

**KREATIVITAS GURU DALAM MEMBUAT ALAT  
PERMAINAN EDUKATIF DENGAN BARANG BEKAS  
DI TK IT AL FATTAH SUMAMPIR KECAMATAN  
PURWOKERTO UTARA KABUPATEN BANYUMAS**



**SKRIPSI**

**Disusun dan diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
(FTIK) IAIN Purwokerto  
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.)**

**Oleh:**

**MUKTI WIGATI  
NIM. 1423311023**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)  
PURWOKERTO  
2018**

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Kreativitas dalam pembelajaran merupakan hal yang sangat penting bagi guru. Sementara untuk memberikan pengayaan terhadap dirinya, guru juga dituntut untuk kreatif mengembangkan kemampuan mengajar dan mengembangkan pedagogik dalam proses pembelajaran. Wawasan guru juga diharapkan tidak terjebak pada buku teks semata. Direktur Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan (Dirjen PMPTK) Depdiknas Baedhowi mengatakan bahwa untuk menumbuhkan minat belajar siswa, maka seorang guru dituntut mampu menerapkan cara belajar yang menarik. “*Jiwa entrepreneurship* yang dimiliki seorang guru bukanlah *entrepreneurship* seperti seorang pengusaha, tetapi terkait kreativitas”.<sup>1</sup>

Kreativitas berasal dari kata kreatif. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kreatif berarti memiliki daya cipta, memiliki kemampuan untuk menciptakan.<sup>2</sup> Kreativitas dapat didefinisikan sebagai “proses” untuk menghasilkan sesuatu yang baru dari elemen yang ada dengan menyusun kembali elemen tersebut. Kreativitas terkait dengan tiga komponen utama, yakni: keterampilan berpikir kreatif, keahlian (pengetahuan teknis, prosedural, dan intelektual), dan motivasi. Keterampilan berpikir kreatif untuk

---

<sup>1</sup> Hamzah B.Uno dan Nurdin Mohamad, *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), hlm. 151.

<sup>2</sup> Novan Ardy Wiyani dan Barnawi, *FORMAT PAUD* (Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2012), hlm. 98-99.

memecahkan sebuah permasalahan ditunjukkan dengan pengajuan ide yang berbeda dengan solusi pada umumnya. Pemikiran kreatif masing-masing orang akan berbeda dan terkait dengan cara mereka berpikir dalam melakukan pendekatan terhadap permasalahan. Pemikiran kreatif juga terkait dengan pengetahuan yang dimiliki oleh seseorang yang relevan dengan ide atau upaya kreatif yang diajukan. Pengajuan ide kreatif sangat terkait dengan motivasi internal dan minat seseorang untuk melakukan pekerjaan atau pemikiran kreatif yang dapat memberi kepuasan atas tantangan yang dihadapi.<sup>3</sup>

Pada Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009 tentang standar pendidikan anak usia dini (PAUD), dijelaskan bahwa standar PAUD merupakan bagian dari standar pendidikan nasional yang diamanatkan dalam peraturan pemerintah nomor 19 tahun 2005 tentang standar pendidikan yang dirumuskan dengan mempertimbangkan karakteristik penyelenggaraan PAUD. Standar PAUD terdiri atas empat kelompok, yaitu: (1) Standar tingkat pencapaian perkembangan; (2) Standar pendidik dan tenaga kependidikan, (3) Standar isi, proses, dan penilaian; dan (4) Standar sarana dan prasarana, pengelolaan dan pembiayaan.<sup>4</sup>

Pada standar sarana prasarana dijelaskan bahwa sarana prasarana adalah perlengkapan untuk mendukung penyelenggaraan kegiatan pendidikan, pengasuhan, dan perlindungan. Pengadaan sarana dan prasarana perlu disesuaikan dengan jumlah anak, kondisi sosial, budaya dan jenis layanan

---

<sup>3</sup> Ridwan Abdullah Sani, *Pembelajaran SAINTIFIK untuk Implementasi Kurikulum 2013* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2015), hlm. 13.

<sup>4</sup> Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009 tentang standar pendidikan anak usia dini (PAUD), hlm. 4.

PAUD. Prinsip standar sarana dan prasarana: Aman, nyaman, terang, dan memenuhi kriteria kesehatan bagi anak. Sesuai dengan tingkat perkembangan anak, memanfaatkan potensi dan sumber daya yang ada dilingkungan sekitar, termasuk barang limbah dan barang bekas layak pakai.

Pada standar proses juga disebutkan prinsip: Memperhatikan tingkat perkembangan, kebutuhan, minat dan karakteristik anak. Mengintegrasikan kesehatan, gizi, pendidikan, pengasuhan, dan perlindungan. Pembelajaran dilaksanakan melalui bermain. Kegiatan pembelajaran dilakukan secara bertahap. Berkesinambungan, dan bersifat pembiasaan. Proses pembelajaran bersifat aktif, kreatif, interaktif, efektif dan menyenangkan. Proses pembelajaran berpusat pada anak.

Pada perkembangannya banyak hal ataupun cara untuk mendukung perkembangan pendidikan anak usia dini. Sebagai seorang guru pendidikan anak usia dini sudah selayaknya mempelajari dan memperhatikan perkembangan anak didiknya sesuai tingkat perkembangannya. Mengembangkan kemampuan anak usia dini perlu adanya proses pembelajaran yang menyenangkan dan menarik untuk anak usia dini.

Apalagi dunia anak adalah dunia bermain. Bermain adalah aktivitas yang sangat menyenangkan bagi anak usia dini. Dalam kesehariannya, anak menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain, bahkan anak usia dini pun belajar dengan cara bermain. Oleh karena itu ketersediaan alat permainan edukatif sangat penting untuk menunjang terselenggaranya pembelajaran anak secara efektif dan menyenangkan sehingga anak-anak dapat mengembangkan

berbagai potensi yang dimilikinya secara optimal. Pemanfaatan alat permainan edukatif dalam kegiatan belajar anak diharapkan dapat memperjelas materi yang disampaikan oleh guru. Memberikan motivasi dan merangsang anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangannya.

Alat permainan edukatif bisa didapatkan dengan cara membeli dari produsen alat-alat permainan anak atau juga bisa dengan membuatnya sendiri. Namun, pada umumnya penyelenggara PAUD dan juga guru PAUD masih banyak yang membeli alat-alat permainan untuk sumber belajar anak daripada membuatnya. Hal ini tentu saja akan menumbuhkan budaya konsumtif dan akan melemahkan daya kreativitas dan inovasi para guru PAUD dalam menyelenggarakan proses belajar yang berkualitas bagi anak. Untuk itu, seorang guru PAUD harus mampu membuat sendiri alat permainan edukatif dengan cara memanfaatkan barang-barang sekitar yang sudah tidak terpakai lagi atau mendaur ulang barang-barang bekas. Seorang guru PAUD yang kreatif akan mampu menjadikan barang yang sudah tidak terpakai menjadi alat permainan yang bermanfaat bagi anak. Hal ini bertujuan untuk menambah variasi dalam penggunaan sumber belajar dan dengan biaya yang sedikit. Kreativitas dan kesediaan seorang guru sangat dituntut dalam menyediakan ragam alat main yang bervariasi sesuai dengan kebutuhan anak.

Salah satu TK yang gurunya sudah membuat sendiri alat permainan edukatif dengan barang bekas adalah TK IT Al Fattaah Sumampir Kecamatan Purwokerto Utara Kabupaten Banyumas. Ketika memasuki lingkungan

sekolah, peneliti langsung melihat berbagai alat permainan edukatif dengan barang bekas yang dijadikan hiasan dinding ataupun langit-langit ruangan dan berbagai jenis alat permainan edukatif yang beragam. Berbeda dengan TK yang lainnya seperti TK Islam Insan Sholeh, yaitu alat permainan edukatif dengan barang bekas yang sudah dibuat akan disimpan dan dikeluarkan ketika akan digunakan dan tidak terlalu beragam.

Berdasarkan dari latar belakang dan masalah diatas maka peneliti tertarik untuk meneliti lembaga pendidikan anak usia dini di TK IT Al Fattah Sumampir Purwokerto dengan judul “ Kreativitas Guru Dalam Membuat Alat Permainan Edukatif dengan Barang Bekas di TK IT Al Fattaah Sumampir Kecamatan Purwokerto Utara Kabupaten Banyumas”.

## **B. Definisi Operasional**

Untuk memudahkan dalam memahami sekaligus menghindari kesalahpahaman pembaca terkait judul skripsi ini, maka perlu peneliti jelaskan terlebih dahulu beberapa istilah yang tertera dalam judul skripsi ini. Istilah-istilah tersebut antara lain:

### **1. Kreativitas Guru**

Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru atau suatu kombinasi baru berdasarkan unsur-unsur yang telah ada sebelumnya menjadi sesuatu yang bermakna atau bermanfaat.<sup>5</sup> Profesi guru sebagai pekerjaan khusus dituntut memiliki komitmen untuk

---

<sup>5</sup> Novan Ardy Wiyani dan Barnawi, *FORMAT PAUD ...*, hlm. 99.

meningkatkan mutu pendidikan. Oleh karena itu, nilai keunggulan yang harus dimiliki guru adalah kreativitas.<sup>6</sup> Kreativitas guru yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu kemampuan guru untuk menciptakan sesuatu yang baru atau kombinasi baru dalam pembuatan alat permainan edukatif dengan barang bekas.

## 2. Membuat Alat Permainan Edukatif

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia membuat berarti menciptakan (menjadikan, menghasilkan), melakukan, menggunakan (untuk), dan menyebabkan. Alat permainan edukatif merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dalam pembelajaran anak di TK. Ketersediaan alat permainan tersebut menunjang terselenggaranya pembelajaran secara efektif dan menyenangkan sehingga anak-anak dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya secara optimal.

Alat permainan edukatif menurut Mayke Sugianto merupakan alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Pengertian alat permainan edukatif tersebut menunjukkan bahwa pada pengembangan dan pemanfaatannya tidak semua alat permainan yang digunakan anak di TK itu dirancang secara khusus untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak.<sup>7</sup> Alat permainan edukatif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah alat permainan yang dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan dapat membantu anak untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya secara

---

<sup>6</sup> Hamzah B.Uno dan Nurdin Mohamad, *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), hlm. 154.

<sup>7</sup> Novan Ardy Wiyani dan Barnawi, *FORMAT PAUD ...*, hlm. 149.

optimal. Membuat alat permainan edukatif dalam penelitian ini adalah menjadikan atau menggunakan barang bekas sebagai alat permainan edukatif.

Barang bekas adalah barang yang sudah tidak terpakai atau tidak dibutuhkan lagi oleh pemiliknya. Barang bekas atau bahan sisa terdiri atas: kertas bekas (majalah, koran, kalender), kardus atau karton, bahan/kain, plastik, kaleng, tali, tutup botol, karet.<sup>8</sup> Barang bekas yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu segala sesuatu yang sudah tidak dapat digunakan lagi dan masih bisa dimanfaatkan untuk pembuatan alat permainan edukatif.

Jadi, skripsi dengan judul Kreativitas Guru dalam Membuat Alat Permainan Edukatif dengan Barang Bekas di TK IT Al Fattaah Sumampir Kecamatan Purwokerto Utara Kabupaten Banyumas adalah membahas tentang kreativitas guru dalam membuat alat permainan edukatif yang sesuai dengan perkembangan anak usia dini dengan memanfaatkan barang yang sudah digunakan lagi sehingga dapat mengurangi pencemaran lingkungan.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, penelitian ini akan difokuskan pada bagaimana kreativitas guru dalam membuat alat permainan edukatif dengan barang bekas di TK IT Al Fattaah Sumampir Purwokerto.

---

<sup>8</sup> Luluk Asmawati, *Perencanaan Pembelajaran PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), hlm. 38.

Sehubungan dengan hal tersebut maka pertanyaan penelitian yang diajukan adalah sebagai berikut:

1. Apa saja alat permainan edukatif yang dibuat dengan barang bekas di TK IT Al Fattaah Sumampir Kecamatan Purwokerto Utara Kabupaten Banyumas?
2. Bagaimana cara membuat alat permainan edukatif dengan barang bekas di TK IT Al Fattaah Sumampir Kecamatan Purwokerto Utara Kabupaten Banyumas?
3. Bagaimana penggunaan alat permainan edukatif menggunakan barang bekas di TK Al Fattaah Sumampir Kecamatan Purwokerto Utara Kabupaten Banyumas?

#### **D. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian**

##### 1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan mengenai:

- a. Alat permainan edukatif yang dibuat dengan barang bekas di TK IT Al Fattaah Sumampir Kecamatan Purwokerto Utara Kabupaten Banyumas.
- b. Cara membuat alat permainan edukatif dengan barang bekas di TK IT Al Fattaah Sumampir Kecamatan Purwokerto Utara Kabupaten Banyumas?

- c. Cara penggunaan alat permainan edukatif menggunakan barang bekas di TK Al Fattaah Sumampir Kecamatan Purwokerto Utara Kabupaten Banyumas.

## 2. Manfaat Penelitian

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan kajian dan informasi tentang kreativitas guru dalam pembuatan alat permainan edukatif dengan barang bekas.

Secara praktis penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai berikut:

- a. Bagi lembaga PAUD yang terdiri dari TK/RA, KB, TPA, dan satuan PAUD sejenis, informasi ini akan menjadi sumbangan pemikiran bagi peningkatan kualitas alat permainan edukatif pada anak usia dini.
- b. Bagi guru dan pengelola lembaga PAUD diharapkan tulisan ini dapat meningkatkan kreativitas guru dalam pembuatan alat permainan edukatif dengan barang bekas.

## E. Tinjauan Pustaka

Untuk memahami lebih lanjut mengenai skripsi ini yang berjudul “Kreativitas Guru Dalam Membuat Alat Permainan Edukatif Dengan Barang Bekas Di TK IT Al Fattaah Sumampir Kecamatan Purwokerto Utara Kabupaten Banyumas”, maka penulis melakukan kajian terhadap sumber-sumber atau informasi yang terkait dengan permasalahan ini.

Skripsi yang ditulis oleh Sitoresmi Arineng Tiyas (2013) yang berjudul “Kreativitas Guru Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas 1 Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Kauman Utara Jombang”. Pada skripsi ini menjelaskan bahwa guru yang memiliki kemampuan menciptakan ide baru merupakan guru yang kreatif. Guru dengan kemampuan menciptakan ide baru dibutuhkan terutama ketika berbagai solusi tidak dapat mengatasi masalah yang dihadapi.<sup>9</sup> Skripsi yang akan saya tulis dengan skripsi tersebut memiliki persamaan dan perbedaan. Persamaannya adalah sama-sama membahas tentang kreativitas guru dan pendidikan anak usia dini. Sedangkan perbedaannya yaitu skripsi tersebut meneliti tentang peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik dan saya membahas tentang membuat alat permainan edukatif dengan barang bekas.

Skripsi yang ditulis oleh Intan Pratiwi (2017) yang berjudul “Implementasi Penggunaan Alat Permainan Edukatif Di Sentra Kreativitas Kelompok B Di TK Taqiya Ngadirejo Kartasura Tahun Pelajaran 2016/2017”. Dalam skripsi ini menjelaskan bahwa alat permainan edukatif sangat bermanfaat untuk anak usia dini karena memiliki macam-macam variasi yang menarik sehingga akan banyak disukai anak-anak. Penggunaan alat permainan edukatif untuk mempermudah pendidik menyampaikan materi dan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan pendidik. Ketika pembelajaran berlangsung dan cepat merasa bosan terhadap materi yang disampaikan menjadi mudah diatasi. Karena dengan penggunaan alat

---

<sup>9</sup> Skripsi Sitoresmi Arineng Tiyas, *Kreativitas Guru Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas 1 Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Kauman Utara Jombang*, (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim, 2015), hlm. 129.

permainan edukatif peserta didik mempunyai minat dan perhatian yang tinggi terhadap materi yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan maksimal.<sup>10</sup> Skripsi yang akan saya tulis dengan skripsi tersebut memiliki persamaan dan perbedaan. Persamaannya adalah sama-sama membahas tentang alat permainan edukatif dan anak usia dini. Sedangkan perbedaannya adalah skripsi tersebut meneliti tentang implementasi penggunaan alat permainan edukatif di sentra kreativitas dan skripsi saya meneliti tentang kreativitas guru dalam membuat alat permainan edukatif.

Skripsi yang ditulis oleh Silya Hazdalina (2017) yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Melalui Alat Permainan Edukatif (APE) Kardus Di PAUD Pusikam Cukuh Balak Kabupaten Tanggamus”. Dalam skripsi ini menjelaskan bahwa pengembangan alat permainan edukatif dari kardus untuk meningkatkan kreativitas merupakan suatu hal yang penting untuk dikembangkan. Apabila anak memiliki kreativitas yang baik, maka akan terampil, senang bertanya, berbakat dan termotivasi.<sup>11</sup> Skripsi yang akan saya tulis dengan skripsi tersebut memiliki persamaan dan perbedaan. Persamaannya adalah sama-sama membahas tentang alat permainan edukatif dengan barang bekas dan anak usia dini. Sedangkan perbedaannya adalah skripsi tersebut meneliti tentang upaya meningkatkan kreativitas anak dan skripsi saya meneliti tentang kreativitas guru.

---

<sup>10</sup> Skripsi Intan Pratiwi, *Implementasi Penggunaan Alat Permainan Edukatif Di Sentra Kreativitas Kelompok B Di TK Taqiya Ngadirejo Kartasura Tahun Pelajaran 2016/2017*, (Surakarta: IAIN Surakarta, 2017), hlm.85.

<sup>11</sup> Skripsi Silya Hazdalina, *Upaya Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Melalui Alat Permainan Edukatif (APE) Kardus Di PAUD Pusikam Cukuh Balak Kabupaten Tanggamus*, (Lampung: UIN Raden Intan Lampung), hlm.93.

## F. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan penulisan penelitian dan memudahkan pembaca dalam memahami skripsi ini, maka penulis akan menyusun secara sistematis sesuai dengan sistematika pembahasan. Adapun sistematika pembahasan dalam penulisan skripsi ini dibagi menjadi tiga bagian, yaitu:

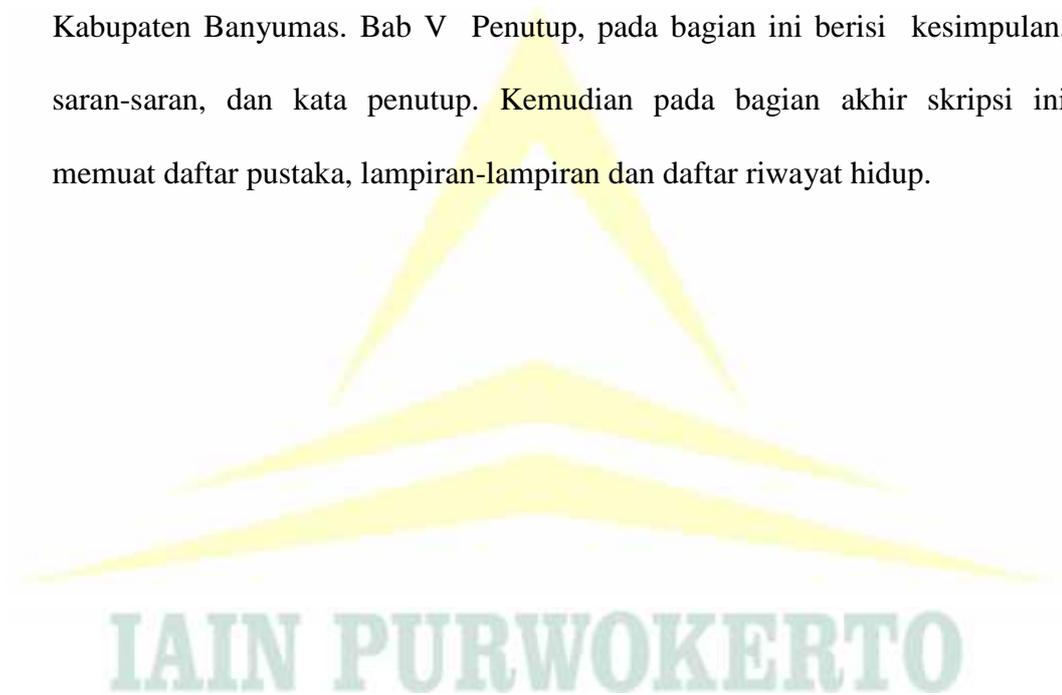
Pada bagian awal skripsi ini berisi meliputi halaman judul, halaman pernyataan keaslian, halaman nota dinas pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, abstrak, halaman kata pengantar, dan daftar isi.

Bagian kedua memuat pokok-pokok permasalahan yang termuat dalam Bab I sampai Bab V. Bab I adalah Pendahuluan, yang meliputi Latar Belakang Masalah, Definisi Operasional, Rumusan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, Kajian Pustaka, Metode Penelitian dan Sistematika Pembahasan Skripsi.

Bab II adalah Landasan Teori, terdiri dari pembahasan yaitu *Pertama*, membahas tentang Kreativitas Guru, meliputi Pengertian Kreativitas, Ciri-ciri Kreativitas, Fase Berkreativitas, Tingkat Kreativitas, dan Guru yang Kreatif. *Kedua*, membahas tentang Membuat Alat Permainan Edukatif, meliputi Pengertian Membuat Alat Permainan Edukatif, Tujuan Alat Permainan Edukatif, Fungsi Alat Permainan Edukatif, Syarat-syarat dalam membuat Alat Permainan Edukatif, dan Jenis-jenis Alat Permainan Edukatif Sesuai dengan Kebutuhan Anak. *Ketiga*, membahas tentang Barang Bekas, meliputi Pengertian Barang Bekas, Macam-macam Barang Bekas dan Kelebihan dan

Kelemahan Menggunakan Barang Bekas dan Contoh Alat Permainan Edukatif Menggunakan Barang Bekas.

Bab III yaitu Metode Penelitian, meliputi jenis penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data dan ceklis data. Bab IV yaitu Pembahasan Hasil Penelitian, yang meliputi penyajian data tentang Kreativitas Guru Dalam Membuat Alat Permainan Edukatif Dengan Barang Bekas di TK IT Al Fattaah Sumampir Kecamatan Purwokerto Utara Kabupaten Banyumas. Bab V Penutup, pada bagian ini berisi kesimpulan, saran-saran, dan kata penutup. Kemudian pada bagian akhir skripsi ini memuat daftar pustaka, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Setelah peneliti memaparkan dan menganalisis hasil penelitian tentang kreativitas guru dalam membuat alat permainan edukatif dengan barang bekas di TK IT Al Fattaah Sumampir Kecamatan Purwokerto Utara Kabupaten Banyumas, maka dapat disimpulkan bahwa guru TK Al Fattaah Sumampir Purwokerto telah membuat sendiri beberapa alat permainan edukatif dengan barang bekas. Adapun alat permainan edukatif yang dibuat oleh guru TK IT Al Fattaah Sumampir Purwokerto yaitu:

1. Pasar-pasaran untuk tema tubuhku sehat karena Allah pada sentra main peran.
2. Perkusi untuk tema lingkunganku yang menyenangkan pada sentra musik dan olah tubuh.
3. Bola untuk tema lingkunganku yang menyenangkan pada sentra sains.
4. Rumah dari stik es krim untuk tema lingkunganku yang menyenangkan pada sentra seni dan proyek.
5. Kandang ayam untuk tema Alhamdulillah ayamku sehat pada sentra seni dan proyek.
6. Ayam dua dimensi untuk tema Alhamdulillah ayamku sehat pada sentra seni dan proyek.

7. Alat musik barang bekas untuk tema Alhamdulillah ayamku sehat pada sentra musik dan olah tubuh.
8. Puzzle buah untuk tema buah mangga yang kusuka pada sentra persiapan.
9. Arsir daun untuk tema buah mangga yang kusuka pada sentra sains.
10. Lukisan rumah joglo untuk tema Banyumasku pada sentra seni dan proyek.
11. Mengecap untuk tema Banyumasku pada sentra sains.
12. Mencetak dengan belimbing untuk tema asyiknya bersepeda pada sentra sains.
13. Kue kertas untuk pekerjaan ayahku halal dan berkah pada sentra sains.
14. Hp dari kardus untuk tema aku hati-hati menggunakan internet pada sentra seni dan proyek.
15. Botol air warna untuk tema Alhamdulillah air melimpah di bumi Allah pada sentra sains.
16. Jam dinding dari sterofoam untuk tema siang dan malamku di Bulan Ramadhan pada sentra persiapan.
17. Rumah edukatif.
18. Bola bowling.
19. Wayang es krim.
20. Pesawat terbang.
21. Ikan tutup botol.

Alat permainan edukatif yang dibuat sudah memenuhi beberapa syarat seperti mudah dibongkar pasang, mengembangkan daya fantasi dan tidak

berbahaya. Selain itu, alat permainan edukatif yang dibuat juga sudah sesuai dengan tema sehingga alat permainan edukatif tersebut dapat berfungsi dengan baik. Adapun fungsinya yaitu menciptakan situasi bermain yang menyenangkan bagi anak dalam proses pemberian rangsangan indikator kemampuan anak, menumbuhkan rasa percaya diri anak yang positif dan memberikan stimulus dalam pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar.

Dalam proses pembuatan alat permainan edukatif yang dimulai dari perencanaan yaitu penentuan alat dan bahan, pelaksanaan yaitu pembuatan alat permainan edukatif, dan evaluasi yaitu saat penggunaan alat permainan edukatif, dapat diketahui bahwa guru TK IT Al Fattaah Sumampir Purwokerto telah berusaha untuk mengembangkan kreativitas dalam membuat alat permainan edukatif dengan barang bekas.

## **B. Saran-saran**

Dengan tidak mengurangi rasa hormat dan bukan bermaksud menggurui, berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan di TK IT Al Fattaah Sumampir Kecamatan Purwokerto Utara Kabupaten Banyumas, maka dengan segala kerendahan hati penulis memberikan saran yang berkaitan dengan kreativitas guru dalam membuat alat permainan edukatif dengan barang bekas di TK IT Al Fataah Sumampir Kecamatan Purwokerto Utara Kabupaten Banyumas, antara lain sebagai berikut:

1. Kepala Sekolah TK IT Al Fattaah Sumampir Purwokerto
  - a. Sebaiknya diadakan pelatihan secara rutin terkait dengan pembuatan alat permainan edukatif dengan barang bekas sehingga akan lebih banyak karya yang akan dibuat oleh guru.
  - b. Sebaiknya studi banding dilakukan tidak hanya 1 tahun sekali terkait dengan alat permainan edukatif, dan bisa menjadi beberapa kali dalam satu tahun.
2. Guru TK IT Al Fattaah Sumampir Purwokerto
  - a. Sebaiknya guru mendokumentasikan setiap kegiatan seperti foto dan video dalam proses pembuatan alat permainan edukatif dengan barang bekas sehingga ketika dibutuhkan sudah memiliki dokumen yang lengkap.
  - b. Sebaiknya guru mendokumentasikan alat permainan edukatif yang telah dibuat dengan menyimpannya sehingga ketika sedang membutuhkan untuk pembelajaran sudah ada contohnya.
3. Lembaga TK IT Al Fattaah Sumampir Purwokerto

Besar harapan penulis agar TK IT Al Fattaah Sumampir Purwokerto tetap istiqomah dalam membuat alat permainan edukatif dengan barang bekas yang akan menjadikan guru lebih kreatif dalam memanfaatkan barang bekas dan akan memberikan inspirasi kepada sekolah lain yang belum melaksanakannya.
4. Kepada para pelaku pendidikan, akademisi dan para peneliti, penulis berharap agar terdapat penelitian tentang kreativitas dalam memanfaatkan

barang bekas atau tentang kreativitas dalam membuat alat permainan edukatif. Mengingat bahwa kreativitas sangat penting dimiliki oleh guru apalagi guru pendidikan anak usia dini yang harus bisa menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah Sani, Ridwan. 2015. *Pembelajaran SAINTIFIK untuk Implementasi Kurikulum 2013*. PT Bumi Aksara: Jakarta.
- Abdus Salam Al Khalili, Amal. 2005. *Mengembangkan Kreaivitas Anak*, PUSTAKA AL-KAUTSAR: Jakarta.
- Arineng Tiyas, Sitoresmi. 2015. *Kreativitas Guru Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas 1 Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Kauman Utara Jombang*. UIN Maulana Malik Ibrahim: Malang.
- Asfandiyar, Andi Yudha. 2009. *Kenapa Guru Harus Kreatif?*. DAR MIZAN: Bandung
- Asmawati, Luluk. 2014. *Perencanaan Pembelajaran PAUD*. PT Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Azwar, Saifuddin. 2013. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- B.Uno, Hamzah dan Nurdin Mohamad. 2013. *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hadi, Amirul. 2005. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hazdalina, Silya. 2017. *Upaya Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Melalui Alat Permainan Edukatif (APE) Kardus Di PAUD Pusikam Cukuh Balak Kabupaten Tanggamus*. UIN Raden Intan Lampung: Lampung.
- Ismail, Andang. 2006. *Education Games (Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif)*. PILAR MEDIA: Yogyakarta.
- Madyawati, Lilis. 2012. *Permainan dan Bermain 1 (untuk anak)*. PRENADA: Jakarta.
- M. Fadlillah. 2014. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, Kencana: Jakarta.
- Moleong, Lexy. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Peraturan Pemerintah No 19 Tahun 2005 tentang Standar Pendidikan.

- Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009 tentang *standar pendidikan anak usia dini (PAUD)*.
- Pratiwi, Intan. 2017. *Implementasi Penggunaan Alat Permainan Edukatif Di Sentra Kreativitas Kelompok B Di TK Taqiya Ngadirejo Kartasura Tahun Pelajaran 2016/2017*. IAIN Surakarta: Surakarta.
- Rachmawati, Yeni dan Euis Kurniati. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Kencana: Jakarta.
- Rizza Hanggara, Fathwa. 2011. *Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Berkarya Topeng Dalam Pembelajaran Seni Rupa di Kelas VII A SMP Negeri 11 Mayong Jepara*. Universitas Negeri Semarang: Semarang.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Kencana: Jakarta.
- UU RI No 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen pada Pasal 1.
- Wiyani, Novan Ardy. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini: Panduan bagi Orang Tua dan Pendidik PAUD dalam Memahami serta Mendidik Anak Usia Dini*. Gava Media: Yogyakarta.
- Wiyani, Novan Ardy. 2015. *Manajemen PAUD ermutu: Konsep dan Praktik MMT di KB, TK/RA*. Gava Media: Yogyakarta.
- Wiyani, Novan Ardy. 2016. *Konsep Dasar PAUD*. Gava Media: Yogyakarta.
- Wiyani, Novan Ardy dan Barnawi. 2012. *FORMAT PAUD*. AR-RUZZ MEDIA : Yogyakarta.
- Y. Haenilah, Een. 2015. *Kurikulum dan Pembelajaran PAUD*. Media Akademi: Yogyakarta.
- Yusuf, Muri, 2014. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*, Jakarta: Kencana.



**IAIN PURWOKERTO**