangan fisik, mental dan moral anak. Bahkan beberapa produk mainan dirancang secara khusus untuk memberi kesempatan kepada anak agar bisa mengembangkan wawasan, kemampuan, dan pengetahuannya. Produk mainan edukatif seperti ini dapat dijadikan sebagai sarana untuk belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar. Permainan edukatif adalah semua jenis permainan yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan dan jenis permainan yang bersifat edukatif demi kepentingan peserta didik. Guru harus ikhlas dalam bersikap dan berbuat, serta mau memahami peserta didiknya dengan segala konsekuensinya dalam menentukan jenis permainan edukatif (Djamarah Bahri, 2000-5). Permainan edukatif disebutkan demikian karena dapat merangsang daya pikir anak. Termasuk diantaranya adalah meningkatkan kemampuan ko hanya sekedar membuat anak menikmati permainan tapi juga dituntut agar membuat anak untuk teliti dan tekun mengerjakan mainan tersebut. Para ahli psikologi menggunakan sebutan masa kanak-kanak sebagai usia menjelajah, usia bertanya dan usia kreatif (Hurlock, 1994-109). Maka dari itu mainan edukatif sangat berperan penting dalam tumbuh kembang anak, terutama pada usia dini. Bermain merupakan suatu kegiatan yang spontan sehingga hal ini memberikan rasa aman secara psikologis bagi anak. Begitu pula dalam suasana bermain aktif, dimana anak memperoleh kesempatan yang luas untuk melakukan eksplorasi guna memenuhi rasa ingin tahuinya, anak bebas mengekspresikan gagasannya melalui khayalan, drama maupun konstruktif dan sebagainya. Maka dalam hal ini memungkinkan anak untuk mengembangkan perasaan bebas secara psikologis. Rasa aman dan bebas secara psikologis merupakan kondisi yang penting tumbuhnya kreativitas. Anak akan diterima apa adanya, dihargai keunikanya, dan tidak terlalu cepat dievaluasi maka akan merasa aman secara psikologi. Bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kreativitasnya. Ia dapat berekspresi dengan gagasan-gagasan barunya baik yang menggunakan alat

permainan atau tidak. Sekali anak merasa mampu menciptakan sesuatu yang baru dan unik, maka ia akan melakukan padasituasi yang lain. Kreativitas memberi anak kesenangan dan kepuasaan pribadiyang sangat besar dan penghargaan yang memiliki pengaruh nyata pada perkembangan pribadinya.

Kreativitas penting dipupuk dan dikembangkan dalam diri anak sejak dini, karena kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya dalam perwujudan diri. Orang yang sehat mental, bebas dari hambatan-hambatan dapat mewujudkan diri sepenuhnya. Kreativitas sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian suatu masalah.

Kreativitas sebagai sebuah proses atau kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas) dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan. Pengertian ini lebih menekankan aspek proses perubahan (inovasi dan variasi) ( Anik Pemilu, 2007-35). Para ahli mendefenisikan kreativitas sebagai kemampuan membuatsesuatu kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada. Biasanya orang mengartikan kreativitas sebagai daya cipta dan kemampuan untuk menciptakan hal-hal yang baru. Sesungguhnya hal-hal yang diciptakan tersebut tidak harus baru sama sekali, akan tetapi merupakan gabungan/kombinasi dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya. ( Ibid, 50 ).

Anak Kreatif yaitu anak yang mampu memperdayakan pikirannya untuk menghasilkan gagasan baru, memecahkan masalah dan ide yang mempunyai maksud dan tujuan yang ditentukan. Ketika anak mengekspresikan pikirannya atau kegiatannya yang berdaya cipta, berinisiatif sendiri, dengan cara-cara yang original, maka kita dapat mengatakan bahwa mereka itu adalah anak yang kreatif ( Suratno, 2005-10)

Hal ini dapat diketahui dari banyaknya orang-orang yang suka meniru karya milik orang lain, tidak menghasilkan karya sendiri yang original. Keadaan tersebut dikarenakan kurangnya stimulasi sejak usia dini. Anak-anak di usia dini di PAUD/TK Al-Quran Paninjauan Kecamatan Ranah Batahan pada khususnya kurang mempunyai kreativitas. Hal ini dapat dilihat dari rendahnya minat anak untuk mencipta sendiri, saat bermain anak-anak suka meniru milik teman yang lain, anak-anak juga sangat tergantung dengan contoh yang diberikan oleh guru. Untuk dapat meningkatkan kreativitas anak perlu diberikan alat permainan yang sesuai dengan usia anak dan dapat merangsang kreativitas anak. Salah satu alat permainan yang dapat diberikan kepada anak untuk mengembangkan kreativitasnya adalah alat permainan edukatif. Alat permainan edukatif tidak hanya permainan buatan pabrik, alat permainan yangdijual di toko dan cenderung mempunyai harga yang mahal. Akan tetapi alat permainan ini dapat memanfaatkan benda-benda yang ada di lingkungan anak. Lingkungan sebagai tempat perkenalan anak dengan alam dan masyarakat memiliki jutaan rahasia yang dapat membantu anak menemukan dirinya. Di lingkungan inilah ditemukan berbagai jenis alat bermain atau permainan yang eksploratif dan sangat membantu perkembangan anak. Alat permainan yang terbuat dari benda-benda yang sudah bekas atau tak terpakai lagi mungkin lebih dapat meningkatkan kreativitas anak. Penggunaan alat permainan edukatif dari kardus bekas adalah salah satu alternatif untuk dapat meningkatkan kreativitas pada anak. Berdasar latar belakang di atas maka penulis tertarik untuk meneliti tentang upaya meningkatkan kreativitas peserta didik melalui alat permainan edukatif edukatif dari kardus di PAUD/TK Al-Quran Paninjauan Kecamatan Ranah Batahan.

## METODE

Model penelitian yang di gunakan adalah model siklus yang dilakukan secara berulang dan berkelanjutan (*siklus spiral*) artinya proses pembelajaran yang semakin lama semakin meningkat hasil belajarnya( Suharsimi Arikunto, 2016-92).

Data penelitian ini salah satunya di ambil dari obervasi. Observasi merupakan pengamatan terhadap suatu objek yang difokuskan pada perilaku tertentu ( Daryanto, 2011-80 ). Observasi adalah pengamatan

yang dilakukan secara sengaja, sistematis mengenai fenomena sosial dengan gejala-gejala psikis untuk kemudian dilakukan pencatatan ( P. Joko Subagyo, 2011-63). Menurut M. Iqbal Hasan, observasi adalah pemilihan, pengubahan, pencatatan dan pengodean serangkaian perilaku dan suasana yang berkenaan dengan organism in situ, sesuai dengan tujuan-tujuan empiris ( M. Iqbal Hasan, 86 ). Sutrisno Hadi mengemukakan bahwa: "Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan ( Suharsimi Arikunto ( 2010-173)."

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pengembangan alat permainan edukatif dari kardus untuk meningkatkan kreativitas merupakan suatu hal yang penting untuk dikembangkan. Apabila anak memiliki kreativitas yang baik, maka akan tampil terampil, teratarik senang bertanya, berbakat dan termotivasi.

Pembelajaran di Taman Kanak-kanak harus dilakukan dengan menyenangkan. Banyak hal yang dapat dilakukan agar pembelajaran menyenangkan misalnya dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik bagi anak. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas pada anak di PAUD yaitu menggunakan APE kardus. Dengan bentuk yang menarik, bergambar dan berukuran besar anak dapat dengan mudah tertarik.

Penelitian ini telah membuktikan bahwa dengan menggunakan APE kardus dapat meningkatkan kreativitas pada anak PAUD/TK Al-Quran Paninjauan Kecamatan Ranah Batahan Kabupaten Pasaman Barat. Peningkatan ini dapat dilihat dengan hasil yang diperoleh pada pra penelitian, Tindakan Siklus 1 dan Tindakan Siklus 2.

Berikut rekapitulasi hasil keseluruhan kreativitas dari pra tindakan dan kedua Tindakan Siklus yang telah dilaksanakan.

**Tabel 1. Peningkatan Kreativitas Anak Menggunakan APE Kardus Sebelum dan Sesudah Penelitian**

No	Indikator	Persentase Tindakan		
		Pra penelitian	Tindakan Siklus 1	Tindakan Siklus 2
1	Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi	BB	MB	BSB
2	Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran	BB	MB	BSH
3	Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya	BB	MB	BSB
4	Moncokokan bilangan dengan lambang bilangan atau huruf dengan huruf	BB	MB	BSB

Berdasarkan tabel dan gambar di atas dapat dilihat secara keseluruhan persentase mengenai keterampilan anak dalam kreativitas dengan menggunakan APE kardus yang dilakukan selama dua Tindakan terjadi peningkatan dari sebelum dilakukan tindakan (pra peneltian), Tindakan Siklus I, dan Tindakan Siklus II. Berdasarkan hasil tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa rata-rata pencapaian kreativitas anak pada sebelum tindakan mencapai 49,9%. Setelah dilakukan tindakan pada Tindakan Siklus I meningkat menjadi 63,6% (ada peningkatan sebesar 13,7%) dan pada Tindakan Siklus II meningkat lagi menjadi 82,05% (ada peningkatan sebesar 18,45%). Dari hasil yang diperoleh pada pra tindakan dan Tindakan Siklus I apabila dibandingkan sudah ada peningkatan namun belum mencapai indikator keberhasilan sehingga perlu diadakan suatu perbaikan dalam Tindakan Siklus II agar indikator keberhasilan diharapkan dapat tercapai.

Kendala-kendala yang dihadapi pada pelaksanaan Tindakan Siklus I adalah pada saat dua anak maju ke depan untuk kegiatan berbicara menggunakan APE kardus, masih pada malu dan belum berani untuk maju ke depan kelas, masih ada anak yang ramai dan berbicara dengan temannya sehingga pembelajaran kurang kondusif.

Dari kendala-kendala yang ditemukan pada Tindakan Siklus I, maka dilakukan perbaikan-perbaikan untuk menguasai kendala tersebut. Adapun perbaikan yang dilakukan adalah guru menjelaskan aturan kepada anak saat kegiatan dilakukan dengan memanggil anak maju ke depan sesuai dengan tempat duduknya. Melibatkan anak secara aktif dalam kreativitas dengan mengajak anak untuk memperhatikan temannya yang sedang maju ke depan dalam berkreativitas menggunakan APE kardus. Memberikan *reward* bintang kepada anak. Memberikan bujukan dan memberikan motivasi kepada anak yang tidak mau melakukan kreativitas menggunakan APE kardus. Setelah dilakukan perbaikan-perbaikan pada Tindakan Siklus II ini kemampuan anak dalam berkreativitas mengalami peningkatan yang sangat baik, sehingga indikator keberhasilan yang diharapkan dapat tercapai. Oleh karena itu penelitian yang dilakukan dirasa cukup sehingga dihentikan pada Tindakan Siklus II.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan alat permainan edukatif (APE) kardus untuk meningkatkan kreativitas peserta didik sebagai berikut: (1) APE dari kardus sebaikan dibuat dengan ukuran besar, berwarna, dan ber karakter (2) guru menjelaskan kepada anak kegiatan menyusun dan menempel menggunakan APE Kardus dengan jelas dan berulang (3) guru memberi contoh dengan memperagakan terlebih dahulu bagaimana menyusun dan menempel menggunakan APE kardus, (4) dua atau tiga anak maju secara bergantian untuk melakukan yang sudah dicontohkan menggunakan APE kardus, dan (5) guru memberikan motivasi dan *reward* berupa "tanda bintang" sehingga diharapkan anak lebih meningkatkan kreativitas menggunakan APE kardus.

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh kesimpulan bahwa pengembangan APE kardus dapat meningkatkan kreativitas anak di PAUD/TK Al-Quran Paninjauan Kecamatan Ranah Batahan Kabupaten Pasaman Barat. pencapaian kreativitas anak pada sebelum penelitian mencapai 49.9%. Setelah dilakukan tindakan pada Tindakan Siklus I meningkat menjadi 63.6% (ada peningkatan sebesar 13,7%) dan pada Tindakan Siklus II meningkat lagi menjadi 82,05% (ada peningkatan sebesar 18,45%).

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Anik Pamilu, *Mendidik Anak Sejak Dalam Kandungan Panduan Lengkap Cara Mendidik Anak Untuk Orang Tua*, Cet, Ke II, Yogyakarya,2007
- Djamarah Bahri, *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*, Jakarta: BhinekaCipta, 2000
- Daryanto, *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah Beserta Contoh-contohnya*, Yogyakarta: Gava Media, 2011

- Fuad Hasan, *Dasar-dasar pendidikan*, Jakarta : PT. RINEKA CIPTA, 2011
- Hurlock, *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, Jakarta , 1994
- M. Iqbal Hasan, *Pokok-Pokok Metodologi Penelitian Dan Aplikasinya*, Jakarta:Ghalia Indonesia, 2002
- Nurani Suyomukti, *Teori-teori Pendidikan*, Jokjakarta: Ar-Ruzz Media, 2010
- P. Joko Subagyo, *Metode Penelitian dalam Teori & Praktik* Jakarta: Rineka Cipta,2011
- Suharsimi Arikunto, Suhardjono, Supardi, *Penelitian Tindakan Kelas* Jakarta: PTBumi Aksara, 2007
- Suharsimi Arikunto, Suhardjono, Supardi, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: PTBumi Aksara, 2016
- Suratno, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta, 2005
- Suparlan, *Tanya Jawab Pembelajaran Kurikulum & Materi Pembelajaran*, Jakarta:Bumi Aksara, 2012