



## **MENINGKATKAN KREATIVITAS GURU MELALUI PEMBUATAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) DARI BARANG BEKAS DI KECAMATAN TANJUNG KABUPATEN LOMBOK UTARA**

Rian Soleha<sup>1</sup>, Baik Nilawati Astini<sup>2</sup>, I Made Suwasa Astawa<sup>3</sup>, Nurhasanah<sup>4</sup>

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram

\*e-mail: riansoleha99@gmail.com<sup>1</sup>, nilawati@unram.ac.id<sup>2</sup>, made.astawa@unram.ac.id<sup>3</sup>, nurhasanah@unram.ac.id<sup>4</sup>

### **ABSTRAK**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh sifat guru yang masih konsumtif dalam pembelian Alat Permainan Edukatif (APE) serta kurangnya pengetahuan guru dalam mengkreasikan barang bekas untuk dijadikan sebagai Alat Permainan Edukatif (APE) di Kecamatan Tanjung Kabupaten Lombok Utara. Rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana meningkatkan kreativitas guru melalui pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) dari barang bekas di Kecamatan Tanjung Kabupaten Lombok Utara dengan tujuan penelitian adalah untuk mengetahui peningkatan kreativitas guru melalui pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) dari barang bekas di Kecamatan Tanjung Kabupaten Lombok Utara. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan yang merupakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa capaian peningkatan kreativitas guru dalam membuat Alat Permainan Edukatif (APE) dari barang bekas mengalami peningkatan sebesar 47,06% dari Siklus I sebesar 44,38% menjadi 91,43% pada Siklus II dan termasuk pada kriteria berkembang sangat baik. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa melalui pembuatan APE dari barang bekas dapat meningkatkan kreativitas guru di Kecamatan Tanjung Kabupaten Lombok Utara.

### **Kata Kunci:**

*Kreativitas, APE*

---

## **1. PENDAHULUAN**

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, Bab VII, Pasal 24, Ayat 3 menyatakan bahwa tenaga kependidikan merupakan tenaga yang bertugas melaksanakan administrasi, pengelolaan, pengembangan, pengawasan, dan pelayanan teknis untuk menunjang proses pendidikan pada satuan atau program PAUD. Ahmad Susanto (2015:93), mengungkapkan bahwa pendidikan pada anak usia dini dilakukan dengan pembelajaran melalui bermain. Melalui bermain, anak diajak untuk bereksplorasi yaitu mengenal lingkungan sekitar, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengan anak, sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi anak. Saat anak bermain maupun pada saat proses pelaksanaan pembelajaran, dibutuhkan Alat Permainan Edukatif (APE) untuk dapat merangsang perkembangan anak dengan baik. Kreativitas dan kesediaan seorang guru sangat dituntut dalam menyediakan ragam alat main yang bervariasi sesuai dengan kebutuhan anak. Oleh karena itu, seorang guru PAUD harus mengasah kreativitas yang dimilikinya agar mampu membuat Alat Permainan Edukatif (APE) sendiri, salah satunya dengan cara memanfaatkan barang-barang sekitar yang sudah tidak terpakai lagi atau mendaur ulang barang-barang bekas.



Muazar Habibi (2020), menyatakan bahwa kreativitas merupakan suatu kemampuan individu dalam bersikap, menciptakan berbagai jenis keterampilan yang sifatnya unik atau berbeda dari biasanya dan kemampuan berpikir yang menunjukkan kelancaran, orisinalitas, kemampuan mengembangkan suatu ide yang berbeda dari orang lain, dan fleksibilitas dalam berpikir. Torrance (dalam Reza Faturrahman, 2016) menyatakan bahwa kreativitas adalah proses kemampuan individu untuk memahami kesenjangan-kesenjangan atau hambatan-hambatan dalam hidupnya, menemukan penyelesaian masalah dengan ide baru, merumuskan hipotesis-hipotesis baru dan mengkomunikasikan hasil-hasilnya, serta sedapat mungkin memodifikasi dan menguji hipotesis-hipotesis yang telah dirumuskan.

Adapun beberapa sumber atau bahan dari barang bekas yang dapat dimanfaatkan atau didaur ulang menjadi Alat Permainan Edukatif (APE), yaitu sebagai berikut:

- 1) Bahan dari alam, yaitu kayu, ranting pohon, daun, bunga, buah, batang pohon pisang, bambu, serabut dan tempurung kelapa, batu-batuan, tanah liat, pasir, karang, kapas, biji-bijian, dan lain sebagainya.
- 2) Bahan pabrik, yaitu plastik, kertas, *styrofoam*, karet, kain flanel, dakron, benang, dan lain sebagainya.
- 3) Bahan limbah, yaitu kulit telur dan trai telur, ampas kelapa, kulit kacang, tali, pipet bekas, stik es krim bekas, tutup botol bekas, *Compact Disk* (CD) bekas, dan lain sebagainya.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Sedangkan metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan (*Action Research*).

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Metode observasi dan dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan yang disertai keadaan-keadaan tentang perilaku objek sasaran. Dalam hal ini observasi dilakukan ketika guru membuat Alat Permainan Edukatif (APE) dari barang bekas untuk meningkatkan kreativitas guru di Kecamatan Tanjung Kabupaten Lombok Utara.

Dalam penelitian ini, subyek yang diobservasi sebanyak 11 orang guru yang ada di Kecamatan Tanjung Kabupaten Lombok Utara. Pada instrumen penelitian ini menggunakan lembar observasi *checklist* berupa daftar indikator yang dikumpulkan datanya untuk melihat peningkatan kreativitas pada guru yang ada di Kecamatan Tanjung Kabupaten Lombok Utara.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk melihat peningkatan kreativitas guru yang diperoleh dari observasi dan dokumentasi selanjutnya dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase

f : Total Perolehan Nilai

n : Jumlah Sampel x Penilaian Maksimal (4)



Berdasarkan hasil perhitungan di atas, selanjutnya digunakan pedoman pemberian kriteria penilaian, yaitu:

1. Kesesuaian kriteria (%) : 0-54 = Belum Berkembang.
2. Kesesuaian kriteria (%) : 55-74 = Mulai Berkembang.
3. Kesesuaian kriteria (%) : 75-84 = Berkembang Sesuai Harapan.
4. Kesesuaian kriteria (%) : 85-100 = Berkembang Sangat Baik.

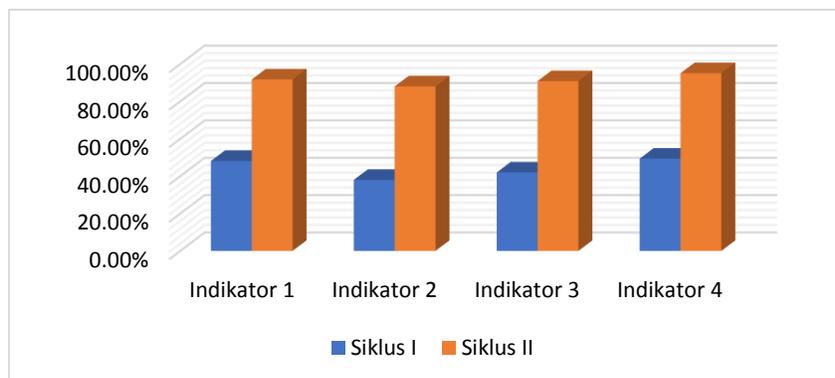
Kriteria keberhasilan dalam pengembangan ini yaitu apabila Indikator perkembangan kreativitas anak dinyatakan berhasil mencapai kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) dengan persentase 75-84%.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

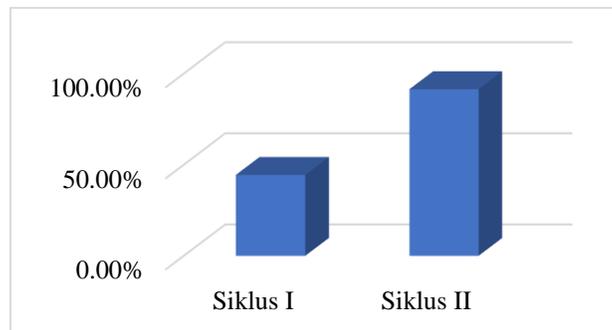
#### A. Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di Kecamatan Tanjung, Kabupaten Lombok Utara. Penelitian ini dilakukan pada guru yang ada di Kecamatan Tanjung Kabupaten Lombok Utara dengan jumlah guru sebanyak 11 orang guru. Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan kreativitas guru melalui pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) dari barang bekas. Secara keseluruhan, berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa peningkatan kreativitas dalam membuat Alat Permainan Edukatif (APE) dari barang bekas yang telah dilaksanakan dapat dikatakan berhasil dan berjalan dengan baik.

Data berupa rekapitulasi capaian peningkatan kreativitas dalam membuat Alat Permainan Edukatif (APE) dari barang bekas pada guru di Kecamatan Tanjung Kabupaten Lombok Utara. Data tersebut didapatkan dengan menganalisis instrumen penelitian kreativitas guru.



**Gambar 1. Diagram Batang Peningkatan Kemampuan Kreativitas Guru Pada Siklus I dan Siklus II**



**Gambar 2. Diagram Batang Meningkatkan Kreativitas Guru Pada Siklus I dan Siklus II**

Berdasarkan persentase pada diagram di atas dapat diketahui bahwa peningkatan kreativitas guru melalui pembuatan APE dari barang bekas yang dilaksanakan pada dua tahap yaitu Siklus I dan Siklus II mengalami peningkatan di setiap tahap pengembangannya. Hal ini sesuai dengan data yang diperoleh dari hasil penelitian yang dilakukan, bahwa kemampuan kreativitas guru di Kecamatan Tanjung mengalami peningkatan sebesar 47,06% dari Siklus I sebesar 44,38% menjadi 91,43% pada Siklus II.

## **B. Pembahasan**

Penelitian dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan kreativitas guru dalam membuat Alat Permainan Edukatif (APE) dari barang bekas di Kecamatan Tanjung Kabupaten Lombok Utara. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I menunjukkan bahwa kemampuan kreativitas guru di Kecamatan Tanjung Kabupaten Lombok Utara masih belum berkembang dengan capaian persentase 44,38%. Sedangkan pada siklus II menunjukkan bahwa kemampuan kreativitas guru mencapai persentase 91,43% termasuk pada kriteria berkembang sangat baik. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa kemampuan kreativitas guru mengalami peningkatan sebesar 47,06%. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan kreativitas melalui pembuatan APE dari barang bekas di Kecamatan Tanjung Kabupaten Lombok Utara sudah memenuhi Kriteria keberhasilan dalam pengembangan ini yaitu kriteria berkembang sangat baik dengan persentase 85-100%. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa melalui pembuatan APE dari barang bekas dapat meningkatkan kreativitas guru di Kecamatan Tanjung Kabupaten Lombok Utara.

## **4. PENUTUP**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan bahwa dengan menggunakan barang bekas, guru dapat membuat banyak APE sehingga kreativitas guru juga akan meningkat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas guru mengalami peningkatan saat membuat APE dari barang bekas. Indikator yang mampu meningkatkan kreativitas guru pada siklus I adalah indikator originalitas yang deskriptornya yaitu guru terampil dalam menstimulasi aspek perkembangan anak melalui APE yang dibuat. Sedangkan indikator yang menghambat peningkatan kreativitas guru adalah indikator fleksibilitas yaitu guru terampil dalam memilih komposisi yang tepat untuk membuat APE. Adapun indikator yang mampu meningkatkan kreativitas guru pada siklus II adalah



indikator originalitas yang deskriptornya yaitu guru terampil dalam memainkan APE yang dibuat. Sedangkan indikator yang menghambat peningkatan kreativitas guru adalah indikator fleksibilitas yaitu guru terampil dalam memilih komposisi untuk membuat APE.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ambarita, Jenri dan Ica Purnamasari. 2020. *Kreativitas Guru dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi dari Bahan Alam dan Bahan Limbah*
- Djeni, Darwin dkk. 2019. *Pkm Pemanfaatan Botol dan Kardus Bekas dalam Membuat Alat Peraga Edukatif (APE) di Gugus PAUD 10 Kecamatan Kanigaran robolinggo: 65*
- Habibi, muazar. 2020. *Kreativitas dan Pengembangannya*. Yogyakarta: DEEPUBLISH.
- Kustiawan, Usep. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Penerbit Gunung Samudra
- Mulyatiningsih, Endang. 2014. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Nur, Brilian Muhamad. 2018. “*Pengaruh Persepsi Siswa Tentang Manajemen Kelas Guru Dan Motivasi Berprestasi Terhadap Prestasi Belajar Kelas X SMA Negeri 3 Wonogiri*”. Skripsi S1. Universitas Yogyakarta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.