



UIN SUSKA RIAU

**ALAT PERMAINAN EDUKATIF UNTUK MENINGKATKAN  
KREATIVITAS DAN PERILAKU SOSIAL ANAK  
DI TK MUTIARA BUNDA KECAMATAN BALAI JAYA  
KABUATEN ROKAN HILIR**

Hak cipta milik UIN Suska Riau

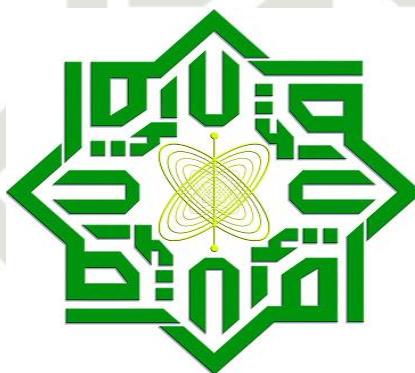


**State Islamic University of Sultan Sharif Kasim Riau**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**DISERTASI**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Guna Memperoleh  
Gelar Doktor (Dr.) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam



**KUSMIRAN**  
**NIM: 32290414665**

**UIN SUSKA RIAU**

**PASCASARJANA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU**  
**1447/2025**



## Lembaran Pengesahan

Nama : Kusmiran  
Nomor Induk Mahasiswa : 32290414665  
Gelar Akademik : Dr. (Doktor)  
Judul : Alat Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Prilaku Sosial Anak di TK Mutiara Bunda Kecamatan Balai Jaya Kabupaten Rokan Hilir

## Tim Pengujian

Prof.Dr. Hj. Leny Nofianti MS, SE, M.Si, Ak, CA.,  
Ketua/Pengudi I

Dr. Alpizar, M.Si.  
Sekretaris / Penguij II

Prof.Dr.H. Amroeni Drajat, M.Ag...  
Penguij III

Prof. Dr. H. Ilyas Husti, MA...  
Pengembangan IV

Prof. Dr. Risnawati, M.Pd.  
Pengajar V/ Promotor

Dr. Zamisiswaya, M.Ag..  
Pengudi VI/ Co-Promotor

Prof. Dr. Hj. Helmiati, M.Ag.  
Pengunjung VII

Tanggal Ujian/Pengesahan : 05 Juni 2025



UIN SUSKA RIAU

## PERSETUJUAN

© Hak Cipta  
dilindungi  
Undang-Undang

Kami yang bertanda tangan di bawah ini, selaku pembimbing Disertasi dengan ini  
menyetujui bahwa Disertasi yang berjudul **“Alat Permainan Edukatif Untuk  
Meningkatkan Kreativitas Dan Prilaku Sosial Anak Di TK Mutiara Bunda  
Kecamatan Balai Jaya Kabupaten Rokan Hilir”** yang ditulis oleh:

Nama : Kusmiran  
NIM : 32290414665  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Untuk diajukan pada sidang Promosi Doktor Pascasarjana UIN Sultan Syarif Kasim  
Riau.

Tanggal: 2 Juni 2025  
Promotor

Prof. Dr. Risnawati, M.Pd  
NIP. 19650304 199303 2 003

Tanggal: 2 Juni 2025  
Co. Promotor

Dr. Zamsiswaya, M.Ag  
NIP. 19700121 199703 1 003

Megetahui  
Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam

  
Dr. Zamsiswaya, M.Ag  
NIP. 19700121 199703 1 003

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi  
Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

Prof. Dr. Risnawati, M.Pd.

COSEN PASCASARJANA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SULTAN SYARIF KASIM RIAU

NOTA DINAS

Terhadap Disertasi Saudara

Kusmiran

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Assalamualaikum Wr. Wb.

Setelah kami membaca, meneliti, mengoreksi, dan mengadakan perbaikan terhadap isi disertasi saudara:

Nama	:	Kusmiran
NIM	:	32290414665
Program Studi	:	Pendidikan Agama Islam
Judul	:	Alat Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Prilaku Sosial Anak Di TK Mutiara Bunda Kecamatan Balai Jaya Kabupaten Rokan Hilir

Maka dengan ini dapat disetujui dan diuji untuk diberikan penilaian dalam sidang Promosi Doktor Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Kepada Yth.

Direktur Pascasarjana

UIN SUSKA Riau

di

Pekanbaru

Pekanbaru, 02 Juni 2025

Promotor

Prof. Dr. Risnawati, M.Pd.

NIP. 19650304 199303 2 003

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

- Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



UIN SUSKA RIAU

Dr. Zamsiswaya, M.Ag.

DOSEN PASCASARJANA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SULTAN SYARIF KASIM RIAU

NOTA DINAS

Perihal Disertasi Saudara  
Kusmiran

Dindung-Undang

Assalamualaikum Wr. Wb.

Setelah kami membaca, meneliti, mengoreksi, dan mengadakan perbaikan  
terhadap isi disertasi saudara:

Nama : Kusmiran  
NIM : 32290414665  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Judul : Alat Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Kreativitas  
Dan Prilaku Sosial Anak Di TK Mutiara Bunda Kecamatan  
Balai Jaya Kabupaten Rokan Hilir

Maka dengan ini dapat disetujui dan diuji untuk diberikan penilaian dalam  
sidang Promosi Doktor Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim  
Riau.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kepada Yth.

Direktur Pascasarjana

UIN SUSKA Riau

di

Pekanbaru

Pekanbaru, 02 Juni 2025

Co. Promotor

Dr. Zamsiswaya, M.Ag.  
NIP. 19700121 199703 1 003



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Kusmiran  
NIM : 32290414665  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Disertasi yang saya tulis dengan judul: **“Alat Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Kreativitas dan Sikap Sosial Anak di TK Rokan Jaya Kecamatan Simpang Kanan Kabupaten Rokan Hilir”**

Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Doktor dari Pascasarjana UIN Sultan Syarif Kasim Riau, merupakan hasil karya saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan Disertasi ini, yang saya kutip dari hasil karya orang lain, telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian Disertasi ini bukan hasil karya saya sendiri atau plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan perundang-undangan yang berlaku.

Pekanbaru, 29 April 2025

Penulis

Kusmiran

NIM. 32290414665



## KATA PENGANTAR

Dengan rahmat Allah SWT yang Maha Pengasih Lagi Maha Penyayang. Segala puji hanya milik Allah SWT, Tuhan pemelihara seluruh alam. Shalawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan alam Nabi Muhammad SAW. Atas rahmat dan kasih sayang-Nya, penulis mampu menyelesaikan Disertasi ini dengan baik. Disertasi ini merupakan salah satu tugas akhir pada Program Pascasarjana Doktoral Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang diajukan untuk mendapat gelar Dr. (Doktor) bidang ilmu Pendidikan Agama Islam.

Penulis yakin bahwa proses penulisan Disertasi ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, ijinkan penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ayahanda Ngadiran dan ibunda Satinah yang telah memberikan doa dan kasih sayang serta selalu memberi motivasi materi dan moril dalam menyelesaikan perkuliahan program Doktor.
2. Isteri tercinta Rosmaidar, S.Si,M.Pd. atas doa, motivasi, kesabaran dan kesetiaannya selama penyelesaian studi Doktoral ini.
3. Ibu Nurlianty,S.Pd Kepala TK Mutiara Bunda, Guru-Guru TK Mutiara Bunda, dan anak-anak TK Mutiara Bunda yang telah membantu dan bersedia mengikuti proses penelitian Alat Permainan Edukatif di kelas
4. Prof. Dr. Hj. Leny Novianti selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
5. Prof. Dr. H. Ilyas Husti, M.A. selaku Direktur Program Pasca Sarjana Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

6. Prof. Dr. Zaitun, M.Ag. Selaku Wakil Direktur Program Pasca Sarjana Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
7. Dr. Zamsiswaya, M.Ag, selaku Ketua Prodi PAI Program Doktor Pasca Sarjana Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
8. Prof. Dr. Risnawati,M.Pd, selaku promotor dalam penulisan Disertasi.
9. Dr. Zamsiswaya, M.Ag. selaku co-promotor dalam penulisan Disertasi ini.
10. Prof. Dr. Hj. Helmiati, M.Ag Dosen Pengaji Promosi Doktor
11. Segenap Dosen pada Program Pascasarjana Doktoral Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. beserta staf dan tenaga administrasi yang telah membantu penulis selama perkuliahan.
12. Seluruh teman-teman kelas B Pascasarjana Program Doktor PAI angkatan 2022/2023, yang tidak dapat menyebutkan namanya satu persatu, atas segenap motivasi dan bantuan yang diberikan
13. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan Disertasi ini.

Disertasi yang ditulis tentunya banyak terdapat kesalahan dan kekeliruan baik itu dari segi tulisan, metodologi dan hasil penelitian. Oleh karena itu, dari lubuk hati yang paling dalam, penulis memohon kemaafan yang sebesar-besarnya. Akhirnya, semoga Disertasi ini dapat bermanfaat dalam khazanah keilmuan dan spirit untuk memajukan pendidikan agama Islam.

Pekanbaru, 2 Juni 2025  
Penulis

Kusmiran

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	i
DAFTAR ISI .....	iii
DAFTAR TABEL .....	v
DAFTAR GAMBAR .....	vi
PEDOMAN TRANSLITERASI DARI HURUF ARAB KE LATIN .....	vii
ABSTRAK .....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Rumusan Masalah .....	7
D. Tujuan Penelitian .....	7
E. Manfaat Penelitian .....	8
F. Sistematika Pembahasan .....	8
<b>BAB II KAJIAN TEORITIS</b>	
2.1 Alat Permainan Edukatif (APE) .....	10
2.1.1 Pengertian APE .....	10
2.1.2 Bentuk Alat Permainan Edukatif dari Bahan Kardus .....	20
2.2 Kreativitas .....	50
2.2.1 Pengertian Kreativitas .....	50
2.2.2 Pengembangan Kreativitas .....	52
2.2.3 Yang Menghambat dan Yang Meningkatkan Kreativitas Anak .....	54
2.3 Prilaku Sosial Anak .....	56
2.4 Hakikat Anak Usia Dini .....	63
2.4.1 Tinjauan Historis dan Pengertian Anak Usia Dini .....	67
2.4.2 Karakteristik Anak Usia Dini .....	71
2.4.3 Prinsip-Prinsip Perkembangan Anak .....	74
2.4.4 Tahap Perkembangan Anak Usia Dini .....	80
2.4.5 Pendidikan Islam Anak Usia Dini .....	122
2.5 Kerangka Berpikir .....	134
2.6 Penelitian Relevan .....	134



<b>Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang</b>	
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:	
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.	
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.	
© <b>Ba</b> <b>ka</b> <b>ta</b> <b>mi</b> <b>li</b> <b>ku</b> <b>u</b> <b>suska</b> <b>Riau</b>	
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>	
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian.....	186
3.2 Populasi dan Sampel Penelitian .....	186
3.3 Jenis Penelitian.....	186
3.4 Teknik Pengumpulan Data .....	188
3.5 Instrumen Penelitian.....	190
3.6 Kriteria Keberhasilan .....	192
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
4. Temuan Umum Penelitian .....	193
4.1.1. Profil TK Mutiara Bunda .....	193
4.1.2. Deskripsi Pratindakan .....	209
4.1.3. Deskripsi Tindakan Siklus 1 .....	215
4.1.4. Deskripsi Tindakan Siklus 2 .....	223
4.1.5 Penilaian Aktifitas Guru.....	235
4.1.6. Keterbatasan Penelitian.....	237
4.1.7 Refleksi dan Evaluasi Penelitian.....	237
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
5.1 Kesimpulan .....	239
5.2 Saran .....	240
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	242
<b>LAMPIRAN</b>	

**UIN SUSKA RIAU**

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**DAFTAR TABEL**

Table 4.1	Table Design Media Pembelajaran	171
Table 4.2	Data sekunder literatur kajian pustaka terkait model permainan edukasi dengan menggunakan bahan bekas kardus untuk meningkatkan kreativitas anak di PAUD	77
Table 4.3:	Tenaga Kependidikan TK Mutiara Bunda	199
Table 4.4:	Sarana Prasarana TK Mutiara Bunda	199
Table 4.5:	Langkah-langkah pembelajaran TK Mutiara Bunda	203
Table 4.6	Deskripsi hasil observasi pratindakan pada kreatifitas anak	209
Table 4.7	Tingkat kreatifitas pada setiap anak pada pratidakan	210
Table 4.8	Tingkat perilaku sosial pada setiap anak pada ratindakan	213
Table 4.9.	Lembar Observasi kreatifitas Siswa TK Mutiara Bunda	216
Table 4.10	Deskripsi hasil observasi kreativitas anak TK Mutiara Bunda	218
Table 4.11.	Lembar observasi Tindakan siklus 1 perilaku sosial anak TK Mutiara Bunda	220
Table 4.12.	Deskripsi hasil observasi tindakan perilaku anak TK Mutiara Bunda	222
Table 4.13.	Lembar observasi kreatifitas siswa TK Mutiara Bunda	224
Table 4.14	Deskripsi hasil observasi kreatifitas anak TK Mutiara Bunda	226
Table 4.15.	Lembar observasi tindakan perilaku sosial anak TK Mutiara Bunda	227
Table 4.16	Deskripsi hasil observasi tindakan perilaku anak TK Mutiara Bunda	230
Table 4.17	kreatifitas anak TK Mutiara Bunda pada anak di TK Mutiara bunda dengan	231
Table 4.18	Penilaian perilaku Sosial anak di TK Mutiara Bunda	233
Table 4.19	Hasil Observasi Penilaian Aktivitas Guru Mengajar Alat Permainan Edukatif (APE)	235

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Puzzle dengan pola Geometri Berwarna .....	30
Gambar 3.2	Maian gitar .....	31
Gambar 3.3	Rumah kardus .....	32
Gambar 3.4.	Mobil-mobilan dari kardus.....	33
Gambar 3.5	Angka dan huruf dari kardus .....	34
Gambar 3.6	Kereta api mainan dari kardus .....	35
Gambar 3.7	Pesawat kardus .....	37
Gambar 3.8	Permainan kardus roda pintar .....	38
Gambar 3.9	Mengenal cuaca .....	40
Gambar 3.10	Meronce dari kardus.....	41
Gambar 3.11	Wayang kardus .....	42
Gambar 3.12	Bermain loncat kardus .....	46
Gambar 3.13	Boneka kardus .....	48



## PEDOMAN TRANSLITERASI

Pedoman Transliterasi Arab Latin yang merupakan hasil keputusan bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor: 158 Tahun 1987 dan Nomor: 0543b/U/1987.

### 1. Konsonan

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada halaman berikut :

Huruf arab	Nama	Huruf latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
س	S a	S	Es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ه	Ha	H	Ha (dengan titik dibawah)
خ	Kha	Kh	Ka dan Ha
د	Dal	D	De
ز	Z al	Z	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
س	Syin	Sy	Es dan ye
ض	Sad	S	Es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	D	De (dengan titik di bawah)
ة	Ta	T	Te (dengan titik di bawah)

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
- Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**2. Vokal**

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

أ	Za	Z	Zet (dengan titik di bawah)
أ	'Ain	' —	Apostrof terbalik
ج	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qof	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	—'	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (').

Tanda	Nama	Huruf latin	Nama
'	<i>Fathah</i>	A	A
ـ	<i>Kasrah</i>	I	I
ـ	<i>Dhammah</i>	U	U

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

  1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### 3. Maddah

*Maddah* atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
ي . .... / ي . ....	<i>fathah</i> dan <i>alif</i> atau ya	A	a dan garis di atas
ي . . . . .	<i>kasrah</i> dan ya	I	i dan garis di atas
و . . . . .	<i>dammah</i> dan <i>wau</i>	U	u dan garis di atas

---

## Contoh:

ماٹ	:	<i>mata</i>
رما	:	<i>rama</i>
قلہ	:	<i>qila</i>
یامٹو	:	<i>Yamutu</i>

#### 4. *Ta marbutah*

Transliterasi untuk *ta marbutah* ada dua, yaitu: *ta marbutah* yang hidup mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *dammah*, transliterasinya adalah [t]. Untuk *ta marbutah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *ta marbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta marbutah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

## الحمد لله رب العالمين

- : *Al-madinah al-fadilah*
- : *Al-hikmah*

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**5. Syaddah (tasydid)**

Syaddah atau *tasydid* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydid* (۱۰۰), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*. Contoh :

رَبَّنَا : *Rabbana*

نَاجِيْنَا : *Najjaina*

الْهَجَّ : *Al-hajj*

أَدْوَوْوُنَ : *'aduwwun*

Jika huruf *ف* ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan diawali oleh huruf *kasrah* (۴۵۰), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* (۱۰۰). Contoh:

أَلِيْ : ‘ali (bukan ‘aliyy atau ‘aly)

أَرَبِيْ : ‘arabi (bukan ‘arabiyy atau ‘araby)

**6. Kata Sandang**

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf *salif lam ma’arifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik ketika ia diikuti oleh huruf syamsiah maupun huruf qamariah. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-). Contohnya:

الْسَّامِسُ : *Al-syamsu* (*bukan asy-syamsu*)

الْزَلْزَالُ : *Al-zalzalah* (*bukan az-zalzalah*)

الْفَلْسَافَةُ : *Al-falsafah*

الْبِلَادُ : *Al-biladu*

## 7. *Hamzah*

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif. Contohnya:

ٰ	: <i>Ta'muruna</i>
ٰ	: <i>Al-nau'</i>
ٰ	: <i>Syai'un</i>
ٰ	: <i>Umirtu</i>

## 8. *Penulisan Kata Arab yang Lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia*

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah, atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah, atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sudah sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata *Al-Qur'an* (dari *Al-Qur'an*), *Sunnah*, *khusus* dan *umum*. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka mereka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh: *Fi Zilal al-Qura'an*, *Al-sunnah qabl al- tadwin*.

## 9. *Lafz al-jalalah (الله)*

Kata Allah yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudaf' ilahi* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah. Contoh: *dinullah* : دُنْيَةٌ الله , *billahi* : بِلَهٗ.

Adapun *ta marbutah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalalah*, ditransliterasi dengan huruf (t). Contoh: *rahmatillah*.

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**10. *Huruf Kapital***

: *hum fi*

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf

awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan

Contoh:

Nasir al-Din al-Tusi Abu Nasr al-Farabi Al-Gazali

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## ABSTRAK

**Kusmiran.**

Alat Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Kreativitas dan Prilaku Sosial Anak di TK Mutiara Bunda, Balai jaya, Rokan Hilir, Riau. Program Doktor. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim (UINSUSKA)

Penelitian ini bertujuan untuk melihat, meneliti pengaruh alat permainan edukatif (APE) dalam meningkatkan kreatifitas dan prilaku sosial anak TK Mutiara Bunda, Batai Jaya, Rokan Hilir, Riau. Hipotesis penelitian adalah melalui alat permainan edukatif dapat meningkatkan kreativitas dan prilaku sosial anak di TK Mutiara Bunda. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) melalui dua siklus. Subjek dalam penelitian adalah 18 orang anak dan 2 orang guru di TK Mutiara Bunda tahun ajaran 2024/2025. Data utama yang dikumpulkan adalah pengaruh alat permainan edukatif terhadap kreatifitas dan prilaku sosial anak serta kemampuan guru melaksanakan APE di kelas. Data penunjang lainnya adalah hasil refleksi penelitian pratindakan, Teknik pengumpulan data berupa observasi, studi dokumentasi, dan rekaman informasi dari berbagai sumber dan jurnal terpercaya. Kegiatan yang dilakukan adalah pembelajaran dengan APE, observasi, dan refleksi. Data dianalisis dengan cara kualitatif deskriptif. Kriteria keberhasilan penelitian ini adalah jika semua anak dan guru mendapat nilai di atas 70 % atau kategori nilai sangat baik (A) dan baik (B). Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh alat permainan edukatif terhadap peningkatan kreatifitas rata-rata 10,42 % pada siklus I dan 24,31 % pada siklus II. Peningkatan perilaku sosial nilainya 11,12 % pada siklus II dan 26,26 % pada siklus II. Dengan demikian penelitian dengan alat permainan edukatif dapat dilaksanakan untuk meningkatkan kreativitas dan prilaku sosial anak di TK Mutiara Bunda, Balai Jaya, Rokan Hilir.

**Kata Kunci:** Alat Permainan Edukatif (APE), Kreatifitas dan Prilaku Sosial.

**UIN SUSKA RIAU**

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## **ABSTRACT**

**Kusmiran.**

*Educational game tools to improve creativity and social behavior of children at Mutiara Bunda Kindergarten, Balai Jaya District, Rokan Hilir, Riau. Doctoral Programme. National Islamic University of Sultan Syarif Kasim.*

*This study was conducted at Mutiara Bunda Kindergarten to examine educational game tools (APE) to improve creativity and social behavior of children at Mutiara Bunda Kindergarten, Balai Jaya District. The research hypothesis is educational game tools can increase creativity and children's social behavior at Mutiara Bunda Kindergarten. This study used class-action research method through two cycles. The subjek of this research consists of 18 children and 2 teachers in 2024/2025 academic year. The main data were collected from the effect of educational game tools to creativity and children 's social behavior with the teacher's ability to perform APE in the class. Another supported data were from the result of preresearch reflection. Thechniques of the data collection were through observation, documentation study, and information record from many journal. The activities done during the research were APE's playing, class observation, and reflection. The data were analyzed in qualitative descriptive way. The research was considered successful if all children and teachers got value above 70 % or very good (A) and good (B) categories. The research outcomes show that there were effect of education game tools to creativity improvement with average value 10,42 % at first cycles 24,31 % at the second cycle. The improvemen for children social behavior with average value 11,2 % at the first cycle and 26,16 % at second cycle. Thus, the research applying the education game tools can be applied to improve creativity and children social behavior at Mutiara Bunda Kindergarten, Balai Jaya, Rokan Hilir.*

**Keywords:** *Educational Game Tools (APE), Creativity and Social Behavior.*

## خلاصة

أجريت هذه الدراسة في روضة موتيرا بوندا، للبحث في أدوات الألعاب التعليمية لتحسين إبداع الأطفال وسلوكهم الاجتماعي في روضة موتيرا بوندا، منطقة بالي جايا، لمعرفة الإبداع من خلال قدرة الأطفال على صنع سيارات من الورق المقوى مثل ربط لوحات السيارات وأضواء السيارات باستخدام الغراء، يكون الأطفال متحمسين عند صنع الألعاب، وفضول الأطفال مرتفع، ويكون الأطفال قادرين على اللعب بالسيارات اللعبة بشكل جيد للغاية. الأنشطة الملاحظة: فضول عالي، خيال عالي، الاستمتاع بتجربة أشياء جديدة، السؤال عن أشياء جديدة، الانتباه إلى أشياء جديدة، التخييل، الأطفال قادرون على صنع الألعاب، الأطفال قادرون على اللعب بالألعاب التي تم صنعها، من نتائج ورقة الملاحظة، القيمة المتوسطة هي ٢٨٪٩٠ مع فئة جيد جداً (أ). يظهر السلوك الاجتماعي للأطفال بشكل جيد، ومن بين أنشطة المواقف الاجتماعية الملحوظة: العمل الجماعي، اللعب مع الأقران، التنافس، احترام الأصدقاء، القدرة على المشاركة مع الأصدقاء، مساعدة الأصدقاء، الأطفال ودودون، الأطفال غير أثانيين، الأطفال يقلدون، يتعاطفون، الأطفال يبتسمون ويضحكون، من بين جميع المواقف الاجتماعية التي يظهرها الأطفال عندما يلعبون بقيمة متوسطة ٨٥٪٨٥ في فئة جيد (ب).

، الإبداع والسلوك الاجتماعي. الكلمات المفتاحية: أدوات الألعاب التعليمية

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Dunia anak adalah dunia bermain yang dipenuhi dengan banyak imajinasi dan mimpi, seorang anak bisa berimajinasi menjadi apapun dan bermimpi menjadi siapapun. Anak-anak dalam usia produktif sangat sering berimajinasi, biasanya mereka menyalurkan imajinasi dan mimpiya melalui bermain. Bermain sendiri menjadi kebutuhan dan kewajiban untuk anak. Anak-anak yang sehat akan aktif dalam bermain.<sup>1</sup>

Bermain juga dijadikan sebagai pendekatan dalam pembelajaran PAUD, karena dengan bermain anak akan menjadi senang jika anak senang hati dan otaknya akan dengan mudah menyerap apa yang disalurkan oleh guru. Bermain dalam ruang lingkup PAUD tidak semata-mata hanya bermain namun bermain dengan bimbingan dan arahan serta perencanaan lingkungan dimana anak akan bermain sambil belajar. Sederhananya, bahwa dalam proses pembelajaran pendidik bertanggung jawab dalam membimbing dan mengarahkan anak agar menjadi kreatif. Pemberian rangsangan pendidikan dengan cara yang tepat melalui bermain, dapat memberikan pembelajaran yang bermakna pada anak. Anak - anak perlu menjelajahi lingkungannya melalui kegiatan bermain yang menyenangkan..

---

<sup>1</sup> Imam Musbikin, *Mendidik Anak Kreatif Ala Einstein*, (Yogyakarta: Mitra Pustaka, 2006)

© Hak Cipta milik **UIN SUSKA RIAU**

**State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau**

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Anak PAUD merupakan masa usia *Golden Age*. *Golden Age* ialah masa anak usia dini (AUD) untuk mengeksplorasi hal-hal yang ingin mereka lakukan, senang bermain dan peka terhadap rangsangan sekitar. Menurut Calrk, sel otak anak memiliki memiliki kisaran antara 100-200 miliar sel otak. Namun dari hasil penelitian menyatakan bahwa hanya 5% potensi otak yang terpakai karena kurangnya stimulasi yang berfungsi untuk mengoptimalkan fungsi otak.<sup>2</sup>

Pada masa usia dini merupakan periode terpenting untuk merangsang pertumbuhan otak anak dengan belajar melalui berbagai alat permainan. Alat permainan yang sangat efektif pada lembaga Pendidikan Anak Usia Dini dikenal dengan alat permainan edukatif. Alat permainan edukatif sebagai sumber belajar mengandung makna bahwa alat permainan tersebut dirancang, dibuat, dan dimanfaatkan untuk memberikan kemudahan kepada anak dalam kegiatan bermainnya sambil belajar.<sup>3</sup>

Alat Permainan Edukatif merupakan sarana yang penting untuk memicu perkembangan saraf dan motorik anak. Meski demikian, alat permainan edukatif tidak selalu identik dengan permainan canggih dan mahal. Alat permainan edukatif pun dapat diciptakan dengan menggunakan bahan limbah yang biasanya terbuang atau bahan yang mudah didapat. Bahan limbah yang dimaksud di atas merupakan barang-barang bekas yang sudah tidak terpakai lagi seperti botol, karton, kardus, plastik dan kayu.

<sup>2</sup> Mulyasa, *Manajemen PAUD*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012)

<sup>3</sup> Bahri Husnul. 2016. *Konsep Tumbuh Kembang dan Kompetensi Pendidikan Anak Usia Dini*

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pendidik yang kreatif dalam menggunakan alat permainan edukatif sebagai media pembelajaran, sangat memberi pengaruh terhadap pendidikan anak serta dapat pula menentukan kualitas dan perkembangan lembaga pendidikan PAUD yang akan datang. Itulah sebabnya, pendidik dituntut untuk selalu kreatif dan memiliki multikompetensi dalam membelajarkan anak. Pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak memberikan dampak yang positif bagi tumbuh kembang anak. Anak akan dengan mudah menerima semua pembelajaran yang ingin disampaikan melalui alat permainan edukatif (APE).<sup>4</sup>

Kreativitas merupakan peranan penting dalam kehidupan anak. Kreativitas dapat memberikan pengaruh yang besar bagi penyesuaian sosial dan peribadi anak. Oleh karena itu, diperlukan perhatian terhadap cara anak dalam belajar. Guru juga harus dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan bervariasi sehingga menjadikan kegiatan pembelajaran lebih menarik perhatian siswa, itu merupakan suatu tantangan bagi guru, seorang guru harus berusaha untuk mengetahui cara yang tepat untuk menciptakan situasi pembelajaran yang tidak monoton.<sup>5</sup>

Perilaku sosial merupakan aktivitas dalam hubungan dengan orang lain, baik dengan teman sebaya, guru, orang tua maupun saudara-saudaranya. Di dalam hubungan dengan orang lain, terjadi peristiwa-peristiwa yang sangat bermakna dalam kehidupannya yang membentuk kepribadiannya, yang membantu perkembangannya menjadi manusia sebagaimana adanya. Sejak kecil anak telah

<sup>4</sup> Nurul, K. 2018. *Pengaruh Alat Permainan Edukatif Barang Bekas Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak*. Lampung: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan.

<sup>5</sup> Rahmawati, Strategi pengembangan kreatifitas pada Usia Taman Kana-kanak, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional 2005)

©

Hak Cipta milik UIN Suska Riau

Saraf Islamic University of Sultan Sharif Kasim Riau

#### **Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

belajar cara perilaku sosial dengan orang-orang yang paling dekat dengan dia, yaitu: ibunya, ayahnya, saudara-saudaranya, dan anggota keluarga yang lain. Apa yang telah dipelajari anak dari lingkungan keluarganya sangat mempengaruhi perilaku sosialnya.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Silya Hazdalina (2016) dimana dalam penelitian ini menggunakan metode PTK sebelum diberikannya rangsangan permainan kepada anak, kreativitas yang dimiliki anak tidak begitu luas. Anak cenderung melihat bagaimana hasil dari temannya dan tidak mampu untuk menciptakan hasil sendiri. Namun, setelah diberikannya rangsangan kepada anak, barulah anak dapat mengembangkan daya imajinasi yang dimilikinya walau tidak keseluruhan anak mampu melakukannya. Penelitian ini diperkuat dengan hasil penelitian Sari (2018), Guru membimbing mereka untuk berkreasi dengan menggunakan barang bekas. Dengan kegiatan ini diharapkan dapat mengembangkan kreativitasnya, merangsang motorik halus anak melalui keterampilan - keterampilan anak dalam mengolah barang bekas kardus menjadi barang yang lebih bermanfaat. Selain motorik halus, barang bekas juga dapat mengembangkan kognitif anak dalam mengembangkan ide-ide dan gagasan yang mereka miliki dengan tujuan meningkatkan kreativitas anak.

Fenomena yang ditemui saat ini sesuai pengamatan peneliti selaku anggota BAN Asesor PAUD Riau selama lima tahun ini (2019-2025) terdapat beberapa masalah yakni kurangnya alat permainan yang mengembangkan daya kreatifitas dan perlu adanya kreasi alat permainan edukatif yang memerlukan interaksi sosial. Selain itu kurangnya kreatifitas dan perilaku sosial anak ketika

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

bermain. Anak lebih terbiasa memainkan permainan dari plastik maupun permainan elektronik buatan pabrikan di kelas. Untuk alat-alat permainan edukatif konvensional saat ini yang dijual di toko-toko permainan masih tergolong mahal.

Bagi anak-anak usia dini, semboyan utamanya adalah bermain sambil belajar bukan belajar sambil bermain. Lewat permainan yang mereka dapatkan di lingkungan sekolah bersama teman-teman dan gurunya maka mereka sudah dikenakan belajar. Belajar kreatif lewat ide-ide dan gagasannya serta belajar perilaku sosial melalui interaksinya selama permainan berlangsung. Jadi bagi anak-anak usia dini termasuk anak TK bukan belajar sambil bermain yang diutamakan seperti sekolah lanjutan atau sekolah dasar. Mereka tidak perlu diajari materi tertentu seperti baca, tulis, hitung (calistung) dulu agar pintar tapi cukup dengan mengembangkan kreatifitas dan perilaku sosialnya agar mereka senang dan bahagia lewat bermain.

Terkadang peneliti masih menemui anak-anak TK yang tidak terlalu aktif ketika diajak melakukan permainan edukatif. Dalam hal ini tampak masih kurangnya kreatifitas guru dalam membuat alat permainan edukatif dan memainkannya bersama anak-anak. Jadi guru-guru perlu memberi motivasi dan arahan yang jelas tentang alat permainan edukatif yang ada sehingga anak-anak bisa bermain dan berinteraksi sosial dengan baik. Kadar interaksi sosial tersebut dimulai dari bermain sendiri dan dilanjutkan dengan bermain secara bersama.

Dalam hal pengembangan kreatifitas dan perilaku sosial anak, peneliti melihat perlunya penanganan khusus yang melibatkan guru dan semua anak dalam kelas

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**B. Identifikasi Masalah**

Agar pembahasan dalam penelitian ini lebih terarah, maka peneliti akan mengidentifikasi masalah yang terdapat dalam judul penelitian ini, yaitu :

1. Kurangnya alat permainan yang mengembangkan daya imajinasi dan kreativitas.
2. Perlua adanya kreasi alat permainan edukatif yang memerlukan interaksi sosial anak.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### **C. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah alat permainan edukatif dapat mempengaruhi kreatifitas dan perilaku sosial anak TK Mutiara Bunda?
2. Bagaimana pengaruh alat permainan edukatif dapat meningkatkan kreativitas dan perilaku sosial anak TK Mutiara Bunda?

### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Melihat dan meneliti adanya pengaruh alat permainan edukatif (APE) dalam meningkatkan kreatifitas dan perilaku sosial anak TK Mutiara Bunda
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh alat permainan edukatif dapat meningkatkan kreatifitas dan perilaku sosial anak TK Mutiara Bunda.

## F. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah melihat dan mengetahui pembahasan yang ada pada disertasi ini secara menyeluruh, maka perlu dikemukakan sistematika yang merupakan kerangka dan pedoman penulisan disertasi ini. Adapun sistematika penulisannya adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN, berisikan tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian.

BAB II KERANGKA TEORITIS, berisikan Landasan Teori Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Alat Permainan Edukatif, Pengertian Kreatifitas Anak TK, dan Perilaku Sosial Anak TK, Penelitian Terdahulu yang Relevan, dan Kerangka Berpikir.

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



©

Bakriptamalik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III METODE PENELITIAN, berisikan tentang tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel penelitian, jenis penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, data aktivitas yang diamati, dan kriteria keberhasilan.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN, berisikan tentang hasil penelitian dan pembahasan, serta keterbatasan penelitian.

BAB V PENUTUP, berisikan tentang kesimpulan dan saran

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORITIS**

#### **2.1 Alat Permainan Edukatif (APE)**

##### **2.1.1 Pengertian APE**

Alat permainan adalah semua alat yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan naluri bermain anak. Berbeda dengan alat permainan pada umumnya alat permainan edukatif (APE) banyak ditemukan di lembaga-lembaga penyelenggaraan program pendidikan pra sekolah/PAUD. Menurut Meyke Sugianto.T, alat permainan edukatif (APE) adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. APE merupakan singkatan dari alat permainan edukatif. Karena alat-alat tersebut dipergunakan bermain oleh anak-anak sedangkan permainannya itu sendiri mengandung nilai-nilai pendidikan. Alat permainan edukatif (APE) dibutuhkan oleh anak-anak usia dini karena pada dasarnya anak berada dalam masa bermain.<sup>6</sup>

Permainan edukatif adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk permainan tradisional dan modren yang diberi muatan pendidikan dan pengajaran Permainan edukatif merupakan suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir serta bergaul dengan lingkungan atau untuk menguatkan dan menterampilkan anggota badan anak, mengembangkan kepribadian, mendekatkan hubungan antara pendidik dengan peserta didik, dan dapat mengembangkan

<sup>6</sup> Sugianto, Mayke. (1995). Bermain, Mainan dan Permainan. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti

©

Hak cipta milik UIN Suska Riau State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

#### **Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kretilitas anak pada saat kegiatan.

Alat permainan edukatif (APE) anak usia dini secara umum dapat dikelompokkan berdasarkan beberapa jenis yaitu:

##### **1. Penempatannya**

Berdasarkan penempatan maka alat permainan edukatif (APE) ada 2 jenis alat permainan yaitu alat permainan di dalam ruangan dan di luar ruangan. Alat permainan edukatif (APE) ayunan, perosotan, putaran, papan titian merupakan alat permainan edukatif yang berada di luar ruangan umumnya alat-alat permainan yang dalam kategori besar-besaran.

Alat permainan edukatif (APE) yang di luar ini lebih pada pengembangan kemampuan fisik motorik anak. Kemudian alat permainan edukatif (APE) seperti lego, puzzle, lotto, pohon berhitung dan lainnya merupakan alat permainan edukatif yang ada di dalam ruang itu dikatakan alat permainan edukatif (APE) yang kecil. Alat permainan edukatif yang berada di dalam ruangan bisa diempatkan dalam bentuk sentra maupun area.

##### **2. Aspek perkembangan dan tujuannya**

Berdasarkan jenis pengelompokannya kegunaan dan tujuan pengembangan merupakan alat permainan pada jenis yang kedua. Jadi alat permainan edukatif (APE) akan dikelompokan berdasarkan aspek perkembangan anak seperti untuk perkembangan bahasa, kognitif, fisik motorik, sosial emosional, dan lain sebagainya

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Pembagian alat permainan edukatif (APE) berdasarkan pendapat ahli.

Pengembangan alat permainan edukatif (APE) menurut ahli ini dapat dikelompokkan berdasarkan penciptanya yakni Froebel, Peabody, George Crissenaire, dan Dr. Maria Mentessori

4. Tujuan alat permainan edukatif

Banyak tujuan yang bisa didapatkan dari alat permainan edukatif (APE), khususnya bagi pendidikan anak usia dini. Adapun tujuan-tujuan yang dimaksud dapat dikelompokkan menjadi dua bagian, yaitu:

- 1) Tujuan untuk anak. Bagi anak-anak alat permainan edukatif sangat penting dan bermanfaat bagi tumbuh kembang mereka. Tidak hanya menyangkut fisik melainkan juga psikis. Dengan menggunakan alat permainan edukatif, semua itu bisa dikembangkan dengan mudah. Berikut beberapa tujuan APE bagi anak:
  - a. Untuk memudahkan anak belajar
  - b. Untuk melatih konsentrasi anak
  - c. Untuk media kreativitas dan imajinasi anak
  - d. Untuk menghilangkan kejemuhan anak
- 2) Tujuan untuk pendidik. Adapun bagi pendidik anak usia dini, alat permainan edukatif mempunyai tujuan sebagai berikut:
  - a. Untuk mempermudah menyampaikan materi
  - b. Untuk melatih kreativitas pendidik
  - c. Untuk mengasah keterbatasan waktu, tempat maupun bahasa
  - d. Untuk membangkitkan motivasi belajar anak
  - e. Untuk media penilaian anak.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Alat permainan edukatif (APE) harus mempunyai fungsi untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, seperti motorik, bahasa, kecerdasan dan sosialisasi. Selain itu APE harus dapat dimainkan dengan berbagai variasi, tetapi jangan terlalu sulit sehingga anak mudah frustasi, atau terlalu mudah sehingga anak akan cepat bosan.

Dalam memilih APE, guru dan orang tua harus memperhatikan kelayakan dan keamanan mainan tersebut. Syarat yang perlu diperhatikan dalam memilih permainan edukatif adalah diantaranya:

- 3) Desain mudah dan sederhana, karena hal ini penting agar mengenai sasaran edukasi sehingga anak tidak terbebani dengan kerumitannya.
- 4) Multifungsi, harus sesuai untuk anak laki-laki dan perempuan, sehingga dapat juga dibentuk sesuai kreativitas dan keinginan anak.
- 5) Menarik, pemainan edukatif sebaiknya mampu memotivasi anak dan tidak memerlukan pengawasan yang intensif. Sehingga anak bebas mengekspresikan kekreatifannya.
- 6) Berukuran besar, karna akan memudahkan anak untuk memegangnya dan menghindari kemungkinan dimasukkan ke mulut.
- 7) Mendorong anak untuk bernain bersama, memberikan kesempatan pada anak untuk bersosialisasi dengan temannya dengan segenap kreativitasnya.

Mengembangkan daya fantasi, diharapkan mampu mengembangkan daya fantasi dan imajinasi anak. Walaupun APE sederhana tapi harus tetap menarik baik warna maupun bentuknya. Bila bersuara, suaranya harus jelas. Selain itu pemeliharaanya mudah, terbuat dari barang bekas yg mudah didapat di lingkungan

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Ciri-ciri alat permainan edukatif (APE) adalah sebagai berikut:

- 1) Ditujukan untuk anak TK
- 2) Berfungsi mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak TK
- 3) Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk dan untuk bermacam-macam tujuan aspek perkembangan atau bermanfaat multiguna
- 4) Dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas
- 5) Bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan

Alat permainan edukatif (APE) dalam penelitian ini adalah dengan pemanfaatan barang bekas yang ada disekitar lingkungan dengan keterampilan menyusun dan membuat barang bekas yang digunakan, sampai dihasilkan tatanan yang unik, menarik dan melalui alat permainan edukatif (APE) dari kardus barang bekas anak usia dini dapat memanfaatkan apa yang ada di bumi (bahan alam) seperti dedaunan, biji-bijian, bebatuan ranting dan sebagainya. Pemahaman ini diambil dari penjelasan Al-Maraghi dalam qur'an surah Al-Baqarah: 30 sebagai berikut:

وَإِذْ قَالَ رَبُّكَ لِلْمَلَكَةِ إِنِّي جَاعِلٌ فِي الْأَرْضِ خَلِيفَةً قَاتِلٌ أَتَجْعَلُ فِيهَا مَنْ يُفْسِدُ

فِيهَا وَيَسِّرْكُ اللَّهُمَّ وَنَحْنُ نُسَيْحٌ بِمَهْدِكَ وَنُقَدِّسُ لَكَ قَالَ إِنِّي آعْلَمُ مَا لَ

تَعْلَمُونَ

Artinya: "Dia-lah Allah yang menjadikan segala yang ada di bumi untuk kamu".<sup>15</sup>

Tafsir surah Al-Baqarah ayat 30 yaitu, Allah bukan hanya menciptakan kamu, tetapi Dia juga yang menjadikan bumi untuk kamu. Kalau kata

©

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

khalaqa/mencipta memberi kesan wujudnya sesuatu, baik melalui bahan yang telah ada sebelumnya maupun belum ada, serta menekankan bahwa wujud tersebut sangat hebat dan tentu lebih hebat lagi Allah yang mewujudkannya. Kalau kata khalaqa demikian halnya mengandung makna mewujudkan sesuatu dari bahan yang telah ada sebelumnya sambil menekankan bahwa yang wujud itu sangat bermanfaat dan harus diraih manfaatnya, khususnya untuk dijadikan bumi ini terhampar harus meraih manfaat lahir dan batin, material dan spiritual dari dijadikannya bumi ini terhampar. Jangan biarkan bumi, tanpa dikelola dengan baik, makmurkan ia untuk kemaslahatan hidup, sambil mengingat bahwa sebagaimana ada makhluk yang diciptakannya sebelum kamu, ada juga makhluk yang akan datang sesudah kamu. Yang sebelum kamu telah memanfaatkan bumi ini tanpa menghabiskannya, bahkan masih menyisakan banyak untuk kamu, maka demikian juga seharusnya kamu wahai seluruh manusia masa kini, jangan habiskan atau rusak bumi. Ingatlah generasi sesudah kamu.

Potongan ayat ini menjelaskan tentang apa yang ada di bumi untuk dimanfaatkan oleh manusia. Pemanfaatan ini dapat dilakukan melalui salah satu dari dua jalan, yaitu:

- Dengan cara memanfaatkan materi yang ada di bumi untuk mendukung kelangsungan hidup jasmaniah, seperti penggunaanya sebagai bahan makanan atau perhiasan dalam kehidupan duniawi.
- Dengan cara merenungkan dan mengambil pelajaran terhadap sesuatu yang tak dapat digapai oleh tangan secara fisik yang dengan cara demikian akan dapat mengetahui kekuasaan Allah yang menciptakannya dan yang

**State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau**

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

demikian bermanfaat sebagai santapan jiwa.

#### b. Fungsi Permainan Edukatif

Fungsi dan prinsip penggunaan alat permainan edukatif (APE) berfungsi sebagai berikut:

- 1) Alat untuk membantu dan mendukung proses pembelajaran anak TK agar lebih baik, menarik dan jelas.
- 2) Mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak.
- 3) Memberikan kesempatan pada anak TK memperoleh pengetahuan baru dan memperkaya pengalaman dengan berbagai alat permainan.
- 4) Memberikan kesempatan pada anak TK untuk mengenal lingkungan dan mengajarkan pada anak untuk mengetahui kekuatan dirinya.

Adapun prinsip-prinsip yang harus diperhatikan guru dalam penggunaan alat permainan edukatif (APE) untuk anak TK adalah:

- 1) Guru hendaknya memberikan kebebasan sebanyak mungkin pada anak untuk berekspsi menggunakan berbagai alat permainan edukatif (APE).
- 2) Merencanakan waktu, mengatur tempat, dan menyajikan beraneka alat permainan edukatif (APE) sedemikian rupa sehingga merangsang anak untuk melakukan kegiatan bermain yang sifatnya kreatif.
- 3) Memupuk keberanian anak dalam menciptakan dan menghindarkan hal-hal yang dapat mengurangi keberanian dan perkembangan anak.
- 4) Memberikan rasa gembira pada anak.
- 5) Melakukan pengawasan menyeluruh terhadap pelaksanaan kegiatan bermain dengan menggunakan alat permainan edukatif (APE) ini.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© **Hak cipta milik UIN SUSKA RIAU**

3. **Ciri-Ciri Alat Permainan Edukatif (APE)**

Permainan edukatif untuk anak harus memiliki standar yang baik untuk keamanan serta kesehatan anak. Setiap alat permainan edukatif memiliki fungsi multi, maksudnya dapat digunakan untuk mengembangkan beberapa aspek perkembangan anak. Penggunaan APE sangat bermanfaat untuk anak, karena pada penggunaanya APE digunakan seraya bermain, oleh karena itu anak akan merasa rileks saat mendapatkan pengetahuan yang ia bangun sendiri melalui bermain ataupun melalui transfer ilmu yang dilakukan oleh guru.

Rasmini (2012) menyatakan bahwa APE memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Dapat digunakan dalam berbagai cara, maksudnya dapat dimainkan dengan berbagai macam tujuan, manfaat dan menjadi bermacam-macam bentuk.
2. Ditujukan terutama untuk anak-anak usia pra sekolah dan berfungsi mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan serta motorik anak.
3. Segi keamanan sangat diperhatikan baik dari bentuk maupun penggunaan cat.
5. Membuat anak terlibat secara aktif.

Senada dengan ciri-ciri di atas, Trianto (2010) persyaratan APE adalah sebagai berikut<sup>7</sup>:

- 1) Mengandung nilai pendidikan.
- 2) Aman atau tidak berbahaya bagi anak.
- 3) Menarik dilihat dari warna dan bentuknya.
- 4) Sesuai minat dan taraf perkembangan anak.

<sup>7</sup> Trianto. 2010. Model Pembelajaran Terpadu, Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam KTSP. Jakarta: Bumi Aksara.

#### 4. Manfaat Alat Permainan Edukatif (APE)

Setelah melihat pengertian, jenis, serta ciri-ciri alat permainan edukatif, tentu saja APE memiliki manfaat dalam proses pembelajaran, tidak hanya untuk anak, alat permainan edukatif juga bermanfaat membantu guru dalam menunjang proses pembelajaran, agar dapat mencapai tujuan dari pembelajaran. Alat permainan edukatif memiliki beberapa manfaat, seperti yang dikemukakan oleh Mulyadi (2004) menyatakan bahwa manfaat alat permainan edukatif diantaranya

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© **Hak Cipta milik UIN Suska Riau**

adalah:

1. Mengaktifkan alat indera secara kombinasi sehingga dapat meningkatkan daya serap dan daya ingat anak didik.
2. Mengandung kesesuaian dengan kebutuhan aspek perkembangan, kemampuan dan usia anak didik sehingga tercapai indicator kemampuan yang harus dimiliki anak.
3. Memiliki kemudahan dalam penggunaan bagi anak sehingga lebih mudah terjadi interaksi, memperkuat tingkat pemahaman dan mengembangkan daya ingat anak.
- 4) Membangkitkan minat sehingga mendorong anak untuk memainkannya.
- 5) Memiliki nilai efisiensi sehingga mudah dalam pengadaan dan penggunaannya. Selain memiliki manfaat, alat permainan edukatif juga memiliki beberapa fungsi yang ditujukan untuk anak usia dini.

Menurut Rahmawati (2008) terdapat beberapa fungsi penggunaan alat pendidikan edukatif, kreatif dan inovatif di TK yaitu:

- 1) Membantu dan mendukung proses pembelajaran anak TK agar lebih baik, menarik dan jelas.
- 2) Mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak.
- 3) Memberi kesempatan pada anak TK memperoleh pengetahuan baru dan memperkaya pengalamannya dengan berbagai alat permainan.

Dari pendapat yang dikemukakan di atas tentang manfaat penggunaan APE, dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan penggunaan APE dalam proses pembelajaran anak dapat belajar dan menambah wawasan ilmu yang

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### **Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

didapatkannya melalui pengalaman yang real dengan menggunakan APE atau media permainan yang kreatif dan sehingga anak belajar berdasarkan kebutuhannya. Sehingga pemahaman guru tentang APE sangat berpengaruh pada penggunaan APE dalam proses pembelajaran, karena guru yang paham tentang APE akan menggunakan APE, APE yang diciptakan oleh guru merupakan alat yang dapat langsung digunakan anak dan dilaksanakan seraya bermain.

#### **2.2 Alat Permainan Edukatif dari Barang Bekas Kardus**

Barang bekas adalah barang yang sudah tidak terpakai atau tidak dibutuhkan lagi oleh pemiliknya, namun belum tentu barang itu tidak bisa digunakan lagi. Pemanfaatan dan pengelolaan barang bekas adalah pola pikir masyarakat maju dan modern, karena sebuah peradaban yang maju adaalah peradaban yang memiliki kesadaran akan kesederhanaan, penghematan, keefektifan, kemudahan demi kelangsungan hidup yang berkelanjutan.<sup>8</sup>

Pemanfaatan barang bekas menjadi produk yang bernilai akan dapat mengembangkan kemampuan berfikir kreatif. Pemanfaatn barang bekas merupakan aalternatif pilihan produk kerajinan seni sebagai bentuk kecermatan dalam menagkap peluang dan kepekaan terhadap lingkungan yang ada di sekitarnya. Banyak barang bekas sisa dimanfaatkan sebagai produk yang bernilai estetis oleh tangan seseorang yang kreatif. Dengan mempersiapkan alat permainan yang memadai dan lingkungan belajar yang kaya, pertumbuhan kecerdasan anak akan cepat berkembang. Disinilah perlunya daya imajinasi guru dan calon guru dalam menciptakan alat permainan atau sumber belajar dengan bahan yang ada

---

<sup>8</sup> Khadijah, (2015), *Median Pembelajaran Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing,

© **Hak Cipta milik UIN Suska Riau**

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sehingga tidak ada kata “tidak ada dana” yang dijadikan alas an untuk tidak menyediakan alat belajar yang efektif untuk meningkatkan kreatifitas dan perilaku social anak, Guru-guru perlu menyadari sepenuhnya bahwa lingkungan yang sangat efektif sebagai sumber dan media bermain dan belajar. Kita dapat menggunakan alat peraga dan alat bantu belajar yang berasal dari lingkungan dan memanfaatkan barang-barang bekas sebagai sarana bermain bagi anak secara kreatif. Guru-guru dan calon guru harus mampu mengeluarkan seluruh daya cipta mereka. Sesuai dengan proses kreativitas, guru ataupun calon guru membutuhkan pengetahuan untuk menerima dan mengola berbagai masukan tentang kreativitas. Setelah guru menerima beberapa masukan dan pengetahuan yang cukup maka guru ataupun calon guru mampu menciptakan hasil karya yang original, baik berupa alat praga, alat permainan maupun alat sumber belajar sendiri. Pembekalan semata tidak akan memberikan hasil yang optimal apabila guru ataupun calon guru kurang memiliki kepekaan terhadap lingkungan. Dalam hal ini usaha guru atau calon guru adalah faktor utama dalam keberhasilan dalam suatu proses pembelajaran di TK.<sup>9</sup>

Guru yang merencanakan, mempersiapkan, melaksanakan, mengevaluasi, kegiatan maupun pengatur waktu. Disamping itu guru juga mengatur penempatan semua peralatan dan perabotan yang akan digunakan. Alat permainan dan peralatan maupun kegiatan yang dipersiapkan oleh guru harus memiliki tingkat kesulitan yang berbeda. Usaha yang keras dan tepat dari seorang guru akan memberikan hasil yang terbaik kepada anak permainan berkualitas.

---

<sup>9</sup> Arsana. dkk. 2019. *Alat Permainan Edukatif Dari Barang Bekas*. Sidorejo; Indomedika pustaka.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Penggunaan alat permainan edukatif dari kardus bekas adalah salah satu alternatif untuk dapat meningkatkan kreativitas pada anak.<sup>10</sup>

Beberapa bahan bekas dapat dimanfaatkan atau daur ulang kembali menjadi barang-barang yang bermanfaat dan unik diantaranya adalah:

- a) Bahan bekas seperti plastik dapat dikreasikan menjadi bunga, taplak meja, dan anyaman keranjang belanja.
- b) Botol bekas plastik dapat digunakan menjadi barang yang bermanfaat seperti tempat pensil atau pena, pot bunga.
- c) Sementara bahan bekas seperti kardus dapat dibuat dan dikreasikan menjadi mainan untuk anak, seperti rumahan, pesawat, kereta, dan permainan edukasi lainnya.<sup>11</sup>

Pemanfaatan barang bekas untuk memahami pengertian bahan bekas sebagai berikut :

#### 1 Konsep Dasar Barang Bekas

Lingkungan belajar tidak selalu identik dengan banyaknya alat permainan yang dimiliki, tetapi terlebih penting adalah bagaimana anak terlibat aktif dalam lingkungan belajar tersebut. Oleh karena itu pendidik dapat menggunakan berbagai media, media atau alat peraga yang diperlukan tidak perlu mahal. Oleh karena itu inovasi dan kreativitas guru sangatlah penting guru dapat menggunakan bahan yang ada disekitar lingkungan maupun bahan bekas yang dapat dimanfaatkan. Bahan bekas adalah bahan yang sebelumnya sudah dipakai atau barang sisa atau limbah. Dalam kamus

<sup>10</sup> Dian, A. 2018. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dengan Barang Bekas Untuk Mengembangkan Bahasa Anak Usia Dini*. Malang: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas

<sup>11</sup> Nursisto Kiat Menggali Kreativitas, (Yogyakarta: Mitra Gama Widya,2000),

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

bahasa Indonesia artinya bahan bekas diartikan sebagai benda yang sudah dipakai. Bahan bekas disebut juga sebagai limbah yaitu bahan sisa yang dihasilkan oleh pabrik maupun rumah tangga.<sup>19</sup> Bahan bekas adalah bahan yang sudah tidak digunakan jika dibuang, namun bisa dipakai lagi dan dapat diolah menjadi barang baru untuk dijadikan barang baru dan dapat dimanfaatkan kembali. Jadi disini barang bekas digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak dengan cara menggunting, menempel, melipat, mewarnai dan lain-lain.

Beberapa macam barang bekas yang dapat ditemukan dengan mudah dan dapat digunakan sebagai kreasi antara lain botol bekas, kalender, bungkus makanan, Koran, kain perca, kaleng susu dan lain sebagainya. Apabila bahan bekas dapat dimanfaatkan secara optimal akan memacu perkembangan kemampuan kreativitas anak. Membuat kreasi dari bahan bekas mempunyai beberapa alasan yaitu;

1. Harganya lebih murah atau bahkan bisa didapatkan secara cuma-cuma.
2. Melakukan prinsip 3R yaitu *Reduce* (mengurangi/menghemat), *Reuse* (pakai kembali], *Recycle* (mendaur ulang)
3. Peserta didik dapat ikut terlibat dalam pembuatannya
4. Dapat disesuaikan dengan perkembangan peserta didik
5. Guru menjadi aktif dan dituntut untuk kreatif
6. Mendukung mengurangi sampah

Dengan demikian melalui pemanfaatan bahan dari kertas dan kardus

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

bekas yang melibatkan kegiatan seperti menggunting, menempel, dan sebagainya dapat merangsang perkembangan kreativitas di TK dan mendorong perkembangan potensi yang dapat memberikan kesempatan kepada setiap anak untuk melibatkan diri dalam kegiatan kreatif yang dapat mengembangkan daya cipta anak untuk menghasilkan sesuatu yang baru dan menjadi sebuah kebanggan bagi anak.

Sumber belajar adalah manusia, bahan, kejadian, peristiwa, teknik yang membangun, kondisi yang memberikan kemudahan bagi anak untuk belajar memperoleh pengetahuan yang baik dan keterampilan yang sangat baik untuk anak dan sikap yang baik pula. Barang bekas dimaksudkan semua barang yang telah tidak dipergunakan atau tidak dapat dipakai lagi atau dapat dikatakan sebagai barang yang sudah diambil bagian utamanya Iskandar, 2006. Barang bekas apabila dimanfaatkan sebagai bahan untuk berkarya seni rupa memiliki nilai estesis dan nilai ekonomis sehingga untuk menciptakan karya seni rupa tanpa harus membeli.

Barang bekas merupakan salah satu alternatif untuk didayagunakan dan dimanfaatkan sebagai media berkarya seni rupa yang mudah dijangkau untuk memperoleh. Setidak tidaknya dapat mengambil manfaat akan barang bekas yang kurang memiliki makna dalam bentuk suatu karya seni. Pemanfaatan barang bekas adalah usaha atau aktivitas manusia untuk menggunakan benda atau barang yang sudah tidak terpakai lagi untuk dijadikan barang baru yang memiliki nilai lebih tinggi.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 2. Tujuan Pemanfaatan Barang Bekas

Tujuan dalam pemanfaatan barang bekas adalah sebagai berikut:

- 1) Agar pembelajaran bisa lebih efektif, dengan lingkungan yang sudah dikenal anak sehingga anak menerima dan menguasai dengan baik.
- 2) Agar pembelajaran jadi relevan dengan kebutuhan anak sesuai dengan minat dan perkembangannya.
- 3) Meningkatkan daya kreativitas buat anak maupun masyarakat.
- 4) Membantu menciptakan lingkungan bersih dan sehat.

## 3. Karakteristik Barang Bekas

Barang bekas adalah semua barang yang telah tidak dipergunakan atau tidak dapat dipakai lagi atau dapat dikatakan sebagai barang yang sudah diambil bagian utamanya. Barang bekas yang aman digunakan dalam berkarya seni rupa adalah barang bekas konsumsi, baik yang bersifat organik maupun anorganik. Barang bekas tersebut meliputi kardus, kemasan bekas, kertas koran bekas, dan plastik bekas konsumsi. Barang bekas adalah sampah, biasanya benda tersebut langsung dibuang seperti plastik bekas, kaleng bekas, kain perca banyak kita jumpai di mana-mana. Benda-benda tersebut dapat dimanfaatkan menjadi sebuah karya yang mempunyai nilai estetis dan nilai ekonomis.

Barang bekas adalah barang-barang sisa pakai yang sudah tidak digunakan, berdasarkan sifatnya barang bekas dapat dikategorikan menjadi barang bekas organik dan barang anorganik. Barang bekas organik yaitu barang bekas yang dapat diuraikan oleh tanah (mudah terurai secara alami)

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

seperti daun, kain, kertas, dan kayu. Barang bekas anorganik yaitu barang bekas yang tidak dapat diuraikan oleh tanah (tidak mudah terurai secara alami seperti plastik, logam dan kaca).

#### **4. Kelebihan dan Kekurangan Pemanfaatan Barang Bekas**

Barang bekas adalah suatu yang dianggap benda yang sudah tidak terpakai lagi. Barang bekas memiliki kelebihan yaitu dapat meningkatkan kreatifitas guru dan anak untuk menghasilkan suatu media pembelajaran dan juga bisa mengajarkan ke anak bahwa tidak semestinya barang bekas itu tidak bisa digunakan, bisa membantu mengurangi sampah (memanfaatkan sampah) banyak sampah bisa dikurangi dengan memanfaatkan 4R (*reuse, recycle, reduce, replace*), mengajak siswa untuk peduli sampah dan barang bekas berupa benda-benda konkrit sehingga bisa membantu pemahaman siswa. Sedangkan kekurangan barang bekas yaitu kurang menarik diperhatikan oleh anak baik dari segi bentuk maupun warna, dan memerlukan penanganan khusus dalam pembuatannya, barang bekas juga diperlukan ide-ide yang brillian untuk membuat media pembelajaran memerlukan penanganan khusus dalam pembuatannya.

#### **Alat Permainan Edukatif dari Kardus**

Untuk meningkatkan mutu pendidikan anak, sangat diperlukan pemahaman yang mendasar mengenai perkembangan diri anak, terutama yang terjadi dalam proses pembelajarannya. Dengan pemahaman yang cukup mendalam atas proses tersebut diharapkan guru yang meliputi orangtua, pendidik di lembaga pendidikan, sebagai pemerhati pendidikan, mampu

© Hak Cipta milik **UIN SUSKA RIAU**

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

merencanakan dan mengimplementasikan penggunaan sumber belajar dan alat permainan edukatif.

Alat permainan edukatif (APE) untuk anak TK selalu dirancang dengan pemikiran yang mendalam tentang karakteristik anak dan disesuaikan dengan rentang usia anak TK. APE untuk tiap kelompok usia dirancang secara berbeda. Untuk anak pada rentang usia 2 - 4 tahun tentunya berbeda dengan APE untuk anak pada rentang usia 4 - 6 tahun. Sebagai contoh dalam bentuk permainan yang dipilih. Membuat alat komunikasi dari kardus merupakan salah satu jenis APE yang menarik untuk diperkenalkan kepada anak TK. Alat permainan edukatif ini efektif untuk anak usia 3 - 4 tahun memiliki bentuk sederhana dengan potongan atau keping yang lebih simple dan mudah dipahami oleh anak yang sederhana pula dan jumlahnya pun tidak terlalu banyak. Berbeda dengan jenis permainan yang dibuat untuk anak usia 5 - 6 tahun dengan pemahaman yang sedikit meningkat, seperti membuat rumahan dari bahan kardus, atau kereta api yang dapat meningkatkan Kreativitas , dan inovasi anak dalam mengembangkan permainan edukatif sesuai dengan minat dan bakat yang mereka miliki, dengan bimbingan guru dalam proses pembuatannya. Oleh karena itu sangatlah jelas bahwa APE dirancang dan ditujukan untuk anak dengan mempertimbangkan karakteristik perkembangannya termasuk masalah perbedaan usia. Perbedaan rentang usia anak menjadi hal yang sangat fondasional untuk diperhatikan karena perbedaan usia berpengaruh terhadap tahap perkembangan dan kemampuan yang dimiliki anak.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

APE juga difungsikan untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini. Aspek-aspek yang dikembangkan meliputi aspek moral, agama, sosial, emosi, bahasa, kognitif, fisik-motorik dan seni. APE yang dirancang untuk mengembangkan aspek kognitif biasanya dapat digunakan anak untuk melatih daya nalarnya. APE jenis ini dirancang dengan rancangan tertentu baik dari segi bentuk, ukuran dan warnanya. APE jenis ini dikembangkan khusus pula, jadi jika anak salah mengerjakan dia pulalah yang segera menyadarinya dan membetulkannya. Contohnya pemilihan warna dan bentuk. Anak usia dini dapat diperkenalkan pada pembuatan mainan dari bahan bekas kardus jenis ini untuk melatih motorik halus dan daya nalarnya.

APE juga dapat digunakan sebagai metode pembelajaran simulasi pada anak usia dini. metode simulasi dilakukan agar peserta didik bisa mendapatkan keterampilan tertentu baik yang bersifat professional atau yang berguna bagi kehidupan sehari-hari. Selain itu, simulasi ditujukan untuk memperoleh pemahaman mengenai sebuah konsep atau prinsip yang bertujuan untuk memecahkan sebuah masalah yang relevan dengan pendidikan. Metode simulasi merupakan salah satu metode mengajar yang dapat digunakan dalam pembelajaran kelompok. Proses pembelajaran yang menggunakan simulasi cenderung objeknya bukan benda atau kegiatan yang sebenarnya. Dalam pembelajaran anak akan dibina kemampuannya berkaitan dengan keterampilan berinteraksi dan berkomunikasi dalam kelompok. Disamping itu, dalam metode simulasi siswa diajak untuk bermain peran beberapa perilaku dianggap sesuai dengan tujuan pembelajaran. Tujuan metode simulasi adalah untuk melatih:

- © **Hak Cipta milik UIN SUSKA RIAU**
- a. Keterampilan tertentu baik bersifat professional maupun bagian kehidupan sehari-hari.
  - b. Memperoleh pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip
  - c. Memecahkan masalah
  - d. Meningkatkan kreatifitas belajar
  - e. Memberikan motivasi belajar kepada siswa<sup>32</sup>

Ada beberapa Alat Permainan Edukatif dari Bahan Kardus yang bisa dibuat diantarnya :

Ada beberapa bentuk permainan yang dapat dibuat membuat alat permainan edukatif dari bahan bekas kardus menggunakan bahan dasar kardus bekas. Permainan ini bisa dibuat untuk anak-anak sebagai alat permainan edukatif dengan menggunakan kardus bekas kotakereal, kotak susu, karton telur, Kardus makan dan banyak lagi lainnya. Berikut adalah beberapa alat permainan edukatif untuk anak dengan menggunakan bahan bekas kardus yang masih bisa dipakai dengan baik :

1. Puzzle dengan pola geometri berwarna
2. Gitar
3. Rumah kardus
4. Mobil
5. Bermain angka dan huruf
6. Kereta api
7. Mainan pesawat
8. Permainan kardus roda pintar
9. Mengenal cuaca
10. Meronce dengan kardus

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

**State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau**

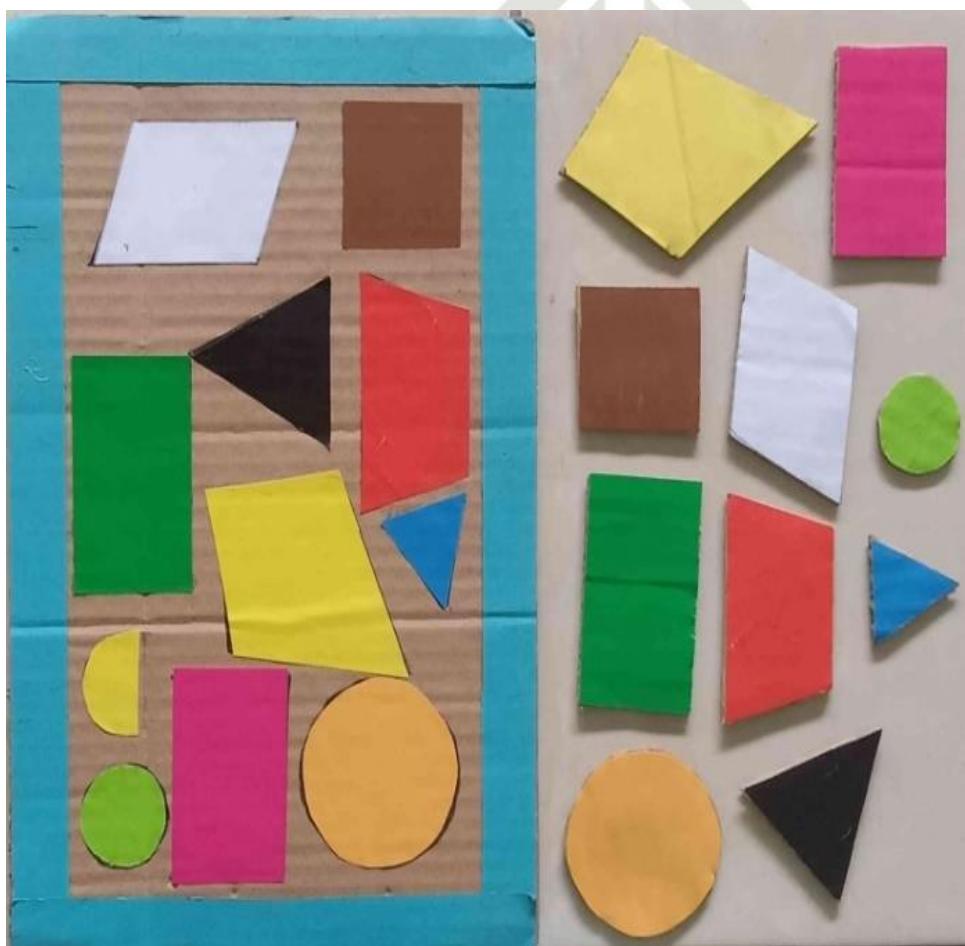
**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© **Hak Cipta milik UIN Suska Riau**

Dan masih banyak alat permainan edukatif yang bisa dibuat sendiri untuk dimainkan bersama anak-anak usia dini.

1. Permainan kardus roda pintar Berwarna



Gambar 4.1 Puzzle dengan Pola Geometri Berwarna

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

a. Membuat Puzzle dengan Pola Geometri Berwarna

Gunting kardus menjadi bentuk persegi panjang. Setelah itu gambar pola geometri diatas kardus menggunakan spidol. Gambar pola bentuk geometri di atas kertas lipat setelah itu gunting kertas warna sesuai bentuk geometri yang sudah tergambar, dan tempelkan pada pola yang sudah tergambar di papan kardus. Gunting kardus menjadi potongan bentuk geometri kecil-kecil. Siapkan kertas warna-warni, gambar pola bentuk geometri di atasnya, lalu gunting dan tempelkan pada potongan kardus kecil yang sudah berbentuk geometri dengan menggunakan lem kertas.

a. Cara Memainkan Ape Puzzle dengan Pola Geometri Berwarna

Ambil potongan bentuk geometri. Pasangkan potongan bentuk geometri sesuai warna dan bentuk yang ada di papan kardus. Setelah anak berhasil memasangkan potongan bentuk geometri sesuai warna dan bentuk, ajaklah anak untuk menyebutkan warna dan bentuk yang telah terpasang.<sup>61</sup>



2. Gitar

Gambar 4.2 Mainan Gitar

Alat dan bahan : gunting, lem, karet gelang, kardusereal atau kardus

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

bekas susu, dan lakban, serta benang dan gabus untuk pegangan. Secara teoritis pembuatan mainan gitar dari kardus dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan motorik anak. Kemampuan kognitif yang didapatkan seperti merangsang bertumbuh dan berkembangnya otak anak agar lebih kognitif, sehingga dapat berfungsi secara optimal. Anak dapat memilih jenis permainan yang ia suka, antusias anak, anak mampu memaparkan fungsi permainan yang dibuat, sementara untuk perkembangan kognitif anak mampu membuat garis vertical maupun horizontal anak mampu membuat lingkaran gitar, mengenal bentuk, dan merakit permainan menjadi nilai khusus bagi anak.<sup>12</sup>

3. Bermain Rumah Kardus



Gambar 3.3 Rumah kardus

<sup>12</sup> <https://www.kompasiana.com/desti85024/637ae678d2a0432b465246f2/membuat-ape-ederhana-dari-kardus-bekas-untuk-mengenalkan-warna-dan-bentuk-geometri-pada-anak-usia-dini>

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa izin:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian dan kebutuhan akademik.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Alat dan bahan menggunakan gunting, lem, kardus, dan stik es. Fungsi dari permainan ini anak berinteraksi sosial dengan teman sebayanya, bermain bersama berkomunikasi, sehingga anak bahagia saat bermain. Komunikasi antar anak dapat terjalin dengan baik dengan bahasa, sehingga anak dapat membangun hubungan dengan pihak lain dan tidak mengherankan bahwa bahasa dianggap sebagai salah satu indikator kesuksesan seorang anak. Anak yang dianggap banyak bicara, kadang merupakan cerminan anak yang cerdas. Pengembangan bahasa diarahkan agar anak mampu menggunakan dan mengekspresikan pemikirannya dengan menggunakan kata-kata.<sup>13</sup>

4. Bermain Mobil - Mobilan



Gambar 3.4. Mobil-mobilan dari kardus

<sup>13</sup> Hijriati, *Peranan dan Manfaat APE untuk mendukung Kreativitas Anak Usia Dini*, Dosen PAUD FKIP Unsyiah Banda Aceh, <https://jurnal.ar-raniry.ac.id>

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Alat dan bahan dalam pembuatan mobil kardus bisa menggunakan kardus bekas seperti kardus Indomi atau kardus minyak Bimoli, ditembel kertas berwarna untuk lampu, dan diprint plat nomor kendaraannya oleh guru atau bisa juga langsung ditulis dengan spidol di kertas lalu ditempelkan. Anak mampu membuat sendiri mobil yang anak inginkan. Jadi kreatifitas anak dalam membuat mobil mereka sendiri menjadi lebih menarik untuk anak mainkan setelah dibuat mobilnya oleh anak. Untuk memainkannya ada dua model yaitu

- 1) Anak duduk diam dalam kardus dan anak bertindak seolah-olah sedang mengendarai mobil.
- 2) Anak masuk ke dalam yang sudah dibolongkan bagian bawah, dan anak berlari atau berjalan seolah sedang mengendarai mobil.



5. Bermain Angka dan Huruf dari Kardus

Gambar 3.5 Angka dan Huruf dari Kardus

Alat dan bahan dalam permainan angka dan huruf ini menggunakan kardus, pisau karter, kertas berwarna, lem dan spidol. Cara membuatnya sebagai berikut,

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

gunting kardus meniru pola segi tiga, kubus, bundar, dan bentuk segi lainnya, kemudia lapisi dengan kertas warna dan dilem. Buat juga lubang persegi yang sama dengan pola persegi yang telah digunting tadi, sebanyak tempat mencocokan lubang yang sama, sebagai puzzle, dan diberi angka 1 sampai 10 sebagai pengenalnya, kemudian anak akan mencocokan angka tersebut.

Cara pembuatan tergolong mudah, guru membuat dan anak yang memainkan, Fungsi permainan ini mencocokan angka atau huruf yang sesuai dengan letak di dalam kardus, Ketika anak memasukan angka atau huruf sesuai maka anak dianggap berhasil.dalam prakteknya dapat dibikin permaina berkelompok. Dengan catatan satu kelompok satu kardus. Kelompok yang duluan memasukkan angka yang benar duluan ke kotak kardus menjadi pemenang permainan. Anak-anak akan saling berkomunikasi dan bekerjasama dengan teman sekelompoknya.

**6. Kereta Api Mainan dari Kardus**



Gambar 3.6 Kereta Api Mainan dari Kardus

Alat dan bahan yang digunakan untuk membuat kereta api adalah lem tembak, gunting, cutter, penggaris, pensil, kawat, bahan : sedotan/ pipet,

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

karton, kardus bekas, tutup botol, kain flannel.

Cara membuat adalah buatlah kepala kereta dengan menggunakan 2 kotak bekas susu, rekatkan menjadi satu, lalu tambahkan karton untuk cerobong asap dan tempat masinis. Selanjutnya, buatlah gerbong dengan menggambar balok pada karton dengan ukuran 15x8 cm dan 8x8 cm buatlah 4 gerbong dengan ukuran yang sama. Setelah itu gunting atau kater bagian yang sudah kita garis dan lem dengan lem tembak sehingga terbentuk menjadi gerbong atau balok.<sup>14</sup>

Setelah menjadi balok atau gerbong terbuka kita berikan roda dengan menggunakan tutup botol dan berilah kawat sehingga akan nampak jelas seperti roda kereta api. Berilah lubang pada gerbong-gerbong untuk memasang pengikat pada gerbong, sehingga gerbong dapat disatukan. Setelah itu hiaslah gerbong dengan menggunakan pipet yang warna warni, gerbong yang pertama dihias dengan mencocokkan angka. Gunakan tutup botol yang dihias kain flanel dan berikan angka pada setiap tutup botol yang sudah dihias. Gerbong selanjutnya, dihias menggunakan sedotan yang dibentuk bunga dan disisi kanan dan kiri gerbong berikan kantong dari kain flannel. Setelah selesai membuat kereta kemudian membuat rel kereta api, dengan cara mengambil karton yang dihiasi dengan sedotan sehingga membentuk jalan kereta api, lalu pasang pohon- pohon disekitar jalan kereta api sebagai pelengkap.

APE Kereta Api berfungsi untuk mengembangkan berbagai aspek

---

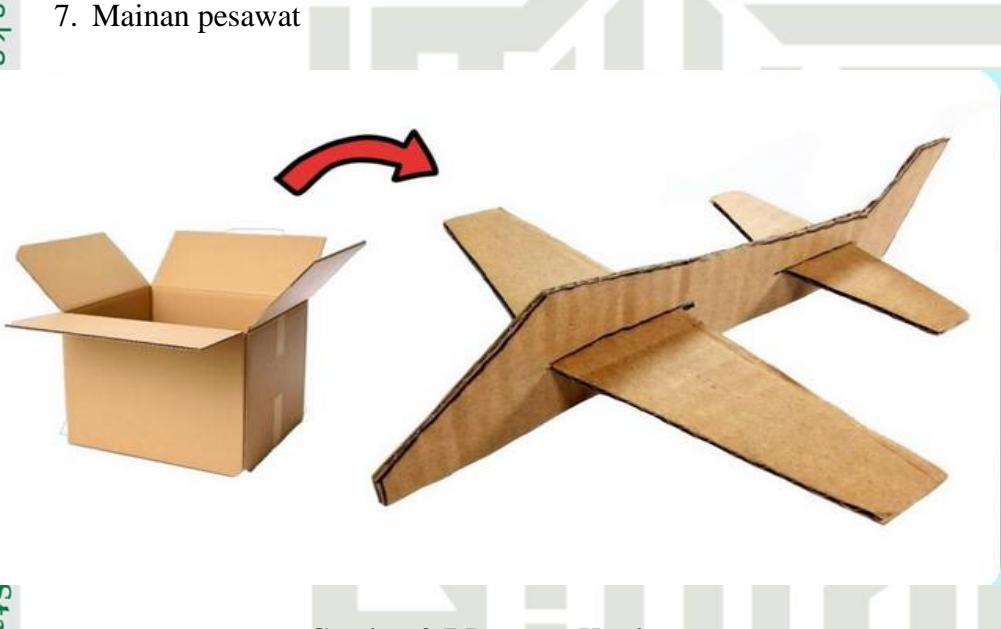
<sup>14</sup> Anindya Cristiana. *Pelatihan Perancangan Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Bahan Bekas Untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Se- Siwalankerto Surabaya*.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

perkembangan anak usia dini Aspek-aspek yang dikembangkan meliputi aspek moral agama, sosial emosional, bahasa, kognitif, fisik - motorik dan seni. APE Kereta Multifun yang dirancang untuk mengembangkan aspek kognitif biasanya dapat digunakan anak untuk melatih daya nalarnya. APE jenis ini dirancang dengan rancangan tertentu baik dari segi bentuk seperti balok. Lingkaran terowongan, ukuran dan warnanya.

7. Mainan pesawat



Gambar 3.7 Pesawat Kardus

Mainan pesawat terbang tergolong mainan yang sederhana, terbuat dari kardus. Siapkan kardus, gunting, pensil, penggaris, buat polanya, dan gunting sesuai pola. Anak siap merangkai pesawat yang dinginkanya. Anak bisa memainkan sesuai imajinasi anak. Dan bisa berkreasi sesuai keinginan anak seperti menempalkan kertas warna, anak mengecat pesawat anak sendiri sesuai keinginan dan kreatifitas masing-masing.

Untuk melatih aspek sosial anak selain anak saling berkomunikasi

© Hak cipta milik UIN Suska

© Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

saat pembuatan pesawat, mereka juga bisa berkomunikasi saat menjalankan pesawat tersebut. Guru dapat menambahkan rute penerbangan yang harus mereka tempuh yang bisa dimainkan perorangan maupun kelompok. Pemenangnya nanti adalah pilot (anak yang membawa pesawatnya) yang duluan sampai sesuai rute penerbangan yang telah dibuat oleh gurunya.

8. Permainan Kardus Roda Pintar



Gambar 3.8 Permainan Kardus Roda pintar

Media roda pintar adalah suatu alat permainan edukatif yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang menggunakan sebuah roda atau lingkaran yang bisa berputar yang di dalamnya terdapat angka 1-10. Selain itu, media ini dikemas seperti bianglala yang tidak asing buat anak. Sehingga media roda pintar ini dapat menarik perhatian, minat dan motivasi belajar, serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap simbol angka.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pada penggunaannya, media ini dapat menarik perhatian, minat, dan motivasi belajar, membuat siswa aktif, interaktif, meningkatkan pemahaman, serta proses pembelajaran dapat berlangsung secara menyenangkan dan optimal. Kelebihan media roda pintar adalah a) sifatnya konkret; b) mudah digunakan; c) siswa lebih tertarik karena menggunakan berbagai variasi warna, dan d) terdapat unsur permainan sehingga siswa merasa belajar sambil bermain. Sedangkan kelemahan media roda pintar adalah a) proses pembuatannya rumit, dan b) dalam penggunaan masih diputar secara manual.

Cara pembuatan media roda pintar, alat dan bahannya sebagai berikut:

- a) alat: gunting, tutup botol, pensil
- b) bahan: kardus susu, kertas lipat, lem, sedotan, tusuk gigi.

Proses pembuatan media roda pintar sebagai berikut:

- a) menyiapkan seluruh alat dan bahan yang akan digunakan;
- b) membuat sketsa lingkaran pada kardus susu sebanyak 10 buah dan;
- c) potong sketsa lingkaran yang sudah dibuat menggunakan gunting;
- d) lapisi bentuk lingkaran 1-10 dengan kertas lipat berwarna-warni.

Kemudian tuliskan angka 1-10 pada tiap petak papan lingkaran,

- e) lubangi bagian pusat lingkaran pada papan lingkaran dengan menggunakan gunting;
- f) masukkan sedotan pada lubang yang telah dibolong. Kemudian tumpuk papan menjadi satu;
- g) pastikan baut dapat menembus papan lingkar;

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

h) terakhir cek apakah roda berputar dengan baik.

Prosedur penggunaan media roda pintar, putar dan sebutkan angka yang terlihat dilubang setelah itu tulis angka sebelum dan sesudah angka yang terlihat di lubang, contoh jika yang terlihat di lubang angka 6 berarti anak harus menulis angka 5 sebelum lubang dan 7 setelah lubang.

**9. Mengenal Cuaca**



Gambar 3.9 Mengenal cuaca

Alat dan bahan membuat APE mengenal cuaca adalah sebagai berikut : kardus, pensil, cat warna, gunting.

Cara Pembuatan :

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 1) Buat lingkaran pada kardus, kemudian gunting, jadikan 2 lembar lingkaran dan gunting 1 lingkaran persegi sesuai contoh di gambar,
- 2) Gambar pola lingkaran kedua cuaca hujan, pelangi, petir, matahari, untuk dijadikan putaran di dalam lingkaran.

Mainan ini cocok untuk anak mengenal cuaca dan lingkungan sekitar. Untuk kreatifitas bisa dilakukan berbagai macam model dan bentuk, misalnya mengenalkan hewan ternak, atau mengenalkan buah-buahan, dan lainnya. Guru dan siswa bisa bermain memutar APE sesuai dengan instruksi soal yang diberikan.

10. Meronce dari Kardus



Gambar 3.10 Meronce dari Kardus

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Alat dan bahan dalam permainan meronce menggunakan kardus bekas, gunting, benang, sedotan pipet. Meronce ini bisa melatih kreatifitas, dan kemampuan motorik halus seperti konsentrasi dan kelenturan otot jari tangan..

Cara membuatnya, gunting sesuai pola yang diinginkan seperti, bintang bulan sabti, bundar, sapi tiga sapi empat, dan berbagai pola yang sesuai, guntoing menurut pola yang diinginkan, kemudian lubangi karus dan maukan benang di setiap pola di beri sedotan pipet sebagai jaran antara pola kardus yang dibuat, sehingga memberi kesatuan yang bisa disatukan, dan mainan meronce ini bisa di gunakan untuk hiasan jendela, dan hiasan plafon ruangan belajar.

**11. Wayang Kardus**



**Gambar 3.11 Wayang Kardus**

Membuat dan memainkan wayang kardus baik secara individual maupun kelompok. Ini bisa dilaksanakan secara terintegrasi pada kegiatan Pembukaan, Inti maupun Penutup.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mengiringi dengan tetabuhan mulut atau alat-alat yang ada.

Dalam kegiatan pembuatan wayang kardus, anak memang memulai dengan bentuk-bentuk yang kecil lebih dahulu. Dari sini rasa percaya diri mereka ditumbuhkan, sehingga akhirnya muncul keinginan untuk membuat wayang sebanyak mungkin. Pada tahap selanjutnya, anak didik diminta untuk menggambar dalam ukuran yang lebih besar. Pada 82 Jurnal Ilmiah VISI PTK-PNF - Vol. 1, No.1, 2006 tahap ini, bentuk, obyek maupun pewarnaan mulai menunjukkan peningkatan. Bila sebelumnya bentuk yang digambar relatif sederhana, kini mulai menampakkan keberanian untuk menggambar dengan bentuk yang lebih rumit, dengan detail yang lebih tampak. Obyeknya pun makin beragam. Sementara untuk pewarnaan mereka mulai berani menggunakan beragam media, mulai dari pastel sampai cat sablon, asturo sampai dengan cat tembok. Seperti di tahap pertama, mereka kemudian menggungtingnya (untuk yang menggunakan kertas kardus tebal, guru ikut membantu melakukan penggungtingan di bagian-bagian yang sulit). Setelah itu guru memasang gapit. Tahap terakhir mereka diminta untuk menggunakan kardus bekas yang relatif besar, berukuran kurang lebih 60 x 70 cm, sebagai media, dan membiarkan mereka menggambar sesuai dengan ukuran yang mereka inginkan.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hasilnya sungguh luar biasa, kurang dari dua bulan sejak program ini dimulai, anak didik sudah mampu menggambar dengan beragam media pewarnaan, dengan ukuran yang relatif besar, bentuk yang rumit dan detail yang menonjol serta obyek yang beragam. Dari penjelasan ini tampak jelas adanya peningkatan kreativitas, antara sebelum dan setelah percobaan ini dilaksanakan.

Kondisi sebelum percobaan adalah sebagai berikut: a. Gambar sederhana. b. Ukuran kecil. c. Warna sederhana, dengan media perwarnaan yang juga terbatas. d. Obyek gambar terbatas. e. Guntingan kasar. Sementara setelah percobaan hasilnya adalah sebagai berikut: a. Gambar kompleks. b. Ukuran besar.c. Warna menonjol, berani menggunakan berbagai media pewarnaan. d. Obyek gambar kompleks dengan detail yang jelas. e. Guntingan teratur.

Setelah proses pembuatan wayang kardus tahap pertama selesai, anak didik diminta memainkan wayangnya masing-masing dan berdialog dengan wayang teman-temannya.

Dari permainan ini, biasanya anak terangsang untuk menggambar tokoh atau obyek lain, untuk menambah jumlah wayangnya sendiri ketika dimainkan bersama teman-temannya. Yang selalu bertambah ternyata bukan cuma koleksi wayang ciptaan mereka, tapi juga masalah yang menjadi bahan dialog mereka dari waktu ke waktu. Pada tahap awal, cerita mereka cenderung pendek dan sederhana, dengan kosa kata penyampaiannya yang juga terbatas. Ini terus berkembang, sehingga pada

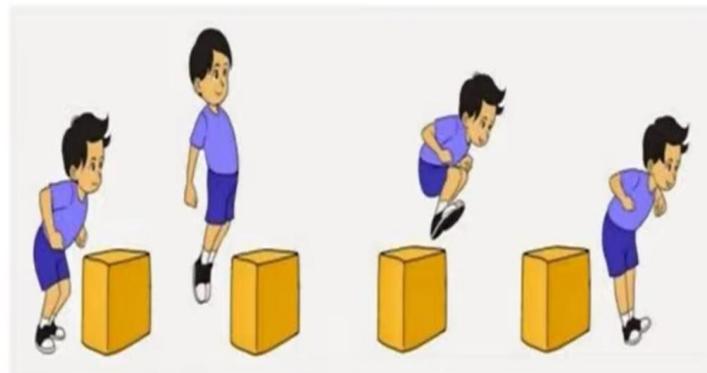
**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tahap akhir mereka mampu mengangkat cerita yang relatif kompleks dan dengan kosa kata penyampaian yang lebih kaya. Ketika diminta menceritakan ini di depan layar, mereka tampak gembira dan puas karena merasa memainkan sesuatu yang baru ciptaan mereka sendiri. Inilah yang kemudian berkembang, dan membuat mereka berani berekspresi lepas dengan bentuk dan warna ketika mereka membuat wayang yang lebih besar. Lebih lagi ketika guru menggunakan wayang buatan mereka sebagai alat peraga, ada kebanggaan yang muncul karena hasil karya mereka dihargai dan bahkan dimanfaatkan guru untuk menerangkan suatu topik.

**12. Bermain Loncat Kardus**

### MELEWATI RINTANGAN EMBER/KARDUS



Gambar 3.12 Bermain Loncat Kardus

#### Permainan Loncat Kardus Step By Step Untuk Anak Usia Dini

Salah satunya ialah bermain menggunakan metode meloncati kardus

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritisik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

secara step by step dengan ketinggian yang berbeda. Dimana pada rentang usia 4-6 tahun lah paling cocok mendapatkan bentuk permainan tersebut. Adapun ketinggian dari kardus dapat di ukur berdasarkan rata-rata ukuran ideal tinggi serta berat badan anak. Hal ini bertujuan untuk memudahkan anak saat melewati dan melaksanakan permainan.

Adapun rata-rata ukuran ideal tinggi serta berat badan anak usia 4-6 tahun yaitu, untuk anak laki-laki memiliki kisaran berat badan 21 kg sedangkan perempuan 20 kg. Untuk tinggi badan laki-laki ialah kisaran 116 cm dan perempuan meliputi 115 cm. dengan adanya rata-rata ukuran tinggi serta berat badan ideal ini, dapat disimpulkan bahwa ketinggian kardus dapat dibuat dengan ukuran 7 cm- 9 cm – 11 cm – 13 cm – 15 cm. Dengan ketetapan ketinggian diatas sudah sangat cocok apabila diterapkan pada anak usia dini pada rentan usia 4-6 tahun. Akan tetapi tetap saja tidak dipungkiri hal tersebut haruslah kondisional. Apabila pada saat itu mayoritas AUD yang ada berada pada ketinggian dibawah rata rata ukuran tinggi badan ideal. Maka pendidik haruslah mengurangi ketinggian kardus tersebut untuk memudahkan anak saat meloncatinya. Seperti sebagaimana yang sudah kita ketahui bahwa melatih kekuatan adalah suatu jenis latihan tubuh yang bertujuan untuk meningkatkan kekuatan fisik anak (Yulianti, 2019). Dimana ketika anak meloncati kadus tersebut sudah sama halnya dengan melatih kekuatan otot kaki seorang anak tersebut. Anak akan memiliki perkembangan otot kaki yang baik dan mudah bereksplorasi di luar ataupun dilapangan. Dengan meloncati kardus tersebut secara step by

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

step sesuai ketinggian yang berbeda. Akan lebih memudahkan anak dalam halnya media pembelajaran tersebut ditujukan agar anak mampu meningkatkan tumbuh kembang keterampilan pada gerak serta memelihara kebugaran jamani diri mereka sendiri.

**13. Boneka Kardus**

Membuat boneka kardus dapat menjadi kegiatan yang menyenangkan dan kreatif untuk anak-anak dan orang dewasa. Berikut adalah cara membuat boneka kardus:



Gambar 3.13 Boneka kardus

**Bahan yang Dibutuhkan**

1. Kardus bekas (dapat dari kotak sepatu, kotak kertas, atau kardus lainnya)
2. Gunting
3. Lem kertas atau lem panas

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4. Spidol atau cat
5. Kertas warna (opsional)
6. Benang atau tali (opsional)

**Langkah-Langkah Membuat Boneka Kardus**

1. Potong kardus menjadi bentuk boneka: Potong kardus menjadi bentuk boneka yang diinginkan, seperti boneka manusia, hewan, atau kartun.
2. Buat lubang untuk mata dan mulut: Buat lubang untuk mata dan mulut boneka menggunakan gunting atau spidol.
3. Warnai boneka: Warnai boneka menggunakan spidol atau cat untuk memberikan warna dan tekstur yang menarik.
4. Tambahkan detail: Tambahkan detail seperti rambut, hidung, atau telinga menggunakan kertas warna atau bahan lainnya.
5. Pasang bagian-bagian boneka: Pasang bagian-bagian boneka seperti tangan, kaki, atau kepala menggunakan lem kertas atau lem panas.
6. Tambahkan benang atau tali: Tambahkan benang atau tali untuk membuat boneka dapat berdiri atau digantung.

**Tips dan Variasi**

1. Gunakan kardus yang tebal: Gunakan kardus yang tebal untuk membuat boneka yang lebih kuat dan tahan lama.
2. Tambahkan tekstur: Tambahkan tekstur seperti kertas koran, kertas karton, atau bahan lainnya untuk membuat boneka lebih menarik.
3. Buat boneka yang dapat bergerak: Buat boneka yang dapat bergerak

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menggunakan benang atau tali untuk membuatnya lebih interaktif.

4. Buat boneka yang unik: Buat boneka yang unik dan kreatif dengan menggunakan bahan-bahan yang tidak biasa atau dengan menambahkan detail yang unik.

## **2.2 KREATIVITAS**

### **2.2.1 Pengertian Kreativitas**

Pengertian Kreativitas mengandung beragam definisi di antaranya menurut Lawrence menyatakan kreativitas merupakan ide atau pikiran manusia yang bersifat inovatif, berdaya guna dan dapat dimengerti. Elliot menyatakan kreativitas adalah proses memecahkan masalah dan membuat ide. Drevdahl menjelaskan kreativitas merupakan kemampuan seseorang menghasilkan gagasan baru berupa kegiatan atau sintesis pemikiran yang mempunyai maksud dan tujuan yang ditentukan, bukan fantasi semata. Sementara itu menurut Chaplin mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam seni, atau dalam persenian, atau dalam memecahkan masalah-masalah dengan metode-metode baru.<sup>15</sup>

Dari pendapat beberapa ahli tersebut di atas bisa dikatakan bahwa kreativitas merupakan sebuah kemampuan seseorang untuk menghasilkan ide atau pikiran yang baru atau inovatif dalam menyelesaikan masalah dengan metode-metode baru.

Kreativitas anak yaitu kemampuan anak memperdayakan pikirannya untuk menghasilkan gagasan baru, memecahkan masalah dan ide yang

---

<sup>15</sup> Suratno, *Pengembangan Kreatifitas Anak Usia Dini*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2023).

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

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.

Individu kreatif dengan sendirinya memiliki motivasi dalam dirinya atau motivasi intrinsik yang kuat untuk menghasilkan ide atau karya dalam memuaskan diri bukan karena tekanan dari luar. Motivasi dalam diri atau intrinsik tercipta dengan sendirinya yang mendorong timbulnya kreativitas dan itu akan berlangsung dalam kondisi-kondisi mental tertentu.<sup>16</sup>

Paul Torrance dari Universitas Georgia menyebutkan karakteristik tindakan anak kreatif adalah sebagai berikut:

1. Anak kreatif belajar dengan cara-cara yang kreatif
2. Anak kreatif memiliki rentang perhatian yang panjang terhadap hal yang membutuhkan usaha kreatif
3. Anak kreatif memiliki kemampuan mengorganisasikan yang menakjubkan
4. Anak kreatif dapat kembali kepada sesuatu yang sudah dikenalnya dan melihat dari cara yang berbeda
5. Anak kreatif belajar banyak melalui fantasi, dan memecahkan permasalahan dengan menggunakan pengalamannya
6. Anak kreatif menikmati permainan dengan kata-kata dan tempat sebagai pencerita yang alami.

---

<sup>16</sup>Rahmawati, Strategi Pengembangan Kreatifitas pada Usia Taman Kanak-kanak, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005)

## 2.2 Pengembangan Kreativitas

Bakat kreatif akan tumbuh dan berkembang jika didukung dengan fasilitas dan kesempatan yang memungkinkan. Orang tua dan guru harus menyadari keragaman bakat dan kreativitas anak. Cara mendidik dan mengasuh anak harus disesuaikan dengan pribadi dan kecepatan masing-masing anak. Pengembangan bakat dan kreativitas anak dapat diuraikan dengan teori pendekatan 4P (pribadi, press, proses, dan produk). Adapun yang dimaksud dengan teori 4P tersebut yakni:

### 1. Pribadi

Kreativitas merupakan keunikan individu (berbeda dengan individu lain) dalam berinteraksi dengan lingkungan. Masing-masing anak mempunyai bakat dan kecepatan serta kreativitas yang berbeda, oleh sebab itu orang tua dan guru TK dapat menghargai keunikan pribadi masing-masing. Orang tua, guru, dan orang-orang yang dekat dengan anak hendaknya jangan memaksa anak untuk melakukan hal yang sama. Demikian juga hendaknya jangan memaksa anak untuk menghasilkan produk yang sama, atau bahkan memaksakan agar anak mempunyai minat yang sama. Agar bakat dan kreativitas anak dapat tumbuh dan berkembang orang tua, guru, dan orang-orang terdekat dengan anak membantu anak untuk menemukan bakat dan kreativitasnya.<sup>17</sup>

### 2. Press

Kreativitas dapat diwujudkan jika didukung oleh lingkungan dan kemauan

<sup>17</sup> Arsana. Dkk. 2019. *Alat Permainan Edukatif dari bahan bekas*. Sidoarjo; Indomedia Pustaka.

#### **Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dari dalam dirinya yang kuat. Terdapat dua faktor pendukung kemauan seseorang, antara lain:

##### a. Kemauan dari Dalam atau Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik yang tumbuh karena adanya kesadaran diri untuk membangun pengetahuan dan pengalaman tanpa adanya paksaan. Motivasi intrinsik menjadi pendorong utama bagi pengembangan kreativitas anak.

##### b. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi yang tumbuh dari berbagai sumber seperti penghargaan atas kreasi yang dihasilkan anak, pujian, dan insetif atas keberhasilan anak.

#### 3) Proses

Kreativitas tidak dapat diwujudkan secara instan. Pemunculan kreativitas diperlukan proses melalui pemberian kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif. Yang penting dalam memunculkan kegiatan kreatif adalah pemberian kebebasan kepada anak untuk melakukan berbagai kegiatan eksperimen dalam rangka mewujudkan atau melakukan berbagai kegiatan dalam rangka mewujudkan atau mengekspresikan dirinya secara kreatif.

#### 4) Produk

Produk kreatif dihasilkan oleh kondisi pribadi dan kondisi lingkungan yang mendukung atau kondusif. Mengingat kondisi pribadi dan kondisi lingkungan erat kaitannya dengan proses kreatif, maka lingkungan memberikan dorongan dan kesempatan kepada anak untuk terlibat secara aktif dalam berbagai kegiatan sehingga mampu menggugah minat anak untuk

meningkatkan kreativitas anak.<sup>18</sup>

### 2.2.3 Yang Menghambat dan Yang Meningkatkan Kreativitas Anak

Ada lima penghambat kreativitas anak diantaranya sebagai berikut:<sup>37</sup>

a. Tidak ada dorongan bereksplorasi

Tidak adanya rangsangan dan kurangnya pertanyaan yang membangkitkan rasa ingin tahu anak yang dapat menghambat kreativitas anak. Jawaban dari pertanyaan anak dengan jawaban irasional seperti “sudah dari sampaunya“ membuat anak tidak bereksplorasi. Kondisi ini berbeda jika orang tua atau guru memberi alternatif jawaban: “wah, ibu juga belum tahu. Yuk kita cari jawabannya di buku”.

b. Jadwal Yang Terlalu Padat

Penjadwalan kegiatan yang terlalu padat membuat anak kehilangan salah satu unsur dalam pengembangan kreativitas karena anak tidak dapat mengesplorasi kemampuannya.

c. Terlalu Menekankan Kebersamaan Keluarga

Adakalanya anak membutuhkan waktu untuk menyendiri. Dengan kependiriannya anak belajar mengembangkan imajinasinya sebagai bekal untuk menumbuhkan kreativitasnya.

d. Tidak Boleh Berkhayal

Dengan berkhayal anak belajar mengembangkan kreativitasnya melalui imajinasinya. Orang tua hanya perlu mengarahkan dan memfasilitasi anak untuk mengembangkan imajinasinya.

<sup>18</sup> Tedja Saputro Mayke S. 2011. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta. Grasindo

©

Hak Cipta milik UIN Suska Riau

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### e. Menyediakan Alat Permainan Yang Terstruktur

Alat permainan yang terlalu terstruktur menghilangkan kesempatan anak melakukan bermain secara kreatif. Karena dengan penyediaan permainan yang terstruktur membuat anak tidak bisa mengembangkan imajinasinya.

Terdapat empat hal yang dapat meningkatkan perkembangan kreativitas anak:

##### a. Waktu

Anak kreatif membutuhkan waktu untuk menuangkan ide atau gagasan dan konsep-konsep dan mencobanya dalam bentuk baru atau original.

##### a. Kesempatan Menyendiri

Anak membutuhkan waktu dan kesempatan menyendiri untuk mengembangkan imajinasinya.

##### b. Dorongan

Terlepas seberapa jauh hasil belajar anak memenuhi standar orang dewasa, mereka memerlukan dorongan atau motivasi untuk kreatif dan bebas dari ejekan yang sering kali dilontarkan pada anak kreatif.

##### c. Sarana

Sarana bermain dan sarana lainnya disediakan untuk merangsang dorongan eksperimen dan eksploitasi yang penting untuk mengembangkan kreativitas.<sup>19</sup>

<sup>19</sup> Ali, Mohdan Asrori, Moh. 2004. *Psikologi Remaja*. Jakarta: Bumi Aksara.

#### **Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### **2.3 PERILAKU SOSIAL ANAK**

Hubungan antara anak dengan teman sebaya merupakan bagian dari interaksi sosial yang dilakukan anak dengan lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakatnya. Menurut Bonner (Ali, Mohdan, 2004) merumuskan perilaku sosial sebagai hubungan antara dua atau lebih individu di mana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki kelakuan individu yang lain atau sebaliknya. Berdasarkan rumusan tersebut, terlihat bahwa dalam interaksi sosial terjadi hubungan timbal balik antara individu yang satu dengan individu lainnya.<sup>20</sup>

Teman sebaya menurut Havighurst (1978) dipandang sebagai “sekumpulan orang yang kurang lebih berusia sama yang berpikir dan bertindak bersama-sama”.<sup>40</sup> Pada usia sekolah, anak-anak mulai keluar dari lingkungan keluarga dan memasuki dunia teman sebaya. Peristiwa ini merupakan perubahan situasi dari suasana emosional yang aman yang dalam hal ini hubungan yang erat dengan ibu dan anggota keluarga lainnya ke kehidupan dunia baru. Dalam dunia baru yang dimasuki anak, ia harus pandai menempatkan diri di antara teman sebayanya. melalui kehidupan sosial kelompok sebaya anak belajar memberi dan menerima. belajar berteman dan bekerja yang semuanya itu dapat mengembangkan kepribadian sosial anak.<sup>21</sup>

Menurut Elizabeth B. Hurlock (1980) untuk menjadi orang yang mampu bersosialisasi memerlukan tiga proses. Masing-masing proses terpisah dan sangat

<sup>20</sup> Ali, Mohdan Asrori, Moh. 2004. *Psikologi Remaja*. Jakarta: Bumi Aksara.

<sup>21</sup> Havighurst, Robert J. 1978. *Human Development and Education*. New York : Longmans Green and Co

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

berbeda satu sama lain, tetapi saling berkaitan. Kegagalan dalam satu proses akan menurunkan kadar sosialisasinya. Ketiga proses sosialisasi tersebut adalah :

1. Belajar berperilaku yang dapat diterima secara sosial. Setiap kelompok sosial mempunyai standar bagi para anggotanya tentang perilaku yang dapat diterima. Untuk dapat besosialisasi anak tidak hanya harus mengetahui perilaku yang dapat diterima, tetapi mereka juga harus menyesuaikan perilakunya dengan patokan yang dapat diterima.
2. Memainkan peran sosial yang dapat diterima. Setiap kelompok sosial mempunyai pola kebiasaan yang telah ditentukan dengan seksama oleh para anggotanya dan dituntut untuk dipatuhi. Sebagai contoh, ada peran yang telah disetujui bersama bagi orang tua dan anak serta ada pula peran yang telah disetujui bersama bagi guru dan murid. Anak dituntut untuk mampu memainkan peran-peran sosial yang diterimanya.
3. Perkembangan perilaku sosial. Untuk bersosialisasi dengan baik, anak-anak harus menyenangi orang dan kegiatan sosial. Jika mereka dapat melakukannya, mereka akan berhasil dalam penyesuaian sosial dan diterima sebagai anggota kelompok sosial tempat mereka bergaul.<sup>22</sup>

Diharapkan dengan memahami tiga proses sosialisasi tersebut bisa memberikan pemahaman pada guru dalam mendidik anak usia dini. Bahwa anak-anak perlu belajar berperilaku untuk bisa diterima secara sosial,. Mereka juga belajar memainkan peran sosial yang bisa diterima. Anak-anak juga mengalami

<sup>22</sup> Hurlock, E. B. 1980. Edisi Kelima. *Psikologi Perkembangan, Suatu Pendekatan Sepanjang Renatang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

perkembangan perilaku sosial dimana mereka bisa menyenangi orang dan kegiatan sosial yang ada. Sehingga agar perilaku sosial anak-anak meningkat maka para pendidik harus bisa membuat mereka tertarik dengan kita dan kegiatan yang dibuat.

Erikson, E. H (dalam Helms & Turner, 1994) memandang periode ini sebagai fase sense of initiative. Pada periode ini anak harus didorong untuk mengembangkan inisiatifnya, seperti kesenangan untuk mengajukan pertanyaan dari apa yang dilihat, didengar dan dirasakan. Jika anak tidak mendapat hambatan dari lingkungannya, maka anak akan mampu mengembangkan inisiatif, dan daya kreatifnya, dan hal-hal yang produktif dalam bidang yang disenanginya.<sup>23</sup>

Guru yang selalu menolong, memberi nasehat, mengerjakan sesuatu dimana anak dapat melakukan sendiri maka anak tidak mendapat kesempatan untuk berbuat kesalahan atau belajar dari kesalahan itu. Pada fase ini terjamin tidaknya kesempatan untuk berprakarsa (dengan adanya kepercayaan dan kemandirian yang memungkinkannya untuk berprakarsa), akan menumbuhkan inisiatif. Sebaliknya kalau terlalu banyak dilarang dan ditegur, anak akan diliputi perasaan serba salah dan berdosa.

Perilaku sosial menurut Elizabeth. B. Hurlock (1980) yang termasuk dalam perilaku sosial anak adalah<sup>24</sup>:

1. Kerja sama. Sekelompok anak belajar bermain atau bekerja bersama

<sup>23</sup> Helms, D. B & Turner, J.S. 1994. *Exploring Child Behavior*. New York : Holt Rinehart and Winston.

<sup>24</sup> Hurlock, E. B. 1980. Edisi Kelima. *Psikologi Perkembangan, Suatu Pendekatan Sepanjang Renatang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dengan anak lain. Semakin banyak kesempatan untuk melakukan bersama-sama, semakin cepat mereka belajar melakukannya dengan bekerja sama.

2. Persaingan. Persaingan merupakan dorongan bagi anak-anak untuk berusaha sebaik-baiknya, hal itu akan menambah sosialisasi mereka. Jika hal itu diekspresikan dalam pertengkar dan kesombongan, dapat mengakibatkan timbulnya sosialisasi yang buruk yang dialami anak.

3. Kemurahan hati. Kemurahan hati ini terlihat pada kesediaan untuk berbagi sesuatu dengan anak lain meningkat dan perilaku mementingkan diri sendiri semakin berkurang setelah anak belajar bahwa kemurahan hati menghasilkan penerimaan sosial.

4. Hasrat akan penerimaan sosial. Jika hasrat pada diri anak untuk diterima kuat, hal itu mendorong anak untuk menyesuaikan diri dengan tuntutan sosial. Hasrat untuk diterima oleh orang dewasa biasanya timbul lebih awal dibandingkan dengan hasrat untuk diterima oleh teman sebaya.

5. Simpati. Anak kecil tidak mampu berperilaku simpati sampai mereka pernah mengalami situasi yang mirip dengan dukacita. Anak mengekspresikan simpati dengan berusaha menolong atau menghibur seseorang yang sedang bersedih.

6. Empati. Empati adalah kemampuan meletakkan diri sendiri dalam posisi orang lain dan menghayati pengalaman orang tersebut. Hal ini dapat berkembang pada anak jika anak dapat memahami ekspresi wajah atau maksud pembicaraan orang lain.

7. Ketergantungan. Ketergantungan terhadap orang lain dalam hal bantuan,

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

perhatian, dan kasih sayang mendorong anak untuk berperilaku dalam cara yang diterima secara sosial. Anak akan berusaha menunjukkan perilaku sosial yang dapat diterima agar dapat memenuhi keinginanya.

8. Sikap ramah. Anak kecil memperlihaan sikap ramah melalui kesediaannya melakukan sesuatu untuk orang lain atau anak lain dan dengan mengekspresikan kasih sayang kepada mereka.
9. Sikap tidak mementingkan diri sendiri. Anak perlu mendapat kesempatan dan dorongan untuk membagi apa yang mereka miliki. Belajar memikirkan orang lain dan berbuat untuk orang lain.
10. Meniru. Dengan meniru orang yang diterima baik oleh kelompok sosial, anak-anak memperoleh kesempatan untuk mengembangkan sifat dan meningkatlam penerimaan kelompok terhadap diri mereka.
11. Perilaku kelekatan (*attachment behavior*). Dari landasan yang diberikan pada masa bayi, yaitu ketika bayi mengembangkan kelekatan yang hangat dan penuh cinta kasih kepada ibu atau pengganti ibu, anak kecil mengalihkan pola perilaku ini kepada anak atau orang lain dan belajar membina persahabatan dengan mereka.

Dari 11 perilaku sosial anak ini menunjukkan begitu banyaknya hal yang berkaitan dengan perilaku sosial anak yang harus di pahami dan dikembangkan oleh guru pendidik maupun orang tua dalam mendidik dan mengembangkan perilaku sosial anak usia dini.

Selain dari itu, menurut Helms & Turner (1994) pola perilaku sosial anak dapat dilihat dari empat dimensi, yaitu : (1) anak dapat bekerjasama dengan

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

teman, (2) anak mampu menghargai teman, baik dalam hal menghargai milik, pendapat, hasil karya teman atau kondisi-kondisi yang ada pada teman, (3) anak mampu berbagi kepada teman. Berbagi sesuatu yang dimilikinya kepada teman, mau mengalah pada teman dan sebagainya, dan (4) anak mampu membantu teman. Hal ini tidak hanya ditunjukkan dalam hubungannya dengan teman sebaya tetapi juga dengan orang dewasa lainnya.<sup>25</sup>

Dari pemaparan di atas, anak usia TK adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan sangat pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak memiliki dunia dan karakteristik tersendiri yang jauh berbeda dari dunia dan karakteristik orang dewasa. Anak sangat aktif, dinamis, antusias dan hampir selalu ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya serta seolah-olah tak pernah berhenti untuk belajar.

Perkembangan perilaku sosial anak yaitu kemampuan anak berbagi rasa, secara psikologis anak telah melewati masa-masa sulit (bereaksi dengan menangis) dan dapat menyampaikan pesan dan perasaannya, keinginannya, kemauannya dengan tepat. Dengan bermain anak dapat bersosialisasi dengan lingkungan sekitar, baik teman sebaya, ataupun orang dewasa. Keterampilan sosial ini akan terus bertambah ketika ia mulai berhubungan dengan lebih banyak orang lagi di lingkungan yang lebih luas.

Makna sosial dipahami sebagai upaya pengenalan (sosialisasi) anak terhadap orang lain yang ada di luar dirinya dan lingkungannya, serta pengaruh timbal balik dari berbagai segi kehidupan bersama yang mengadakan hubungan

---

<sup>25</sup> Helms, D. B & Turner, J.S. 1994. *Exploring Child Behavior*. New York : Holt Rinehartand Winston

©

Hak Cipta milik UIN Suska Riau

#### **Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

satu dengan yang lainnya, baik dalam bentuk perorangan maupun kelompok. Dalam kajian sosiologi. Yang disebut proses sosial yaitu cara-cara berhubungan yang dilihat apabila perorangan dan kelompok-kelompok bertemu dan menentukan sistem serta bentuk-bentuk hubungan ini, atau apa yang akan terjadi apabila ada perubahan-perubahan yang menyebabkan goyahnya pola-pola kehidupan yang telah ada.

Perilaku sosial adalah kegiatan yang berhubungan dengan orang lain, kegiatan yang berkaitan dengan pihak lain yang memerlukan sosialisasi dalam hal bermacam laku yang dapat di terima oleh orang lain, belajar memainkan peran sosial yang dapat di terima oleh orang lain, serta upaya mengembangkan perilaku sosial yang layak di terima oleh orang lain. Perilaku sosial pada anak usia dini ini diarahkan untuk pengembangan sosial yang baik, seperti kerja sama, tolong-menolong, berbagi simpati, empati dan saling membutuhkan satu sama lain.

Untuk itu sasaran pengembangan perilaku sosial pada anak usia dini ini ialah untuk beterampilan berkomunikasi, keterampilan memiliki rasa senang dan periang, menjalin persahabatan, memiliki etika dan tata karma yang baik. Dengan demikian, materi pembelajaran pengembangan sosial yang di terapkan di taman kanak-kanak, meliputi: disiplin, kerja sama, tolong-menolong, empati, dan tanggung jawab.

Begini selanjutnya, bahwa perilaku sosial yang berkembang pada awal masa kanak-kanak merupakan perilaku yang terbentuk berdasarkan landasan yang diletakkan pada masa bayi. Sebagian lagi merupakan bentuk perilaku sosial yang baru dan mempunyai landasan baru. Banyak di antara landasan baru ini dibina

© Hak Cipta milik **UIN SUSKA RIAU**

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

oleh hubungan sosial dengan teman sebaya di luar rumah dan hal-hal yang ditonton dari televisi atau buku-buku cerita. Sehingga awal masa kanak-kanak perlu diarahkan kepada bentuk perilaku sosial agar dapat menyesuaikan diri sesuai dengan perkembangan anak dan kepentingan anak kepentingan selanjutnya. Anak adalah bagian dari penerus bangsa yang harus kita didik dengan baik dan tentunya perilaku sosial harus sudah ditanamkan sejak dini mungkin sesuai dengan tahap perkembangannya dan tanpa paksaan.

#### **2.4 Hakikat Anak Usia Dini**

Usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar sepanjang rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia. Masa ini ditandai oleh berbagai periode penting yang fundamental dalam kehidupan anak selanjutnya sampai periode akhir perkembangannya. Salah satu periode yang menjadi penciri masa usia dini adalah periode keemasan. Banyak konsep dan fakta yang ditemukan memberikan penjelasan periode keemasan pada masa usia dini, yaitu masa semua potensi anak berkembang paling cepat. Beberapa konsep yang disandingkan untuk masa anak usia dini adalah masa eksplorasi, masa identifikasi/imitasi, masa peka, masa bermain, dan masa membangkang tahap awal. Namun, di sisi lain anak usia dini berada pada masa kritis, yaitu masa keemasan anak tidak akan dapat diulang kembali pada masa-masa berikutnya, jika potensi-potensinya tidak distimulasi secara optimal dan maksimal pada usia dini tersebut. Dampak dari tidak terstimulasinya berbagai potensi saat usia emas, akan menghambat tahap perkembangan anak berikutnya. Jadi, usia emas hanya sekali dan tidak dapat diulang lagi.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Setiap anak dilahirkan dengan potensi yang merupakan kemampuan (*inherent component of ability*) yang berbeda-beda dan terwujud karena interaksi yang dinamis antara keunikan individu anak dan adanya pengaruh lingkungan. Berbagai kemampuan yang teraktualisasikan beranekaragam dari berfungsinya otak kita. Berfungsinya otak, adalah hasil interaksi dari cetakan biru (*blue print*) genetis dan pengaruh lingkungan. Pada waktu manusia lahir, kelengkapan organisasi otak memuat sekitar 100-200 miliar neuron atau sel syaraf yang siap melakukan sambungan antarsel (Teyler, 1997, dalam Clark, 1986 dalam Semiawan, 2007),<sup>26</sup> siap untuk dikembangkan serta diaktualisasikan mencapai tingkat perkembangan potensi tinggi. Jumlah ini mencakup beberapa triliun jenis informasi dalam hidup manusia. (Sogan, 1977, dalam Clark, 1986 dalam Semiawan, 2007). Sayang sekali bahwa riset membuktikan hanya tercapai 5% dari kemampuan tersebut (Ferguson, 1973 dalam Clark, 1986, dalam Semiawan, 2007). Sel-sel neuron ketika dihubungkan secara bersama-sama, jumlah koneksinya dapat diestimasi menjadi sekitar seratus triliun, yaitu kira-kira sebanyak angka sepuluh diikuti dengan jutaan angka nol di belakangnya (lebih dari estimasi jumlah atom di alam semesta yang telah dikenal). Angka tersebut memberikan gambaran tentang kapasitas dari otak manusia. (Eric Jensen: 2008:19). Pembelajaran anak usia dini hendaknya mengembangkan kecerdasan. Penelitian di bidang *neuroscience* (ilmu tentang syaraf) menemukan bahwa kecerdasan sangat dipengaruhi oleh banyaknya sel-syaraf otak, hubungan antarsel syaraf otak, dan keseimbangan karena otak kanan dan otak kiri. Pada saat lahir sel syaraf otak sudah terbentuk semua yang

<sup>26</sup> Semiawan, Conny R. (2007). Perkembangan dan Belajar Peserta Didik. Yogyakarta: UIN. Slameto. (2010). Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhi. Jakarta

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritis atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

banyaknya mencapai 100-200 miliar, di mana setiap sel dapat membuat hubungan dengan 20.000 sel syaraf otak lainnya, atau dengan kata lain membentuk kombinasi  $100 \text{ miliar} \times 20.000$ . Berdasarkan hal tersebut, usia dini (0-8 tahun) merupakan usia yang sangat kritis bagi pengembangan kecerdasan anak, sehingga masa keemasan ini harus dioptimalkan dan dimanfaatkan sungguh-sungguh dengan menstimulusnya. Sayang sekali banyak orang tua, guru, dan pendidik anak usia dini yang justru “mengunci mati” sel syaraf otak tersebut sehingga tidak dapat menjalankan fungsi kapasitasnya yang tak terhingga (*unlimited capacity to learn*) (Semiawan, 2007).<sup>27</sup>

Hasil penelitian Keith Osborn di University of Georgia, Burton L. White di Harvard Preschool Project, dan Benjamin S. Bloom University of Chicago menyatakan bahwa sekitar 50% kapasitas kecerdasan manusia telah terjadi ketika usia lahir sampai 4 tahun, 80% terjadi ketika anak berusia 4 sampai 8 tahun, dan mencapai titik kulminasi 100% ketika anak berusia 8 sampai 18 tahun. Pertumbuhan fungsional sel-sel syaraf tersebut membutuhkan berbagai situasi pendidikan yang mendukung, baik dalam situasi pendidikan keluarga, masyarakat maupun sekolah. Para ahli pendidikan sepakat bahwa periode keemasan tersebut hanya berlangsung satu kali sepanjang rentang kehidupan manusia, sehingga anak usia dini berada pada usia kritis. Usia kritis dalam arti periode keemasan menentukan perkembangan berikutnya sebagai tahap untuk perkembangan berbagai potensi yang dimiliki oleh anak dan menentukan tahap perkembangan selanjutnya. Namun apabila tidak maksimal dan tidak optimal dalam

<sup>27</sup> R. semiawan, Conny, Penerapan Pembelajaran Pada Anak, (Jakarta: PT. Index, 2008).

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

stimulasinya, maka anak akan mendapatkan kesulitan perkembangan dalam kehidupan berikutnya. Hal ini menunjukkan bahwa betapa meruginya suatu keluarga, masyarakat dan bangsa jika mengabaikan masa-masa penting pada anak usia dini.

Sebagai komitmen dan keseriusan antar bangsa terhadap anak usia dini, telah dicapai berbagai momentum dan kesepakatan penting yang telah digalang secara internasional. Salah satunya adalah Deklarasi Dakkar yang di antaranya menyepakati perlunya upaya memperluas dan memperbaiki keseluruhan perawatan dan pendidikan anak usia dini, terutama anak-anak yang sangat rawan secara ekonomi dan sosial atau kurang beruntung. Komitmen antara bangsa secara internasional lainnya adalah kesepakatan antar negara yang tergabung dalam Perserikatan Bangsa-Bangsa yang menyepakati "Dunia yang layak bagi anak 2002" atau dikenal dengan "*world fit for children 2002*". Beberapa kesepakatan yang diperoleh adalah (1) mencanangkan kehidupan yang sehat, (2) memberikan pendidikan yang berkualitas, (3) memberikan perlindungan terhadap penganiayaan, eksplorasi dan kekerasan.<sup>28</sup>

Apabila ditelaah lebih mendalam pendidikan dan perawatan anak usia dini harus diberikan jauh-jauh saat mereka masih dalam kandungan yaitu selama lebih kurang sembilan bulan sepuluh hari. Perhatian dari kedua orang tua (ayah dan ibu) terhadap janin yang ada di dalam kandungan akan memberikan stimulasi dini terhadap perkembangan pendengaran dan emosi. Asupan gizi yang berimbang melalui makanan-makanan yang dikonsumsi oleh ibu hamil akan mampu

<sup>28</sup> Adriani, M., & Wirjatmadi, B. (2014). Gizi dan Kesehatan Balita Peranan Micro Zinc pada Pertumbuhan Balita. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

#### **Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mengembangkan intelektual, fisik motorik janin, baik ketika janin masih dalam kandungan maupun setelah lahir.

#### **2.4.1 Tinjauan Historis dan Pengertian Anak Usia Dini**

Berdasarkan catatan sejarah, telah berlangsung beberapa abad lamanya anak-anak dipandang sebagai miniatur orang dewasa. Anak-anak dianggap telah terbentuk sepenuhnya sebagaimana orang dewasa pada umumnya. Diperkirakan paham ini telah merata dan mendominasi abad pertengahan. Pandangan tersebut tercermin pada lukisan-lukisan yang dibuat pada abad pertengahan, di mana secara umum anak-anak, bahkan anak baru lahir diilustrasikan dengan proporsi tubuh dan karakteristik wajah sebagaimana orang dewasa. Anak-anak dan orang dewasa dibedakan hanya pada ukuran tubuhnya saja. Fakta ini merupakan bukti bahwa anak-anak dianggap telah mencapai bentuk sempurna. Mereka sejak awal sudah dalam cetakan orang dewasa. Pandangan demikian juga berlaku dalam aspek sosial, di mana anak-anak diperlakukan sebagai orang dewasa. Pada usia enam atau tujuh tahun, biasanya mereka telah memasuki masyarakat orang dewasa, bekerja, berbaur, dan bermain dengan orang-orang dewasa.

Sebagian ahli sejarah tidak setuju terhadap pandangan tersebut yang dimulai berlebihan karena memandang anak sebagai orang dewasa kecil. Namun demikian, paham performansi yang memandang anak sebagai miniatur orang dewasa ini juga banyak didukung oleh banyak kalangan.

Mengapa orang mempertahankan pandangan kaum performansi? Ada dugaan bahwa dalam waktu yang panjang orang-orang tidak memberikan perhatian serius terhadap kekhususan yang dimiliki anak. Oleh karena angka

#### **Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritisik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kematian anak amat tinggi, mereka menyadari bahwa kematian dapat menimpa anak-anak setiap saat. Mereka mengalami kesulitan untuk mengerti faktor penyebab yang sebenarnya. Akibatnya, peristiwa misterius ini membuat mereka ragu-ragu untuk mengasuh dan merawat anak-anak mereka yang unik ini. Menurut Ausabel, hal ini terjadi juga disebabkan pembawaan orang dewasa yang bertindak terlalu egosentrisk. Orang dewasa cenderung berpandangan bahwa manusia dalam kehidupannya mempunyai bentuk dan fungsi yang sama sesuai dengan sifat diri mereka masing-masing. Sifat kekhususan setiap orang membuka peluang adanya pemikiran untuk memandang sifat-sifat keunikan hidup pada waktu yang berbeda, dan sesuatu yang ada pada seorang individu jarang ditemukan pada individu lainnya.

Anak usia dini memiliki batasan usia tertentu, karakteristik yang unik, dan berada pada suatu proses perkembangan yang sangat pesat dan fundamental bagi kehidupan berikutnya. Selama ini orang dewasa mengidentikkan anak usia dini sebagai orang dewasa mini, masih polos dan belum bisa berbuat apa-apa karena belum mampu berpikir. Pandangan ini berdampak pada pola perlakuan yang diberikan pada anak, antara lain sering memperlakukan anak sebagaimana orang dewasa. Saat mendidik atau membimbing anak dipaksa mengikuti pola pikir dan aturan orang dewasa. Namun, seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan banyaknya studi tentang anak usia dini, orang dewasa semakin memahami bahwa anak usia dini bukanlah orang dewasa mini, dan berbeda dengan orang dewasa.

#### **Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

*National Association for the Education of Young Children (NAEYC)* yaitu asosiasi para pendidik anak yang berpusat di Amerika, mendefinisikan rentang usia anak usia dini berdasarkan perkembangan hasil penelitian di bidang psikologi perkembangan anak yang mengindikasikan bahwa terdapat pola umum yang dapat diprediksi menyangkut perkembangan yang terjadi selama 8 tahun pertama kehidupan anak. NAEYC membagi anak usia dini menjadi 0-3 tahun, 3-5 tahun, dan 6-8 tahun. Menurut definisi ini anak usia dini merupakan kelompok manusia yang berada pada proses pertumbuhan dan perkembangan. Hal ini mengisyaratkan bahwa anak usia dini adalah individu yang unik yang memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.

Beberapa ahli pendidikan anak usia dini mengategorikan anak usia dini sebagai berikut:

- (1) kelompok bayi (*infancy*) berada pada usia 0-1 tahun,
- (2) kelompok awal berjalan (*toddler*) berada pada rentang usia 1-3 tahun,
- (3) kelompok pra-sekolah (*preschool*) berada pada rentang usia 3-4 tahun,
- (4) kelompok usia sekolah (kelas awal SD) berada pada rentang usia 5-6 tahun,
- (5) kelompok usia sekolah (kelas lanjut SD) berada pada rentang usia 7-8 tahun.

Namun, ada juga yang membagi rentang masa anak usia dini berdasarkan penelitian perkembangan motorik halus, motorik kasar, sosial, dan kognitif serta perkembangan perilaku bermain dan minat permainan. Sementara itu terdapat enam tahap perkembangan anak usia dini menurut Bronson, yaitu (1) *young*

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

*infants* (lahir hingga usia 6 bulan); (2) *older infants* (7 hingga 12 bulan); (3) *young toddlers* (usia satu tahun); (4) *older toddlers* (usia 2 tahun); (5) prasekolah dan *kindergarten* (usia 3 hingga 5 tahun); serta (6) anak sekolah dasar kelas rendah atau *primary school* (usia 6 hingga 8 tahun).

Anak usia dini, dilihat dari rentang usia menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ialah anak sejak lahir sampai usia enam tahun. Anak usia dini menurut undang-undang ini berada pada rentang usia lahir sampai usia taman kanak-kanak.

Perlu diketahui bahwa batasan usia yang dikemukakan oleh undang-undang tersebut memiliki kelemahan yang cukup mendasar, dan hal itu berdampak terhadap pelayanan program perawatan, pengasuhan, pendidikan dan pembelajaran yang tidak sesuai dengan tahap perkembangan anak. Menurut undang-undang, anak usia tujuh dan delapan tahun tidak termasuk dalam kategori usia dini karena mereka dianggap sudah masuk pada usia sekolah dasar. Oleh karena itu program perawatan, pengasuhan, pendidikan, dan pembelajaran untuknya diberikan seperti layaknya untuk orang dewasa. Hal itu berdampak juga pada proses pembelajaran anak usia dini. Kenyataan di lapangan menunjukkan anak usia dini dilatih supaya mampu membaca, menulis, dan berhitung tanpa menggunakan metode yang tepat serta tidak memperhatikan tahap perkembangan dan tahap kemampuan anak usia dini, dengan alasan untuk menghadapi seleksi masuk Sekolah Dasar (SD).

Jika dilakukan melalui pembelajaran yang tepat, maka anak akan mampu membaca, menulis dan berhitung tanpa ada kesan dipaksa. Untuk mencapai target

©

Hak Cipta milik UIN SUSKA RIAU

State Islamic University of Sultan Sharif Kasim Riau

#### **Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritis atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

anak mampu membaca, sering kali orang tua memasukkan anak ke lembaga bimbingan belajar untuk diberikan pelajaran tambahan khusus (les) membaca, menulis, dan berhitung. Anak yang di *drill* (dilatih) untuk membaca, menulis dan berhitung dengan tanpa memperhatikan tahap kemampuan anak, dikhawatirkan akan merasa, bahwa belajar itu melelahkan, membosankan dan tidak mengasyikkan. Anak akan dengan mudah mencapai kemampuan membaca, menulis, dan berhitung jika kita menggunakan metode yang tepat dan cara-cara sesuai dengan tahap perkembangan anak, seperti melalui permainan, belajar langsung dari alam dan sekitarnya, bernyanyi, demonstrasi (praktek langsung). Proses-proses pembelajaran yang demikian akan menjadikan anak menyenangi belajar dan berdampak pada hasil belajarnya. Tidak salah anak diajari membaca, menulis, dan berhitung sejak dini, namun harus dengan metode yang sesuai dengan tahap perkembangan dan kemampuan anak usia dini. Pada usia kelas 1 sampai kelas 3 SD pembelajaran anak harus dilakukan sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini.

Dengan demikian rentang usia anak usia dini menurut undang-undang tersebut perlu dikaji ulang berdasar pada hasil studi dan penelitian yang valid sehingga akan bermanfaat bagi anak-anak Indonesia dan tidak sebaliknya, mematikan potensi yang dimiliki anak.

#### **2.4.2 Karakteristik Anak Usia Dini**

Anak usia dini memiliki karakteristik yang unik karena mereka berada pada proses tumbuh kembang yang sangat pesat dan fundamental bagi kehidupan berikutnya. Secara psikologis anak usia dini memiliki karakteristik yang khas dan

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

berbeda dengan anak yang usianya di atas delapan tahun. Anak usia dini yang unik memiliki karakteristik sebagai berikut.

1) Anak Bersifat Egosentrис

Pada umumnya anak masih bersifat egosentrис, ia melihat dunia dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri. Hal itu bisa diamati ketika anak saling berebut mainan, atau menangis ketika menginginkan sesuatu namun tidak dipenuhi oleh orang tuanya. Karakteristik ini terkait dengan perkembangan kognitif anak. Menurut Piaget, anak usia dini berada pada tahapan-tahapan sebagai berikut: (1) tahap Sensorimotorik yaitu usia 0-2 tahun, (2) tahap Praoperasional yaitu usia 2-6 tahun, (3) tahap Operasi Konkret yaitu usia 6-11 tahun. Pada fase Praoperasional pola berpikir anak bersifat egosentrис dan simbolis, karena anak melakukan operasi-operasi mental atas pengetahuan yang mereka miliki, belum dapat bersikap sosial yang melibatkan orang yang ada di sekitarnya, asyik dengan kegiatan sendiri dan memuaskan diri sendiri. Mereka dapat menambah dan mengurangi serta mengubah sesuatu sesuai dengan pengetahuan yang mereka miliki. Operasi ini memungkinkannya untuk dapat memecahkan masalah secara logis sesuai dengan sudut pandang anak. (Vasta Ross, *et all*:1999)<sup>29</sup>

2) Anak Memiliki Rasa Ingin Tahu (*Curiosity*)

Anak berpandangan bahwa dunia ini dipenuhi hal-hal yang menarik dan menakjubkan. Hal ini mendorong rasa ingin tahu (*curiosity*) yang tinggi. Rasa ingin tahu anak sangat bervariasi, tergantung apa yang menarik perhatiannya.

<sup>29</sup> Vasta, Ross, Haith, Marshall M., Miller, Scott A. Psikologi Anak (Ilmu Pengetahuan Modern) Edisi Ketiga. New York: John Wiley & Sons Inc. 1999.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Sebagai contoh, anak akan tertarik dengan warna, perubahan yang terjadi dalam benda itu sendiri. Bola yang berbentuk bulat dapat digelindingkan dengan warna-warni serta kontur bola yang baru dikenal oleh anak sehingga anak suka dengan bola. Rasa ingin tahu ini sangat baik dikembangkan untuk memberikan pengetahuan yang baru bagi anak dalam rangka mengembangkan kognitifnya. Semakin banyak pengetahuan yang didapat berdasar kepada rasa ingin tahu anak yang tinggi, semakin kaya daya pikir anak.

3) Anak Bersifat Unik

Menurut Bredekamp (1987), anak memiliki keunikan sendiri seperti dalam gaya belajar, minat, dan latar belakang keluarga. Keunikan dimiliki oleh masing-masing anak sesuai dengan bawaan, minat, kemampuan dan latar belakang budaya serta kehidupan yang berbeda satu sama lain. Meskipun terdapat pola urutan umum dalam perkembangan anak yang dapat diprediksi, namun pola perkembangan dan belajarnya tetap memiliki perbedaan satu sama lain.<sup>30</sup>

4) Anak Memiliki Imajinasi dan Fantasi

Anak memiliki dunia sendiri, berbeda dengan orang di atas usianya. Mereka tertarik dengan hal-hal yang bersifat imajinatif sehingga mereka kaya dengan fantasi. Terkadang mereka bertanya tentang sesuatu yang tidak dapat ditebak oleh orang dewasa, hal itu disebabkan mereka memiliki fantasi yang luar biasa dan berkembang melebihi dari apa yang dilihatnya. Untuk memperkaya imajinasi dan fantasi anak, perlu diberikan pengalaman- pengalaman yang merangsang kemampuannya untuk berkembang.

<sup>30</sup> Bredekamp, Sue. (1987). Praktik yang Sesuai dengan Perkembangan dalam Program Anak Usia Dini yang Berlaku Sejak Lahir Hingga Usia 8 Tahun. NAEYC: Washington.

#### **Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### **5) Anak Memiliki Daya Konsentrasi Pendek**

Pada umumnya anak sulit untuk berkonsentrasi pada suatu kegiatan dalam jangka waktu yang lama. Ia selalu cepat mengalihkan perhatian pada kegiatan lain, kecuali memang kegiatan tersebut, selain menyenangkan juga bervariasi dan tidak membosankan. Rentang konsentrasi anak usia lima tahun umumnya adalah sepuluh menit untuk dapat duduk dan memperhatikan sesuatu secara nyaman. Daya perhatian yang pendek membuat ia masih sangat sulit untuk duduk dan memperhatikan sesuatu untuk jangka waktu yang lama, kecuali terhadap hal-hal yang menarik dan menyenangkan bagi mereka. Pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan pendekatan yang bervariasi dan menyenangkan, sehingga tidak membuat anak terpaku di tempat dan menyimak dalam jangka waktu lama.

#### **2.4.3 Prinsip-Prinsip Perkembangan Anak**

Untuk mencapai pembelajaran yang efektif, maka pada pelaksanaannya harus memperhatikan beberapa prinsip-prinsip perkembangan seperti yang dikemukakan Bredekamp (1987), yaitu sebagai berikut.<sup>31</sup>

Aspek-aspek perkembangan anak seperti fisik, sosial emosional, dan kognitif satu sama lain saling terkait erat. Perkembangan dalam satu ranah berpengaruh dan dipengaruhi oleh perkembangan dalam ranah-ranah yang lain. Perkembangan dalam satu ranah dapat membatasi atau mendukung perkembangan yang lain. Sebagai contoh, keterampilan intelektual akan mempengaruhi keterampilan bahasa anak, begitu juga keterampilan bahasa dapat mempengaruhi perkembangan intelektual anak. Implikasi dari fenomena ini adalah bahwa para

<sup>31</sup> Bredekamp, Sue. (1987). Praktik yang Sesuai dengan Perkembangan dalam Program Anak Usia Dini yang Berlaku Sejak Lahir Hingga Usia 8 Tahun. NAEYC: Washington.

© **Hak Cipta milik UIN SUSKA RIAU**

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pendidik sebaiknya menggunakan jalinan keterkaitan ini dalam cara-cara yang dapat membantu anak berkembang secara optimal.

Perkembangan terjadi dalam suatu urutan. Kemampuan keterampilan, dan pengetahuan dibangun berdasarkan pada apa yang telah diperoleh terdahulu. Urutan pertumbuhan dan perkembangan yang relatif stabil terjadi pada anak selama masa usia dini. Meskipun perubahan yang terjadi cukup bervariasi dalam konteks kultur yang berbeda, namun pada saat usia dini, perubahan terjadi pada seluruh aspek perkembangan, yaitu fisik, emosi, sosial, bahasa, dan kognitif. Perkembangan anak memberikan landasan bagi para pendidik untuk menyiapkan lingkungan belajar, merencanakan tujuan dan sasaran kurikulum yang realistik, serta pengalaman belajar yang tepat.

Perkembangan berlangsung dengan rentang yang bervariasi antar anak dan juga antar bidang perkembangan dari masing-masing fungsi. Variasi individual sekurang-kurangnya memiliki dua dimensi, yakni (1) variasi dari rata-rata perkembangan dan (2) keunikan masing-masing anak sebagai individu. Masing-masing anak merupakan pribadi yang unik dengan pola dan waktu pertumbuhan individualnya. Selain itu, anak bersifat individual dalam hal kepribadian, temperamen, gaya belajar, latar belakang pengalaman dan keluarga. Dengan adanya sejumlah variasi di antara anak yang berusia sama, usia anak harus diakui terbatas sebagai indeks kasar tentang kematangan perkembangan. Lebih lanjut, pengakuan akan variasi individual menuntut bahwa keputusan tentang kurikulum dan interaksi guru-anak sejauh mungkin diindividualisasikan. Hal ini berimplikasi pada prinsip bahwa anak perlu dipertimbangkan sebagai

©

Hak Cipta milik UIN SUSKA RIAU

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

anggota dari kelompok seusianya yang diharapkan berperilaku sesuai dengan norma kelompok, melalui adaptasi variasi secara individual.

Pengalaman awal memiliki pengaruh kumulatif dan tertunda terhadap perkembangan anak. Pengalaman awal anak bersifat kumulatif dalam arti bahwa jika suatu pengalaman pembelajaran sering terjadi, maka pengaruhnya bisa kuat, kekal dan bahkan semakin bertambah. Pengalaman awal juga dapat memiliki pengaruh yang tertunda terhadap perkembangan berikutnya. Misalnya, suatu upaya pembentukan perilaku yang bersandar pada ganjaran ekstrinsik (seperti permen atau uang), merupakan strategi yang bisa sangat efektif untuk jangka pendek, namun dalam kondisi tertentu dapat mengurangi motivasi intrinsik anak dalam jangka waktu yang lama. Usia dini merupakan masa optimum bagi perkembangan gerak motorik yang fundamental bagi anak. Pada sisi lain, anak yang pengalaman motorik awalnya sangat terbatas memerlukan upaya keras untuk memperoleh kompetensi fisik sehingga bisa mengalami pengaruh tertunda ketika mencoba berpartisipasi dalam olah raga atau aktivitas kebugaran dalam hidup selanjutnya.

Perkembangan berlangsung ke arah kompleksitas, organisasi, dan internalisasi yang lebih meningkat. Belajar selama usia dini berlangsung dari pengetahuan nyata ke pengetahuan simbolis. Misalnya, anak sudah belajar mengelilingi rumah dan *setting* keluarga lainnya jauh sebelum mereka memahami konsep kata kiri dan kanan atau membaca peta rumah. Ini mengimplikasikan perluinya memberikan kesempatan kepada anak untuk memperluas dan memperdalam pengetahuan *behavioral* mereka dengan menyediakan sejumlah

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritis atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pengalaman langsung dan dengan membantu anak memperoleh pengetahuan simbolik melalui representasi pengalaman mereka dalam sejumlah media seperti gambar, konstruksi model, bermain dramatik, deskripsi verbal, dan tertulis.

Perkembangan dan belajar terjadi dalam dan dipengaruhi oleh konteks sosial dan kultur yang majemuk. Menurut model ekologis, perkembangan anak sangat baik dipahami dalam konteks sosiokultural keluarga, *setting* pendidikan, dan masyarakat yang lebih luas. Konteks yang bervariasi tersebut saling berinteraksi dan semuanya memiliki pengaruh terhadap perkembangan anak. Pemahaman ini menuntut guru untuk belajar tentang kultur mayoritas anak yang mereka layani jika kultur mereka berbeda dengan kulturnya. Namun, mengakui bahwa perkembangan dan belajar dipengaruhi oleh konteks-konteks sosial dan kultur tidak menuntut guru untuk memahami semua nuansa-nuansa (perbedaan-perbedaan yang sangat kecil) dari setiap kelompok yang ia hadapi dalam kerjanya, ini merupakan tugas yang tidak mungkin.

Anak adalah pebelajar aktif, mengambil pengalaman fisik dan sosial serta juga pengetahuan yang ditransmisikan secara kultur untuk membangun pemahaman mereka sendiri tentang lingkungan sekitar mereka. Anak berkontribusi terhadap perkembangan dan belajar sendiri di saat mereka berupaya memakai pengalaman sehari-harinya di rumah, sekolah, dan di masyarakat. Sejak lahir, anak secara aktif terlibat dalam membangun pemahaman mereka sendiri yang berasal dari pengalaman mereka, dan pemahaman ini diperantara dan secara jelas terkait dengan konteks sosiokultural.

Perkembangan dan belajar merupakan hasil dari interaksi kematangan

© **Hak Cipta milik UIN SUSKA RIAU**

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

biologis dan lingkungan, yang mencakup baik lingkungan fisik maupun sosial tempat anak tinggal. Manusia merupakan produk dari bakat dan lingkungan, dan kekuatan-kekuatan ini saling berinteraksi. Kaum behavioris berfokus pada pengaruh lingkungan sebagai penentu belajar, sementara kaum naturalis menekankan hamparan yang sudah ditentukan sebelumnya, yakni karakteristik hereditas (bawaan). Masing-masing perspektif memadai untuk menjelaskan belajar atau perkembangan. Dewasa ini, perkembangan lebih sering dipandang sebagai hasil proses interaktif dan pengalamannya dalam dunia sosial dan fisik.

Bermain merupakan suatu sarana penting bagi perkembangan sosial, emosional, dan kognitif anak, dan juga merefleksikan perkembangan anak. Aktivitas bermain anak merupakan konteks yang sangat mendukung proses perkembangan. Bermain memberi kesempatan kepada anak untuk memahami lingkungan, berinteraksi, dan mengontrol emosi, serta mengembangkan kemampuan simbolis bahkan dalam rangka pembentukan pribadi mereka. Aktivitas bermain anak memberikan wawasan pada orang dewasa tentang perkembangan anak dan kesempatan untuk mendukung perkembangan dengan strategi-strategi baru. Vygotsky meyakini bahwa bermain mengarahkan perkembangan. Bermain memberikan suatu konteks bagi anak untuk mempraktekkan keterampilan-keterampilan yang baru diperoleh dan juga untuk dapat berfungsi pada puncak kemampuan mereka yang berkembang dalam mengambil peran-peran sosial baru, mencoba tugas-tugas baru dan menantang, dan memecahkan masalah-masalah yang kompleks. Selain itu, untuk mendukung perkembangan kognitif, bermain memainkan fungsi-fungsi penting dalam

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

perkembangan fisik, emosi, dan sosial anak. Anak mengekspresikan dan mengemukakan ide-ide, pikiran, dan perasaan mereka ketika terlibat dalam bermain simbolik. Selama bermain anak dapat belajar mengendalikan emosi, berinteraksi dengan yang lain, memecahkan konflik, dan memperoleh rasa berkemampuan. Melalui bermain, anak juga dapat mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak. Karena itu, bermain yang dilakukan oleh anak dan didukung oleh guru merupakan komponen yang esensial dari pembelajaran yang berorientasi pada perkembangan.

Perkembangan mengalami percepatan bila anak memiliki kesempatan untuk mempraktekkan keterampilan-keterampilan yang baru diperoleh dan juga ketika mereka mengalami tantangan di atas level/tingkat penguasaannya saat ini. Anak akan cenderung malas dan tidak termotivasi bila dihadapkan pada kegiatan yang terlalu sulit dan membuat anak selalu gagal. Hal ini akan mendorongnya mengalami frustrasi. Pemahaman ini didasarkan pada pemikiran bahwa perkembangan dan belajar adalah proses dinamis yang mempersyaratkan orang dewasa memahami kontinuitas perkembangan itu. Guru atau pendidik lainnya perlu mengamati anak dengan cermat untuk menyesuaikan kurikulum dan pembelajaran dengan kompetensi, kebutuhan, dan minat anak yang muncul, dan kemudian membantu anak beralih dari target pengalaman-pengalaman yang dapat menantang mereka, tetapi membuat mereka frustrasi.

Anak mendemonstrasikan mode untuk mengetahui dan belajar yang berbeda serta cara yang berbeda pula dalam merepresentasikan apa yang mereka tahu. Para ahli teori belajar dan para ahli psikologi perkembangan telah mengakui

#### **Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

bahwa manusia memahami lingkungan dengan banyak cara dan bahwa individu cenderung memiliki cara belajar yang lebih disukai atau lebih kuat. Prinsip perbedaan modalitas ini menunjukkan agar guru menyediakan tidak hanya kesempatan bagi individu anak untuk menggunakan cara-cara belajar yang disukai serta dipergunakan kekuatan-kekuatannya, tetapi juga kesempatan untuk membantu anak mengembangkan kemampuannya yang kurang kuat.

Anak berkembang dan belajar terbaik dalam suatu konteks komunitas yang aman dan menghargai, memenuhi kebutuhan-kebutuhan fisiknya, dan aman secara psikologis. Kondisi seperti ini akan mendorong anak untuk bereksresi dan beraktualisasi secara optimal. Anak memiliki kebebasan untuk bergerak, berperilaku, dan menyatakan pendapat tanpa terbebani tekanan psikologis. Begitu pun keamanan fisiknya harus terjamin sehingga ia dapat terhindar dari hal-hal yang membahayakan. Karena itu, praktik pendidikan yang berorientasi perkembangan memperhatikan kebutuhan-kebutuhan fisik, sosial emosional dan perkembangan intelektualnya.

#### **2.4.4 Tahap Perkembangan Anak Usia Dini**

Tahap perkembangan anak usia dini meliputi masa bayi (0-1 tahun), balita (2-3 tahun), dan usia prasekolah (3-6 tahun). Perkembangan pada usia ini mencakup aspek fisik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni.

Tahapan Perkembangan Anak Usia Dini:

Bayi (0-1 tahun):

1. Perkembangan Fisik: Bayi belajar mengangkat kepala, berguling, duduk, merangkak, dan akhirnya berjalan.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Perkembangan Kognitif: Bayi mulai mengenal objek dan orang di sekitarnya melalui panca indera.objek
  3. Perkembangan Bahasa: Bayi mulai mengeluarkan suara, mengoceh, dan kemudian belajar mengucapkan kata-kata.
  4. Perkembangan Sosial-Emosional: Bayi mulai belajar berinteraksi dengan orang tua dan orang di sekitarnya, serta merasakan berbagai emosi.
  5. Perkembangan Seni: Bayi mulai mengenal warna, bentuk, dan tekstur melalui bermain dan eksplorasi.
- 2) Balita (2-3 tahun):
1. Perkembangan Fisik: Balita semakin aktif dan mampu melakukan gerakan yang lebih kompleks, seperti berlari, melompat, dan menari.
  2. Perkembangan Kognitif: Balita mulai belajar memecahkan masalah sederhana dan memahami konsep seperti besar dan kecil, jauh dan dekat.
  3. Perkembangan Bahasa: Balita mulai menggunakan kata-kata dan kalimat sederhana untuk berkomunikasi.
  4. Perkembangan Sosial-Emosional: Balita mulai menunjukkan kemandirian dan belajar berinteraksi dengan teman sebaya.
  5. Perkembangan Seni: Balita mulai mengekspresikan diri melalui seni, seperti menggambar, mewarnai, dan membuat kerajinan tangan.
- 3) Usia Prasekolah (3-6 tahun):
1. Perkembangan Fisik: Anak usia prasekolah semakin lincah dan mampu melakukan gerakan yang lebih terkoordinasi.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Perkembangan Kognitif: Anak usia prasekolah mulai belajar berpikir logis, menyelesaikan masalah yang lebih kompleks, dan memahami konsep seperti waktu dan ruang.
3. Perkembangan Bahasa: Anak usia prasekolah mulai menguasai bahasa dengan lebih baik dan mampu berbicara dengan jelas.
4. Perkembangan Sosial-Emosional: Anak usia prasekolah mulai berinteraksi dengan teman sebaya dan belajar berbagi, bekerja sama, dan memahami aturan sosial.
5. Perkembangan Seni: Anak usia prasekolah mulai mengekspresikan diri melalui seni, seperti bernyanyi, menari, dan bermain drama

Perkembangan memiliki tahapan pencapaian dan karakteristik tersendiri dari setiap tahapannya, hal itu bisa digambarkan dalam Menu Generik (Direktorat PAUD 2008) sebagai berikut.

Tabel 2.1.

Tahapan dan Karakteristik Perkembangan Anak

Usia	Aspek Perkembangan	Karakteristik
0-3 Bulan	Agama dan Moral	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Mendengarkan senandung lagu bernuansa imtak</li><li>2. Dapat mendengarkan doa yang dibacakan</li><li>3. Dapat mendengar cerita yang bernuansa keimanan</li><li>4. Dapat mendengarkan Nama Tuhan</li><li>5. Dapat merasakan rasa sayang dan cinta kasih melalui belaian</li></ol>

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

			<ol style="list-style-type: none"> <li>6. Mendengarkan ungkapan syair/pantun bernuansa keimanan</li> <li>7. Mendengarkan kalimat/kata-kata yang baik</li> </ol>
	Kasar		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dapat mengangkat kaki dan memainkan jari tangan</li> <li>2. Dapat memiringkan badan</li> <li>3. Dapat mengangkat kepala ketika ditengkurapkan</li> <li>4. Menegakkan kepala saat ditelungkupkan</li> <li>5. Berguling ke kanan ke kiri</li> <li>6. Tengkurap</li> </ol>
	Halus		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Refleks menggenggam benda yang menyentuh telapak tangan.</li> <li>2. Memainkan jari tangan dan kaki.</li> <li>3. Memegang benda yang dapat digenggam dengan lima jari.</li> </ol>
Bahasa			<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bereaksi terhadap sumber dan nada suara</li> <li>2. Mengenal suara orang-orang di dekatnya</li> <li>3. Merespons bila dipanggil namanya</li> </ol>
	Kognitif		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mampu membedakan apa yang diinginkan ASI</li> <li>2. Berhenti menangis setelah keinginannya terpenuhi (misal: setelah digendong atau diberi susu).</li> </ol>
	Sosial		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menatap dan tersenyum</li> </ol>
	Emosional		<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Menangis untuk mengekspresikan ketidaknyamanan (saat</li> </ol>

©

**Hak cipta milik UIN Suska Riau**

**State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau**

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Usia	Aspek Perkembangan	Karakteristik
		menginginkan ASI, BAK, BAB) 3. Mengekspresikan dirinya (tatapan mata) saat mendengar cerita 4. Tertawa saat diajak bercanda 5. Apabila dikenalkan dengan orang lain memberikan respons dengan gerakan badan dan senyuman
	Seni	1. Mendengarkan berbagai jenis musik
	Keterampilan Hidup	1. Inisiasi menyusu dini 2. Memasukkan tangan ke mulut 3. Minum ASI eksklusif lebih kurang 6 bulan 4. Mulai mengenal makanan pendamping ASI dengan satu rasa 5. Menarik makanan dari sendok dengan lidah 6. Pada saat kenyang akan menutup mulut jika disodori makanan 7. Belajar mengunyah makanan 8. Makan biscuit sendiri 9. Minum dari gelas dengan bantuan orang dewasa 10. Mengunyah dan menelan makanan lembek 11. Mengunyah dan menelan makanan padat 12. Mulai disapih

## © Hak cipta milik UIN Suska Riau

## Usia

## State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

	13. Sudah tidak mengeces 14. Minum dari botol yang ada pegangannya
--	---

Aspek Perkembangan	Karakteristik
3-6 Bulan Agama dan Moral	1. Mendengarkan senandung lagu bernuansa imtak 2. Dapat mendengarkan doa yang dibacakan 3. Dapat mendengar cerita yang bernuansa keimanan 4. Dapat mendengarkan Nama Tuhan 5. Dapat merasakan rasa sayang dan cinta kasih melalui belaihan 6. Mendengarkan ungkapan syair/pantun bernuansa keimanan 7. Mendengarkan kalimat/kata-kata yang baik  1. Dapat duduk dengan bantuan dan kepala tegak 2. Dapat duduk tanpa ditopang 3. Meraih benda di depannya. 4. Tengkurap dengan dada diangkat dan kedua tangan menopang.

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		5. Mampu merayap permulaan, tidak berpindah tempat
		6. Duduk dengan bantuan.
		1. Memasukkan benda ke dalam mulut
		2. Memindahkan mainan dari satu tangan ke tangan yang lain.
Halus	Bahasa	1. Mengoceh, mengeluarkan suara-suara
	Kognitif	1. Memperhatikan dan memilih permainan yang diinginkan.

Usia	Aspek Perkembangan	Karakteristik
		2. Mengulurkan kedua tangan untuk digendong.
	Sosial	1. Menatap dan tersenyum
	Emosional	2. Menangis untuk mengekspresikan ketidaknyamanan (saat menginginkan ASI, BAK, BAB)
		3. Mengekspresikan dirinya (tatapan mata) saat mendengar cerita
		4. Tertawa saat diajak bercanda
	Seni	5. Apabila dikenalkan dengan orang lain memberikan respons dengan gerakan badan dan senyuman
		1. Mendengarkan berbagai jenis musik

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Keterampilan Hidup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Inisiasi menyusu dini</li> <li>2. Memasukkan tangan ke mulut</li> <li>3. Minum ASI secara eksklusif lebih kurang 6 bulan</li> <li>4. Mulai mengenal makanan pendamping ASI dengan satu rasa</li> <li>5. Menarik makanan dari sendok dengan lidah</li> <li>6. Pada saat kenyang akan menutup mulut jika disodori makanan</li> <li>7. Belajar</li> <li>8. Mengunyah makanan</li> <li>9. Makan sendiri biskuit</li> <li>10. Minum dari gelas dengan bantuan orang dewasa</li> <li>11. Mengunyah dan menelan makanan lembek</li> <li>12. Mengunyah dan menelan makanan padat</li> <li>13. Mulai disapih</li> <li>14. Sudah tidak mengeces</li> <li>15. Minum dari botol yang ada pegangannya</li> </ol>
--------------------	---

Usia	Aspek Perkembangan	Karakteristik
6-9 Bulan		<p>Mendengarkan senandung lagu bernuansa imtak</p> <p>Dapat mendengarkan doa yang dibacakan</p> <p>Dapat mendengar cerita yang bernuansa</p>

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	Agama dan Moral	keimanan Dapat mendengarkan Nama Tuhan
		Dapat merasakan rasa sayang dan cinta kasih melalui belaian Mendengarkan ungkapan syair/pantun bernuansa keimanan Mendengarkan kalimat/kata-kata yang baik
	Karsir Molotik	Dapat mengangkat dada saat tengkurap dengan bertumpu pada tangan Mencoba merangkak Merangkak ke segala arah. Melempar benda yang dipegang Duduk tanpa Bantuan.

Usia	Aspek Perkembangan	Karakteristik
	Habis	Berdiri dengan bantuan.
		Memegang benda dengan ibu jari dan jari telunjuk (menju- mput)
	Bahasa	Bertepuk tangan
		Mampu meremas-remas kertas
		Mulai menirukan ucapan.
		Meresp ons permainan cilukba.
		Menunjuk benda dengan mengucapkan satu kata.
		Mengamati benda yang bergerak. Berpaling ke arah

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kognitif	<p>sumber suara.</p> <p>Mengamati benda yang dipegang kemudian dijatuhkan.</p>
Sosial Emosional	<p>Mengulurkan tangan atau menolak untuk diangkat (digendong)</p> <p>Menunjuk kepada sesuatu yang diinginkan</p> <p>Pemberian makanan seimbang yang lunak (MP ASI) dengan jadwal yang teratur</p> <p>Tersenyum pada bayangannya di cermin</p> <p>Memperlihatkan kegelian apabila digelitik</p> <p>Tersenyum dan melakukan kontak mata</p> <p>Mengulurkan tangan untuk diangkat</p>
Seni	<p>Bertepuk tangan tanpa mengikuti irama</p> <p>Mengetukkan benda sehingga mengeluarkan bunyi</p> <p>Menyukai benda yang berwarna</p>
Keterampilan	<p>Inisiasi menyusu dini Memasukkan tangan ke mulut</p> <p>Minum ASI secara eksklusif lebih kurang 6 bulan</p> <p>Mulai mengenal makanan pendamping ASI dengan satu rasa</p> <p>Menarik makanan dari sendok dengan lidah</p> <p>Pada saat kenyang akan menutup mulut jika disodori makanan</p>
Hidup	<p>Belajar</p> <p>mengunyah makanan Makan sendiri biskuit</p>

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Usia	Aspek Perkembangan	Karakteristik	
		12 Bulan	Agama dan Moral
		Minum dari gelas dengan bantuan orang dewasa Mengunyah dan menelan makanan lembek Mengunyah dan menelan makanan padat Mulai disapih Sudah tidak mengeces Minum dari botol yang ada pegangannya	Mendengarkan senandung lagu bernuansa imtak Dapat mendengarkan doa yang dibacakan Dapat mendengar cerita yang bernuansa keimanan Dapat mendengarkan Nama Tuhan Dapat merasakan rasa sayang dan cinta kasih melalui belaian

Usia	Aspek Perkembangan	Karakteristik	
		Kasar	Molutik
		Mendengarkan ungkapan syair/pantun bernuansa keimanan Mendengarkan kalimat/kata-kata yang baik	Mencoba berdiri sendiri dengan berpegangan Dapat berjalan jika dipegang Dapat berjalan sendiri tetapi belum lancar

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		Menarik benda yang terjangkau.  Berjalan dengan berpegangan.  Berjalan beberapa langkah tanpa bantuan.  Melakukan gerakan menendang.
	HalH	Mampu menggerakkan jari tangan untuk menggaruk Memegang benda yang kecil dan tipis (misal: potongan buah dan biskuit).  Memukul-mukul atau mengetuk-ngetuk mainan.
Bahasa		Melaksanakan perintah sederhana  Mengucapkan dua kata untuk menyatakan keinginan  Menyatakan penolakan  Menyebut nama benda atau binatang (pus untuk kucing; oti untuk roti).
Kognitif		Mengenal berbagai bentuk, permukaan kasar, dan halus bermacam-macam benda  Mulai memahami perintah sederhana.  Menunjukkan reaksi saat namanya dipanggil.  Mencoba mencari benda yang disembunyikan  Mencoba membuka/melepas benda yang tertutup

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Sosial Emosional	<p>Menunjukkan respons yang berbeda terhadap orang asing atau orang yang dikenalnya</p> <p>Mengekspresikan rasa senang, takut, marah dan kaget</p> <p>Bermain cilukba</p> <p>Memperlihatkan ketertarikannya kepada orang yang dikenal dan takut kepada orang asing</p> <p>Bermain tepuk ame-ame</p> <p>Memberikan belaihan kasih sayang</p> <p>Membiasakan jadwal pemberian makanan seimbang yang lunak (MP ASI)</p> <p>Menempelkan kepala bila merasa nyaman dalam pelukan (gendongan) atau meronta kalau merasa tidak nyaman.</p> <p>Menyatakan keinginan dengan berbagai gerakan tubuh dan ungkapan kata-kata sederhana.</p> <p>Meniru cara menyatakan perasaan sayang dengan memeluk</p>
Seni	<p>Mengerakkan anggota tubuh sesuai irama musik</p> <p>Bertepuk tangan mengikuti irama</p> <p>Menyukai benda yang berwarna</p>
Keterampilan Hidup	<p>Ketika menyusui mulutnya menempel erat di puting</p> <p>Minum ASI secara eksklusif lebih kurang 6 bulan</p> <p>Mulai mengenal makanan pendamping ASI</p>

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	dengan satu rasa
--	------------------

Usia	Aspek Perkembangan	Karakteristik
12 Tahun		Menarik makanan dari sendok dengan lidah Pada saat kenyang akan menutup mulut jika disodori makanan Memegang botol sendiri belajar mengunyah makanan Makan sendiri biskuit Minum dari gelas dengan bantuan orang dewasa Mengunyah dan menelan makanan lembek Mengunyah dan menelan makanan padat Mulai disapih Sudah tidak mengeces Minum dari botol yang ada pegangannya
Usia	Aspek Perkembangan	Karakteristik

## © Hak cipta milik UIN Suska Riau

## State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Agama dan Moral	Mendengarkan dan merespons cerita bernuansa imtaq Mendengar dan menirukan sebutan nama Tuhan Merasakan dan dapat menunjukkan rasa sayang cinta kasih yang diberikan kepadanya melalui belaian/rangkulan Mendengarkan dan menirukan syair/pantun sederhana bernuansa imtaq  Mendengarkan dan meniru kata-kata yang baik
-----------------	--

Usia	Aspek Perkembangan	Karakteristik	
		Kasar	Motorik
		Berdiri sendiri tanpa bantuan  Berjalan dengan baik walau kadang-kadang jatuh  Berdiri dengan satu kaki sambil tangannya dipegangi  Berdiri dengan satu kaki bergantian sambil tangannya dipegangi  Berdiri jinjit sebentar  Berjalan tegak dengan tangan berayun  Merambat naik tangga  Mencoba untuk melompat-lompat  Berjalan di atas balok titian dengan kedua tangan dipegangi	



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

	Menggelindingkan bola ke depan dan ke belakang mengeluarkan dan memasukkan benda dari dalam satu wadah  Menggenggam dan melepaskan benda  Berusaha membangun menara 2 – 5 balok  Mulai mencoret-coret  Berjalan sendiri.  Naik tangga atau tempat yang lebih tinggi dengan merangkak.  Menendang bola ke arah depan.  Berdiri dengan satu kaki selama satu detik.  Melompat di tempat.  Naik tangga atau tempat yang lebih tinggi dengan berpegangan  Berjalan mundur beberapa langkah.  Menarik benda yang tidak terlalu berat (kursi kecil).
Halus	Motorik Halus.  Meniru membuat coretan garis.  Menyusun menara dengan tiga balok.  Memegang gelas dengan dua tangan.  Menumpahkan benda-benda dari wadah dan



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

		<p>memasukkannya kembali.</p> <p>Meniru membuat coretan garis vertikal dan horizontal.</p> <p>Memasukkan benda ke dalam wadah yang sesuai.</p> <p>Membalik halaman buku tetapi belum sempurna.</p> <p>Menyobek kertas.</p>
Bahasa		<p>Merespons terhadap perintah sederhana</p> <p>Paham pertanyaan sederhana</p> <p>Menunjuk pada benda yang dikenalnya jika diminta</p> <p>Memperlihatkan gerakan tubuh agar orang lain mengerti</p> <p>Menunjuk sesuatu agar orang lain tahu</p> <p>Mengombinasikan antara ucapan dan gerakan tubuh agar orang lain mengerti</p>
		<p>Mengatakan sedikitnya 3 kata di luar kata mama atau dadah</p> <p>Memanggil sedikitnya satu nama orang lain</p> <p>Merespons pada pertanyaan ya dan tidak untuk menyatakan keinginan dan kemauannya</p>

©

## Hak cipta milik UIN Suska Riau

### State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Usia	Aspek Perkembangan	Karakteristik
		<p>Sedikitnya punya 25 kosakata yang bisa diucapkan</p> <p>Mengatakan tidak untuk menolak sesuatu</p> <p>Minta makan jika lapar</p> <p>Menyebut namanya sendiri</p> <p>Membuat kalimat dari 2 kata</p> <p>Menunjuk 7 gambar yang dikenalnya</p> <p>Sedikitnya menyebutkan 3 benda yang dikenalnya</p> <p>Menunjuk bagian tubuh yang ditanyakan.</p> <p>Memahami tema cerita pendek.</p> <p>Menaruh perhatian pada gambar-gambar dalam buku.</p> <p>Menggunakan kata-kata sederhana untuk menyatakan keingintahuan.</p> <p>Menjawab pertanyaan dengan kalimat pendek.</p> <p>Menyanyikan lagu sederhana.</p>
		<p>Mengenal bentuk, warna, ukuran benda</p> <p>Menunjuk gambar binatang atau benda-benda yang dikenalnya</p> <p>Memperhatikan gambar dengan seksama</p> <p>Menunjuk 4 anggota tubuh</p> <p>Menyebut 4 anggota tubuh</p>

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kognitif	<p>Menyebut beberapa nama benda.</p> <p>Menanyakan nama benda yang belum dikenal.</p> <p>Mengenal beberapa warna primer (merah, biru, kuning).</p> <p>Menyebut nama sendiri dan orang-orang yang dikenal.</p> <p>Mempergunakan alat permainan dengan cara semaunya seperti balok dipukul-pukul.</p> <p>Mulai memahami gambar wajah orang.</p> <p>Mulai memahami prinsip milik orang lain seperti: milik saya, milik kamu</p> <p>Membedakan ukuran benda (besar-kecil).</p>
Sosial Emosional	<p>Bermain dengan beraneka ragam mainan</p> <p>Mau terlibat dalam permainan sederhana seperti menggelindingkan bola ke depan dan belakang</p> <p>Terlibat dalam permainan yang melibatkan pihak lain (menyisir rambut boneka)</p> <p>Bermain pura-pura</p> <p>Menirukan suara dari lingkungan</p> <p>Menirukan kegiatan seperti pekerjaan rumah tangga</p> <p>Menirukan gerakan benda-benda</p> <p>Mulai menghubungkan benda dan fungsinya</p> <p>Menirukan gerakan orang lain seperti memasuk kan benda</p>

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Usia	Aspek Perkembangan	Karakteristik
		<p>ke dalam wadah</p> <p>Menunjukkan reaksi marah apabila merasa terganggu seperti permainannya diambil.</p> <p>Menunjukkan reaksi yang berbeda terhadap orang yang baru dikenal.</p> <p>Bermain bersama teman tetapi sibuk dengan mainannya sendiri (<i>solitary play</i>).</p>
	Seni	<p>Memperhatikan/mengamati teman-temannya yang beraktivitas.</p> <p>Mengekspresikan berbagai reaksi emosi (senang, marah, takut, kecewa).</p> <p>Menunjukkan reaksi menerima atau menolak kehadiran orang lain.</p> <p>Bermain bersama teman dengan mainan yang sama.</p> <p>Berekspresi dalam bermain peran (pura-pura).</p> <p>Mendengarkan musik dan mengikuti irama</p> <p>Tertarik menggunakan benda yang menimbulkan bunyi</p> <p>Bertepuk tangan mengikuti irama</p> <p>Menirukan lagu anak-anak</p>

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	<p>Mengambil gelas dari meja untuk diminum</p> <p>Minum dari gelas sambil dipegang oleh kedua tangannya</p> <p>Meletakkan kembali gelas ke atas meja sehabis minum</p> <p>Menggunakan sendok untuk menyendok makanan</p> <p>Menyuap makanan dari piring dengan sendok, dengan sedikit berceceran</p> <p>Menggunakan sedotan</p> <p>Minum dari gelas dengan dipegang satu tangan</p> <p>Mengunyah dan menelan</p> <p>Memasukkan sendok ke dalam mulut tanpa terbalik, sedikit berceceran</p> <p>Mau diajak melepas pakaian, melepas kaos kaki</p> <p>Masih ditolong kalau melepas pakaian, membuka sepatu</p> <p>Mau dipakaikan baju</p> <p>Masih dibantu kalau mengenakan baju</p> <p>Membuka retsleting sendiri</p> <p>Sudah tidak mengompol ketika tidur siang</p> <p>Memberi tahu kalau celananya basah atau kotor</p> <p>Mau jika diajak mengeringkan tangan</p> <p>Mau jika diajak mencuci tangan</p>
Keterampilan	
Hidup	



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		Mau dibersihkan hidungnya dari ingus
Usia	Aspek Perkembangan	Karakteristik
2-3 Tahun	Agama dan Moral	<p>Menirukan lagu bernuansa imtaq</p> <p>Menirukan doa sebelum/sesudah melakukan kegiatan</p> <p>Menirukan gerakan ibadah dengan lebih baik.</p> <p>Mendengarkan dan merespons cerita bernuansa imtaq secara baik.</p> <p>Menirukan/menyebutkan nama-nama Tuhan sesuai kemampuan</p> <p>Menunjukkan/membalas rasa sayang, cinta kasih yang</p>

©

## Hak cipta milik UIN Suska Riau

### State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Usia	Aspek Perkembangan	Karakteristik
	Kasar	<p>diberikan kepadanya melalui belaian/rangkulan.</p> <p>Mendengar dan menirukan syair/pantun imtaq lebih banyak kata.</p> <p>Mendengar dan meniru ucapan kata-kata yang baik.</p>
	Motifik	<p>Berdiri dengan ujung jari kaki sebentar</p> <p>Berdiri dengan satu kaki sebentar</p> <p>Berjalan mundur, jinjit 3 langkah, berjalan di garis yang lurus</p> <p>Menuruni tangga sendiri dengan kedua kaki di setiap langkah</p> <p>Naik tangga dengan kaki melangkah bergantian, sambil berpegangan</p> <p>Turun tangga dengan kaki melangkah bergantian, sambil tangan berpegangan</p> <p>Berlari dengan baik, jarang jatuh</p> <p>Melompat dengan dua kaki</p> <p>Melompati benda kecil</p> <p>Melompat sebanyak empat langkah berturut-turut</p> <p>Melompat dengan satu kaki sambil dipegangi</p> <p>Berjalan sambil menendang bola diam</p>

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Berdiri dengan kedua kaki di balok titian tanpa dipegangi

Melempar bola dengan kedua tangan dari atas kepala

Menyusun benda berdasarkan ukuran

Memegang dan memutar gagang pintu untuk membuka

Membuat menara dengan 8 balok

Mencoret-coret kertas hingga keluar kertas

Memegang pensil dengan cara menggenggam

Mulai membuka dan menutup gunting

Membuat guntingan kecil di pinggir kertas

Menggunting kertas terus menerus sepenuh gunting

Berjalan sambil berjinjit.

Melompat ke depan dan ke belakang dengan dua kaki.

Melempar dan menangkap bola.

Menari mengikuti irama.

Naik-turun tangga atau tempat yang lebih tinggi dengan berpegangan

Meremas kertas atau kain dengan menggerakkan lima jari.

Melipat kertas meskipun belum rapi/lurus.

Menggunting kertas tanpa pola.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Halus	Koordinasi jari tangan cukup baik untuk memegang benda  Menyebut bagian-bagian suatu gambar seperti gambar wajah orang, mobil, binatang, dsb.  Mengenal bagian-bagian tubuh (lima bagian).
	Mengatakan aku  Mengatakan jika ingin BAK/BAB  Membuat kalimat dengan tiga kata  50% dari ucapannya sudah jelas  Menggunakan kata ini punyaku
Bahasa	

Usia	Aspek Perkembangan	Karakteristik
		Bertanya dengan pertanyaan sederhana  Bertanya dengan pertanyaan “dimana”, “mengapa”  Menyebutkan nama depan dan nama lengkap  Mengerti perintah sederhana  Menunjuk sekitar 10 gambar yang dikenalnya  Menyebutkan sekitar 10 gambar yang dikenalnya  Mengenal berbagai bentuk warna, ukuran  permukaan kasar /halus dan fungsi benda sederhana

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<p>Kognitif</p>	<p>Menunjuk dan menyebutkan gambar sederhana Tertarik untuk dibacakan cerita Menunjukkan anggota-anggota tubuhnya Mengelompokkan warna Mengerti konsep besar / kecil, sedikit / banyak Mengerti konsep arah buka/tutup, depan/belakang, keluar/masuk Menyebut bagian-bagian suatu gambar seperti gambar wajah orang, mobil, binatang, dsb. Mengenal bagian-bagian tubuh (lima bagian). Memahami konsep ukuran (besar-kecil, panjang-pendek). Mengenal tiga macam bentuk Mulai mengenal pola.</p>
	<p>Memperhatikan anak lain bermain dan mencoba untuk bergabung sebentar Mulai menunjukkan dirinya siapa mencoba mengerjakan sesuatu sendiri Melakukan <i>parallel play</i> Senang bermain gelut-gelutan Menggunakan boneka untuk bermain pura-pura Mengidentifikasi dirinya dengan anak seusia yang berjenis kelamin sama</p>

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Sosial Emosional	<p>Bermain permainan kelompok yang sederhana</p> <p>Mulai bermain dengan anak lain dengan pengawasanorang dewasa</p> <p>Menyadari dan ingin tahu mengenai perbedaan jenis kelamin</p> <p>Menolong membuang sampah</p> <p>Menunjukkan kalau ia bisa melakukan sesuatu sendiri</p> <p>Mau bekerja dengan orang dewasa lain selama lima menit</p> <p>Menirukan pekerjaan orang dewasa sedikitnya selama 10 menit</p>
Seni	<p>Menggunakan benda-benda sebagai alat musik</p> <p>Bertepuk tangan dengan variasi</p> <p>Menyanyikan sebagian lagu anak-anak diikuti gerakan anggota tubuh</p>
Keterampilan Hidup	<p>Menggunakan garpu untuk makan</p> <p>Menyuapkan makanan dengan sendok tanpa tumpah</p> <p>Melepas jaket</p> <p>Melepas kemeja</p>

©

**Hak cipta milik UIN Suska Riau**

**State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau**

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Usia	Aspek Perkembangan	Karakteristik
		<p>Melepas rok</p> <p>Melepas celana atau rok dengan cara menarik ke bawah</p> <p>Memasukkan tangan ke lengan baju yang benar dengan bantuan</p> <p>Menggunakan baju lengan pendek dengan bukaan depan</p> <p>Menggunakan baju lengan panjang dengan bukaan depan</p> <p>Mengenakan sepatu Mengenakan pakaian yang ditarik ke atas dengan benar</p> <p>Mengenakan celana pendek dengan bukaan depan</p> <p>Mengenakan celana panjang dengan bukaan depan</p> <p>Membuka kancing depan Membuka dasi</p> <p>Mulai bisa mengatakan jika ingin BAK/BAB</p> <p>Mengatakan jika ingin BAK/BAB Menggunakan pispot sendiri Mengontrol BAB/BAB, walau kadang-kadang terjadi “kecelakaan”</p> <p>Tidak mengopol sepanjang hari Mengetahui perbedaan antara ingin BAK dan BAB dan bisa mengatakan dengan benar Naik ke WC sendiri, Menurunkan celana jika ingin ke WC, Tidak mengopol di malam hari, jika sebelumnya sudah “diatur”</p> <p>Mengeringkan tangan dengan bantuan</p>

## © Hak cipta milik UIN Suska Riau

## State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Usia	Aspek Perkembangan	Karakteristik
3-4 Tahun	Agama dan Moral	<p>Menyanyikan lagu bernuansa imtaq (1 – 3 lagu)</p> <p>Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan serta menirukan sikap berdoa</p> <p>menirukan gerakan ibadah dengan tertib</p> <p>Menyimak dengan baik cerita bernuansa imtaq</p> <p>Meniru dan menyebutkan nama dan beberapa sifat Tuhan.</p> <p>Menunjukkan rasa sayang dan cinta kasih kpd ciptaan Tuhan</p> <p>Mengucapkan syair atau pantun imtaq</p> <p>Menirukan ucapan yang baik</p> <p>Mengucapkan terima kasih setelah menerima sesuatu (dengan meniru)</p> <p>Mengucapkan salam</p>

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Usia	Aspek Perkembangan	Karakteristik
Bahasa		<p>Dapat mengenal kata-kata santun (maaf, tolong)</p> <p>Menghargai teman dan tidak memaksakan kehendak</p> <p>Menjawab pertanyaan “siapa”, “mengapa”, “dimana”</p> <p>Bertanya pertanyaan “kapan”, “bagaimana”</p> <p>Merangkai kalimat dengan 4 buah kata</p> <p>Menyebutkan jenis kelaminnya, usia dan saudaranya Mengerti dan melaksanakan dua perintah sederhana Mengenali, menirukan, dan mengetahui suara-suara benda dan binatang</p> <p>Menunjukkan 13 gambar yang dikenalnya</p> <p>Menyebutkan hingga 10 gambar yang dikenalnya</p>
Kognitif		<p>Mengenal fungsi benda dengan benar</p> <p>Mengelompokkan benda berdasarkan bentuk, warna, ukuran dan fungsi secara sederhana</p> <p>Ikut dalam kegiatan membaca dengan mengisi kata-kata atau kalimat yang kosong</p> <p>Menunjukkan dan menyebutkan anggota tubuhnya</p> <p>Mencocokkan hingga 11 warna</p> <p>Menunjuk hingga 6 warna yang disebutkan</p> <p>Menyebutkan dua warna dasar</p> <p>Mencocokkan 2 bentuk (lingkaran &amp; bujur sangkar)</p>

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		<p>Menunjukkan dua bentuk yang diminta (lingkaran dan bujur sangkar) Memahami konsep banyak /sedikit, kecil/besar, penuh/ kosong, ringan/berat, pendek/tinggi, kurus/gemuk, kurang/lebih, pendek/panjang Memahami konsep buka/tutup, depan/belakang. Keluar/masuk, di belakang/di depan, dasar/atas, di atas/di bawah</p> <p>Mengklasifikasikan sekitar empat macam benda</p> <p>Mengerti apa yang harus dilakukan dalam situasi tertentu Mengenal sedikitnya sembilan fungsi benda</p>
	Sosial Emosional	<p>Mulai bisa menunggu giliran</p> <p>Bermain bersama tetapi dengan pengawasan orang dewasa Menunggu giliran tetapi dengan dibantu</p> <p>Mempunyai teman khayalan</p> <p>Menggunakan balok atau benda lain untuk membuat bangunan sederhana</p> <p>Mengikuti aktivitas sedikitnya 20 menit</p> <p>Bekerja dalam kelompok kecil selama lima – 12 menit Menggunakan balok atau benda lain untuk membangun bangunan yang lebih kompleks</p>
	Seni	<p>Menyanyikan lagu anak-anak lengkap sesuai irama dengan gerakan</p> <p>Membuat bunyi-bunyian dengan berbagai alat/ benda</p>

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	Menggambar/melukis dengan jari
Keterampilan Hidup	<p>Menggunakan sisi garpu untuk memotong makanan empuk</p> <p>Menggunakan serbet Melepas pakaian sendiri kecuali untuk baju yang harus ditarik ke atas</p> <p>Mengenakan celana atau rok yang menggunakan karet pinggang</p> <p>Mengenakan kaos kaki</p> <p>Mengenakan rok Tahu sepatu kiri dan kanan</p> <p>Mengenakan pakaianya yang ditarik ke atas</p> <p>Mengenakan pakaian sendiri kecuali untuk mengencangkan Membuka kancing baju</p> <p>Mengancangkan baju Menarik retsleting</p> <p>Mencoba untuk menalikan sepatu tapi belum benar</p> <p>Mengancangkan baju dengan kancing yang kecil</p> <p>Berusaha untuk cebok sendiri</p> <p>Menyiram WC Cuci tangan dengan sabun tanpa bantuan</p> <p>Membasuh muka dengan bantuan Memutar tombol keran</p> <p>Mengeringkan wajah tanpa dibantu</p> <p>Menggosok gigi dengan bantuan Berkumur dan membuang airnya</p>

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Usia	Aspek Perkembangan	Karakteristik
4-5 Tahun	Agama dan Moral	<p>Menyanyikan lagu-lagu bernuansa imtaq (lebih dari 3 lagu) Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan sehari- hari dengan baik</p> <p>Melakukan gerakan ibadah</p> <p>Menyimak dan menceritakan kembali cerita bernuansa imtaq</p> <p>Menyebutkan dan mengetahui beberapa sifat Tuhan</p> <p>Memperlihatkan kasih sayang kepada ciptaan Tuhan melalui belaian dan rangkulan</p> <p>Meniru dan mengerti (tahu arti) kalimat yang baik</p> <p>Mengucapkan salam</p> <p>Dapat mengenal kata-kata santun (maaf, tolong)</p>
		<p>Berdiri dengan satu kaki hingga 10 detik</p> <p>Berjalan ke depan mengikuti garis dengan menggunakan tumit/ jinjat sejauh 2 meter</p> <p>Melompat ke depan 10 kali Melompat mundur satu kali Melompat satu kaki secara bergantian sebanyak tiga kali Menendang bola dengan tendangan yang luwes Berjalan di atas balok titian dengan seimbang Menangkap bola dengan kedua tangan terjulur Melempar bola sejauh tiga meter</p>

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		Menjepit kertas dengan alat penjepit Merapikan lipatan kertas dengan jari Membangun menara dari banyak balok Menggambar orang lengkap dengan anggota tubuhnya Menirukan bentuk, silang, bujur sangkar Menggunting di luar bentuk-bentuk geometri
Bahasa		Menggunakan kata sambung “tapi” Mendefinisikan kata-kata yang sederhana Menanyakan arti berbagai kata Menceritakan perbedaan suatu benda Menceritakan persamaan suatu benda Menyebutkan kota asalnya Menyebutkan alamat rumahnya Mengerti dan melaksanakan 3 perintah Menunjukkan sekitar 13 macam benda yang diminta Menyebutkan 13 benda yang ditunjuk
Kognitif		Memperoleh informasi tentang sesuatu yang nyata melalui buku Mencoba untuk menceritakan kembali suatu cerita berdasarkan ingatannya Mengikuti buku yang sedang dibacanya Mencocokkan lebih dari 11 warna Menunjukkan sekitar 11 warna yang diminta Menyebutkan 11 warna yang ditunjuk Mencocokkan bentuk lingkaran, bujur sangkar, segitiga,

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Usia	Aspek Perkembangan	Karakteristik
		<p>persegi panjang Menunjukkan bentuk lingkaran, bujur sangkar, segitiga dan persegi panjang jika diminta</p> <p>Menyebutkan bentuk lingkaran dan bujur sangkar yang ditunjuk Memahami konsep banyak/sedikit, kecil/besar, penuh/kosong, ringan/berat, pendek/tinggi, kurus/gemuk, kurang/lebih, pendek/panjang, cepat/lambat, sedikit/banyak, tebal/tipis, sempit/lebar</p> <p>Memahami konsep buka/tutup, depan/belakang.</p> <p>Keluar/masuk, di belakang/di depan, dasar/atas, di atas/di bawah, naik/turun, maju/mundur, menjauh/mendekat, rendah/tinggi, melebihi/kurang dari Mengklasifikasikan sekitar delapan macam benda Mengerti apa yang harus dilakukan dalam situasi tertentu Mengenal sedikitnya 12 fungsi benda</p>
	Sosial Emosional	<p>Bermain sedikitnya satu permainan di atas meja dengan pengawasan</p> <p>Masih belum lancar mengikuti arahan secara verbal dalam bermain,</p> <p>Menunggu giliran dalam bermain tanpa pengawasan</p> <p>Mempertunjukkan suruhan sederhana</p> <p>Tidak mengganggu teman dengan sengaja</p>

## © Hak cipta milik UIN Suska Riau

## State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	Berani pergi ke sekolah sendiri, Memilih kegiatan sendiri Menunjukkan ekspresi wajar saat mara, sedih, takut Menjadi pendengar dan pembicara yang baik
Seni	Menyanyikan lagu lengkap sesuai irama Mencipta/mengarang/mengubah syair lagu Memainkan alat musik, Melukis/menggambar/membuat pola/meronce/menganyam/mencocok/membentuk dengan berbagai alat
Keterampilan	Memegang garpu dengan jari-jari Menggunakan pisau untuk mengoles Melepaskan pakaian yang harus ditarik ke atas Berpakaian sendiri tanpa diawasi kecuali untuk mengencangkan Membuka retsleting Mengenakan ikat pinggang
Hidup	Menalikan tali sepatu Berusaha untuk membuat pita tali sepatu Mengenakan pakaian sendiri setelah BAB/BAK Cebok sendiri Sudah memahami kebersihan di kamar mandi (siram WC, cuci dan mengeringkan tangan)

## © Hak cipta milik UIN Suska Riau

## State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		<p>Mencuci muka sendiri Mandi dengan bantuan</p> <p>Setelah mandi mengeringkan badan sendiri</p> <p>Menyisir rambut sendiri Menggosok gigi sendiri</p>
--	--	--

Aspek Perkembangan	Karakteristik
Usia	<p>5-6 Tahun</p> <p>Menyanyikan beberapa lagu bernuansa imtaq dan mengekspresikan dengan gerak</p> <p>Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan dan menghafalkan bacaan dan artinya</p> <p>Anak mampu belajar dan</p> <p>Dapat melakukan gerakan ibadah secara lebih baik</p> <p>Menyimak dan menceritakan kembali beberapa cerita bernuansa imtaq,</p> <p>Mengetahui dan memahami sifat-sifat Tuhan melalui nama-nama Tuhan</p> <p>Agama dan Moral</p> <p>Memperlihatkan kasih sayang kepada ciptaan Tuhan dengan lebih beragam</p> <p>Mengucapkan syair/pantun bernuansa imtaq dengan kalimat yang lebih panjang</p>

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	<p>Meniru dan mengerti ungkapan-ungkapan bermuansa imtaq lebih banyak</p> <p>Selalu Mengucapkan terima kasih setelah s u a t u menerima sesuatu</p> <p>Mengucapkan salam</p> <p>Dapat mengucapkan kata-kata santun (maaf, tolong)</p> <p>Menghargai teman dan tidak memaksakan kehendak</p> <p>Menolong teman dan orang dewasa</p>
Fisik Motorik	<p>Berdiri satu kaki bergantian selama 50 detik</p> <p>Berjalan mundur dengan jinjit/tumit sebanyak enam langkah</p> <p>Melompat-lompat dengan kaki bergantian</p> <p>Melompat tali sebanyak tiga hingga 10 lompatan berturut-turut</p> <p>Melompat mundur dua hingga lima lompatan berturut-turut</p> <p>Lari ke depan sambil menendang bola yang menggelinding</p> <p>Berjalan di atas papan titian dengan jinjit /tumit Berjalan mundur di atas papan titian dengan jinjit/ tumit</p> <p>Menangkap bola yang dipantulkan dan dilemparkan dengan kedua tangan</p> <p>Menangkap bola yang dilemparkan dengan satu tangan</p> <p>Melempar bola dengan sikap yang benar</p> <p>Melipat kertas diagonal dan merapikan lipatannya</p>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>Menggunakan pensil dan penghapus</li> <li>Mewarnai tanpa keluar garis</li> <li>Memegang pensil dengan benar</li> <li>Menggunting sesuai pola</li> </ul>				
© Hak cipta milik UIN Suska Riau	Usia	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Aspek Perkembangan</th><th>Karakteristik</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Bahasa</td><td> <ul style="list-style-type: none"> <li>Berbicara lancar dengan menggunakan kalimat yang kompleks terdiri dari 5 – 6 kata</li> <li>Mengerti dan melaksanakan lebih dari 3 perintah</li> <li>Melakukan percakapan tanpa memonopoli pembicaraan</li> <li>Menggunakan kata-kata yang menunjukkan keurutan</li> <li>Menerima pesan sederhana dan menyampaikan pesan tersebut</li> <li>Menjawab pertanyaan “kapan”</li> <li>Menyebutkan tanggal dan bulan kelahirannya</li> <li>Menyebutkan nama orang tuanya</li> <li>Menyebutkan alamat dengan lengkap</li> <li>Menyebutkan tanggal, bulan dan tahun kelahiran dengan lengkap</li> <li>Menunjukkan 16 gambar yang diminta</li> <li>Memberi nama 16 benda yang diperlihatkan</li> </ul> </td></tr> </tbody> </table>	Aspek Perkembangan	Karakteristik	Bahasa	<ul style="list-style-type: none"> <li>Berbicara lancar dengan menggunakan kalimat yang kompleks terdiri dari 5 – 6 kata</li> <li>Mengerti dan melaksanakan lebih dari 3 perintah</li> <li>Melakukan percakapan tanpa memonopoli pembicaraan</li> <li>Menggunakan kata-kata yang menunjukkan keurutan</li> <li>Menerima pesan sederhana dan menyampaikan pesan tersebut</li> <li>Menjawab pertanyaan “kapan”</li> <li>Menyebutkan tanggal dan bulan kelahirannya</li> <li>Menyebutkan nama orang tuanya</li> <li>Menyebutkan alamat dengan lengkap</li> <li>Menyebutkan tanggal, bulan dan tahun kelahiran dengan lengkap</li> <li>Menunjukkan 16 gambar yang diminta</li> <li>Memberi nama 16 benda yang diperlihatkan</li> </ul>
Aspek Perkembangan	Karakteristik					
Bahasa	<ul style="list-style-type: none"> <li>Berbicara lancar dengan menggunakan kalimat yang kompleks terdiri dari 5 – 6 kata</li> <li>Mengerti dan melaksanakan lebih dari 3 perintah</li> <li>Melakukan percakapan tanpa memonopoli pembicaraan</li> <li>Menggunakan kata-kata yang menunjukkan keurutan</li> <li>Menerima pesan sederhana dan menyampaikan pesan tersebut</li> <li>Menjawab pertanyaan “kapan”</li> <li>Menyebutkan tanggal dan bulan kelahirannya</li> <li>Menyebutkan nama orang tuanya</li> <li>Menyebutkan alamat dengan lengkap</li> <li>Menyebutkan tanggal, bulan dan tahun kelahiran dengan lengkap</li> <li>Menunjukkan 16 gambar yang diminta</li> <li>Memberi nama 16 benda yang diperlihatkan</li> </ul>					

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	<p>Bercerita kembali tentang cerita bergambar dengan keakuratan yang baik</p> <p>Berusaha untuk membaca dengan memperhatikan gambar</p> <p>Membaca beberapa kata-kata yang dilihatnya</p> <p>Mencoba membaca kata-kata melalui gambar, huruf-huruf, tanda-tanda yang dikenalnya</p> <p>Membacakan cerita sederhana dengan bersuara</p> <p>Membedakan fantasi dan realita</p> <p>Mencocokkan, menunjuk dan menyebutkan lebih dari 11 Warna</p> <p>Mencocokkan dan menunjuk 5 macam bentuk</p> <p>Menyebutkan 5 macam bentuk yaitu lingkaran, bujur sangkar, segitiga, persegi panjang dan belah ketupat</p> <p>Memahami konsep banyak/sedikit, kecil/besar, penuh/kosong, ringan/berat, pendek/tinggi, kurus/gemuk, kurang/lebih, pendek/panjang, cepat/lambat, banyak/sedikit, tebal/tipis, sempit/luas</p> <p>Memaham konsep buka/tutup, depan/belakang. Keluar/masuk, di belakang/di depan, dasar/atas, di atas/di bawah, naik/turun, maju/mundur, menjauh/mendekat, tinggi/rendah, di atasnya/ di bawahnya, pusat/sudut,</p>
--	---

## © Hak cipta milik UIN Suska Riau

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		kiri/kanan, sebelah kanan/sebelah kiri dari Mengklasifikasikan sekitar 16 macam benda Mengerti apa yang harus dilakukan dalam situasi tertentu Mengenal sedikitnya 13 fungsi benda Mengenal sedikitnya 12 jenis pekerjaan Mengerti kemana harus pergi untuk mendapatkan bantuan atau mencari sesuatu
Sosial Emosional		Bermain bersama dengan satu atau dua anak sedikitnya selama 15 menit Bermain pura-pura tentang profesi tertentu Bermain dua atau tiga permainan di atas meja (halma, ular tangga) Bermain bersama dengan dua atau tiga anak sedikitnya

Usia	Aspek Perkembangan	Karakteristik
		selama 20 menit Senang menyelesaikan pekerjaan yang dipilihkan dengan giat Ingin mengerjakan sesuatu sendiri Bekerja dalam kelompok kecil sedikitnya selama 20 menit Suka meninggalkan pekerjaan yang sedang dikerjakan jika

## © Hak cipta milik UIN Suska Riau

## State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	ada gangguan dari sekolah
Seni	Menyanyikan lagu diiringi musik Memainkan berbagai alat musik Menggambar/melukis/membuat pola/menjahit/ membatik/ meronce/mencocok/menganyam/membentuk dengan berbagai alat dan bahan
Keterampilan Hidup	Menggunakan pisau untuk memotong Berpakaian sendiri dengan lengkap termasuk memitakan tali sepatu dan mengencangkan tali pinggang Membuka kancing baju belakang Mandi sendiri tanpa pengawasan Membersihkan ingus sendiri Menutup mulut dan hidung kalau bersin atau batuk Potong kuku sendiri, kadang minta tolong untuk kuku tangan yang dominan

## 2.4.5 Pendidikan Islam Anak Usia Dini

### 1. Pengertian Pendidikan

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang dilakukan oleh seorang pendidik terhadap anak didik secara aktif untuk mengembangkan potensi diri dan agar anak memiliki kekuatan pengamalan terhadap keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. 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, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Pendidikan pada anak usia dini merupakan upaya pembinaan yang dilakukan oleh orangtua terhadap anak semenjak anak baru lahir hingga dengan usia enam tahun yang dilakukan yang dilakukan secara kontinu dan maksimal melalui pemberian stimulus pendidikan untuk dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan anak usia dini adalah suatu proses suatu pembinaan tumbuh kembang anak usia lahir hingga enam tahun secara menyeluruh, yang mencakup aspek fisik dan non fisik dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani dan rohani, pikir, emosional, dan sosial yang tepat agar anak dapat

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tumbuh dan berkembang secara optimal.

Dalam pendapat lain disebutkan pendidikan anak usia dini *Early Childhood Education* terdiri dari tatanan pelayanan pendidikan yang diberikan pada masa awal anak. Undang-undang pendidikan anak usia dini menjelaskan bahwa pendidikan awal adalah pendidikan yang diselenggarakan untuk mengembangkan pribadi, pengetahuan, dan keterampilan yang melandasi pendidikan dasar serta mengembangkan diri secara utuh sesuai asas pendidikan sedini mungkin dan seumur hidup. Selanjutnya dalam keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia dinyatakan bahwa “Pendidikan usia dini merupakan wadah untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak didik sesuai dengan sifat-sifat alami anak”. Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang dititikberatkan pada peletakan dasar pendidikan pada arah pertumbuhan dan perkembangan, yaitu : perkembangan moral dan agama, perkembangan fisik, kecerdasan/kognitif (daya pikir, daya cipta), sosio emosional dan bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan sesuai kelompok usia yang dilalui oleh anak usia dini. Berdasarkan beberapa pendapat pengertian pendidikan di atas maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya yang terstruktur dan sistematis yang diberikan oleh orangtua dalam memberikan bimbingan dan pendidikan kepada anak untuk mencapai kedewasaannya dengan tujuan agar anak mampu melaksanakan berbagai

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tugas perkembangannya tanpa bantuan orang lain dan tumbuh berkembang sesuai dengan norma-norma agama dan bertujuan untuk membantu anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan tingkat lanjut. Sehingga jika pendidikan diterapkan pada anak usia dini maka hal tersebut berisikan tentang segala bentuk bimbingan yang dilakukan oleh orang dewasa kepada anak yang bertujuan agar anak siap terhadap pendidikan yang akan datang.

## 2. Pendidikan Anak dalam Islam

Al-Qur'an merupakan firman Allah yang selanjutnya dijadikan pedoman hidup *way of life* kaum muslim yang tidak ada lagi keraguan di dalamnya. Di dalamnya terkandung ajaran-ajaran pokok (prinsip dasar) menyangkut segala aspek kehidupan manusia yang selanjutnya dapat dikembangkan sesuai dengan nalar masing-masing bangsa dan kapanpun masanya dan hadir secara fungsional memecahkan problem kemanusiaan. Salah satu permasalahan yang tidak sepi dari perbincangan umat adalah masalah pendidikan.

Pendidikan dengan segala cara dan bentuknya merupakan kebutuhan setiap makhluk bernama manusia, dan manusia akan selalu mencari model- model atau bentuk serta system pendidikan yang dapat mempersiapkan peserta didik untuk menyongsong masa depannya karena peserta didik adalah generasi yang akan mengantikan orang dewasa. Sementara itu sifat dari suatu pendidikan dan perbedaannya dengan sistem lain baru dapat dipahami dengan seksama jika konsep

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

yang mendasarinya dianalisis dan diteliti secara seksama, dimana harus dipahami adakah perbedaan konsep tentang manusia menurut Islam dan menurut agama lain, serta sejauh mana dia tercermin dalam pendidikan yang dinamakan pendidikan Islam yang rujukannya adalah Al Quran dan hadits nabi.

a. Anak dalam Pandangan Al Qur'an

Anak sebagai amanat Allah yang dititipkan kepada kedua orangtua anak pada dasarnya harus memperoleh perawatan, perlindungan serta perhatian yang cukup dari kedua orangtua, karena kepribadiannya ketika dewasa atau *kesalehan* sangat bergantung kepada pendidikan masa kecilnya terutama yang diperoleh dari orangtua dan keluarganya. Karena disanalah anak-anak membangun fondasi bagi tegaknya kepribadian yang sempurna, sebab pendidikan yang diperoleh pada masa kecil akan jauh lebih membekas dalam bentuk kepribadiannya daripada pendidikan yang diperoleh setelah dewasa. Dengan demikian maka sesungguhnya kedua orang tua itulah yang memiliki tanggung jawab langsung dan lebih besar terhadap pendidikan anak-anaknya.

Hal ini sesuai dengan hadis Nabi saw. Artinya: *setiap anak dilahirkan dalam keadaan fitrah, maka kedua orangtuanya yang menjadikan yahudi, nasrani dan majusi (HR. Thabrani dan Baihaqi)*. Al Qur'an telah tegas mengingatkan kepada kita bahwa harta dan anak itu adalah fitnah/cobaan dari allah, sebagaimana firmannya: Artinya:

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

*sesungguhnya harta dan anak-anak itu adalah cobaan (ujian), dan di sisi Allah ada pahala yang besar.*

Ayat di atas menjelaskan sikap kedua orangtua didalam menghadapi dan memperlakukan cobaan “anak” itu akan sangat mempengaruhi kondisi anak dalam perkembangannya. Maka adalah wajib menjadi kewajiban orangtua untuk mengarahkan dan membimbing anak-anak menuju hal-hal yang baik dan benar serta menjauhkan mereka dari pengaruh-pengaruh buruk yang dapat mewarnai keperibadian mereka.

Al Ghazli dalam kitab *Ihya’ Ulumuddin* mengatakan anak adalah amanah bagi kedua orangtuanya, hatinya yang bersih bagaikan mutiara yang kemilau sunyi dari setiap lukisan dan gambar. Ia akan menerima setiap lukisan yang digoreskan kepadanya dan cendrung kearah mana saja ia di arahkan. Jika dibiasakan kearah yang baik dan diajarkannya kebaikan itu maka ia akan tumbuh dalam kebaikan dan menjadi sejahtera dunia dan akhirat dan kedua orangtua dan seluruh guru dan pembimbingnya akan turut menikmati pahalanya. Dan jika dibiasakan kepada yang buruk-buruk dan diabaikannya sebagaimana mengabaikan hewan peliharaan, maka dia kan celaka dan binasa, dan dosanya akan meliputi kedua orangtuannya dan para pengasuhnya pula”.<sup>32</sup>

Sebagai orangtua yang merasa mendapat amanat seharusnya mereka akan berusaha sekuat jiwa untuk menjaga dan memelihara anak-anak dengan memberikan pendidikan yang sebaik-baiknya, mengikuti

<sup>32</sup> Al-Ghazali, Imam, *Ihya’ Ulumuddin*, Jilid I, Terj. Muhammad Zuhri, Semarang: Asy-Syifa, 1990.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

perkembangan demi perkembangan baik fisik maupun jiwanya, dan tidak membiarkan mereka salah langkah di dalam melewati masa-masa pertumbuhannya. Oleh karena itu Al Qur'an juga mengatakan bahwa disamping sebagai cobaan, anak juga sebagai hiasan bagi kehidupan dunia.

**b. Ayat-ayat Pendidikan Anak dalam Al Qur'an**

Pada zaman modern yang berkembang sangat pesat saat ini dasar-dasar pendidikan Islam perlu mendapat perhatian, karena terbukti kemajuan ilmu pengetahuan tidak terbukti bisa menghadirkan keharmonisan bermasyarakat dan ketentraman jiwa manusia. Hanya orangtua yang mau memberikan pendidikan terhadap anaknya yang menjadikan keimanan sebagai sumber akhlak mulia bagi pendidikan putra-putrinya.

Al Qur'an sebagai petunjuk bagi manusia telah mengisyaratkan bahwa bagaimana cara mendidik anak telah di ajarkan di dalamnya. Beberapa ayat tentang pendidikan anak dalam Al Qur'an sebagai berikut:

**1) Surah Luqman ayat 13**

وَإِذْ قَالَ لِقُوْمَانَ لَيْلَيْهِ وَهُوَ يَعْظِمُهُ بِأَبْنَيَ لَا شَرِيكَ بِاللَّهِ إِنَّ اللَّهَ يُحِبُّ الْمُتَّقِينَ عَظِيمٌ

Artinya: dan ketika Lukman berkata kepada anaknya seraya menasehatinya, wahai anakku janganlah engkau mensekutukan Allah, karena mensekutukan Allah itu adalah kedhaliman yang besar (QS. Luqman, 13:11).

Dalam ayat ini, Allah mengabarkan tentang wasiat Luqman

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kepada anaknya, yaitu Luqman bin ‘Anqa bin Sadun, dan nama anaknya Tsaran, sebagaimana yang telah disebutkan agar anaknya tersebut hanya menyembah Allah semata dan tidak menyekutukannya dengan sesuatu apapun. Ungkapan “*la tusyrik billah*” dalam ayat ini, memberi makna bahwa ketauhidan merupakan materi pendidikan terpenting yang harus ditanamkan pendidik kepada anak didiknya karena hal tersebut merupakan sumber petunjuk illahi yang akan melahirkan rasa aman.

Sebagaimana firman Allah dalam Al Quran: “*Orang-orang yang beriman dan tidak mencampuradukkan iman mereka dengan kezaliman (syirik), mereka itulah yang mendapat keamanan dan mereka itu adalah orang-orang yang mendapat petunjuk.*” (QS Al-An’am: 82).

Penyampaian materi pendidikan dalam ayat ini, diawali dengan penggunaan kata “*Ya bunayya*” (wahai anakku) merupakan bentuk *tashgir* dalam arti belas kasih dan rasa cinta. Itu artinya bahwa pendidikan harus berlandaskan aqidah dan komunikasi efektif antara pendidik dan anak didik yang didorong oleh rasa kasih sayang serta direalisasikan dalam pemberian bimbingan dan arahan agar anak didiknya terhindar dari perbuatan yang dilarang.

Ayat di atas jika dikaitkan dengan tujuan pendidikan Islam maka sangat jelaslah bahwa pendidikan ketauhidan harus mendapatkan prioritas yang utama dalam upaya memberikan

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pendidikan dan mengembangkan potensi fitriah bagi anak, oleh karena hal itu menjadi landasan yang dasar bagi pengembangan seluruh yang dimilikinya. Apabila dikaitkan dengan pendidikan Islam maka dapat dikatakan bahwa pendidikan ketauhidan harus memperoleh prioritas utama dalam upaya mengisi dan mengembangkan potensi fitri peserta didik untuk menjadi landasan dasar bagi pengembangan potensi yang dimilikinya.

2) Surah Luqman 14

وَوَصَّيْنَا الْإِنْسَانَ بِمَا لِي وَهُنَّ وَفِصَالٌ فِي عَامِنْ أَنْ أَشْكُرَ لِي وَلَوْلَدِنِكَ إِلَيَّ الْمُصِيرُ

Artinya: kami wasiatkan kepada manusia terhadap ibu bapaknya, ibunya telah mengandung dengan susah payah, dan memisalkanya dari susunan setelah dua tahun, karena itu berterimakasihlah kepadaku dan kepada kedua ibu bapakmu. Kepadakulah tempat engkau kembali (QS. Lukman, 13:14).

Adapun makna yang dapat diungkap dalam ayat 14 adalah bahwa pendidikan Luqman tidak terbatas pada pendidikan yang dilakukan orang tua kepada anaknya dalam keluarga, karena ayat yang berisi pesan berbuat baik kepada kedua orang tua ini diletakkan di tengah-tengah konteks pembicaraan peristiwa Luqman. Dengan demikian, wasiat Luqman kepada anaknya menjadi dasar bagi pendidikan pada umumnya baik dalam keluarga maupun yang lainnya, yaitu antara lain upaya mendidik anak untuk berbuat baik kepada orang tuanya.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dalam ayat di atas dapat diungkap pula makna tujuan manusia yang terangkum dalam kalimat “*ilayyal mashir*”, yaitu kembali kepada kebenaran hakiki dimana sumber kebenaran itu sendiri adalah Allah semata-mata. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa tujuan hidup manusia adalah penyerahan diri secara total kepada Allah.

3) Surah Luqman 15

وَإِنْ جَاهَكَ عَلَى أَنْ شُرِكَ بِي مَا لَيْسَ لَكَ بِهِ عِلْمٌ فَلَا تُطْعِهِمَا وَصَاحِبُهُمَا فِي الدُّنْيَا مَغْرُوفٌ وَأَتْيَهُ سَبِيلٌ مِنْ أَنَابِلِ إِلَيْيَ مَرْجِعُكُمْ فَأُنْبِئُكُمْ بِمَا كُلُّمُتُمْ تَعْلَمُونَ

Artinya: dan jika keduanya memaksamu untuk menyekutukanku dengan sesuatu yang engkau ketahui, maka janganlah engkau patuhi keduannya, dan pergaulilah keduannya di dunia dengan *ma'ruf* kemudian kepadaku tempat engkau kembali, maka aku kabarkan kepadamu tentang apa yang kamu lakukan (QS.Luqman, 13:15). Sedang nilai pendidikan yang tersirat dalam ayat 15 adalah bahwa peran orang tua tidaklah segalanya, melainkan terbatas dengan peraturan dan norma-norma ilahi.

Implikasi pemaknaan tersebut terhadap peran pendidik adalah bahwa pendidik tidak mendominasi secara mutlak kepada tingkah laku anak didik, tetapi anak didik didorong untuk aktif mengembangkan kemampuan berfikirnya untuk menyelidiki nilai yang diberikan berdasarkan pengetahuan yang telah dimilikinya yang berlandaskan kepada nilai-nilai ilahiyyah.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4) Surah Luqman 16

بِاَنْبَيِ اِنَّهَا اِنْ تَكَ مِنْهُ مُنْقَلٌ حَبَّةٌ مِنْ حَرْذَلٍ فَتَكُنْ فِي صَخْرَةٍ اَوْ فِي السَّمَوَاتِ اَوْ فِي الْاَرْضِ بِأَنْ بِهَا اللَّهُ اِنَّ اللَّهَ اَطِيفٌ خَبِيرٌ

Artinya: wahai anakku, sesungguhnya jika ada amalan engkau (baik ataupun buruk) seberat biji sawi yang tersebunyi di dalam batu, atau di langit, ataupun di dalam bumi niscaya didatangkan balasannya oleh Allah, sesungguhnya Allah Maha Lembut Maha Mengetahui (QS.Luqman, 13:16).

Dalam ayat 16 tersirat tujuan pendidikan, yaitu pengarahan kepada perilaku manusia untuk meyakini bahwa tidak ada sesuatu yang sia-sia. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa wasiat Luqman dalam ayat ini dimaksudkan untuk mengusik perasaan anaknya agar tumbuh keyakinan akan kekuasaan Allah yang tidak terbatas. Jika keyakinan ini tumbuh, maka akan lahir pula sikap-sikap dan perbuatan baik, sesuai dengan keyakinan akan kemahatahuan Allah yang telah tertanam dalam dirinya.

Pengungkapan materi pendidikan dalam ayat ini dilakukan melalui perumpamaan yang dimaksudkan untuk memudahkan pemahaman anak didik mengenai suatu konsep yang abstrak dengan cara mengambil sesuatu yang telah diketahuinya sebagai bandingan, sehingga sesuatu yang baru itu dapat dipahami karena terkait dengan pengetahuan yang sudah ada sebelumnya (apersepsi).

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5) Surah Luqman 17

بِاَنْبَيِ اَقِمِ الصَّلَاةَ وَأْمِرْ بِالْمَعْرُوفِ وَأَنْهِ عَنِ الْمُنْكَرِ وَاصْبِرْ عَلَىٰ مَا اَصَابَكَ إِنَّ ذَلِكَ مِنْ عَزْمِ الْأَمْرُ

Artinya: Wahai anakku, dirikanlah sholat, dan serulah orang untuk melakukan kebajikan dan melarang kemungkaran, serta besabarlah atas segala cobaan yang menimpamu, sesungguhnya yang demikian itu adalah sesuatu yang di cita-citakan, (QS.Luqman 31:17).

Dalam ayat 17 terdapat materi pendidikan berupa shalat, yaitu bentuk ibadah ritual yang wajib dilakukan oleh setiap muslim dengan cara dan waktu yang telah ditentukan, materi *amar ma'ruf nahi munkar*, yaitu kewajiban setiap muslim untuk mengajak orang lain berbuat kebaikan dan melarang berbuat kemungkaran “*Dan hendaklah ada di antara kamu segolongan umat yang menyeru kepada kebajikan, menyuruh kepada yang ma'ruf dan mencegah dari yang munkar merekalah orang-orang yang beruntung.*” (QS Ali-Imran: 104) dan materi sabar, yaitu menerima dengan lapang dada hal-hal yang menyakitkan dan menyusahkan serta menahan amarah atas perlakuan kasar.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 6) Surah Luqman 18

وَلَا تُصْعِرْ حَذَّكَ لِلَّهِسْ وَلَا تَمْشِ فِي الْأَرْضِ مَرَحًا إِنَّ اللَّهَ لَا يُحِبُّ كُلَّ مُخْتَالٍ فَخُورٍ

Artinya: Dan jangan janganlah kau palingkan mukamu terhadap manusia karena sompong, dan janganlah engkau berjalan dimuka bumi dengan congkak dan terlalu gembira, sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang sompong lagi bermegah-megah. (QS.Luqmqn 13:18).

Dalam Ayat 18 Luqman mengatakan: “Jangan kamu palingkan wajahmu dari manusia ketika berbicara kepada mereka atau mereka berbicara dengamu karena merendahkan mereka dan sompong kepada mereka. Akan tetapi berlelah lembutlah kamu, dan tampakkan keramahan wajahmu pada mereka. Ini menunjukkan etika berinteraksi dengan lingkungan masyarakat yang lebih luas. Sopan dan rendah hati dapat dipandang sebagai materi yang sangat penting untuk diajarkan sebagai bekal bersosialisasi.

## 7) Surah Luqman 19

وَأَفْصِدْ فِي مَشِّيَّكَ رَاغْضُضَنْ مِنْ صَرْنَكَ إِنَّ أَنْجَرَ الْأَصْنَوَاتِ لَصَرْنَتُ الْحَمِيرَ

Artinya: Dan bersahajalah di dalam jalanmu (jangan congkak), serta lunakkanlah suaramu (jangan memekik-mekik), karena sejelek-jelek suara adalah suara keledai, .(QS.Luqman 13:18).

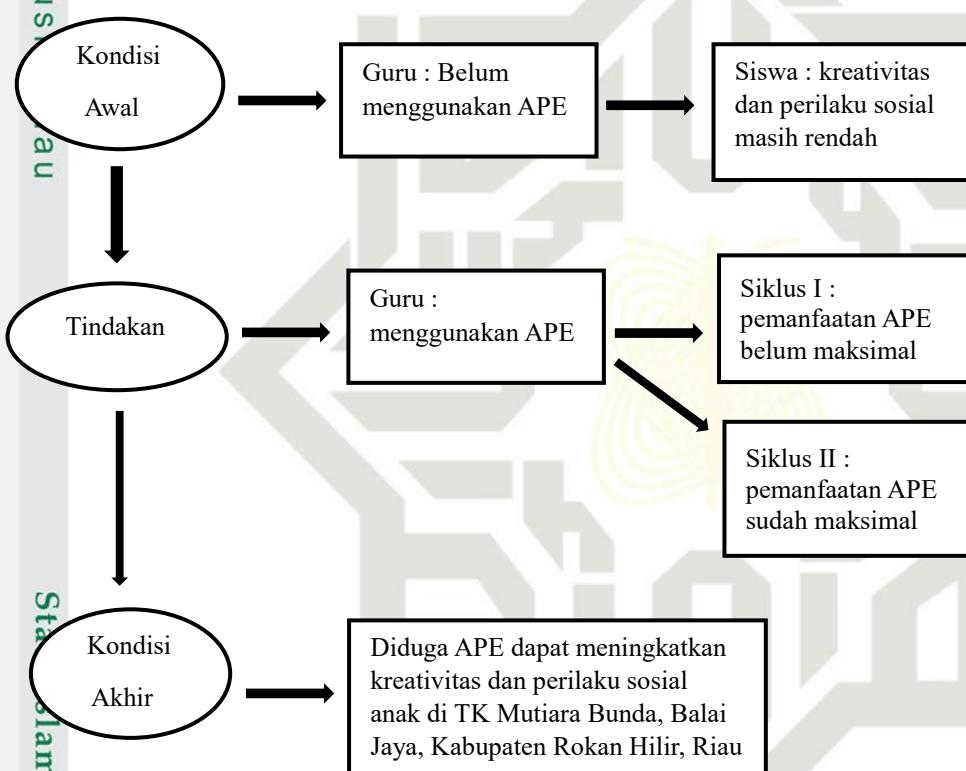
Tafsir ayat 19 ini maksudnya kita harus berjalanlah dengan langkah yang

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

sederhana, yakni tidak terlalu lambat dan tidak terlalu cepat, akan tetapi akan tetapi berjalanlah dengan wajar tanpa dibuat-buat dan juga tanpa pamer menonjolkan sikap tawadu'.

## 2.5. Kerangka Berpikir

Adapun kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :



## 2.6. Penelitian Yang Terdahulu yang Relevan

Berikut ini beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang peneliti lakukan saat ini. Relevansi penelitian ketiganya dengan penelitian yang akan dikaji adalah sama-sama berkaitan dalam mengembangkan kemampuan pada anak usia dini. Sedangkan perbedaannya terletak pada media yang digunakan dan tujuan dari penggunaan media untuk meningkatkan kreativitas dan Sosial

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

©

Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

anak. Oleh karena itu, peneliti berpendapat bahwa penelitian terdahulu masih relevan untuk dilanjutkan. Selain itu, dari penelitian terdahulu di bawah ini, secara spesifik belum ada yang membahas tentang meningkatkan kreativitas dan sosial anak usia dini dengan menggunakan media permainan edukasi yang terbuat dari bahan bekas. Adapun beberapa penelitian tersebut adalah :

1. Tri Susanti Dengan judul tesis, “Bermain Pembangunan Untuk Meningkatkan Kreativitas Melalui Alat Permainan Edukatif (Ape) Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Murni Asih Terbanggi Besar Tahun Ajaran 2016/2017”. Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 Tahun kelompok B. Sampel penelitian sebanyak 23 siswa yang memiliki tingkat kreativitas rendah. Teknik pengambilan sampel dengan *purposive sampling*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini eksperimen semu dengan *one-group pretest-posttest design*. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi. Hasil penelitian menggunakan uji beda *wilcoxon*, dari hasil *pretest* dan *posttest* yang diperoleh  $Z_{hitung} = -4.216 < Z_{table} = 0,000$ , maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kreativitas sebesar 5,31% melalui bermain pembangunan Di TK Murni Asih Terbanggi Besar.

2. Tutik. Dengan judul tesis. Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Alat Permainan Edukatif Pada Kelompok B di Kelompok Bermain Islam Dan Raudhatul Athfal Taqiyah Mangkubumen, Rt 02 / Rw 01 Ngadirejo, Kartasura, Sukoharjo Tahun Ajaran 2015/2016. Hasil penelitian menyatakan adanya peningkatan kreativitas anak melalui alat permainan edukatif. Sebelum dilakukan tindakan mencapai 44,81%. Setelah dilakukan tindakan

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dengan menggunakan alat permainan edukatif, kreativitas anak menunjukkan peningkatan yakni pada siklus I mencapai 60,90% dan siklus II peningkatan mencapai 71,72%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah alat permainan edukatif dapat meningkatkan kreativitas anak pada kelompok B di KBI-RA Taqiyya Kartasura.<sup>44</sup>

3. Aninndiya Cristiana. Dengan judul tesis, “Pelatihan Perancangan Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Bahan Bekas Untuk Pendidikan Anak Usia Dini Se-Siwalankerto Surabaya”. Hasil penelitian menyatakan Pelatihan perancangan APE di Siwalankerto diberikan dengan metode ceramah, diskusi, tanya jawab, simulasi/ demonstrasi, redemonstrasi, pembuatan APE dan panduan perancangan APE. pelatihan ini dilaksanakan selama 5 minggu di Pojok Baca Perpustakaan Universitas Kristen Petra Surabaya (lantai 8). Terdapat perwakilan dari masing-masing TK dan TBM yang mengikuti pelatihan ini, 3 orang untuk masing-masing TK. Dalam pelatihan ini diberikan materi dan konsep-konsep terkait APE sesuai dengan kebutuhan dan kurikulum TK. Saat diskusi dan demonstrasi, setiap perwakilan terlibat aktif, mulai dari mengajukan pertanyaan hingga membawa bahan dan perlengkapan secara mandiri. Kegiatan pelatihan ini disetiap minggunya bersifat kompetitif, diharapkan setiap perwakilan dari TK dan TBM termotivasi untuk merancang suatu karya yang menarik.<sup>45</sup>
4. Zikra Hayati Dengan judul tesis, “Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Dari Botol Plastik Dan Koran Bekas Untuk Meningkatkan Kreativitas”.Hasil Penelitian menunjukkan bahwa: (1) terdapat

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

peningkatan kreativitas anak melalui APE dari bahan bekas, dilihat dari peningkatan persentase pada siklus I berada pada kategori MB (Mulai Berkembang) yaitu 45,83% terjadi peningkatan di Siklus II yang berada pada kategori BSB (Berkembang Sangat Baik) yaitu persentase sebesar 76,04%. Berdasarkan Analisis data dapat disimpulkan bahwa penggunaan APE dari bahan bekas dapat meningkatkan kreativitas AUD, pada siklus I berada pada kategori MB (Mulai Berkembang) yaitu 45,83% dan Siklus II yang berada pada kategori BSB (Berkembang Sangat Baik) yaitu persentase sebesar 76,04%. (2) Jenis APE yang digunakan untuk meningkatkan kreativitas AUD di RA Al-Ihsan Tgk Chik di Adan, yaitu jenis APE yang mengembangkan aspek perkembangan kreatifitas AUD, yaitu: APE jenis-jenis hewan dari botol plastik dan APE bentuk Geometri dan Bilangan dari Korang Bekas.<sup>33</sup>

5. Nurul Kumala Dewi. 2018. Judul Tesis Tentang pengaruh alat permainan edukatif barang bekas terhadap perkembangan kreativitas anak 5-6 tahun di Raudhatul athfal akhlakul karimah kotabumi lampung utara. Jenis penelitian yang digunakan adalah Quasi Eksperimen dengan Nonequivalent Control Group Design. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu anak usia 5-6 tahun yang terbagi dua kelas yaitu kelas BI sebagai kelompok eksperimen dan kelas B II sebagai kelompok kontrol. Teknik analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial dan uji hipotesis yang digunakan adalah ttes atau tji-t. Dari hasil data yang didapat bahwa Sig.(2-tailed) 0.00 ini lebih kecil dari

<sup>33</sup> Tutik, *Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Alat Permainan Edukatif Pada Kelompok B di Kelompok Bermain Islam Dan Raudhatul Athfal Taqiyah Mangkubumen*, Lihat Abstrak

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Sig.0.05 (5%) jadi disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima dan terdapat pengaruh yang signifikan dalam perkembangan kreativitas anak dengan memanfaatkan barang-barang bekas.

6. Isabella Hasiana, 2021, Judul Pengaruh Media Kardus Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10 Pada Anak Kelompok A

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan 1-10 yang masih belum optimal. Hal ini disebabkan karena dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan belum memanfaatkan media secara konkrit untuk membantu anak belajar dan juga hanya menggunakan LKA (Lembar Kerja Anak) sehingga ada kecenderungan anak menjadi bosan dan orangtua yang mengerjakan LKA tersebut. Oleh sebab itu, penelitian ini menggunakan media kardus angka sebagai salah satu upaya untuk membantu anak dalam memahami konsep bilangan 1-10. Maka dari itu tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh media kardus angka terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 pada anak kelompok A. Meskipun tergolong bahan bekas, tetapi kardus masih bisa dimanfaatkan sebagai media. Dalam hal ini kardus dibuat sebagai kardus angka yang digunakan untuk mengoptimalkan pengenalan konsep bilangan pada anak. Dalam mengenal konsep bilangan yang diberikan secara berulang ulang diharapkan anak dapat lebih menguasai materi. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan rancangan penelitian pre-experimental design dengan jenis One-Group PretestPostets Design. Subjek dalam penelitian adalah anak kelompok A

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sejumlah 15 anak Metode dalam pengumpulan data yaitu observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan rumus uji t. Media kardus angka yang digunakan menggunakan Hasil penelitian menunjukkan nilai t hitung= 15,6 lebih besar dari ada t tabel (1,77) pada taraf signifikan 0,05.

Maka hipotesis Nol (H0) ditolak dan Hipotesis alternative (Ha) diterima, dengan demikian dapat dinyatakan bahwa ada pengaruh media kardus angka terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 pada anak kelompok A

7 Oni Wulandari. 2020 Judul Media KARMAN (Kardus Ragam Permainan) untuk Meningkatkan Kemampuan Aspek Perkembangan Dasar Pada Anak Usia Din.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah melalui bermain dengan media KARMAN (Kardus Ragam Permainan) dapat meningkatkan aspek perkembangan dasar pada anak usia dini kelompok A di TK Islam Sultan Agung 01 Semarang. Hasil pengumpulan data pada siklus I, dapat dilihat

sebagai berikut: (1) Pada siklus I, tingkat aspek perkembangan dasar pada anak usia dini yang mendapat nilai Belum Berkembang (BB) sejumlah 1,4% Mulai Berkembang (MB) sejumlah 3,2%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sejumlah 0,73%, Berkembang Sangat Baik (BSB) sejumlah 0,66%.

Hasil penelitian pada siklus II adalah: (I) tingkat perkembangan dasar pada anak usia dini melalui media KARMAN (Kardus Ragam Permainan) yang mendapat nilai Belum Berkembang (BB) sejumlah 0 % Mulai Berkembang (MB) sejumlah 0,46%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sejumlah 4%, Berkembang Sangat Baik (BSB) sejumlah 1,53% dengan persentase tingkat

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

keberhasilan anak pada siklus II adalah 85%. Berdasarkan data dan hasil pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa bermain melalui media KARMAN (Kardus Ragam Permainan) dapat meningkatkan aspek perkembangan dasar pada anak usia dini. Anak dapat belajar sambil bermain dengan berbagai ragam permainan yang menarik dan menyenangkan. Silya Hazdalina. 2017 tentang upaya meningkatkan Kreativitas peserta didik melalui alat permainan edukatif kardus di PAUD Pusikam Cukuh Balak kabupaten Tagamus. Metode penelitian dilakukan dengan cara observasi, catatan lapangan dan dokumentasi, dengan teknik analisis data yang dilakukan melalui deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan Kreativitas anak melalui APE dari kardus. Sebelum dilakukan tindakan mencapai 49,9%. Setelah dilakukan tindakan dengan APE dari kardus, Kreativitas anak menunjukkan peningkatan yakni pada tindakan siklus 1 mencapai 63,6%, dan pada tindakan siklus II peningkatan mencapai 82,05%.

7 Ni Luh Made Asri Dewi, Windu Astutik, Kurniasih Widayati, 2021, Judul Pengaruh Keterlibatan Orangtua Membuat Mainan Kardus terhadap Durasi Penggunaan Gadget Anak Prasekolah.

Jumlah pengguna internet semakin meningkat. Indonesia menempati urutan ke-6 terbesar di dunia dalam hal pengguna internet. Data survei APJII tahun 2016 terdapat 768 ribu anak Indonesia usia 10-14 tahun yang telah mengakses internet, usia 15-19 tahun sebanyak 22,5 juta anak dan usia 20-24 tahun sebanyak 22,3 juta. Rata-rata durasi penggunaan gadget untuk balita adalah 3

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

jam. Keterlibatan orang tua penting dalam penggunaan *gadget* anak. Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh keterlibatan orang tua dalam permainan kardus bekas terhadap durasi penggunaan *gadget*. Penelitian ini menggunakan desain *Quasi nonequivalent control group design*. Populasi orang tua dan anak prasekolah (3-6 tahun) 87 orang. Teknik sampel: *purposive sampling*, jumlah sampel 76 orang dengan kelompok intervensi 38 orang dan kelompok kontrol 38 orang. Analisis menggunakan uji *Chi-Square* dengan *Mc.Nemar*. Hasil analisis Ada perbedaan yang signifikan keterlibatan orang tua membuat permainan kardus bekas terhadap durasi penggunaan *gadget* pada kelompok intervensi dengan *p-value*: 0,000 <0,05. Simpulan kegiatan dengan keterlibatan orangtua membuat mainan kardus efektif mengurangi durasi penggunaan *gadget* pada anak prasekolah dan dapat dijadikan alat permainan edukasi (APE)

8. M. Dwiky Ramadan, 2017. Judul Pengaruh Media Kardus Terhadap Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok (Studi Pada Siswa Kelas V SDN Bibis 113 Surabaya).

Tugas guru dalam rangka optimalisasi proses pembelajaran adalah sebagai fasilitator yang mampu mengembangkan kondisi belajar yang inovatif agar tercipta susana belajar yang menyenangkan bagi siswa. Untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif tentunya guru harus mempunyai terobosan-terobosan baru seperti media. Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, guru diharapkan mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar dalam permainan dan olahraga, nilai-nilai sportivitas, kejujuran, kerjasama,

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritis atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dan lain-lain, serta pembiasaan pola hidup sehat. Media kardus merupakan media dengan menggunakan sebuah karton yang berbentuk kardus indomie yang bisa di gunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran lompat jauh. Penggunaan media ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran lompat jauh gaya jongkok serta memudahkan proses pembelajaran khususnya dalam bidang pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Penelitian ini bertujuan mengetahui hasil belajar dan besar pengaruh media kardus terhadap pembelajaran lompat jauh gaya jongkok siswa kelas V SDN Bibis 113 Surabaya tahun ajaran 2016-2017.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen berjenis pre experimental yang difokuskan pada One Group Pre-test Post-test design. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan tes. Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi aktivitas guru dan siswa, lembar evaluasi pre-test dan post-test. Dianalisis menggunakan rumus rerata dan uji signifikansi. Hasil penelitian menunjukkan penerapan media kardus berjalan lancar dan dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran lompat jauh gaya jongkok. Hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan juga mengalami peningkatan, dari jumlah rerata 6,3 menjadi 9,5. Hal ini juga terbukti berdasarkan penghitungan uji-t terlihat bahwa nilai t tabel pada uji t-test for Equality of Means dengan taraf signifikan kedua kelas tersebut 1,697. Untuk data pre-test dan post-test nilai kritis t untuk taraf nyata 0,05 dan  $df = 35$  adalah 29,076 dan 39,346. Dimana  $1,697 \leq 29,076$  dan  $39,346$  atau  $t_{tabel} \leq t_{hitung}$ , maka  $H_0$  ditolak sehingga  $H_1$  diterima.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil pre test dan post test siswa dalam penerapan media kardus terhadap hasil belajar lompat jauh gaya jongkok di kelas V. Kata kunci: Media, kardus, hasil belajar, lompat jauh,gaya jongkok. Sari, 2024, Implementasi Kegiatan Bermain Puzzle Kardus Sebagai Stimulasi Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Di Tks Islam Amanah Kota Serang. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi kegiatan bermain puzzle kardus sebagai stimulasi kemampuan pemecahan masalah anak. Berdasarkan hasil prapenelitian yang dilakukan di TKs Islam Amanah Kota Serang proses memecahkan masalah yang terlihat bahwa aktivitas pembelajaran dilakukan langsung oleh anak itu sendiri, terdapat beberapa anak yang belum bisa memecahkan masalah sederhana seperti, anak masih bingung dalam mengenali bentuk dan gambar di puzzle, hal ini terlihat pada saat kegiatan bermain puzzle. Salah satu kegiatan bermain yang dapat menstimulasi kemampuan pemecahan masalah anak adalah bermain puzzle oleh karena itu inilah yang menjadi fokus dalam penelitian ini. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Subjek penelitian ini adalah 15 anak usia 5-6 tahun di TKS Islam Amanah Kota Serang. Pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data meliputi reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan bermain puzzle kardus dapat menstimulasi kemampuan pemecahan masalah anak. Anak yang berada pada tingkat BM berjumlah 0 anak, pada tingkat MM sejumlah 5 anak, dan tingkat SM sejumlah 10 anak. Anak perlu

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

distimulasi dan dibimbing oleh guru sebagai orang tua di sekolah. Melalui tahapan pemecahan masalah dalam bermain puzzle, anak dapat mengembangkan kemampuan berfikir logis, kreatif, dan sistematis dalam memecahkan masalah. Penelitian ini direkomendasikan kepada peneliti, guru dan peneliti selanjutnya dalam implementasi kegiatan bermain puzzle khususnya sebagai salah satu upaya menstimulasi kemampuan pemecahan masalah.

9. Azkiya Jihadi A'la, 2017. Dalam penelitian ini menggunakan review purtakan, yang isinya tentang : Permainan Loncat Kardus Step By Step Untuk Anak Usia Dini, Setiap Manusia mengalami tumbuh kembang dari lahir hingga dewasa. Perkembangan fisik ditandai dengan perkembangan motorik. Karena aktifitas motoric memang sangatlah berkaitan erat dengan kegiatan fisik yang dialami. Perkembangan motorik ialah bentuk pengendalian gerak tubuh melalui koordinasi antara otak, spinal cord dan susunan saraf anak. Tujuan pengembangan fisik adalah agar tubuh anak dapat tumbuh dan berkembang dengan baik dan benar. Sehingga anak akan menjadi sehat dan kuat asmaninya. Dimana perkembangan tersebut memiliki beberapa aspek yang perlu dicapai, salah satunya ialah kekuatan otot kaki dengan menggunakan media pembelajaran kardus. Anak berlatih dengan cara meloncati beberapa kardus secara step by step. Kardus ini memiliki ketinggian berbeda. Yang mana hal tersebut ditujukan agar anak mampu meningkatkan tumbuh kembang keterampilan pada gerak serta memelihara kebugaran jamani diri mereka.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

10. Aprinda ayu utami, 2019. Tentang pemanfaatan media dari barang bekas dalam meningkatkan kreativitas anak kelompok A1 di TK Islam Fatkhiyat Zuhroh Pundungan Juwiring Klaten. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan setting penelitian di TK Islam Fatkhiyat Zuhroh, Pundungan, Juwiring, Klaten. Hasil penelitian pemanfaatan media dari barang bekas dalam meningkatkan kreativitas anak kelompok A di TK Islam Fatkhiyat Zuhroh, Pundungan, Juwiring, Klaten. Diawali dengan melakukan perencanaan pengembangan media barang bekas dengan memperhatikan perencanaan pelaksanaan pembelajaran harian. Pelaksanaan pemanfaatan media dari barang bekas, yang dilakukan pendidik dengan melibatkan anak untuk membuat hasil karya dari barang bekas. Evaluasi dilakukan pendidik diakhir kegiatan pembelajaran, dengan mengajak anak-anak untuk tanya jawab tentang barang bekas yang telah digunakan dan hasil karya yang dibuat menggunakan media barang bekas.
11. Elvida, 2015. Tentang peningkatan kreativitas anak dengan menggunakan bahan sisa di taman kanak-kanak Aisyiyah 2 dari Penelitian ini berbentuk penelitian tindakan kelas yaitu penelitian akademik yang dilaksanakan oleh guru untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi guru dalam pembelajaran. Penelitian tindakan kelas dapat memperbaiki dan meningkatkan kemampuan kreativitas anak melalui bahan sisa, sehingga dapat meningkatkan pembelajaran sesuai keinginan. Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah peneliti peroleh pada siklus I yang didasarkan pada peningkatan kreativitas anak terhadap bahan sisa dan hasil penilaian yang peneliti lakukan

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

selama pelaksanaan, untuk itu peneliti memperoleh kesimpulan bahwa siklus belum mencapai kriteria ketuntasan minimum. Hal ini terlihat dari halis persentase rata-rata anak dengan aspek anak membentuk polanya sendiri, anak dapat menggunting sesuai pola yang direncanakan, anak dapat merangkai , anak dapat menempel hasil guntingannya. Pada pertemuan 3 siklus I anak yang dikategorikan amat baik 19%, anak yang baik 25%, anak cukup 19 %, anak yang rendah 37%.

12. Anistya rachmandani, 2017. Tentang peningkatan kreativitas dan Sosial anak melalui media bahan bekas pada siswa ra kelompok b di ra miftahul huda 1 lopait kecamatan tuntang kabupaten semarang. Menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif Teknik pengumpulan data antar lain dengan observasi dan tes kreativitas selama tindakan dan dokumentasi kegiatan pembelajaran selama dilakukan di kelas. Berdasarkan hasil dari penelitian ini menjelaskan bahwa pemanfaatan bahan bekas dapat meningkatkan kreativitas dan sosial siswa RA Kelompok B di RA Miftahul Huda 1 Lopait. Hal tersebut dapat dibuktikan melalui hasil nilai keberhasilan rata-rata kelas pada Pra Siklus 40, meningkat pada Siklus I sebesar 32 menjadi 72, ditambah lagi adanya peningkatan pada Siklus II sebesar 15 sehingga pencapaian keberhasilan rata-rata kelas mencapai 87, artinya ada peningkatan yang baik dari Pra Siklus ke Siklus I dan dari Siklus I ke Siklus II.

13. I Wayan Arsana, 2019. Tentang pemanfaatan benda-benda bekas sebagai alat permainan edukatif (APE) untuk anak usia dini. Ada tiga tahap dalam PkM ini. Tiga tahap itu antara lain: tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tahap penilaian. Hasil kegiatan PKM ini adalah dengan adanya pelatihan atau sosialisasi dalam pembuatan Alat Permainan Edukatif dapat memberikan pengalaman keterampilan pada guru Kelompok Belajar dan orang tua dalam menerapkan Alat Permainan Edukatif pada Anak Usia Dini. Selain itu, sebagai wawasan baru dan keterampilan bagi anak usia dini untuk melakukan aktifitas bermain secara kreatif dan edukatif.

14. Ayu Ratna Pratiwi. 2018. Tentang pengaruh metode bermain dengan bahan bekas terhadap kemampuan berhitung anak kelompok b usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen dengan desain penelitian *Pre-eksperimental* Desain jenis *one-group pre-tes post-test*.. Hasil analisis data diperoleh nilai  $T_{hitung} < 25$  dan  $H_a$  diterima. Menunjukkan bahwa terjadi peningkatan saat pretest 27, 5 % menjadi saat posttest 43,49 % Berdasarkan analisis data tersebut terdapat pengaruh yang signifikan antara metode bermain dengan bahan bekas terhadap kemampuan berhitung anak.

15. Kardina, 2017. Tentang meningkatkan kreativitas anak melalui alat permainan edukatif di kelompok a paud anatapura palu. Data dikumpulkan dengan cara observasi, tanya jawab, pemberian tugas dan dokumentasi, selanjutnya dianalisa secara kualitatif. Data yang dikumpulkan sebelum tindakan Kreativitas anak dalam membuat aneka bentuk dari balok kategori BSB 4 %, BSH 8%, MB 12% dan BB 76%, membuat aneka bentuk dari plastisin katagori BSB 4%, BSH 12%, MB 12% dan BB 72%. Dan meronce kategori BSH 8% MB 12 % serta BB 80% serta melipat kertas kategori BSB 4 %, BSH 8% MB

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

12% serta BB 76%. Setelah dilakukan tindakan disimpulkan bahwa melalui APE dapat meningkatkan Kreativitas anak. Terbukti ada peningkatan Kreativitas dari siklus I ke siklus II ,membuat aneka bentuk dari balok kategori BSB, BSH dan MB dari 48% menjadi 80% (32%), membuat aneka bentuk dari plastisin kategori BSB, BSH dan MB dari 52% menjadi 84,% (32%), meronce kategori BSB, BSH dan MB dari 48% menjadi 80% (32%), sedangkan melipat kertas kategori BSB, BSH dan MB dari 44% menjadi 80% (36%). Secara umum terjadi peningkatan rata-rata 33 % kategori BSB, BSH dan MB.

16. R. Nelly Kustiamah, Sri Hartini, 2017. Tentang upaya meningkatkan kreativitas anak melalui pemanfaatan barang bekas di kb permata bangsa kebak. Penelitian tindakan kelas (*action research*) ini direncanakan terdiri dari tiga siklus. Tiap-tiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, obserasi, refleksi. Penelitian ini mengambil tempat di Kelompok Bermain Permata Bangsa Kebak Jumantono Karanganyar. Hasil penelitian didapatkan peningkatan rata-rata kreativitas dari kondisi awal ke siklus I sebesar 12%, siklus I ke siklus II sebesar 19%, siklus II ke siklus III sebesar 35% dengan rata-rata 83%. Sedangkan KKM yang diharapkan adalah 80%, dengan demikian hipotesis yang menyatakan bahwa melalui pemanfaatan barang bekas dapat meningkatkan kreativitas anak di Kelompok Bermain Permata Bangsa Kebak Jumantono Karanganyar dan pelaksanaan pemanfaatan barang bekas dapat meningkatkan kreativitas anak di Kelompok Bermain Permata Bangsa Kebak Jumantono Karanganyar, terbukti kebenarannya.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 17 Berda Asmara, 2017. Tentang penggunaan media bahan daur ulang untuk meningkatkan kreativitas guru paud di kota Surabaya. Langkah-langkah setiap siklus dalam penelitian ini, dapat dibagi menjadi empat tahap, yaitu : rancangan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Dari hasil analisis pada tahap siklus I, diperoleh data yang menunjukkan bahwa kreativitas Guru PAUD (TK/RA) dalam memanfaatkan media bahan daur ulang yang dapat dijadikan media pembelajaran berupa Alat Permainan Edukatif yang cocok untuk anak usia dini di Kota Surabaya mencapai 65% dan meningkat pada siklus II sebesari 82%.
18. Elvina Sari Pane, 2018. Tentang implementasi alat permainan edukatif dalam meningkatkan kreativitas anak kelompok b usia 5-6 tahun di ra nurul amal, kec. Tanjung morawa. Metode yang dan digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif, data penelitian diperoleh dengan menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian ini mengungkapkan empat temuan yaitu: 1) Pelaksanaan APE di RA Nurul Amal sudah berjalan dengan baik dan bertujuan untuk mengembangkan kreativitas anak dan pelaksanaan dilakukan secara berkelompok. 2) Perkembangan Kreativitas anak RA Nurul Amal mulai berkembang sesuai RA Nurul Amal yaitu lingkungan yang tidak memberikan motivasi bagi anak sehingga membuat kreativitas anak tidak berkembang. 4) Kendala dan solusi dalam meningkatkan kreativitas anak di RA Nurul Amal Tanjung Morawa ialah: a) keterbatasan media yang dimiliki sekolah, b) pelaksanaan menjadi kelompok sehingga menimbulkan anak yang ngobrol saat pelaksanaan. Dan solusinya

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ialah: a) melengkapi APE untuk kelancaran pembelajaran, b) menarik perhatian anak agar anak mau fokus kepada guru pengajar.

19 Dara Tamami Rahmizul. 2019. Tesis Universitas Muhamadiyah Surakarta.tentang upaya meningkatkan kreativitas anak melalui metode bermain dengan barang bekas pada anak usia 5-6 tahun di ra daar alfalah tanjungbalai. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa atau anak RA Daar Alfalah Tanjungbalai tahun pelajaran 2018-2019 berusia 5-6 yang berjumlah 16 anak. Hasil temuan penelitian ini sebagai berikut: (1) kreativitas anak usia 5-6 tahun sebelum dilakukannya metode bermain dengan barang bekas (pra siklus) di RA Daar Alfalah Tanjungbalai Tahun Ajaran 2018-2019 diperoleh sebanyak 11 anak (68,7%) tergolong rendah dan sebanyak 5 anak (31,3%) yang tergolong sedang; (2) kreativitas anak usia 5-6 tahun sesudah dilakukan tindakan menggunakan metode bermain dengan barang bekas di RA Daar Alfalah Tanjungbalai Tahun Ajaran 2018-2019, pada siklus I diperoleh sebanyak 6 anak (37,5%) yang tergolong rendah, sebanyak 6 anak (37,5%) tergolong sedang, dan sebanyak 4 anak (25%) tergolong tinggi. Pada siklus II diperoleh sebanyak 1 anak (6,2%) yang kreativitasnya tergolong rendah, sebanyak 5 anak (31,3%) tergolong sedang dan sebanyak 10 anak (62,5%) tergolong tinggi; dan (3) ada peningkatan kreativitas anak pada usia 5-6 tahun melalui metode bermain dengan barang bekas di RA Daar Alfalah Tanjung Balai Tahun Ajaran 2018-2019, hal ini dibuktikan dari peningkatan jumlah atau persentase kreativitas anak secara klasikal maupun berdasarkan indikator

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kreativitas yang diamati mulai dari pra siklus, siklus I hingga siklus.

20. Fitriah Hayati, 2016. Tentang peningkatan kreativitas bermain musik anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan barang bekas. Penelitian ini bersifat penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan dalam beberapa siklus yaitu siklus rencana, tindakan, observasi dan refleksi. Hasil observasi tahap awal nilai rata-rata untuk tingkat Belum Berkembang (BB) 31.6%, Mulai Berkembang (MB) 36.7%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 16.7% dan Berkembang Sangat Baik (BSB) 15%. Pada siklus I rata-rata Belum Berkembang (BB), 26.6% Mulai Berkembang (MB), 20% Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 26.6% Berkembang Sangat Baik (BSB) dan pada siklus II nilai rata-rata Belum Berkembang (BB) 5%, Mulai Berkembang (MB) 26.6%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 35% dan Berkembang Sangat Baik (BSB) 43.3%.
21. Desi Ratnawati. 2017. Tentang metode demonstrasi dan eksperimen dalam pengembangan kreativitas anak dengan media barang bekas di taman kanak-kanak aisyiyah 1 labuhan ratu bandar lampung. Metode penelitian ini menggunakan analisis deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Metode guru dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui media barang bekas di TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu Bandar Lampung bahwa guru memang sudah mengembangkan kreativitas peserta didiknya melalui berbagai metode dan media khususnya barang bekas. Dalam hal ini guru di Aisyiyah 1 labuhan ratu menggunakan metode demonstrasi dan eksperimen dalam mengembangkan kreativitas peserta didiknya. Dan berikut merupakan langkah- langkah guru

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dalam mengembangkan kreativitas anak:Memberikan pengarahan dan aturan dalam membuat karya, deskripsi peralatan dalam kegiatan. memberikan contoh terlebih dahulu kepada anak, menyiapkan alat sebelum anak berkarya, guru mengawasi, mendampingi anak dalam berkarya, evaluasi setelah melakukan kegiatan pembelajaran.

22 Fatimah Uri<sup>1</sup>, Rian Vebrianto, 2025. Judul jurnal Evaluasi Media APE dari Kardus Bekas dalam Pengenalan Huruf Hijaiyah pada Anak PAUD.

Penelitian jurnal ini ini meneliti tentang bagaimana menggunakan APE dari Kardus untuk mengenalkan huruf hijaiyah pada anak PAUD, Pengenalan huruf hijaiyah merupakan salah satu tahap penting dalam pembelajaran anak usia dini, terutama untuk membangun dasar literasi Al-Qur'an. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media Alat Peraga Edukatif (APE) berbahan kardus bekas dalam pengenalan huruf hijaiyah pada anak PAUD. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan melibatkan guru sejumlah 26 orang dimana proses pengambilan data diambil secara langsung oleh peneliti dengan menggunakan instrument berupa google form penilaian media yang menjelaskan media dan kemudian meminta responden untuk menjawab dan menilai kualitas media tersebut. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai komponen media pembelajaran yang dinilai guru ( $X$ ) = 4,48 ,  $SD= 0,0586$ ), dan nilai lebih dari mean, yaitu 4,37 sampai dengan 4,63. Ini menunjukkan bahwa media ini layak

©

Hak Cipta milik UIN Suska Riau

digunakan, dengan catatan perbaikan pada aspek desain dan daya tahan. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media APE dari kardus bekas memiliki potensi besar sebagai sarana pembelajaran inovatif dan berkelanjutan untuk pengenalan huruf hijaiyah pada anak PAUD.

23 Nurti Wijayanti, 2006. Judul Jurnal Pemanfaatan Kardus Bekas Sebagai Alat Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Didik kelompok Bermain.

Dari jurnal penelitian tersebut di atas, tampak bahwa perkembangan yang signifikan tampak di semua poin kreativitas. Artinya, kegiatan membuat dan memainkan wayang kardus ini secara signifikan meningkatkan kreativitas anak didik. Namun demikian, di luar penilaian yang dibuat oleh penulis untuk mengukur perkembangan kreativitas anak ini, tampaknya ukuran penilaian yang lebih obyektif bisa dilihat dari kenyataan bahwa kreativitas anak didik dalam membuat dan memainkan wayang kardus ini dinyatakan lolos seleksi oleh parakurator yang terdiri dari pakar seni rupa untuk mengikutipameran seni rupa berskala nasional, Biennale Yogyakarta VIII di Yogyakarta pada 4-22 Desember 2005, dan disandingkan sejajar dengan para seniman seni rupaprofesional, baik dari dalam maupun dari luar negeri. Bagi penulis, fakta ini menjadi tolak ukur yang lebih valid untuk mengukur perkembangan kreativitas yang telah dicapai anak didik. Setelah melaksanakan kegiatan membuat dan menceritakan wayang kardus, yang hasilnya menggembirakan. Penulis menjadi lebih intensif dalam melaksanakan kegiatan ini dalam proses belajar mengajar. Faktor-faktor yang mendorong penulis untuk lebih mengintensifkan kegiatan ini, adalah sebagai berikut.

- a. kreativitas meningkat tajam;
- b. menumbuhkan sikap produktif, dengan

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

©

Hak Cipta milik UIN SUSKA RIAU

Sarjana Pendidikan

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritis atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

merangsang kreativitas anak untuk mulai memanfaatkan bahan-bahan seadanya untuk membuat alat permainannya sendiri. c. sikap, perilaku, dan kemampuan dasar naik secara signifikan; d. munculnya keberanian anak dalam menyampaikan pendapat; e. meningkatnya perhatian anak didik untuk bisa cepat membaca dan menulis; f. kemampuan anak untuk menuangkan emosi dan persepsi dalam beragam gaya dan bentuk dengan runut; g. berani tampil di depan umum; h. anak terdorong untuk setiap saat makin kreatif mengembangkan dirinya, termasuk mulai tertarik untuk membuat alat permainannya sendiri dengan bahan seadanya; i. suasana kelas yang menggembirakan dan kondusif untuk berdialog, baik antara anak maupun anak dengan guru; k. terbuka kemungkinan pengembangan materi kurikulum; dan l. ketertarikan orang tua untuk terlibat dalam aktivitas ini..

Dari semua paparan yang telah dituliskan di atas, ada beberapa kesimpulan yang bisa diambil sebagai berikut:

1. Kegiatan membuat dan memainkan wayang kardus ternyata memang bisa dilakukan oleh anak didik.
2. Kegiatan membuat dan memainkan wayang kardus bisa dijadikan media untuk mengembangkan kreativitas dan produktivitas anak didik.
3. Kegiatan membuat dan memainkan wayang kardus ternyata meningkatkan perkembangan kemampuan sikap-perilaku dan kemampuan dasar anak didik.
4. Wayang kardus buatan anak didik ternyata bisa dijadikan sebagai alat permainan edukatif yang menarik perhatian dan sesuai dengan minat anak didik.

24. Atiyah dan titah kinansih 2024, dengan judul jurnal Permainan Edukatif Kardus Bekas untuk Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini
- Hasil penelitian dan pembahasan Hasil penelitian ini disajikan dari analisis uji beda terkait pengaruh permainan edukatif bahan kardus terhadap motorik halus

## © Hak Cipta milik

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

anak usia dini dan hasil pendukung berupa dokumentasi siswa saat menyelesaikan permainan edukatif. Hasil penelitian ini dijelaskan sebagai berikut: Pengaruh Permainan Kardus Bekas terhadap Motorik Halus Anak Usia Dini Perbedaan hasil pre test dan post test dari subyek penelitian tergambar seperti pada table berikut.

**Tabel 1. Ringkasan Hasil Uji Hipotesis**

Hipotesis (H <sub>1</sub> )	Sig	t <sub>hit</sub>	t <sub>tab</sub>	H <sub>1</sub>
Pengaruh permainan edukatif kardus bekas terhadap perkembangan motorik halus anak usia dini	0,05 0,01	26,06 2,492	1,710 -	Diterima -ma

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai t tabel lebih kecil dari pada nilai t hitung baik pada taraf signifikansi 0,05 maupun pada taraf signifikansi 0,01. Dengan demikian Hipotesis Nol ditolak sehingga Hipotesis Kerja diterima. Dari tabel tersebut juga dapat diketahui bahwa nilai t hitung jauh lebih besar dari pada nilai t tabel pada kedua taraf signifikansi itu, maka dapat dikatakan bahwa Hipotesis Kerja terbukti dengan sangat signifikan. Dengan demikian dapat dikatakan juga bahwa bermain alat permainan edukatif berpengaruh terhadap perkembangan motorik halus anak. Observasi dan Dokumentasi Kegiatan Siswa Observasi dilakukan oleh peneliti ketika siswa sedang melakukan beberapa kegiatan yang mengasah motorik halus mereka dengan memotong kardus, membentuk pola gambar, menyusun kardus menjadi rumah mainan yang dimana

©

**Hak Cipta milik UIN SUSKA RIAU**

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

beberapa kegiatan tersebut mendaya gunakan otak kanan dan kiri mereka.

Beberapa kegiatan tersebut dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

Berdasarkan hasil analisis data membuktikan bahwa hipotesis kerja (H1) yang menyatakan “ada pengaruh yang positif antara kegiatan bermain alat permainan edukatif dari bahan bekas terhadap perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Permata Ibu Surabaya” diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif dari bahan bekas berpengaruh terhadap perkembangan motorik halus anak usia 5 – 6 tahun. Permainan edukatif kardus bekas tersebut dapat menstimulasi gerak otot anak melalui menggunting atau menciptakan bentuk beberapa bangun datar, melatih otak kiri anak untuk menyusun menjadi rumah kardus mini, dan mengajarkan anak untuk mengasah kemampuan dalam mengenali pola bentuk dan gambar sehingga menjadi suatu bangun ruang yang merupakan bagian dari motorik halus anak usia dini yang berusia 5-6 tahun.

25. Oma Zahra<sup>1</sup>, Sinta Affriliana Sari<sup>2</sup>, Aisyah Putri Rambe<sup>3</sup>, Masganti Sit, 2024. dalam jurnalnya yang berjudul Analisis Kecerdasan Interpersonal Anak Melalui Permainan Estafet Kardus Di Tk Karya Bunda Mandiri.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di TK Karya Bunda Mandiri dapat peneliti analisis bahwa kemampuan interpersonal anak sudah cukup baik dan sesuai dengan harapan. Namun ada beberapa anak yang masih malu berinteraksi dengan teman sekitarnya, anak masih menunjukkan sikap yang masih kurang berinteraksi dengan orang lain. Dapat dilihat ketika anak mulai bermain permainan estafet kardus, anak terlihat bingung dan masih malu-malu saat bermain. Permainan

©

Hak Cipta milik **UIN SUSKA RIAU**

#### **Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

estafet kardus ini dapat mengembangkan kecerdasan interpersonal anak, sebagaimana indikator yang ditandai yaitu: Pertama, kemampuan bekerja sama. Permainan estafet kardus ini terbukti efektif, anak-anak dikelompokkan menjadi 2 kelompok dengan 7 orang anak di setiap kelompok kemudian diberikan tugas untuk memindahkan kardus dan memasukkan pensil kedalam cangkir dan memberikannya kepada temannya yang berada di kelompoknya, setiap anak harus berkoordinasi dan bergiliran menjalankan tugas mereka, hal ini menyebabkan anak saling membantu dan saling bekerja sama satu sama lain. Kedua, kemampuan berempati dengan orang lain. Permainan estafet kardus ini juga menunjukkan efektivitas dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal.

Berdasarkan analisis permainan estafet kardus di TK Karya Bunda Mandiri, peneliti dapat menyimpulkan bahwa permainan ini efektif dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal anak. Walaupun terdapat beberapa anak yang masih malu berinteraksi dengan temannya namun hal ini dapat teratasi melalui permainan estafet kardus, karena melalui permainan ini anak dapat mengalami perkembangan, dengan ditandai adanya indikator kemampuan bekerja sama, kemampuan berempati dan kemampuan berkomunikasi dengan orang lain. Permainan estafet kardus ini terbukti efektif dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal anak, sebab memfasilitasi kerja sama antar anak dengan cara mengelompokkan mereka dan memberikan tugas bergiliran. Selama permainan anak juga belajar menunjukkan empati dengan orang lain, anak memahami perasaan dan kebutuhan temannya. Selain itu anak juga dapat mengekspresikan ide baru serta merencanakan strategi secara bersama sama. Secara keseluruhan

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

permainan estafet kardus ini memberikan kontribusi yang signifikan terhadap perkembangan kemampuan interpersonal anak-anak di TK Karya Bunda Mandiri. Banyak hal baru yang membantu anak dalam mengembangkan kemampuannya. Hal tersebut merupakan komponen penting dalam kecerdasan interpersonal yang akan bermanfaat bagi anak dalam jangka panjang.

Azkiya Jihadi A'la, dengan judul jurnal Permainan Loncat Kardus Step By Step Untuk Anak Usia Dini

Permainan Loncat Kardus Step By Step Untuk Anak Usia Dini salah satunya ialah bermain menggunakan metode meloncati kardus secara step by step dengan ketinggian yang berbeda. Dimana pada rentang usia 4-6 tahun lah paling cocok mendapatkan bentuk permainan tersebut. Adapun ketinggian dari kardus dapat diukur berdasarkan rata-rata ukuran ideal tinggi serta berat badan anak. Hal ini bertujuan untuk memudahkan anak saat melewati dan melaksanakan permainan. Adapun rata-rata ukuran ideal tinggi serta berat badan anak usia 4-6 tahun yaitu, untuk anak laki-laki memiliki kisaran berat badan 21 kg sedangkan perempuan 20 kg. Untuk tinggi badan laki-laki ialah kisaran 116 cm dan perempuan meliputi 115 cm. dengan adanya rata-rata ukuran tinggi serta berat badan ideal ini, dapat disimpulkan bahwa ketinggian kardus dapat dibuat dengan ukuran 7 cm- 9 cm – 11 cm – 13 cm – 15 cm. Dengan ketetapan ketinggian diatas sudah sangat cocok apabila diterapkan pada anak usia dini pada rentan usia 4-6 tahun. Akan tetapi tetap saja tidak dipungkiri hal tersebut haruslah kondisional. Apabila pada saat itu mayoritas AUD yang ada berada pada ketinggian dibawah rata-rata ukuran tinggi badan ideal. Maka pendidik haruslah mengurangi

©

Hak Cipta milik UIN SUSKA RIAU

Sarjana Islamic University of Sultan Sharif Kasim Riau

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritisik atau tinjauan suatu masalah.

ketinggian kardus tersebut untuk memudahkan anak saat meloncatinya. Seperti sebagaimana yang sudah kita ketahui bahwa melatih kekuatan adalah suatu jenis latihan tubuh yang bertujuan untuk meningkatkan kekuatan fisik anak (Yulianti, 2019). Dimana ketika anak meloncati kardus tersebut sudah sama halnya dengan melatih kekuatan otot kaki seorang anak tersebut. Anak akan memiliki perkembangan otot kaki yang baik dan mudah bereksplorasi di luar ataupun di lapangan. Dengan meloncati kardus tersebut secara step by step sesuai ketinggian yang berbeda. Akan lebih memudahkan anak dalam halnya media pembelajaran tersebut ditujukan agar anak mampu meningkatkan tumbuh kembang keterampilan pada gerak serta memelihara kebugaran jamani diri mereka sendiri.

27. Aisyah, Jahju Hartanti, Titah Kinasih, Yanita Dwi Masita. 2024. Permainan Edukatif Kardus Bekas Untuk Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini. Berdasarkan hasil analisis data membuktikan bahwa hipotesis kerja (H1) yang menyatakan “ada pengaruh yang positif antara kegiatan bermain alat permainan edukatif dari bahan bekas terhadap perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Permata Ibu Surabaya” diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif dari bahan bekas berpengaruh terhadap perkembangan motorik halus anak usia 5 – 6 tahun. Permainan edukatif kardus bekas tersebut dapat menstimulasi gerak otot anak melalui menggunting atau menciptakan bentuk beberapa bangun datar, melatih otak kiri anak untuk menyusun menjadi rumah kardus mini, dan mengajarkan anak untuk mengasah kemampuan dalam mengenali pola bentuk dan gambar sehingga menjadi suatu

#### **Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

bangun ruang yang merupakan bagian dari motorik halus anak usia dini yang berusia 5-6 tahun. Deskripsi hasil penelitian secara keseluruhan berdasarkan indiktor variabel penelitian. Dari data yang terkumpul dan dari hasil perhitungan data setiap perlakuan menunjukan bahwa peningkatan perkembangan motoric halus anak setelah dilakukan pengujian t hitung maka hipotesis “Ada pengaruh alat permainan edukatif dari bahan bekas terhadap perkembangan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Permata Ibu Surabaya” dapat dibuktikan. Hasil pengujian menunjukkan bahwa uji thitung (20.123) lebih besar dari ttabel (2.064) taraf 0,05% dan 0,01. Dengan demikian, maka hipotesis nihil ditolak dan hipotesis kerja diterima, maka peengujian thitung membuktikan ada pengaruh yang sangat signifikasi antara alat permainan edukatif dari bahan bekas terhadap perkembangan motoric halus anak usia 5-6 tahun di TK Permata Ibu Surabaya.

28. Ratna Wilis, 2023. Upaya MeningkatkanKreativitas Peserta Didik melalui Alat Permainan Edukatif (APE) Kardus DiPAUD/TK Al-Quran PaninjauanKecamatan Rambah Batahan Kabupaten Pasaman Barat.

Pengembangan alat permainan edukatif dari kardus untuk meningkatkan kreativitas merupakan suatu hal yang penting untuk dikembangkan. Apabila anak memiliki kreativitas yang baik,maka akantampil terampil,teratarik senang bertanya ,berbakat dan temotivasi.Pembelajarandi 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 anakdi PAUD yaitu menggunakan APE kardus. Dengan bentuk yang menarik,

©

Hak Cipta milik **UIN SUSKA RIAU**

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

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 I dan Tindakan Siklus 2. Berikut rekapitulasi hasil keseluruhan kreativitas dari pratindakan dan kedua Tindakan Siklus yang telah dilaksanakan.

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan alat permainan edukatif (APE) kardus untuk meningkatkan kreativitas peserta didik sebagai berikut: (1) APE dari kardus sebaiknya dibuat dengan ukuran besar, berwarna, dan berkarakter (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% (adapeningkatan sebesar 13,7%) dan pada Tindakan Siklus II meningkat lagi menjadi 82,05% (ada peningkatan sebesar 18,45%).

29. Putri Lidiana Permata Sari, Leli Afridah Sinaga, Meilinda Siregar, dengan judul jurnal.

©

Hak Cipta milik UIN SUSKA RIAU

#### **Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pemanfaatan Ape (Alat Permainan Edukatif) Dari Bahan Bekas Kardus Dalam Literasi Pembelajaran Anak Tk Di Ra Islamiyah Desa Urung Pane.

Penjelasan hasil penelitian jurnal menyebutkan : Kegiatan kerajinan tangan dari bahan bekas atau Alat Permainan Edukatif (APE) ini kami buat agar peserta didik TK RA Islamiyah Desa Urung Pane bisa menggunakan untuk mengembangkan literasi membaca dengan kreasi dari bahan bekas. Kegiatan tersebut dilaksanakan hari Senin pada pukul 08.00 – 10.00 WIB yang mana Peserta Didik mencari huruf yang disambungkan menjadi kata pada gambar yang mereka telah lihat sebelumnya. Dengan adanya kegiatan ini diharapkan minat Peserta Didik lebih meningkat dalam membaca dan mengenal barang-barang bekas apa saja yang bisa dibuat untuk dimanfaatkan sebagai kerajinan tangan dan dapat mengembangkan kreativitas diri mereka sendiri. Pelaksanaan kegiatan yang dilakukan dalam kegiatan ini, yaitu:

- a. Memberikan penjelasan sekaligus contoh kepada Peserta didik TK RA Islamiyah Desa Urung pane tentang bagaimana pelaksanaan kegiatan ini.
- b. Sebelum melakukan kegiatan tersebut terlebih dahulu para siswa akan dibagi menjadi beberapa kelompok dalam 1 (satu) kelas.
- c. Kemudian setiap kelompok akan diberikan 1 gambar dan mereka akan mencari kata yang sesuai dengan gambar yang telah diberikan.
- d. Dengan cara pertama, mengambil sebuah gambar lalu peserta didik mencari huruf-huruf dalam kotak kecil, lalu disusun sesuai kata pada gambar tersebut. Misalnya kata “APEL”, maka peserta didik akan mencari huruf-huruf terkait kata “A-P-E-L”.
- e. Setiap kelompok/peserta didik yang dapat menyelesaikan misi/berhasil akan

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mendapatkan reward berupa hadiah dari kami mahasiswa yang mengadakan kegiatan ini. Dan terakhir kami berharap agar para peserta didik bersemangat dalam kegiatan ini.

Khotimul Fitria, Fitrianti Wulandari. 2021. Judul jurnal Mengembangkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Alat Permainan Edukatif Dari Kardus Bekas.

Pembahasan jurnal: Kardus-kardus tidak terpakai, memang mudah untuk dijadikan sebagai mainan dari barang bekas. Dalam penelitian ini APE yang dipakai ialah membuat kereta kardus. Kereta kardus mudah disatukan dan akan memberi anak cara yang baik untuk berkreasi dengan barang-barang daur ulang. a) Membentuk kelompok b) Belajar berbaris menunggu giliran seperti kereta api. c) Tanya jawab, ajak anak untuk berpikirhal apa saja yang berhubungan dengan kereta api (bebas sesuai imajinasi dan kosakata masing-masing anak) d) Bermain bersama, Bermain merupakan faktor yang paling berpengaruh dalam periode perkembangan diri anak, bermain meliputi dunia fisik, sosial dan komunikasi. Adapun salah satu aspek perkembangan yang dapat dioptimalkan dalam kegiatan bermain yaitu untuk pengembangan sosial emosional. Maksudnya adalah sebagai berikut :a) Bermain dapat membantu anak mengembangkan kemampuan mengorganisasi dan menyelesaikan masalah. Anak-anak yang bermain mesti berpikir tentang bagaimana mengorganisasi materi sesuai dengan tujuan mereka bermain. b) Bermain meningkatkan kompetensi sosial anak. Menurut Catron dan Allen (1999) dalam Diana Mutiah menjelaskan bahwa bermain mendukung perkembangan sosialisasi dalam hal-hal misalkan, 1) Interaksi sosial, yakni interaksi dengan teman sebaya, orang dewasa, dan memecahkan konflik 2)

©

Hak Cipta milik UIN SUSKA RIAU

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kerja sama, yakni interaksi saling membantu, berbagi, dan pola bergiliran. 3) Menghemat sumber daya, yakni menggunakan dan menjaga benda-benda dan lingkungan secara tepat. 4) Peduli terhadap orang lain, seperti memahami dan menerima perbedaan individu, memahami masalah multibudaya. c) Bermain membantu anak mengekspresikan dan mengurangi rasa takut. Suatu studi melaporkan adanya reaksi sekelompok anak setelah menyaksikan kecelakaan di taman bermain dan mendeskripsikan bagaimana melampiaskan tekanan itu melalui bermain. Anak-anak dalam kelompok yang berbeda, tetapi setia kelompok mengungkapkan ketakutan mereka dan mencoba membebaskan melalui permainan “rumah sakit rumah sakitan”. Barnett menemukan bahwa anak-anak ketakutan, akan 18 At-Thufuly:Vol.2 No.1 November 2021 berkurang rasa takutnya setelah mereka mengekspresikan ketakutannya ke dalam bermain.

Faktor yang paling berpengaruh dalam periode perkembangan diri anak, bermain meliputi dunia fisik, sosial dan komunikasi. Dengan adanya pemanfaatan barang bekas ini menjadi APE, tentunya berdampak lanjut pada bertambahnya pengalaman belajar langsung yang diperoleh anak, serta meningkatnya, karena minat anak untuk menciptakan karya sendiri, Alat permainan edukatif (APE) dengan barang bekas yaitu kegiatan mengolah barang bekas berupa kardus, dan stik ice cream untuk dibuat berbagai alat permainan yang bernilai edukatif

31. Diana Nur Setyarti Fadhilah, 2023. Implementasi Penggunaan Media Kardus Bekas Dalam Mengembangkan Fisik Motorik Halus Anak Usia 4 – 5 Tahun Di Tk Aisyiyah 01 Sroyo, Jaten, Karanganyar Tahun Ajaran 2022 / 2023

Penelitian ini dilatar belakangi oleh masalah banyaknya anak yang kurang

©

Hak Cipta milik UIN Suska Riau

#### **Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mendapatkan stimulasi perkembangan motorik halus saat pandemi covid-19, tahapan perkembangan motorik halus yang tidak sesuai dengan usia anak, serta banyaknya anak yang jarang bermain dengan media yang baru untuk stimulasi motorik halus. Penelitian ini bertujuan mengetahui Implementasi Penggunaan Media Kardus Bekas Dalam Mengembangkan Fisik Motorik Halus Anak Usia 4 – 5 Tahun Di TK Aisyiyah 01 Sroyo, Jaten, Karanganyar Tahun Ajaran 2022/2023. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian ini diaksanakan di TK 01 Aisyiyah, Sroyo, Jaten, Karanganyar mulai bulan Oktober 2022 – Maret 2023. Subjek penelitian ini adalah guru di TK A sedangkan informan dalam penelitian ini adalah guru kelas B dan kepala sekolah di TK 01 Aisyiyah, Sroyo, Jaten, Karanganyar. Teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan metode. Teknik analisa data melalui tahapan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian yaitu implementasi penggunaan media kardus bekas dalam pengembangan motorik halus di TK Aisyiyah 01 Sroyo, Jaten, Karanganyar adalah dengan merencanakan pembelajaran secara terstruktur yaitu perencanaan pembelajaran adalah guru menyiapkan apresepsi yang akan dipakai sesuai tema (misalkan menyanyikan lagu, bertepuk tangan), guru menyusun RPPH pada hari itu, menyiapkan media ajar yang akan digunakan. Selanjutnya adalah melaksanakan pembelajaran dengan media kardus bekas (kegiatan inti). Kemudian setelah itu, dilakukan penilaian dan evaluasi (recalling) dengan tujuan memberikan gambaran kepada wali murid mengenai perkembangan anak selama pembelajaran, agar

©

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

selanjutnya dilakukan evaluasi dan tindakan.

Silya Hazdalina dengan judul skripsi : Upaya Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Melalui Alat Permainan Edukatif (Ape) Kardus Di Paud Pusikam Cukuh Balak Kabupaten Tanggamu.

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan alat permainan edukatif (APE) kardus untuk meningkatkan kreativitas peserta didik sebagai berikut: (1) APE dari kardus sebaiknya dibuat dengan ukuran besar, berwarna, dan berkarakter (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 PUSIKAM Cukuh Balak Tanggamus. Pencapaian kreativitas anak sebelum penelitian mencapai 49.9%.

33. Isabella Hasiana, 2021, judul: Media Kardus Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10 Pada Anak Kelompok A  
Dengan hasil penelitian yang menerangkan: Dengan hasil penelitian dari perhitungan uji t dengan taraf signifikansi 0,05. Media kardus angka memberikan pengaruh yang sangat baik terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok A, hal ini dapat dilihat dari peningkatan rata-rata pretest dan posttest yang sudah dilakukan oleh anak. selain itu anak juga dapat menyelesaikan apa yang diberikan oleh guru dengan

Satellite Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

©

Hak Cipta milik UIN Suska Riau

Sultan Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

#### **Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tepat, mampu menyebutkan bilangan 1-10, mampu membilang bilangan 1-10 dengan menggunakan media kardus angka dan mampu menghubungkan jumlah benda dengan dengan angka. Pada saat proses penelitian dilakukan, anak telihat sangat antusias dengan pembelajaran menggunakan media kardus angka ini. Hal ini dikarena mereka belum pernah menggunakan media ini sebelumnya, sehingga membuat mereka penasaran untuk apa media tersebut dan bagaimana cara memainkannya. Banyak cara yang dapat dilakukan dalam mengenalkan konsep bilangan ini pada anak, cara ini udah umum ditemukan diantaranya menghitung dengan bantuan jari-jemari, dengan benda-benda, berhitung sambil melakukan olahraga, sambil bernyanyi, menulis, memasang dan membandingkan angka. Untuk itu penulis ingin memberikan sebuah inovasi dalam membantu proses pembelajaran yaitu dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran. Mengembangkan media pembelajaran tidak perlu dengan bahan serta alat yang mahal, dengan memanfaatkan bahan-bahan di lingkungan sekitar bisa membuat sebuah media pembelajaran, salah satunya media kardus angka yang dibuat dengan memanfaatkan kardus bekas yang sering ditemukan dilingkungan sekitar, selain itu jika kita bisa memanfaatkan bahan-bahan tersebut kita juga membantu menjaga kebersihan lingkungan diantaranya dengan mengurangi sampah. Saat media kardus angka dirancang dengan tujuan membantu mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan, media ini dibuat semenarik mungkin dengan bahan kardus ini dibuat warna warni dan diberi gambar sesuai dengan tema yang diinginkan. Dengan harapan memberikan kemudahan saat guru memberikan penjelasan, selain itu anak juga dapat telibat secara langsung dalam proses pembelajaran.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

#### © Hak Cipta milik UIN Suska Riau

34. Nurhita Sari, Rita Aryani 2023, dengan judul jurnal : Implementasi Alat Pembelajaran Kotak Hitung Dalam Pemahaman Berhitung Anak.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana implementasi alat pembelajaran kotak hitung dalam pemahaman berhitung di Paud Tunas Cempaka Kota Administrasi Jakarta Barat tahun pelajaran 2022/2023. Subjek dalam penelitian ini adalah kelompok B usia 5 sampai dengan 6 tahun, yang berjumlah 20 anak di Paud Tunas Cempaka, Kel. Wijaya Kusuma Kec. Grogol Petamburan Jakarta Barat. Kotak hitung yang peneliti buat dari bahan bekas yang peneliti modifikasi agar menarik minat anak didik dalam berhitung bertujuan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan untuk memudahkan anak didik dalam pemahaman berhitung. Berhitung adalah penguasaan terhadap ilmu hitung dasar yang meliputi penjumlahan, pengurangan perkalian dan pembagian Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif melalui metode naratif dengan mengumpulkan data melalui ; (1) teknik observasi; (2) Teknik wawancara; (3) teknik dokumentasi. Hasil analisis data uji diperoleh bahwa terhitung Anak kelompok B berada di atas rata-rata pada pemahaman dalam berhitung. Dari 20 anak terdapat 15 anak dengan hasil berkembang Sangat Baik (BSB), 3 anak dengan hasil Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 2 anak dengan hasil Mulai Berkembang (MB). Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berhitung dapat berkembang dengan baik melalui alat permainan kotak berhitung. Pembelajaran dengan menggunakan alat pembelejaran kotak hitung adalah salah satu cara untuk meningkatkan pemahaman anak didik terhadap berhitung. Dengan melakukan kegiatan dalam suasana yang menyenangkan anak didik akan lebih terarik untuk belajar berhitung. Kotak hitung yang dibuat bisa digunakan untuk menambah dan mengurangi bola yang ada, terkadang dalam prakteknya anak didik juga menggunakan benda yang lain dalam melakukan kegiatan berhitung mereka menjumlahkan mainan yang mereka punya menaruhnya diatas kotak hitung. Hal ini

©

**Hak Cipta Milik UIN Suska Riau**

#### **Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

memudahkan mereka dalam memahami kegiatan berhitung. Pada awal observasi kegiatan berhitung dengan menggunakan LK dan anak didik menggunakan jarinya dalam berhitung. Kegiatan ini diikuti anak dengan tidak semangat dan anak-anak merasa bosan. Pada tahap ini pemahaman anak terhadap berhitung berada tahap mulai berkembang. Pendidik mencoba melakukan kegiatan berhitung dengan menggunakan alat pembelajaran kotak hitung. Kegiatan berhitung yang menarik dan menyenangkan sangat diminati anak didik. Pada tahapan ini perkembangan anak didik berada pada tahapan berkembang sesuai harapan. Dapat disimpulkan kegiatan berhitung dengan menggunakan alat pembelajaran kotak hitung dapat meningkatkan pemahaman anak didik terhadap berhitung.

35. Asmaul Husnah, 2023, judul jurnal : Penggunaan Media Rumkar (Rumah Kardus) Dalam Upaya Mengatasi Kecemasan Anak Saat Berpisah Dengan Orang Tua (Separation Anxiety Disorder), isi jurnal:

Permasalahan dalam penelitian ini adalah : 1. Bagaimana penggunaan media Rumkar dalam upaya mengatasi kecemasan anak saat berpisah dengan orang tua di PAUD Tarbiyatul Shibyan Klanggri Sidokerto Sidoarjo? 2. Bagaimana kendala penggunaan media Rumkar untuk mengatasi kecemasan anak saat berpisah dengan orang tua 3. Bagaimana solusi yang dilakukan dalam penggunaan media Rumkar untuk mengatasi kecemasan anak saat berpisah dengan orang tua di PAUD Tarbiyatul Shibyan Klanggri Sidokerto Sidoarjo. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, dokumentasi sebagai instrumen pengumpulan data primer dan wawancara sebagai instrumen pengumpulan data sekunder. Sedangkan analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif , yang terdiri dari tiga alur analisis yang berinteraksi yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran rumkar secara

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

terstruktur dan terprogram telah memberikan dampak positif terhadap kecemasan anak di PAUD Tarbiyatus Shibyan. Potensialnya adalah penurunan tingkat kecemasan yang terukur dari sebelum hingga sesudah penerapan media rumkar, diindikasikan dengan perubahan perilaku anak seperti peningkatan keterlibatan dalam aktivitas, berkurangnya gejala kecemasan, serta peningkatan dalam adaptasi saat berpisah dengan orang tua. Hasil penelitian ini juga mendukung dan memberikan pandangan yang berharga tentang efektivitas metode spesifik ini dalam mengatasi kecemasan anak di lingkungan PAUD. Temuan semacam itu dapat memberikan landasan bagi institusi pendidikan dan praktisi dalam menggunakan media rumkar atau metode serupa sebagai pendekatan yang bermanfaat untuk membantu anak-anak menghadapi kecemasan saat berpisah dengan orang tua.

Adanya penggunaan media pembelajaran rumkar sangat efektif menarik untuk anak, membuat anak timbul rasa penasaran, baik dalam mengatasi kecemasan anak terhadap orang tua dengan begitu anak lebih cepat berpisah dengan orang tua. Namun dimanapun tak terkecuali di PAUD Tarbiyatus shibyan pun juga terdapat kendala kendala dalam penerapan media rumkar untuk mengatasi kecemasan anak saat berpisah dengan orang tua yaitu anak mudah bosan, yang mengakibatkan tidak optimalnya pembelajaran dan berujung pada perkembangan anak. karena segala sesuatu pembelajaran anak usia dini tolak ukurnya adalah tumbuh kembang anak. meski begitu di PAUD Tarbiyatus Shibyan Klanggri Sidokerto Sidoarjo, juga mengakui bahwasanya media pembelajaran rumah kardus tersebut sangat efektif dalam upaya meningkatkan sosial emosional anak usia dini. Adapun kendala yang ada merupakan kendala yang masih sangat bisa diperbaiki. Bukan kendala atau hambatan yang tidak bisa diperbaiki. Asal ada kemauan yang tinggi terutama dan guru dan orang tua maka anak pasti akan mengikuti aturan yang telah dibuat. Pada akhirnya bisa disimpulkan Paud Tarbiyatus Shibyan Klanggri Sidokerto Sidoarjo telah

©

Hak Cipta milik UIN Suska Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

mampu melaksanakan model pembelajaran dengan menggunakan media yang belum pernah ada, sehingga anak yang belum bisa terpisah dengan orang tua sudah melakukan capaian yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Adapun solusi untuk mengatasi penggunaan media rumah kardus agar anak tidak mudah bosan, yaitu guru memberi suatu reward atau hadiah pada tempat kosong yang sudah disediakan dan guru harus kreatif dalam pembelajaran seperti coklat, pensil, penghapus, dan stiker yang sangat digemari oleh anak.

36. Rizkiya Fauziyah, 2014, judul jurnal Pemanfaatan Kardus Bekas Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memperkenalkan Tempat Ibadah Pada Anak Usia Dini. isi jurnal menjelaskan penggunaan mainan rumah kardus.

Kardus bekas dapat digunakan sebagai media pembelajaran anak

usia dini. Adapun langkah - langkah pembuatan Puzzle dari kardus bekas adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Table Design Media Pembelajaran

<b>Nama Media</b>	Puzzle Masjid
<b>Basisaran</b>	Anak usia dini
<b>Kemampuan yang dikembangkan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengenal bentuk-bentuk yang tak beraturan</li> <li>2. Melatih daya pengamatan dan konsentrasi</li> <li>3. Melatih menguraikan dan menyatukan kembali pada bentuk</li> <li>4. Mengenalkan tempat beribadah pada anak sejak dini</li> </ol>
<b>Bahan dan alat</b>	<p>Bahan : Kardus ukuran 18 x 24 cm (2 Lembar)</p> <p>Pensil Warna</p> <p>Perekat Kertas (Lem /double tip)</p> <p>Alat : Gunting, penggaris. Alat tulis.</p>

<b>Cara membuat</b> <b>Hak cipta Dilindungi Undang-Undang</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dua buah kardus dipotong dengan ukuran yang sama</li> <li>2. Satu bagian dibuat gambar “Masjid”</li> <li>3. Warnai Gambar tersebut</li> <li>4. Potong gambar menjadi 10 keping</li> <li>5. Kardus lainnya direkatkan menggunakan lem</li> <li>6. Susun pootongan-potongan menjadi gambar yang utuh.</li> </ol>
<b>Cara Menggunakan</b> <b>Cara Menggunakan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memperlihatkan gambar puzzle sebagai kesatuan lalu mengeluarkan gambar-gambar tersebut menjadi bagian-bagian.</li> <li>2. Menyusun kembali gambar itu disesuaikan dengan lekuk-lekuk yang sudah ada di kardus dasar</li> <li>3. Mengajak anak untuk mencoba menyusun puzzle</li> <li>4. Memberi kesempatan pada anak untuk menyusun puzzle sendiri.</li> </ol>
<b>Gambar design</b> <b>Hak cipta Dilindungi Undang-Undang</b>	

Sebenarnya banyak media belajar yang berada di lingkungan sekitar

yang dapat digunakan, namun hal itu sering terlupakan. Betapapun kecil atau terpencil suatu sekolah dan betapapun ketidakmampuan suatu sekolah, sekurang-kurangnya sekolah mempunyai sumber belajar yang dapat dimanfaatkan untuk memperlancar proses belajar mengajar.

Media pembelajaran merupakan salah satu strategi yang efektif dalam

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

© **Hak Cipta milik UIN SUSKA RIAU**

37. Prameswari , A. P. ., Sudjiono, S., & Bisri, M. . (2021). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Boneka Wayang Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Al Wa'yi Malang. *Flourishing Journal*, 2(1), 1–7. <https://doi.org/10.17977/um070v2i12022p1-7>

Alat permainan edukatif boneka wayang dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini di TK Al Wa'Yi Malang. Hasil validasi ahli media alat permainan didapatkan rata-rata uji coba kelayakan sebesar 88,44% yang artinya sangat media alat permainan edukasi ini sangat layak untuk digunakan. Adapun saran bagi pengguna untuk mempelajari buku panduan yang telah dikembangkan. Serta saran bagi peneliti selanjutnya antara lain: (1) mengontrol waktu pelaksanaan, (2) menyediakan media dengan ukuran yang lebih besar, (3) menambah subjek dengan skala yang lebih luas

©

Cici Ratna Sari, . (2019) *Peningkatan Perilaku Sosial Anak Melalui Permainan Fisik Untuk Anak Usia Dini (Penelitian Tindakan kelas Kelompok A di TK. Aster Indah Korong Balai Satu Provinsi Sumatera Barat Tahun Ajaran 2018/2019)*. Magister thesis, Universitas Negeri Jakarta.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pelaksanaan permainan fisik untuk anak usia dini dalam meningkatkan perilaku sosial anak. Penelitian ini dilakukan di TK Aster Indah Korong Balai Satu, Provinsi Sumatera Barat pada bulan April 2019. Subjek penelitian adalah kelompok A sebanyak 10 siswa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Prosedur penelitian terdiri dari: perencanaan, tindakan dan observasi, refleksi. Dilakukan untuk 12 pertemuan dibagi menjadi dua siklus. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi dan catatan lapangan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kuantitatif menggunakan ststistic deskriptif yang membandingkan hasil yang diperoleh dari siklus pertama dan siklus kedua. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan persentase pra siklus sebesar 48,70%, siklus I 65,02%, kemudian siklus II menjadi 84,25%. Simpulan penelitian ini bahwa permainan fisik untuk anak usia dini efektif digunakan sebagai pembelajaran untuk meningkatkan perilaku sosial anak di TK Aster Indah Korong Balai Satu Provinsi Sumatera Barat.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

39.

Nurhayani' dkk. (2024) Peningkatan Kreativitas dengan Menggunakan Media Bahan Alam Pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di Ra Islamiyah. Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. Jurnal Pendidikan

©

Hak Cipta milik JIN SUSKA RIAU

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Anak Usia Dini. Volume 8 Issue 1 (2024) Pages 81-90. ISSN: 2580-5843

[https://ejournal.unisba.ac.id/index.php/golden\\_age/article/view/13980](https://ejournal.unisba.ac.id/index.php/golden_age/article/view/13980)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak usia dini di RA Islamiyah dengan menggunakan bahan alam. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Teknik pengumpulan data melalui observasi dan dokumentasi. Subjek penelitian ini yaitu 16 orang siswa kelompok B terdiri dari 9 siswa perempuan dan 7 siswa laki-laki. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada prasiklus hanya 2 anak yang berkembang sangat baik atau 12,5%, pada siklus I mengalami peningkatan menjadi 6 anak yang berkembang sangat baik atau 37,5%, dan pada siklus II mengalami peningkatan anak yang berkembang sangat baik sebanyak 13 orang atau 81,2%. Berdasarkan hasil tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa dengan menggunakan media bahan alam dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini di RA Islamiyah.

39. Uswatun Hasanah1 (2022). Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif Berbasis Bahan Bekas Bagi Guru. Vol. 2, No. 2 - Maret 2022, Hal. 106-115

Hasil dari pelatihan ini sangat memungkinkan para guru untuk memakai barang bekas dari kardus dan kayu untuk dapat digunakan sebagai alat permainan edukatif, sehingga terwujudnya kreatifitas guru dalam membuat alat permainan edukatif dan mengurangi sampah yang ada disekitar sekolah.

40. Fatimah, C Widayasariri (2025). *Pengaruh Alat Permainan Edukatif (Ape) Papan Gembira Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia Dini*

Alat permainan papan gembira adalah papan yang mirip dengan permainan ular tangga, di dalam papan ini terdapat beberapa pertanyaan yang mengembangkan

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

©

**Hak Cipta milik UIN SUSKA RIAU**

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

aspek berpikir kritis anak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh alat permainan edukatif papan gembira terhadap kemampuan berpikir kritis anak usia dini. Metode penelitian digunakan jenis kuantitatif dengan pendekatan crossectional. Populasi sebanyak satu kelas kelompok B anak usia 5-6 tahun, sedangkan sampel penelitian diambil seluruhnya sebanyak 16 anak dalam satu kelas dengan teknik analisis data regresi linier sederhana untuk menguji pengaruh variabel terkait. Hasil penelitian menunjukkan bahwa alat permainan edukatif dengan papan gembira semacam ular tangga dapat memberikan pengaruh bagi kemampuan berpikir anak secara kritis. Hal-hal menyangkut permainan sangat disukai oleh anak terutama anak dalam masa pertumbuhan usia 5-6 tahun pada subjek penelitian ini. Temuan penelitian memberikan implikasi bagi pembelajaran dengan metode bermain sambil belajar, yaitu dengan alat permainan edukatif yang sesuai bagi anak, mampu memberikan dampak positif dalam kreativitas dan cara berpikir anak.

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 %).

Tabel 4.2 Data sekunder literatur kajian pustaka terkait model permainan edukasi dengan menggunakan bahan bekas kardus untuk meningkatkan kreativitas anak di PAUD

No	Autor	Tahun	Publikasi	Judul
1	Nofi Wulandari	2020	Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini Volume 2 Nomor 1 Januari 2020 e-ISSN: 2655-6561	Media KARMAN (Kardus Ragam Permainan) Untuk Meningkatkan Kemampuan Aspek Perkembangan Dasar Pada Anak Usia Dini
2	Dian Umi Maftuhah Rahmawati	2010	<a href="https://eprints.ums.ac.id/8735/1/A520085056.pdf">https://eprints.ums.ac.id/8735/1/A520085056.pdf</a>	Upaya Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Alat Permainan Edukatif Dari Kardus Bekas Di Tk Gesi I, Sragen
	Anistya rachmandani	2017	Jurnal Media Pendidikan Anak Volume 2 No 2	Peningkatan kreativitas dan Sosial anak melalui media bahan bekas pada siswa raker kelompok b di RA Miftahul Huda 1 Lopait kecamatan Tuntang kabupaten Semarang

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

©

**Hak cipta milik UIN Suska Riau**
**State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau**
**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5	Aprinda ayu utami	2019	Jurnal Pendidikan Anak, Volume 5, Edisi 1, Juni 2016	Pemanfaatan media dari barang bekas dalam meningkatkan kreativitas anak kelompok a1 di TK Islam Fatkhiyatul Zuhroh Pundungan Juwiring Klaten
6	Ayu Ratna Pratiwi	2018	Jurnal Penelitian PAUDIA Volume 2 Nodengan 3 Oktober 2015	Pengaruh metode bermain dengan bahan bekas terhadap kemampuan berhitung anak kelompok b usia 5-6 tahun
7	Berda Asmara	2017	Jurnal Pendidikan Anak, Volume 5, Edisi 1, Juni 2016	Penggunaan media bahan daur ulang untuk meningkatkan kreativitas guru paud di kota Surabaya.
8	Dara Tamami Rahmizul	2019	Tesis Universitas Muhamadiyah Surakarta	Upaya meningkatkan kreativitas anak melalui metode bermain dengan barang bekas pada anak usia 5-6 tahun di RA Daar Al Falah Tanjung Balai

©

**Hak Cipta milik UIN Suska Riau**

**State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau**

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

9	Desi Ratnawati	2017	Jurnal Pendidikan Anak, Volume 5, Edisi 1, Juni 2016	Metode demonstrasi dan eksperimen dalam pengembangan kreativitas anak dengan media barang bekas di taman kanak-kanak Aisyiyah 1 Labuhan Ratu Bandar Lampung
10	Elvida Pane	2015	Jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif) Volume 3 No 3	Peningkatan kreativitas anak dengan menggunakan bahan sisa di Taman kanak-kanak Aisyiyah 2 Duri
	Elvina Sari Pane	2018	Preschool jurnal perkembangan dan pendidikan anak usia dini	Implementasi alat permainan edukatif dalam meningkatkan kreativitas anak kelompok b usia 5-6 tahun di RA Nurul Amal kec. Tanjung Morawa.

©

Hak cipta milik UIN Suska Riau				
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau	14	I Wayan Arsana	2019	Jurnal Semdikjar Volume 1 No 2
		Kardina	2017	e-Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (Volume 4. No. 1-Tahun 2016)
		R. Nelly Kustiamah, Sri Hartini	2017	Jurnal Media Edukasi Volume 2, Nomor 2, Desember 2018
		Silya Hazdalina	2017	AL ATHFAAL:Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini e-ISSN : 2622-5182 Vol. 2 No. 1(2019)

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak cipta milik UIN Suska Riau						
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau						
16	Nurti Wijayanti	2003	Jurnal Ilmiah VISI PTK PNF - Vol. 1, No.1, 2006	Pemanfaatan Kardus Bekas Sebagai Alat Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Didik Kelompok Bermain		
17	Nurti Wijayanti	2006	<a href="https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jiv/article/view/7440/5323">https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jiv/article/view/7440/5323</a>	Pemanfaatan Kardus Bekas Sebagai Alat Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Didik kelompok Bermain		
18	Fatimah Uri1, Rian Vebrianto	2025	<a href="https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/8319">https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/8319</a>	Evaluasi Media APE dari Kardus Bekas dalam Pengenalan Huruf Hijaiyah pada Anak PAUD.		
19	Nurti Wijayanti	2006	<a href="https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jiv/article/view/7440">https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jiv/article/view/7440</a>	Jurnal Pemanfaatan Kardus Bekas Sebagai Alat Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Didik kelompok Bermain.		

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

©

<b>Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang</b> 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber: a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah. b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau. 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.	<b>Hak cipta milik</b> <b>UIN Suska Riau</b>	<b>State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau</b>	20	Aisyah dan titah kinansih	2024	<a href="https://jurnal.umkuningan.ac.id/index.php/pelitapaud/article/view/38551">https://jurnal.umkuningan.ac.id/index.php/pelitapaud/article/view/38551</a>	jurnal Kardus	Permainan Bekas	Edukatif untuk Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini
			22	Ofia Zahra1, Sinta Affrilliana Sari2, Aisyah Putri Rambe3, Masganti Sit	2024	<a href="https://e-journal.umc.ac.id/index.php/JJB/article/view/5986/2698">https://e-journal.umc.ac.id/index.php/JJB/article/view/5986/2698</a>	Jurnal : Analisis Kecerdasan Interpersonal Anak Melalui Permainan Estafet Kardus Di Tk Karya Bunda Mandiri.		
			22	Aisyah, Jahju Hartanti, Titah Kinashih, Yanita Dwi Masita	2024	<a href="https://www.researchgate.net/publication/381910610_Permainan_Edukatif_Kardus_Bekas_u ntuk_Mengembangkan_Motorik_Halus_Anak_Usia_Dini#full-text">https://www.researchgate.net/publication/381910610_Permainan_Edukatif_Kardus_Bekas_u ntuk_Mengembangkan_Motorik_Halus_Anak_Usia_Dini#full-text</a>	Judul Edukatif Untuk Motorik	Jurnal: Kardus Bekas Mengembangkan Halus Anak Usia Dini.	Permainan Bekas Mengembangkan Anak Usia Dini.
				Ratna Wilis	2023	<a href="https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/1199/8618">https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/1199/8618</a>	Upaya Meningkatkan Peserta Didik Permainan Kardus	Kreativitas melalui Alat (APE) DiPAUD/TK Al-	

<p>© Hak cipta milik UIN Suska Riau</p> <p>Sultan Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau</p>			Quran Paninjauan Kecamatan Ranah Batahan Kabupaten Pasaman Barat	
	Putri Lidiana Permata Sari, Leli Afridah Sinaga, Meilinda Siregar	2022	<a href="https://jurnal.una.ac.id/index.php/comunitaria/article/download/2663/2034?cf_chl_tk=LgSZ4TItG6dGpcpgbADhMnj6b68Dp6Li_JDCaGnIHgw-1741826054-1.0.1.1-hwro2AOdbly4kaRm0bfWpBgzHFQE14wRHMJKZBvQ0q0">https://jurnal.una.ac.id/index.php/comunitaria/article/download/2663/2034?cf_chl_tk=LgSZ4TItG6dGpcpgbADhMnj6b68Dp6Li_JDCaGnIHgw-1741826054-1.0.1.1-hwro2AOdbly4kaRm0bfWpBgzHFQE14wRHMJKZBvQ0q0</a>	Pemanfaatan Ape (Alat Permainan Edukatif) Dari Bahan Bekas Kardus Dalam Literasi Pembelajaran Anak Tk Di Ra Islamiyah Desa Urung Pane
	Khotimul Fitria, Fitrianti Wulandari.	2021	<a href="https://jurnal.istaz.ac.id/index.php/athufuly/article/view/570/249">https://jurnal.istaz.ac.id/index.php/athufuly/article/view/570/249</a>	Mengembangkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Alat Permainan Edukatif Dari Kardus Bekas
Diana Nur Setyarti Fadhilah	2023	<a href="https://eprints.iain-surakarta.ac.id/6812/1/163131013%20SKRIP">https://eprints.iain-surakarta.ac.id/6812/1/163131013%20SKRIP</a>	Implementasi Penggunaan Media Kardus Bekas Dalam Mengembangkan Fisik	

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau		State		Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang	
				SI%20UTUH.pdf	Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Aisyiyah 01 Sroyo, Jaten, Karanganyar Tahun Ajaran 2022 / 2023
28	Sibella Hasiana	2021	<a href="https://repository.radeni ntan.ac.id/1461/1/Skripsi_Hazdalina.pdf">https://repository.radeni ntan.ac.id/1461/1/Skripsi_Hazdalina.pdf</a>	Upaya Kreativitas Melalui Alat Edukatif (Ape) Kardus Di Paud Pusikam Cukuh Balak Kabupaten Tanggamus	Meningkatkan Peserta Didik Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10 Pada Anak Kelompok A
	Nurlita Sari, Rita Aryani	2023	<a href="file:///C:/Users/acer/Downloads/mimin,+10.+Isabella+hasiana.docx-1.pdf">file:///C:/Users/acer/Downloads/mimin,+10.+Isabella+hasiana.docx-1.pdf</a>	Implementasi Alat Pembelajaran Kotak Hitung Dalam Pemahaman Berhitung Anak	
	Asmaul Husnah	2023	<a href="https://jurnal.istaz.ac.id/index.php/athufuly/article/view/1648/457">https://jurnal.istaz.ac.id/index.php/athufuly/article/view/1648/457</a>	Penggunaan Media Rumkar (Rumah Kardus) Dalam Upaya Mengatasi Kecemasan Anak Saat	

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

				Berpisah Dengan Orang Tua (Separation Anxiety Disorder)
© Hak cipta milik UIN Suska Riau	Rizkiya Fauziyah	2014	<a href="https://media.neliti.com/media/publications/240679-pemanfaatan-kardus-bekas-sebagai-media-p-de21adfa.pdf">https://media.neliti.com/ media/publications/2406 79-pemanfaatan-kardus- bekas-sebagai-media-p- de21adfa.pdf</a>	Pemanfaatan Kardus Bekas Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memperkenalkan Tempat Ibadah Pada Anak Usia Dini

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Tempat Dan Waktu Penelitian

Tempat dan waktu penelitian ini dilaksanakan ini di TK Mutiara Bunda, desa Balai Jaya, Kabupaten Rokan Hilir, Provinsi Riau tahun ajaran 2024/2025. TK Mutiara Bunda berdiri sejak tahun 1999, dan sekarang kepala TK Rokan Jaya Nurlianty,S.Pd, dengan jumlah guru sebanyak 2 guru kelas, Tenaga kependidikan Tata Usah 1, fasilitas TK Mutiara Bunda memiliki 2 lokal (Rombel), memiliki 1 ayunan, baling-baling, perosotan anak, lapangan bermain dan 1 kantin tempat anak belanja jajanan.

#### 3.2. Populasi Dan Sampel Penelitian

##### 1. Populasi

Populasi penelitian ini dilakukan terhadap anak-anak di TK Mutiara Bunda. Data diambil sesuai dengan penilaian guru kelas.

##### 2. Sampel

Pengambilan sampel bertujuan untuk memperoleh data yang *representative* dalam kaitannya dengan populasi yang menjadi sasaran penelitian. Dalam penelitian ini, sampel yang digunakan adalah 18 orang anak di TK Mutiara Bunda.

#### 3.3 Jenis Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan dua siklus. Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam melaksanakan kegiatan bermain sambil belajar di taman kanak-kanak (TK).

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan desain pra siklus, siklus I dan siklus II. Desain ini bertujuan untuk mempelajari besarnya pengaruh dari suatu perlakuan terhadap variabel tertentu yang diberikan kepada individu, dengan membandingkan dua kondisi pra tindakan sebelum intervensi dan sesudah tindakan setelah intervensi dengan harapan adanya pengaruh perubahan kreativitas dan perilaku sosial anak. Dengan penjelasan desain adalah sebagai berikut:

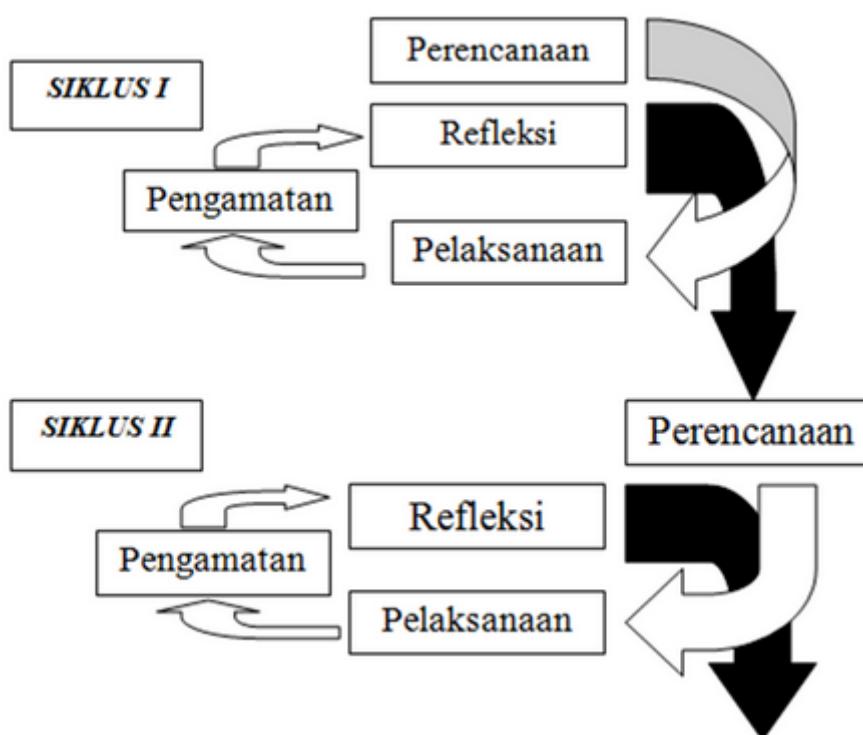
**Pra Tindakan Kelas (Pra Siklus)**

Yaitu kondisi kemampuan dasar yang dimiliki subjek penelitian sebelum mendapatkan perlakuan membuat mainan dari bahan kardus mobil-mobilan. Subjek diperlakukan secara alami tanpa *treatment*. Sumanto (1995) mengatakan bahwa : tujuan pengukuran pra siklus adalah memberikan deskripsi tingkah laku secara alami tanpa ada *treatment* dan fungsi sebagai landasan pembanding untuk penilaian keefektifan *treatment*, pengukuran pra siklus biasanya diambil untuk menciptakan suatu pola.<sup>34</sup>

**Tindakan kelas (Siklus I dan II)**

Yaitu kondisi anak-anak selama diberikan perlakuan melalui alat permainan edukatif bahan kardus mobil-mobilan dan memainkan bersama teman-temannya, dan melihat perkembangan kreativitas anak saat membuat mainan mobil kardus dan perilaku sosial anak saat anak memainan mobil-mobilan bersama teman sebayanya.

<sup>34</sup> Sumanto, M.A. 1995. Metodologi Penelitian Social Dan Pendidikan. Yogyakarta: Andi Offset



Gambar 3.1 Alur Penelitian Tindakan Kelas

### 3.4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah prosedur yang sistematik dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan. Selalu ada hubungan antara metode pengumpulan data yang diperlukannya dengan menggunakan pencatatan dengan observasi langsung, sebagai mana diungkapkan oleh Nazir (1983) dalam Nana Sodih “bahwa pengumpulan data dengan pengamatan langsung atau observasi secara langsung adalah cara pengambilan data dengan menggunakan mata tanpa ada pertolongan alat standar lain untuk keperluan tersebut”. Prosedur pencatatan ini adalah kegiatan observasi secara langsung yang dilakukan untuk mencatat data variabel terikat pada saat kejadian yaitu dengan menggunakan prosedur

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

pencatatan kejadian, durasi dan frekuensi.<sup>35</sup> Data yang masuk nantinya dianalisis dengan cara kualitatif deskriptif.

Teknik observasi tersebut meliputi :

1. Cara mengamati kejadian, dalam penelitian ini dilakukan pengamatan oleh guru dan peneliti. Ketika anak membuat mainan mobil kardus dengan menempelkan plat nomor dan lampu mobil kardus dan hiasan lainnya ini untuk melihat nilai kreativitas anak. Saat anak memainkan mobil-mobilan kardus bersama teman-temannya ada interaksi sosial untuk menilai perilaku sosial anak dengan menggunakan lembar observasi yang langsung dinilai oleh guru TK Mutiara Bunda dalam melakukan pengamatan, dengan menceklis lembar observasi. Dan Ketika guru mulai mengajar mengenalkan APE sampai memainkannya bersama anak-anak, maka peneliti menilai aktivitas guru mengajar APE dengan mengisi lembar observasi tersendiri.
2. Setelah mendapatkan data pra siklus, yang dilaksanakan selama 1 sesi dan diteruskan pada fase intervensi, yang dilaksanakan selama 1 sesi siklus I. Waktu yang diperlukan untuk memperoleh data per sesi adalah 30 menit untuk intervensi alat permainan edukatif bahan kardus mobil-mobilan.
3. Setelah mendapatkan data siklus I maka dilaksanakan siklus II. Siklus ini dilakukan pada waktu yang berbeda setelah data yang masuk dari hasil observasi siklus I selesai dilakukan refleksi. Refleksi merupakan evaluasi terhadap hasil siklus I dengan melihat kekurangan dan masalah yang ada pada siklus I agar nantinya bisa ditingkatkan keberhasilannya pada siklus II.

---

<sup>35</sup> Nazir,Moh 1983.Metode Penelitian, Jakarta : Ghalia Indonesia

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### 3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian. Instrumen dalam penelitian ini merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang pengembangan kreativitas dan perilaku sosial anak.

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi secara pengamatan langsung. Menurut Arikunto, S (2006) bahwa: Observasi adalah sebagai suatu aktivitas yang sempit, yakni memperhatikan sesuatu dengan menggunakan mata. Di dalam pengertian psikologi, observasi atau yang disebut pula dengan pengamatan, meliputi kegiatan pemasukan perhatian terhadap sesuatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra.<sup>36</sup> Pada setiap fase baik itu pratinjakan dan tindakan kelas,

#### a. Observasi Kreativitas Anak

Aktifitas Siswa yang diamati saat anak membuat mainan mobil kardus dengan menempelkan plat nomor mobil, lampu mobil dan aksesoris di mobil kardus untuk melihat kreativitas anak adalah sebagai berikut :

- 1 Rasa ingin tahu yang tinggi
- 2 Daya imajinasi yang tinggi
- 3 Senang mencoba hal baru
- 4 Bertanya tentang hal yang baru
- 5 Memperhatikan hal yang baru
- 6 Berkarya melalui benda apa saja

<sup>36</sup> Arikunto. 2006. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta : PT. Rineka Cipta

©

Hak Cipta milik UIN Suska Riau

7. Berimajinasi

8. Antusias dalam rasa ingin tahu yang sangat besar

b. Observasi Perilaku Sosial

Aktifitas siswa yang diamati saat anak sedang bermain mobil-mobilan kardus

bersama teman-teman sebaya adalah sebagai berikut :

1. Bekerjasama

2. Bermain dengan teman sebaya

3. Bersaing

4. Menghargai teman

5. Mampu berbagi pada teman

6. Membantu teman

7. Anak ramah

8. Anak tidak mementingkan diri sendiri

9. Anak meniru

10. Bersimpati dengan menolong teman

11. Anak tersenyum dan tertawa

Adapun bentuk lembar observasi kreativitas dan perilaku sosial ada pada lampiran.

Dari 2 aktifitas yang diamati oleh guru kelas yang berjumlah 2 guru dan masing-masing memegang lembar observasi untuk mengamati kreativitas saat anak membuat mainan mobil kardus dan perilaku sosial saat anak bermanin mobil-mobilan bersama teman sebaya.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritisik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak Cipta milik UIN Sultan Syarif Kasim Riau

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### 3.6 Kriteria Keberhasilan

Jenis tindakan dikatakan berhasil apabila terdapat perubahan (peningkatan) pada siklus I dan II. Dengan kata lain membandingkan perolehan hasil setiap siklus tindakan (siklus dua lebih baik/lebih tinggi dari hasil tindakan siklus pertama). Adapun kriteria keberhasilan dalam penelitian ini menggunakan rumus :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

dengan kategori penilaianya adalah sebagai berikut :

81% - 100% Kategori Baik sekali (A)

71% - 80 % Kategori Baik (B)

61 % - 70 % Kategori cukup (C)

< 60 % Kategori kurang (D)

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang ada pada penelitian tentang alat permainan edukatif (APE) ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Adanya pengaruh alat permainan edukatif terhadap kreativitas dan perilaku sosial anak di TK Mutiara Bunda, kecamatan Balai Jaya, kabupaten Rokan Hilir, Riau.
2. Alat permainan edukatif dapat meningkatkan kreativitas dan perilaku sosial anak di TK Mutiara Bunda. Pada siklus I untuk kreatifitas anak mengalami peningkatan sebesar 10,42 % dan pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 24, 31 %. Sedangkan untuk kreativitas anak mengalami peningkatan 11, 12 % pada siklus I dan 26,26 % pada siklus II.

## © **5.2 SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang berkaitan penerapan alat permainan edukatif mobil-mobilan dari bahan kardus ini mampu meningkatkan kreatifitas anak dan perilaku sosial anak. Ada beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi bahan masukan untuk menjadi lebih baik lagi bagi berbagai pihak yang terlibat dalam merencanakan, menyusun, melaksanakan dan mengevaluasi pemanfaatan media dari barang bekas dalam meningkatkan kreativitas dan sosial anak sebagai berikut:

### 1. Kepada Kepala TK Mutiara Bunda

Bagi kepala TK Mutiara Bunda, penyediaan bahan dan alat permainan yang ramah lingkungan terbuat dari bahan yang ada di lingkungan untuk dikembangkan menjadi permainan yang memiliki kreativitas saat pembelajaran kepada anak menjadi langkah awal yang baik. Hal ini menjadi evaluasi bersama untuk semakin meningkatkan sumber daya pendidik yang lebih kreatif, inovatif sehingga dapat membuat pembelajaran kepada anak lebih menyenangkan, aktif agar tujuan pembelajaran tercapai dengan baik.

### 2. Guru TK Mutiara Bunda

Bagi pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran dari bahan kardus atau dari bahan yang ada di lingkungan alam dapat meningkatkan kreativitas dan sosial anak TK melalui perencanaan dan pertimbangan yang matang baik dari karakteristik siswa dan keamanan barang bekas yang dimanfaatkan. Namun akan lebih baik lagi apabila pendidik membuat contoh media dengan ukuran lebih besar untuk memudahkan anak yang duduk di

### **Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

©

Hak Cipta milik UIN Suska Riau

#### **Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

belakang dapat melihat dan memperhatikan dengan jelas. Penggunaan dan evaluasi yang dilaksanakan semoga semakin menambah kemampuan pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran yang menyenangkan serta dalam rangka menstimulasi anak untuk mencapai aspek perkembangan sesuai dengan tingkat usia dan tahapan anak.

#### 3. Bagi Peneliti

Bagi Peneliti mengenai peningkatan kreativitas menggunakan alat permainan edukatif (APE) dari kardus mobil-mobilan ini masih banyak kekurangan dan jauh dari sempurna. Oleh karena itu, menjadi motivasi bagi peneliti selanjutnya untuk melengkapi penelitian ini, yaitu dengan variasi yang lebih baik, sehingga lebih meningkatkan kreativitas peserta didik.

#### 4. Bagi Dinas Terkait (Dinas Pendidikan)

Bagi dinas pendidikan terkait agar dapat mengenalkan dan menerapkan penggunaan alat permainan edukatif yang ramah lingkungan dan mudah didapat ke depannya. Salah satunya yakni alat permainan edukatif mobil-mobilan dari bahan kardus. Ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Ghazali, Imam, Ihya' Ulumuddin, Jilid I, Terj. Muhammad Zuhri, Semarang: Asy-Syifa, 1990.
- AH. Mohdan Asrori, Moh. 2004. *Psikologi Remaja*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto. 2006. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta : PT.Rineka Cipta
- Anita Woolfolk. (2009). *Educational Psychology Active Learning Edition* Diterjemahkan oleh: Helly Prajitno Soetjipto. Boston: Pearson Education, Inc., Publishing.
- Ariani, C. 1998. *Pembinaan Nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: Depdikbud, Dirjen Kebudayaan, Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional.
- Arikunto, S. 1998. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik, Jakarta: Rinekacipta.
- Ansana. Dkk. 2019. *Alat Permainan Edukatif Dari Barang Bekas*. Sidorejo: Indomedia Pustaka.
- Bredekamp, Sue. (1987). Praktik yang Sesuai dengan Perkembangan dalam Program Anak Usia Dini yang Berlaku Sejak Lahir Hingga Usia 8 Tahun. NAEYC: Washington.
- Cresswell, Jhon W. 2010. *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Christine Sujana, 2008. *Cara Mengembangkan Berbagai Komponen Kecerdasan*, (Jakarta: Indeks, 2008)
- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Dian, A. 2018. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dengan Barang Bekas Untuk Mengembangkan Bahasa Anak Usia Dini*. Malang: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan.
- Direktorat PAUD. 2002. Acuan Menu Pembelajaran pada Pendidikan Anak Dini Usia (Menu Pembelajaran Generik). Jakarta: Depdiknas.
- Daeng Sari, Dini P. 1996. Metode Mengajar di Taman Kanak-Kanak. Depdikbud
- Imam Musbiki, 2006. *Mendidik Anak Kreatif Ala Einstein*, (Yogyakarta, Cipta Pustaka, 2006).
- Johnson E.B. 2007. *Contextual Teaching & Learning* Menjadikan Kegiatan Belajar-Mengajar Mengasyikkan dan Bermakna. Bandung: Mizan Learning Center (MLC).
- Mulyadi. 2004. *Bermain dan Kreativitas Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak melalui Kegiatan Bermain*. Jakarta. Papas Sinar Sananti
- Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013)
- Rahmawati, Yeni dan Euis Kurniati. 2010, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. 2001. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suratno, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2003).
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Sumanto, M.A. 1995. Metodologi Penelitian Social Dan Pendidikan. Yogyakarta: Andi Offset
- Tedja Saputro Mayke S. 2011. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta.
- Nazir,Moh 1983.Metode Penelitian, Jakarta : Ghalia Indonesia
- Nurul, K. 2018. *Pengaruh Alat Permainan Edukatif Barang Bekas Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak*. Lampung: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan.
- Rsemiawan, Conny, Penerapan Pembelajaran Pada Anak, (Jakarta: PT. Index, 2008).
- Sari Naumi, *Meningkatkan Keterampilan Berbicara Melalui Bermain Peran di PAUD Lestari Rejang Lebong Tahun Pelajaran 2017/2018*, (Bengkulu: Universitas Bengkulu)
- Sugianto, Mayke. (1995). Bermain, Mainan dan Permainan. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti
- Vasta, Ross, Haith, Marshall M., Miller, Scott A. Psikologi Anak (Ilmu Pengetahuan Modern) Edisi Ketiga. New York: John Wiley & Sons Inc. 1999.
- Zikra Hayati, *Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Dari Botol Plastik Dan Koran Bekas Untuk Meningkatkan Kreativitas*, (Universitas Negeri Islam Banda Aceh) Lihat Abstrak



## **BIODATA RINGKAS PROMOVENDUS**

: Kusmiran  
: Sukamulia, 24 Juni 1982  
: Jl Sultan Syarif Qasym, Dusun Intiraya, Desa Bagan  
Nibung, Kec. Simpang Kanan, Kab. Rokan Hilir, Riau  
: Dosen IAI Rokan Bagan Batu

- : 1. Ayah : Ngadiran
- 2. Ibu : Satinah
- 3. Saudara : --

: Rosmaidar,S.Si, M.Pd

- : 1. Unima Khairinnisa
- 2. Ujusika Hasannain
- 3. Mastair Husen
- 4. Ade Fatima
- 5. Aidil Khansa

- : 1. SD N Sukamulia
- 2. MTS Al Ittihad Aeknabara
- 3. SMK Perjuangan
- 4. S1 PAI IAI Rokan Bagan Batu
- 5. S2 Psikologi Pendidikan Universitas

## 1. Buku Linguistik Umum

1. Dosen IAIN Rokan Bagan Batu
2. Asesor PAUD BAN PDM Provinsi Riau

© Harta Cipta milik UIN Suska Riau State Islamic University of Suska Riau  
Harta Cipta Dilindungi Undang-Undang  
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.  
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau

tin

Pengalaman Perkerjaan : 1. Dosen IAIN Rokan Bagan Batu

### 3. Asesor BAUD BAN BDM Provinsi Bisa

tu masalah.



- : 1. -  
2. -  
3. -  
4.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.