



Diterima: 20-06-2020

Disetujui: 26-06-2020

Dipublikasi: 29-06-2020

KREATIVITAS GURU DALAM MEMBUAT ALAT PERMAINAN EDUKATIF DARI BARANG BEKAS

Mukti Wigati
IAIN Purwokerto
muktiwigati96@gmail.com

Novan Ardy Wiyani*
IAIN Purwokerto
fenomenajiwa@gmail.com

* Penulis Koresponden

Abstrak: Persoalan utama yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah proses pembuatan alat permainan edukatif (APE) dengan barang bekas di TK IT Al Fattaah Sumampir Purwokerto. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan TK IT Al-Fattaah Sumampir Purwokerto dalam pembuatan alat permainan edukatif dengan barang bekas. Penelitian ini merupakan penelitian yang bersifat kualitatif deskriptif. Metode dalam pengumpulan data yang penulis gunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Sedangkan dalam analisis data menggunakan cara mereduksi data, menyajikan data, dan penyimpulan data. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa TK IT Al-Fattaah Sumampir Purwokerto sudah berusaha membuat sendiri alat permainan edukatif dengan barang bekas. Dalam membuat alat permainan edukatif ada empat tahap yaitu penentuan alat dan bahan, proses pembuatan, penggunaan alat permainan edukatif dengan barang bekas, dan evaluasi terhadap alat permainan edukatif yang telah digunakan.

Kata kunci: Alat permainan, barang bekas, kreativitas.

CREATIVITY OF TEACHERS IN MAKING EDUCATIONAL GAME WITH USED ITEMS

Abstract: The main problem that is the focus of this research is the process of making educational toys with used goods in TK IT Al Fattaah Sumampir Purwokerto. This study aims to describe TK IT Al-Fattaah Sumampir Purwokerto in the manufacture of educational game tools with used goods. This research is a descriptive qualitative research. The method in collecting data that I use is observation, interview and documentation. Whereas in data analysis using the method of reducing data, presenting data, and inferring data. The results of this study indicate that TK IT Al-Fattaah Sumampir Purwokerto has tried to make their own educational game tools with used goods. In making educational game tools there are three stages, namely the determination of tools and materials, the manufacturing process, the use of educational games tools with used goods, and evaluation process to educational games.

Keywords: educational games, used item, creativity

Pendahuluan

Kreativitas dalam pembelajaran merupakan hal yang sangat penting bagi guru. Direktur Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan (Dirjen PMPTK) Depdiknas Baedhowi mengatakan bahwa untuk menumbuhkan minat belajar siswa, maka seorang guru dituntut mampu menerapkan cara belajar

yang menarik. “Jiwa *entrepreneurship* yang dimiliki seorang guru bukanlah *entrepreneurship* seperti seorang pengusaha, tetapi terkait kreativitas” Uno dan Mohamad, 2013).

Kreativitas berasal dari kata kreatif. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kreatif berarti memiliki daya cipta, memiliki kemampuan untuk menciptakan (Wiyani dan Barnawi, 2012). Kreativitas dapat didefinisikan sebagai “proses” untuk menghasilkan sesuatu yang baru dari elemen yang ada dengan menyusun kembali elemen tersebut. Kreativitas terkait dengan tiga komponen utama, yakni: keterampilan berpikir kreatif, keahlian (pengetahuan teknis, prosedural, dan intelektual), dan motivasi. Kaitannya juga dengan pengetahuan yang dimiliki oleh seseorang yang relevan dengan ide atau upaya kreatif yang diajukan. Pengajuan ide kreatif sangat terkait dengan motivasi internal dan minat seseorang untuk melakukan pekerjaan atau pemikiran kreatif yang dapat memberi kepuasan atas tantangan yang dihadapi (Huliyah, 2016; Ridwan Abdullah Sani, 2013).

Guru PAUD merupakan pihak yang langsung berinteraksi dengan peserta didik. Mereka lah memberikan teladan, motivasi, dan inspirasi bagi anak bersemangat dalam studi, kreasi dan prestasi. Hal itu sudah barang tentu dapat terjadi manakala pendidik PAUD memposisikan dirinya sebagai pendidik yang kreatif. kreativitasnya guru dapat memfasilitasi anak untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran (Wiyani, 2015). Kreativitas dan kesediaan seorang guru sangat dituntut dalam menyediakan ragam alat main yang bervariasi sesuai dengan kebutuhan anak (Wiyani, 2014).

Salah satu TK yang gurunya sudah membuat sendiri alat permainan edukatif dengan barang bekas adalah TK IT Al-Fattaah Sumampir Kecamatan Purwokerto Utara Kabupaten Banyumas. Ketika memasuki lingkungan sekolah, peneliti langsung melihat berbagai alat permainan edukatif dengan barang bekas yang dijadikan hiasan dinding ataupun langit-langit ruangan dan berbagai jenis alat permainan edukatif yang beragam. Berbeda dengan TK yang lainnya, yaitu alat permainan edukatif dengan barang bekas yang sudah dibuat akan disimpan dan dikeluarkan ketika akan digunakan dan tidak terlalu beragam. Berdasarkan dari latar belakang dan masalah diatas maka peneliti tertarik untuk meneliti kreatifitas guru dalam pembuatan APE di lembaga pendidikan anak usia dini di TK IT Al Fattah Sumampir Purwokerto.

Metode

Pendekatan yang dipakai dalam penelitian ini adalah kualitatif. Karena penelitian naturalistic, maka metode penelitian tindakan kelas (PTK) tidak sesuai dalam penelitian ini. (Prihantoro & Hidayat, 2019) Deskripsi kreativitas guru dalam pembuatan alat permainan edukatif dengan barang bekas di TK IT Al-Fattaah Purwokerto adalah pokok permasalahannya.

Sumber data dalam penelitian ini adalah kepala dan guru TK IT Al-Fattaah Purwokerto. Untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan dari sumber data da-

lam penelitian ini maka digunakanlah teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil wawancara, observasi dan dokumentasi kemudian di-*cross check* menggunakan teknik triangulasi sumber data untuk menghasilkan data yang valid. Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis data model Miles dan Huberman dengan langkah-langkah analisis: reduksi data, display data dan verifikasi data. Pada reduksi data penulis memilah dan memilih data yang bisa menjawab rumusan masalah. Pada display data penulis menyajikan data untuk menjawab rumusan masalah. Kemudian pada tahap verifikasi penulis membuat opini dan kesimpulan untuk menjawab rumusan masalah.

Hasil Penelitian dan Analisis

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa langkah awal yang dilakukan oleh guru dalam membuat alat permainan edukatif dengan barang bekas (APE) adalah mengidentifikasi tema-tema, sentra-sentra, materi, dan kegiatan yang bisa disampaikan menggunakan APE dari barang bekas. Hasil identifikasi tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 1.
Identifikasi APE dengan Barang Bekas
Sesuai Tema, Sentra, Materi dan Kegiatan

No	Tema dan Sentra	Deskripsi Materi, Kegiatan, dan Barang Bekas
1	Tubuhku sehat karena Allah pada sentra main peran	Pada tema ini, materi yang akan disampaikan yaitu kebiasaan makan seimbang dan mengungkapkan keinginan. Adapun kegiatan yang akan dilakukan pada sentra ini yaitu menyiapkan makanan sehat di restoran, jual beli dipasar, dan mengelompokkan buah sesuai warna. Agar kegiatan dapat dilaksanakan, maka guru menyiapkan media pembelajaran atau alat permainan edukatif seperti kardus susu, kardus makanan, botol minuman bekas, botol kemasan makanan, kaleng kemasan makanan dan yang lainnya untuk membuat setting pasar yang digunakan anak untuk bermain peran.
2	Lingkunganku yang menyenangkan pada sentra musik dan olah tubuh	Materi yang akan disampaikan pada tema ini yaitu menyanyi pahlawan keluarga dan macam-macam rumah. Adapun kegiatan yang akan dilaksanakan yaitu mengisi kerikil kedalam botol kosong sambil dihitung, membuat dan menghias perkusi, dan memainkan perkusi yang sudah dibuat. Sebelum melakukan kegiatan tersebut, guru menyiapkan bahan-bahan yang digunakan untuk membuat alat perkusi tersebut seperti kerikil, botol bekas, kertas krep, dan lem.
3	Lingkunganku yang menyenangkan pada sentra sains	Materi yang akan disampaikan pada tema ini yaitu menyebutkan nama panggilan ayah, ibu dan saudara serta tugas anggota keluarga. Adapun kegiatan yang akan dilaksanakan yaitu membuat es krim dari sabun, menyobek kertas, dan meremas kertas membentuk bola. Sebelum melakukan kegiatan tersebut, guru menyiapkan alat dan bahan seperti sabun cair, kocokan telur, baskom, kertas koran bekas, lakban, kertas marmer dan kertas label.
4	Lingkunganku yang menyenangkan pada sentra seni dan proyek	Materi yang akan disampaikan pada tema ini yaitu tentang bagian-bagian rumah, cara merawat rumah dan menyanyi Baiti Jannati. Adapun kegiatan yang akan dilaksanakan yaitu membentuk rumah besar dengan stik es krim bekas, menempel gambar membentuk rumah dan menggambar pola diatapnya beserta pemandangan disekitar rumah, dan mencontoh angka 1-5. Sebelum melakukan kegiatan tersebut, guru menyiapkan alat dan bahan seperti bekas stik

		es krim, spidol, kertas lipat, dan lem.
5	Alhamdulillah ayamku sehat pada sentra seni dan proyek	Materi yang akan disampaikan pada tema ini yaitu tentang jenis olahan makanan yang sehat. Adapun kegiatan yang akan dilaksanakan pada sentra seni dan proyek adalah mewarnai dan menguas gambar ayam dan membuat kandang ayam. Sebelum melakukan kegiatan tersebut, guru menyiapkan alat dan bahan seperti kardus bekas, krayon, kuas, cat air dan stik es krim.
6	Alhamdulillah ayamku sehat pada sentra proyek	Materi yang akan disampaikan pada tema ini yaitu tentang fungsi tubuh ayam. Adapun kegiatan yang akan dilaksanakan pada sentra seni dan proyek ini yaitu membuat ayam dua dimensi dan tebak gambar dengan menunjukkan ciri-cirinya. Sebelum melakukan kegiatan tersebut, guru menyiapkan alat dan bahan seperti gambar ayam, gunting, macam-macam gambar binatang, lem, krayon dan kertas bekas.
7	Alhamdulillah ayamku sehat pada sentra musik dan olah tubuh	Materi yang akan disampaikan pada tema ini yaitu bagian tubuh ayam yang bisa dijadikan olahan yang sehat. Adapun kegiatan yang akan dilaksanakan pada sentra musik dan olah tubuh ini yaitu menyanyi di depan teman-teman, bermain perkusi dengan ketukan 1-2, dan menebak gambar lalu menirukan suara dan gerakannya. Sebelum melakukan kegiatan tersebut, guru menyiapkan alat dan bahan seperti panggung kecil, kaleng dan botol bekas serta gambar-gambar binatang.
8	Buah mangga yang ku suka pada sentra persiapan	Materi yang akan disampaikan pada tema ini yaitu mengenal manfaat buah mangga (untuk kesehatan tubuh). Adapun kegiatan yang akan dilaksanakan pada sentra persiapan yaitu bermain puzzle, menjepit sesuai angka, meniru tulisan "mangga", dan menulis angka 1-10 di papan tulis. Agar kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan, maka guru menyiapkan alat dan bahan seperti puzzle, jepitan, spidol white board dan kertas bekas.
9	Buah mangga yang ku suka pada sentra sains	Materi yang akan disampaikan pada tema ini yaitu buah-buahan yang mengandung banyak vitamin c dan mendengarkan cerita Nabi Daud dan Raja Thalut. Adapun kegiatan yang akan dilaksanakan pada sentra sains ini adalah mencetak kue rasa mangga dengan pasir kinetic dan menyisir dan menyikat daun. Sebelum melakukan kegiatan tersebut, guru menyiapkan alat dan bahan seperti pasir kinetic, sisir bekas, sikat gigi bekas, daun, kertas bekas, dan pewarna.
10	Banyumasku pada sentra seni dan proyek	Materi yang akan disampaikan pada tema ini yaitu mengenal Kabupaten Banyumas dan gethuk. Adapun kegiatan yang akan dilaksanakan pada sentra seni dan proyek adalah mewarnai gambar rumah joglo, melukis dengan kuas, dan menjiplak bentuk. Sebelum melakukan kegiatan tersebut, guru menyiapkan alat dan bahan seperti krayon, pewarna, kuas, alat penjiplak dan kertas bekas.
11	Banyumasku pada sentra sains	Materi yang akan disampaikan pada tema ini yaitu tentang kota-kota di Kabupaten Banyumas dan mengenal lambang Kabupaten Banyumas. Adapun kegiatan yang akan dilaksanakan pada sentra sains ini adalah membuat minyak dengan memeras daun sepatu, berbincang-bincang tentang materi dan diskusi tentang aturan main dan kegiatan di sentra sains. Sebelum melaksanakan kegiatan, guru menyiapkan alat dan bahan seperti daun sepatu, saringan, botol, kertas bekas, alat mengecap, dan pewarna makanan.
12	Asyiknya bersepeda pada sentra sains	Materi yang akan disampaikan yaitu tentang macam-macam sepeda (mini, ontel, lipat, gunung, balap), dan mengetahui tempat umum (kantor polisi, stasiun, terminal, dan seterusnya). Adapun kegiatan yang akan dilaksanakan yaitu mencetak dengan buah belimbing, mencuci sepeda motor dan mengerjakan buku paket. Sebelum kegiatan dilaksanakan, guru menyiapkan alat dan bahan diantaranya belimbing, pewarna, kertas bekas, pisau, sabun cuci motor dan

		sikat.
13	Pekerjaan ayahku halal dan berkah pada sentra sains	Materi yang akan disampaikan yaitu tentang mengenal hubungan angka dan bilangan serta mengenal pekerjaan: peneliti. Adapun kegiatan yang akan dilaksanakan yaitu percobaan sains sederhana pencampuran warna dengan tissu, membuat bubur kertas, mengukur tinggi badan dan berat badan, serta mengerjakan majalah. Sebelum kegiatan dilaksanakan, guru menyiapkan alat dan bahan diantaranya kertas bekas, baskom, air, alat pengukur tinggi badan, alat pengukur berat badan, dan majalah.
14	Aku hati-hati menggunakan internet pada sentra seni dan proyek	Materi yang akan disampaikan pada tema ini yaitu menyanyi tentang alat komunikasi, mengenal macam-macam jenis alat komunikasi, dan berkarya dengan membuat HP. Adapun kegiatan yang akan dilaksanakan yaitu membuat alat komunikasi HP dan mewarnai gambar alat komunikasi. Sebelum kegiatan dilaksanakan, guru menyiapkan alat dan bahan diantaranya yaitu LKS gambar alat komunikasi, peralatan membuat mainan HP (kardus bekas sabun, kardus bekas makanan, kertas bekas, dan lain lain), lem dan spidol.
15	Alhamdulillah air melimpah di bumi Allah pada sentra sains	Materi yang akan disampaikan pada tema ini yaitu sifat dan manfaat air. Adapun kegiatan yang akan dilaksanakan yaitu memasukkan air ke dalam tempat yang berbeda-beda, memindahkan air, dan memasukkan benda ke dalam air. Sebelum kegiatan dilaksanakan, guru menyiapkan alat dan bahan diantaranya yaitu air, botol plastik bekas, gelas plastik bekas, ember, batu, dan kertas bekas.
16	Siang dan malam di Bulan Ramadhan pada sentra persiapan	Materi yang akan disampaikan yaitu menunjukkan waktu siang dan malam, serta waktu sahur dan berbuka puasa. Adapun kegiatan yang akan dilaksanakan yaitu menunjukkan angka 1-10, menunjukkan waktu siang dan malam serta menunjukkan waktu sahur dan berbuka puasa. Sebelum kegiatan dilaksanakan, guru menyiapkan alat dan bahan seperti sterofoam bekas kemasan makanan, bekas minuman kemasan, kertas bekas, spidol dan pewarna.

Guru lah penyusun rencana pembelajaran. APE dengan barang bekas harus mempertimbangkan relevansi dengan tema, (Mulyani, 2019) dan sentra pembelajaran. (Sari, 2019). Dari rencana pembelajaran yang dibuat akan diketahui lebih pasti mengenai APE apa yang dibutuhkan untuk menyampaikan materi serta berbagai alat/bahan yang diperlukan. beberapa APE yang dibuat semua oleh guru, ada yang sebagian dibuat oleh guru lalu dilanjutkan oleh anak, dan ada yang dibuat bersama anak dalam kegiatan. Setelah pembelajaran, guru melakukan evaluasi untuk mengetahui kontribusi APE yang telah dibuat terhadap antusias dan hasil belajar anak dalam belajar.

Tabel 2.
Nama APE dan Langkah-langkah Pembuatannya

No	Nama APE	Deskripsi Pembuatan
1	APE pasar-pasaran untuk tema tubuhku sehat karena Allah pada sentra main peran.	Pada tema tubuhku sehat karena Allah pada sentra main peran, guru membuat setting pasar dengan berbagai macam barang bekas seperti kardus susu, kardus makanan, botol minuman bekas, botol kemasan makanan, kaleng kemasan makanan, kaleng bekas susu dan berbagai macam barang bekas lainnya. Dalam membuat setting pasar, langkah pertama yang dilakukan yaitu memilih barang bekas yang sesuai dengan tema dan tidak berbahaya untuk anak. Guru juga membersihkan barang bekas sebelum digunakan. Selain itu, guru juga tidak menggunakan barang bekas seperti botol bekas minuman yang mudah pecah dan kaca. Ini karena, jika tidak hati-hati, maka akan melukai anak.
2	APE perkusi untuk tema lingkunganku yang menyenangkan pada sentra olah tubuh	Pada tema lingkunganku yang menyenangkan pada sentra olah tubuh, Bu Nisa membuat alat perkusi dengan barang bekas seperti kerikil/ manik-manik, botol bekas, kertas krep, kertas bekas dan lem. Adapun langkah-langkah untuk membuat perkusi yaitu: <i>pertama</i> membersihkan botol yang akan digunakan. <i>Kedua</i> , kertas krep digunting sampingnya. <i>Ketiga</i> , kertas krep yang sudah digunting kemudian ditempel melingkari botol minuman dengan berbagai warna agar menarik. <i>Keempat</i> , manik-manik yang sudah disiapkan kemudian dimasukkan ke dalam botol dan di tutup.
3	APE bola untuk tema lingkunganku yang menyenangkan pada sentra sains	Pada tema lingkunganku yang menyenangkan pada sentra sains, guru membuat bola dari koran bekas. Adapun langkah-langkah pembuatannya yaitu: <i>pertama</i> , koran di sobek menjadi lebih kecil. <i>Kedua</i> , koran yang telah disobek kemudian di remas membentuk bola. <i>Ketiga</i> , setelah membentuk bola kemudian dilapisi dengan kertas berwarna agar menjadi lebih menarik.
4	APE rumah dari stik es krim untuk tema lingkunganku yang menyenangkan pada sentra seni dan proyek	Pada tema lingkunganku yang menyenangkan pada sentra seni dan proyek, guru membuat rumah dari stik es krim bekas. Adapun langkah-langkah pembuatannya adalah sebagai berikut: <i>pertama</i> , menyusun stik es krim membentuk persegi dengan lem sebagai badan rumah. <i>Kedua</i> , menyusun stik es krim sebagai atap rumah. <i>Ketiga</i> , setelah membentuk rumah sederhana, kemudian di tempel gambar bagian-bagian rumah seperti pintu dan jendela.
5	APE kandang ayam untuk tema Alhamdulillah ayamku sehat pada sentra seni dan proyek	Pada tema Alhamdulillah ayamku sehat pada sentra seni dan proyek, guru membuat kandang ayam dari kardus bekas. Adapun langkah-langkah pembuatannya adalah sebagai berikut: <i>pertama</i> , kardus yang masih utuh diberi lubang pada sisi samping berbentuk persegi panjang. <i>Kedua</i> , sisi atas di tutup dengan menggunakan lakban. <i>Ketiga</i> , agar menarik diberi hiasan dengan kertas warna warni.
6	APE ayam dua dimensi untuk tema Alhamdulillah ayamku sehat pada sentra seni dan proyek	Pada tema Alhamdulillah ayamku sehat pada sentra seni dan proyek, guru membuat ayam dua dimensi. Adapun langkah-langkah pembuatannya adalah sebagai berikut: <i>pertama</i> , guru mencari gambar ayam di internet. <i>Kedua</i> , gambar ayam itu kemudian diberi warna dengan krayon dan digunting. <i>Ketiga</i> , tempelkan gambar ayam ke kardus bekas. <i>Keempat</i> , potong kardus sesuai dengan bentuk ayam.
7	APE alat musik bekas untuk tema Alhamdulillah ayamku sehat pada sentra musik	Pada tema Alhamdulillah ayamku sehat pada sentra musik dan olah tubuh, guru membuat alat musik dari barang bekas seperti botol bekas dan kaleng bekas makanan. Adapun cara pembuatannya yaitu: <i>pertama</i> , botol bekas dan kaleng bekas di bersihkan terlebih dahulu. <i>Kedua</i> , botol dan kaleng bekas diberi hiasan dari kertas krep agar lebih menarik. <i>Ketiga</i> , guru membuat stik dari bambu

	dan olah tubuh	untuk memainkan alat musik tersebut.
8	APE puzzle buah untuk tema buah mangga yang ku suka pada sentra persiapan	Pada tema buah mangga yang ku suka pada sentra persiapan, guru membuat puzzle dari kardus bekas. Adapun cara pembuatannya yaitu: <i>pertama</i> , guru membuat pola gambar buah mangga, lalu diwarnai dengan crayon. <i>Kedua</i> , gambar tersebut kemudian di tempel ke kardus. <i>Ketiga</i> , gambar tersebut kemudian digunting bebas.
9	APE arsir daun untuk tema buah mangga yang ku suka pada sentra sains	Pada tema buah mangga yang ku suka pada sentra sains, guru membuat arsir daun dengan sisir dan sikat bekas. Adapun cara pembuatannya yaitu: <i>pertama</i> , guru mencari daun mangga. <i>Kedua</i> , daun mangga tersebut diletakkan di atas kertas bekas. <i>Ketiga</i> , siapkan pewarna makanan. <i>Keempat</i> , ambil pewarna makanan dengan sikat dan sisir. <i>Kelima</i> , sikat dan sisir tersebut disapukan di pinggir daun mangga. Keenam, daun mangga tersebut diambil.
10	APE lukisan rumah joglo untuk tema Banyumasku pada sentra seni dan proyek	Pada tema Banyumasku pada sentra seni dan proyek, guru membuat lukisan rumah joglo dengan menggunakan kertas bekas. Adapun cara pembuatannya yaitu: <i>pertama</i> , guru menggambar rumah joglo sederhana pada kertas bekas. <i>Kedua</i> , gambar tersebut kemudian di lukis menggunakan kuas.
11	APE mengecap untuk tema Banyumasku pada sentra sains	Pada tema Banyumasku pada sentra sains, guru menggunakan kertas bekas sebagai dasar untuk mengecap. Adapun cara mengecap yaitu: <i>pertama</i> , guru mencari pelepah daun pisang, pelepah talas, dan belimbing. <i>Kedua</i> , pelepah tersebut di potong. <i>Ketiga</i> , dari potongan tersebut kemudian dicelupkan kedalam pewarna makanan. <i>Keempat</i> , setelah dicelupkan, kemudian di cap ke kertas bekas yang telah disiapkan. Selain mengecap, pada tema ini juga menggunakan botol bekas sebagai tempat untuk hasil perasan daun sepatu.
12	APE Mencetak dengan belimbing untuk tema asyiknya bersepeda pada sentra sains	Pada tema asyiknya bersepeda pada sentra sains, guru memanfaatkan kertas bekas sebagai dasar untuk mencetak dengan belimbing. Adapun cara mencetak belimbing yaitu: <i>pertama</i> , belimbing di potong membentuk bintang. <i>Kedua</i> , potongan belimbing tersebut dicelupkan ke pewarna makanan. <i>Ketiga</i> , setelah di celupkan, kemudian di cetak ke atas kertas bekas yang telah disediakan.
13	APE kue kertas pada tema pekerjaan ayahku halal dan berkah pada sentra sains	Pada tema pekerjaan ayahku halal dan berkah pada sentra sains, guru membuat kue kertas dari bubur kertas bekas. Adapun cara membuat kue kertas yaitu: <i>pertama</i> , kertas bekas yang telah dikumpulkan kemudian dipotong kecil-kecil. <i>Kedua</i> , setelah di potong, kemudian diberi air. <i>Ketiga</i> , kertas tersebut dibuat bubur. <i>Ketiga</i> , bubur kertas tersebut kemudian di cetak menjadi bentuk kue. <i>Keempat</i> , setelah dibentuk, kemudian dijemur sampai kering.
14	APE HP dari kardus untuk tema aku hati-hati menggunakan internet pada sentra seni dan proyek	Pada tema aku hati-hati menggunakan internet pada sentra seni dan proyek, guru membuat alat komunikasi yaitu HP dari kardus bekas. Adapun cara pembuatannya yaitu: <i>pertama</i> , guru memilih kardus yang sesuai dengan ukuran dan bentuk HP. <i>Kedua</i> , kardus yang telah dipilih kemudian dilapisi dengan kertas warna dan kertas putih untuk layarnya. <i>Ketiga</i> , guru menggambar tombol yang bertuliskan huruf dan angka.
15	APE botol air warna pada tema Alhamdulillah air melimpah di bumi Allah pada sentra sains	Pada tema Alhamdulillah air melimpah di bumi Allah pada sentra sains, guru membuat botol air warna. Adapun cara pembuatannya yaitu: <i>pertama</i> , guru memilih botol yang berukuran sama. <i>Kedua</i> , guru mengecat botol dengan warna yang berbeda. Selain itu, guru juga menyiapkan tempat air yang berbeda-beda bentuk.
16	APE jam dinding dari sterofoam untuk tema siang	Pada tema siang dan malamku di Bulan Ramadhan pada sentra persiapan, guru membuat jam dinding dari sterofoam bekas kemasan makanan. Adapun cara pembuatannya yaitu: <i>pertama</i> ,

dan malamku di Bulan Ramadhan pada sentra persiapan	sterofom yang berbentuk lingkaran kemudian ditulis angka menggunakan spidol pada tepiannya. <i>Kedua</i> , memasang jarum jam yang terbuat dari kemasan plastik bekas. <i>Ketiga</i> , jam dihias sehingga lebih menarik.
---	---

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, ketika anak terlibat aktif dalam membuat APE dengan barang bekas kemampuan motoriknya pun akan menjadi terlatih dan berkembang dengan baik (Nurjannah, 2018). Proses pembelajaran PAUD menjadi bermakna atau berkesan bagi anak (Djuwita & Fakhri, 2019). Pembelajaran mampu mengoptimalkan tumbuh-kembang anak ketika dilakukan dengan menggunakan APE (Hasanah, 2019).

Tabel 3
Penggunaan APE dengan Barang Bekas

No	Nama APE	Deskripsi Penggunaan
1	APE pasar-pasaran untuk tema tubuhku sehat karena Allah pada sentra main peran	Setelah guru membuat setting pasar pada tema tubuhku sehat karena Allah pada sentra main peran, anak melakukan perannya sebagai pedagang dan pembeli. Barang-barang yang digunakan untuk jual beli yaitu barang bekas yang telah disiapkan oleh guru seperti kardus susu, kardus makanan, botol minuman bekas, botol kemasan makanan, kaleng kemasan makanan, kaleng bekas susu, bekas botol shampo, bekas botol sabun, dan berbagai macam barang bekas lainnya.
2	APE perkusi untuk tema lingkunganku yang menyenangkan pada sentra olah tubuh	Setelah guru membuat perkusi dari botol bekas, di dalam kelas anak juga membuatnya. Guru memberi contoh dan mengarahkan anak dalam membuat perkusi dari botol bekas. Setelah anak memiliki satu persatu, kemudian anak memainkan alat perkusi tersebut.
3	APE bola untuk tema lingkunganku yang menyenangkan pada sentra sains	Setelah guru membuat bola dari koran bekas, di dalam kelas anak juga membuatnya. Guru memberi contoh dan mengarahkan anak dalam membuat bola dari koran bekas. Setelah anak memiliki bola satu persatu, kemudian anak melemparkan bola yang dimilikinya pada kotak yang berbeda warna. Setelah semua anak tepat memasukkan bolanya, kemudian beberapa anak bergantian berlomba memindahkan dari satu kotak ke kotak yang lain.
4	APE rumah dari stik es krim untuk tema lingkunganku yang menyenangkan pada sentra seni dan proyek	Setelah guru membuat rumah dari stik es krim, di dalam kelas anak hanya menempelkan bagian rumah seperti pintu dan jendela. Setelah jadi, guru kemudian menjelaskan tentang bagian-bagian rumah.
5	APE kandang ayam untuk tema Alhamdulillah ayamku sehat pada sentra seni dan proyek	Setelah guru membuat kandang ayam dari kardus bekas, di dalam kelas anak juga membuat. Guru memberikan contoh dan pengarahan. Anak dibagi menjadi beberapa kelompok agar anak dapat bekerjasama dengan temannya.
6	APE ayam dua dimensi untuk tema Alhamdulillah ayamku sehat pada sentra seni dan proyek	Setelah guru membuat ayam dua dimensi, di kelas guru menjelaskan bagian-bagian ayam dengan alat permainan edukatif yang dibuatnya. Selain itu, guru juga sudah membuat beberapa hewan lain yang dibuat menjadi 2 dimensi. Hewan-hewan tersebut digunakan untuk tebak gambar. Anak yang mengetahui gambar tersebut akan mengacungkan jarinya untuk menebak apa nama hewan itu dan ciri-cirinya.

7	APE alat musik barang bekas untuk tema Alhamdulillah ayamku sehat pada sentra musik dan olah tubuh	Setelah guru membuat barang bekas kaleng menjadi lebih menarik, kemudian pada sentra musik dan olah tubuh digunakan oleh anak untuk bermain musik. Anak menggunakan stik untuk membunyikan alat musik tersebut.
8	APE puzzle buah untuk tema buah mangga yang ku suka pada sentra persiapan	Setelah guru membuat puzzle buah mangga, pada tema buah mangga yang ku suka di sentra persiapan, guru menjelaskan aturan bermainnya. Guru memberikan contoh bagaimana cara menyusun puzzle tersebut. Kemudian, satu persatu anak mencoba untuk menyusunnya.
9	APE arsir daun untuk tema buah mangga yang ku suka pada sentra sains	Setelah guru membuat satu contoh daun yang sudah diarsir, kemudian guru menjelaskan dan mengarahkan kepada anak tentang langkah-langkah membuat arsir daun dengan menggunakan kertas bekas, sikat bekas dan sisir bekas. Adapun cara pembuatannya yaitu: <i>pertama</i> , daun mangga diletakkan di atas kertas bekas. <i>Kedua</i> , siapkan pewarna makanan. <i>Ketiga</i> , ambil pewarna makanan dengan sikat dan sisir. <i>Keempat</i> , sikat dan sisir tersebut disapkan di pinggir daun mangga. <i>Kelima</i> , daun mangga tersebut diambil.
10	APE lukisan rumah Joglo untuk tema Banyumasku pada seni dan proyek	Setelah guru membuat contoh lukisan rumah joglo, kemudian guru menjelaskan tentang rumah joglo. Setelah itu, setiap anak mendapatkan gambar untuk dilukis.
11	APE mengecap untuk tema Banyumasku pada sentra sains	Setelah guru membuat contoh mengecap, kemudian anak diberi kertas bekas satu persatu. Kemudian, guru memberikan arahan dan langkah-langkah untuk mengecap. Setelah itu, anak mengecap seperti yang guru contohkan. Selain mengecap, pada tema ini juga menggunakan botol bekas sebagai tempat untuk hasil perasan daun sepatu.
12	APE mencetak dengan belimbing untuk tema asyiknya bersepeda pada sentra sains	Setelah guru membuat contoh mencetak belimbing di atas kertas bekas, kemudian anak diberi kertas bekas satu persatu. Selanjutnya, guru memberikan arahan dan langkah-langkah untuk mencetak belimbing. Setelah itu, anak mengikuti seperti apa yang guru contohkan.
13	APE kue kertas untuk tema pekerjaan ayahku halal dan berkah pada sentra sains	Kue kertas yang telah dibuat oleh guru, kemudian digunakan untuk permainan anak. Cara memainkannya yaitu anak memindahkan kue kertas tersebut kedalam piring kertas dengan dihitung sesuai angka yang ada di piring tersebut. Anak dilatih agar bisa menyajikan kue tersebut dengan benar sesuai dengan angka yang ada dan rapi.
14	APE HP dari kardus untuk tema aku hati-hati menggunakan internet pada sentra seni dan proyek	Setelah guru membuat HP dari kardus bekas, kemudian anak menggambar pada layar HP dengan gambar bebas sesuai dengan keinginan anak. Kemudian, gambar yang sudah dibuat kemudian diwarnai. Setelah selesai, anak menggunakan untuk menelfon teman-temannya.
15	APE botol air warna untuk tema air melimpah di bumi Allah pada sentra sains	Setelah semua peralatan disiapkan, kemudian guru memberikan contoh cara bermainnya yaitu air yang telah diwarnai kemudian dipindahkan ke dalam botol yang memiliki warna sama. Contohnya air yang berwarna hijau, diambil dengan gelas plastik dan berjalan menuju botol yang berwarna hijau juga. Demikian seterusnya sampai waktu yang telah disediakan habis.
16	APE jam dinding dari sterofoam untuk tema siang dan malamku di Bulan Ramadhan pada sentra persiapan	Jam dinding dari sterofoam digunakan guru untuk menjelaskan anak tentang waktu siang, malam dan waktu shalat. Setelah itu, guru memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba memutar arah jarum jam pada angka tertentu dan waktu tertentu. Contohnya guru menanyakan kepada anak waktu shalat maghrib pada pukul 6, anak memutar jarum jam ke angka 6.

Faktor pendukung dalam pembelajaran APE dengan barang bekas adalah anak yang antusias karena APE yang dibuat oleh guru menarik. Selain itu, APE dengan barang bekas mudah dibuat dan digunakan karena bahannya sederhana. Sedangkan faktor penghambatnya adalah kehati-hatian dalam penggunaannya, karena mudah patah maupun dapat membuat baju anak menjadi kotor.

Berikut adalah sampel gambar APE dengan barang bekas yang dibuat oleh guru di TK IT Al-Fattaah Purwokerto:

Gambar 1
APE Perkusi



Gambar 2
Ikan Tutup Botol



Pembahasan

Kreativitas pada guru di TK IT Al-Fattaah Purwokerto tidaklah muncul dengan sendirinya. Kemunculannya dilatarbelakangi oleh beberapa hal. *Pertama*, pengalaman guru yang terbilang banyak dalam hal pembuatan APE. *Kedua*, kemauan guru untuk membaca berbagai literatur tentang tata cara pembuatan APE dengan barang bekas. *Ketiga*, kebijakan kepala TK yang berpihak pada guru dalam hal pembuatan APE dengan barang bekas.

Pengalaman guru di TK IT Al-Fattaah Purwokerto terbentuk melalui proses akademik dan proses di lapangan. Guru di TK Al-Fattaah Purwokerto merupakan alumni S1 PGPAUD dan memiliki empat kompetensi yang dibutuhkan dalam menyelenggarakan layanan PAUD, yaitu kompetensi kepribadian, sosial, pedagogik, dan profesional (Saripudin, 2019). Guru di TK IT Al-Fattaah juga semuanya perempuan. mereka lebih mampu mengajar dan lebih kreatif dalam mengajar dibandingkan dengan guru PAUD laki-laki.(Mukhlis, 2019).

Guru pun mampu menyelenggarakan layanan PAUD secara kreatif, aktif, dan menyenangkan. Ketiga hal tersebut dibutuhkan oleh anak ketika melakukan kegiatan belajar seraya bermain (Ulfa, 2019). Dari penelitian sebelumnya, (Setiani, 2019) Guru di TK IT Al-Fattaah Purwokerto memiliki kesadaran yang tinggi bahwa anak usia dini memang harus belajar dengan cara bermain.(Imroatun, 2016; Mulyani, 2019) Hasil dari kreativitas guru akan berimplikasi pada penciptaan iklim pembelajaran yang kreatif. Dengan iklim pembelajaran yang kreatif akan dihasilkan anak-anak yang kreatif (Nuryati dan Yuniawati, 2019).

Kemudian pengalaman yang terbentuk dari proses di lapangan lebih banyak didapat oleh guru di TK IT Al-Fattaah Purwokerto dari hasil supervisi yang dilakukan oleh kepala PAUD. Hasil dari kegiatan supervisi dijadikan sebagai bahan masukan oleh guru dalam melakukan upaya perbaikan berkelanjutan (*continuous improvement*) dalam penyelenggaraan kegiatan pembelajaran PAUD. (Musaropah, 2016; Najib, 2018) salah satunya dilakukan dengan membaca berbagai literatur tentang tata cara pembuatan APE dengan barang bekas. Jadi dapatlah dikatakan pada dasarnya kreativitas lahir dari suatu sikap kritis, dan sikap kritis lahir dari hasil membaca. setiap guru di TK IT Al-Fattaah Purwokerto memosisikan diri sebagai tim kerja.

Kemudian kebijakan kepala TK IT Al-Fattaah Purwokerto yang berpihak dalam hal pembuatan APE dengan barang bekas karena adanya kesadaran dari kepala sekolah. Penggunaan APE dengan barang bekas akan menghemat anggaran lembaga PAUD. (Mawadah, 2018). Setiap guru diberi kewenangan untuk menginventarisir kebutuhannya dalam pembuatan APE dengan barang bekas. Para guru pun diberi kebebasan untuk berkreasi dalam membuat APE.

Kreativitas guru dalam pembuatan APE dengan barang bekas akan menghasilkan pembelajaran PAUD yang inovatif. (Novita & Muqowim, 2019). Kreativitas guru dalam pembuatan APE dengan barang bekas dilakukan melalui

empat tahapan. Keempat tahap tersebut dilakukan secara sistematis. Tahap pertama adalah penentuan alat dan bahan yang akan digunakan untuk membuat APE. Tahap kedua adalah proses pembuatan APE dengan barang bekas. Tahap ketiga adalah penggunaan APE dengan barang bekas. Pada dasarnya kegiatan evaluasi tersebut dilakukan untuk mengukur efektivitas dari penggunaan APE dengan barang bekas oleh guru (Ramli & Muhajir, 2019).

Hal yang belum dilakukan oleh guru adalah dokumentasi proses APE melalui foto atau video. Guru TK IT juga belum menyiapkan etalase yang dapat digunakan untuk menyimpan APE dengan barang bekas agar bisa digunakan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran berikutnya. Pada metode, penguatan praktik pendekatan saintifik bisa dioptimalkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis anak usia dini (Dista, 2019).

Simpulan

Para guru TK IT Al-Fattaah Purwokerto telah mampu membuat sendiri beberapa APE dengan barang bekas sesuai persyaratan; mudah dibongkar pasang, mengembangkan daya fantasi dan tidak berbahaya. Selain itu, alat permainan edukatif yang dibuat juga sudah sesuai dengan tema dan sentra. Adapun fungsinya yaitu menciptakan situasi bermain yang menyenangkan bagi anak dalam proses pemberian rangsangan indikator kemampuan anak, menumbuhkan rasa percaya diri anak yang positif dan memberikan stimulus dalam pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar.

Referensi

- Ade Husnul Mawadah. (2018). Pemanfaatan Big Book Sebagai Media Literasi Anak Usia Dini. *Jurnal as-Sibyan UIN Banten*, 3(1), 57–72.
- Dista, F. N. (2019). Penerapan Pendekatan Saintifik dalam Mengembangkan Berpikir logis Anak Usia 5-6 Tahun di RA Takrimah Tungkop Aceh Besar. *AL-ATHFAL : JURNAL PENDIDIKAN ANAK*, 5(2), 217–236.
- Dwi Nurjannah. (2018). Peningkatan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Bermain Papercraft (Penelitian Tindakan di TK Alam Rizkia, Depok). *Jurnal al Athfal UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta*, 4(2), 149–160.
- Hamzah B.Uno dan Nurdin Mohamad. (2013). *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM*. Bumi Aksara.
- Hasanah, U. (2019). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Pada Taman Kanak-Kanak Se-Kota Metro. *AWLADY : Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 20.
- Huliyah, M. (2016). Pengembangan Daya Seni Pada Anak Usia Dini. *aş-şibyān: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 149–164.
- Imroatun, I. (2016). Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Utama Anak Raudhatul Athfal. *aş-şibyān: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 40–48.
- Mukhlis, A. (2019). Dominasi Guru Perempuan dalam Pendidikan Anak Usia Dini: Persepsi Stakeholder. *AL-ATHFAL : JURNAL PENDIDIKAN ANAK*, 5(2), 117–134.

- Novan Ardy Wiyani. (2014). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini: Panduan bagi Orang Tua dan Pendidik PAUD dalam Memahami serta Mendidik Anak Usia Dini*. Gavamedia.
- Novan Ardy Wiyani. (2015). *Manajemen PAUD Bermutu: Konsep dan Praktik MMT di KB*. Gavamedia.
- Novan Ardy Wiyani dan Barnawi. (2012). *Format PAUD*. Ar-Ruzz Media.
- Novi Mulyani. (2019). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Bermain Gerak Dan Lagu Di Tk Negeri Pembina Kabupaten Purbalingga. *Jurnal as-Sibyan UIN Banten*, 4(1), 13–23.
- Novita, A., & Muqowim, M. (2019). Inovasi Guru dalam Metode Pembelajaran Berhitung untuk Menstimulasi Kecerdasan Logis-Matematis di TK Kalyca Montessori School Yogyakarta. *AL-ATHFAL : JURNAL PENDIDIKAN ANAK*, 5(1), 21–36.
- Nuryati dan Nuni Yuniawati. (2019). Peningkatan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Kelas Sd Awal Usia 6-8 Tahun Melalui Metode Praktikum Membuat. *Jurnal as-Sibyan UIN Banten*, 4(1), 1–11.
- Prihantoro, A., & Hidayat, F. (2019). Melakukan Penelitian Tindakan Kelas. *Ulumuddin: Jurnal Ilmu-ilmu Keislaman*, 9(1), 49–60.
- Ramli, S. A., & Muhajir, H. M. (2019). Efektivitas Media Celemek Ilmu Terhadap Pengembangan Aritmatika Anak Umur 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Kota Palopo. *AWLADY : Jurnal Pendidikan Anak*, 5(2), 146.
- Ridwan Abdullah Sani. (2013). *Pembelajaran SAINTIFIK untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Bumi Aksara.
- Riris Eka Setiani. (2019). Pemanfaatan Permainan Tradisional Dalam Penanaman Nilai-Nilai Kebangsaan Di Tk Negeri Pembina 2 Purwokerto. *Jurnal as-Sibyan UIN Banten*, 4(1), 39–52.
- Sari, D. P. (2019). Pembelajaran Huruf Hijaiyyah Pada Sentra Agama Di Taman Kanak-Kanak Tunas 1001 Takengon Aceh Tengah. *AWLADY : Jurnal Pendidikan Anak*, 5(2), 130.
- Saripudin, A. (2019). Kompetensi Guru Pendamping Paud Dalam Memenuhi Standar Layanan Paud Non Formal Di Kabupaten Tasikmalaya. *AWLADY : Jurnal Pendidikan Anak*, 5(2), 63.
- Ulfa, M. (2019). Pembelajaran PAKEM Berbasis Media Audio Visual Gerak dalam Melatih Konsentrasi Belajar Anak di TPA Sahabat Hati Pontianak. *AL-ATHFAL : JURNAL PENDIDIKAN ANAK*, 5(1), 53–68.
- Warni Djuwita dan Mohammad Fakhri. (2019). Pengaruh Permainan Tradisional Dalam Mengembangkan Kecerdasan Jamak Anak Usia Dini Pada PAUD Di Kota Mataram. *Jurnal as-Sibyan UIN Banten*, 4(2), 87–102.

