PEMANFAATAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF DARI BAHAN BEKAS PADA KREATIVITAS ANAK USIA DINI DI TK ROUDHOTUL JANNAH

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada Program Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh:

Nur Jadidah Nst

NIM: 22030038

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI

MANDAILING NATAL

T.A 2025 /2026

PEMANFAATAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF DARI BAHAN BEKAS PADA KREATIVITAS ANAK USIA DINI DI TK ROUDHOTUL JANNAH

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada Program Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh:

Nur Jadidah Nst
NIM: 22030038

Pembimbing I	Pembimbing II
Drs. Mukhlis, M.Si	**Dr. Syamsiah Depalina Siregar, M.Pd**
NIP. 196309081992021001	**NIP. 198209192019082001**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
MANDAILING NATAL
T.A 2025 /2026

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi ini berjudul **"Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Dari Bahan Bekas Pada Kreativitas Anak Usia Dini di TK Roudhotul Jannah"**. an. Nur Jadidah Nst, NIM. 22030038. Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini telah dimunaqasyahkan dalam sidang munaqasyah Program Sarjana Pendidikan (S. Pd) di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Mandailing Natal, Pada tanggal 06 Agustus 2026.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan seperlunya.

No.	Nama Penguji	Jabatan Dalam Tim	Tanda Tangan	Tanggal Persetujuan
1	Kholidah Nur.S.Ag.M.A NIP . 197210122003122005	Ketua/ Merangkap penguji I		20/08/2026
2	Annisa Wahyuni,M.Pd NIP . 199204102019082001	Sekretaris/ Merangkap Penguji II		26/08/2026
3	Drs.Mukhlis,M.Si NIP. 196309081992021001	Penguji III		27/08/2026
4	Dr.Syamsiah Depalina Siregar,M.Pd NIP. 198609192019082001	Penguji IV		28/08/2026

Mandailing Natal, 06 Agustus 2026
Mengetahui
Ketua STAIN Mandailing Natal

Dr. Mara Samin Lubis, M.Ed
NIP.197305012003121004

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing Skripsi atas nama **Nur Jadidah Nst**, NIM: 22030038 dengan judul: **"Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif dari Bahan Bekas Pada Kreativitas Anak Usia Dini di TK Roudhotul Jannah".** Pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah memandang bahwa Skripsi yang bersangkutan telah memenuhi syarat untuk diajukan ke Sidang Munaqasyah.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Panyabungan, 11 Juli 2026

Pembimbing I	**Pembimbing II**
Drs. Mukhlis, M.Si	**Dr. Syamsiah Depalina Siregar, M.Pd**
NIP. 196309081992021001	**NIP. 198609192019082001**

STAIN MADINA

NOTA DINAS

Mandailing Natal, September 2026

Nomor : --
Lampiran : --
Perihal : Skripsi a.n. Nur Jadidah

Kepada :
Yth. Bapak Ketua STAIN MADINA
di
Tempat

Assalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Setelah membaca, meneliti dan memberikan saran-saran untuk perbaikan seperlunya terhadap skripsi a.n. Nur Jadidah, NIM. 22030038 yang berjudul: **Pemamfaatan Alat Permainan Edukatif dari Bahan Bekas pada Kreativitas Anak Usia Dini di TK Roudhatul Jannah,** maka kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat guna mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini pada Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal (STAIN MADINA).

Untuk itu dalam waktu dekat, kami harapkan saudara tersebut dapat dipanggil untuk mempertanggungjawabkan skripsinya dalam sidang munaqasyah.

Demikianlah kami sampaikan, dan atas perhatian Bapak kami ucapkan terimakasih.

Wassalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Pembimbing I	Pembimbing II
Drs. Mukhlis, M.Si	**Dr. Syamsiah Depalina Siregar, M.Pd**
NIP. 196309081992021001	**NIP. 198209192019082001**

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	: Nur Jadidah Nst
NIM	: 22030038
Tempat/ Tgl Lahir	: Panyabungan, 24 Mei 2003
Pekerjaan	: Mahasiswa
Alamat	: Panyabungan II

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang berjudul " Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Dari Bahan Bekas Pada Kreativitas Anak Usia Dini Di Tk Roudhotul Jannah", Adalah benar karya asli saya, kecuali kutipan-kutipan yang disebutkan sumbernya.

Apabila terjadi kesalahan dan kekeliruan di dalamnya, sepenuhnya menjadi tanggungjawab saya.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat dengan sesungguhnya.

Panyabungan, Juli 2026

Yang Membuat Pernyataan



Nur Jadidah Nst

Nim. 22030038

STAIN MADINA

MOTTO HIDUP

“Jangan takut menghadapi kesulitan, karena setiap kesulitan pasti memiliki jalan keluarnya. Tetaplah bersabar, berusaha, dan berdoa. Percayalah bahwa Allah SWT. selalu memberikan kemudahan setelah kesulitan.”

(Q.S Al-Insyirah:5-6)

“Tidak ada perjuangan yang sia-sia selama dilakukan dengan sungguh-sungguh. Teruslah berusaha meskipun langkah terasa berat. Yakinlah bahwa Allah SWT. telah menyiapkan jalan terbaik bagi setiap hamba-Nya yang bertakwa.”

(Q.S. Al-Baqarah: 286)

“Kesuksesan tidak datang dengan sendirinya, tetapi membutuhkan usaha, kesabaran, dan doa. Hargai setiap proses yang telah dilalui. Karena setiap usaha yang dilakukan dengan sungguh-sungguh akan menjadi bagian dari perjalanan menuju keberhasilan.”

(Q.S. An-Najm: 39)

STAIN MADINA

ABSTRAK

Nur Jadidah Nst, NIM 22030038. Judul Skripsi: Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif dari Bahan Bekas pada Kreativitas Anak Usia Dini di TK Roudhotul Jannah. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan alat permainan edukatif (APE) dari bahan bekas dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di TK Roudhotul Jannah. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian guru dan 25 anak kelompok B1. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan APE dari bahan bekas dilakukan melalui tahap pemilihan bahan, perancangan, pembuatan, dan penggunaan dalam kegiatan pembelajaran. Bahan yang digunakan meliputi botol plastik, kardus, kertas bekas, dan tutup botol yang diolah menjadi media pembelajaran yang menarik. Penggunaan APE dari bahan bekas mampu meningkatkan kreativitas anak, ditandai dengan kemampuan bereksplorasi, berimajinasi, mencoba hal baru, serta menghasilkan karya sesuai ide yang dimiliki. Meskipun terdapat kendala berupa keterbatasan waktu dan ketersediaan bahan, guru tetap berperan sebagai fasilitator sehingga kegiatan pembelajaran berlangsung secara efektif. Dengan demikian, pemanfaatan APE dari bahan bekas dapat mendukung pengembangan kreativitas anak usia dini.

Kata Kunci: Alat Permainan Edukatif, Bahan Bekas, Kreativitas, Anak Usia Dini.

STAIN MADINA

ABSTRACT

Nur Jadidah Nst, Student Identification Number (NIM) 22030038. Thesis Title: The Utilization of Educational Play Tools Made from Recycled Materials for Early Childhood Creativity at TK Roudhotul Jannah. *This study aims to describe the utilization of educational play tools (EPT) made from recycled materials in developing early childhood creativity at TK Roudhotul Jannah. The study employed a descriptive qualitative approach with research subjects consisting of teachers and 25 children in Group B1. Data were collected through observation, interviews, and documentation. The results showed that the utilization of educational play tools made from recycled materials was carried out through the stages of material selection, design, production, and implementation in learning activities. The materials used included plastic bottles, cardboard, used paper, and bottle caps, which were transformed into attractive learning media. The use of educational play tools made from recycled materials was able to enhance children's creativity, as indicated by their ability to explore, imagine, try new things, and create products based on their own ideas. Although there were challenges related to limited time and the availability of materials, teachers continued to play their role as facilitators, enabling learning activities to be carried out effectively. Therefore, the utilization of educational play tools made from recycled materials can support the development of early childhood creativity.*

Keywords: *Educational Play Tools, Recycled Materials, Creativity, Early Childhood.*

STAIN MADINA

PERSEMBAHAN

Tiada lembar skripsi yang paling indah dalam laporan skripsi ini kecuali lembar persembahan. Bismillahirrahmanirrahim skripsi ini penulis persembahkan untuk :

1. Dengan penuh rasa syukur, penulis memanjatkan segala puji ke hadirat Allah Swt. atas segala limpahan rahmat, kasih sayang, karunia, serta ridha-Nya yang senantiasa memberikan kekuatan, kesehatan, kesabaran, kemudahan, dan ilmu pengetahuan kepada penulis. Berkat pertolongan dan izin-Nya, penulis dapat melalui setiap proses dan tantangan hingga akhirnya mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Semoga segala ikhtiar yang telah dilakukan menjadi amal ibadah dan mendapatkan keberkahan dari Allah Swt. Aamiin ya Rabbal 'Alamin.
2. Cinta pertama dan pintu surga penulis, Ayahanda Anhar Nasution dan Ibunda Juliani. Dengan penuh rasa hormat, cinta, dan syukur, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala doa, kasih sayang, pengorbanan, perhatian, serta dukungan yang tidak pernah putus. Terima kasih telah berjuang dengan penuh keikhlasan dalam membesarkan, mendidik, membimbing, dan mengantarkan penulis hingga mampu menyelesaikan pendidikan serta meraih gelar sarjana. Setiap langkah dan pencapaian penulis tidak akan terwujud tanpa doa, kerja keras, dan pengorbanan Ayahanda dan Ibunda. Semoga Allah Swt. senantiasa melimpahkan kesehatan, keberkahan, kebahagiaan, umur yang panjang, serta selalu menjaga dan melindungi Ayahanda dan Ibunda agar dapat terus menyaksikan setiap keberhasilan penulis di masa yang akan datang. Aamiin ya Rabbal 'Alamin.
3. Seluruh keluarga tercinta, khususnya kakak-kakak penulis Riza Pratiwi dan Afrina Angraini, abang-abang penulis Eriansyah dan Mhd. Rizki, serta adik penulis Ilham Efendi, yang senantiasa memberikan kasih sayang, perhatian, doa, dukungan, bantuan, motivasi, serta menjadi penghibur di setiap proses perjuangan penulis hingga akhirnya mampu menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah Swt. senantiasa melimpahkan rahmat, keberkahan, kesehatan, dan

kebahagiaan kepada kita semua serta selalu menjaga dan melindungi keluarga tercinta. Aamiin ya Rabbal 'Alamin.

4. Terakhir, karya ini kupersembahkan kepada sosok wanita yang paling kuat, paling hebat, dan paling berjasa dalam perjalanan ini, yaitu diriku sendiri, **Nur Jadidah**. Terima kasih karena telah mampu bertahan melewati setiap proses yang tidak mudah, menghadapi berbagai rintangan, serta tetap melangkah meskipun sering kali merasa lelah. Terima kasih atas setiap air mata yang jatuh dalam diam, setiap doa yang tak pernah putus dipanjatkan, dan setiap perjuangan yang mungkin tidak diketahui oleh siapa pun. aku ingin mengatakan bahwa aku bangga pada diriku sendiri. Bukan karena telah menjadi seseorang yang sempurna, melainkan karena tidak menyerah ketika keadaan terasa begitu berat. Terima kasih telah memilih untuk bangkit setiap kali terjatuh, tetap percaya pada mimpi-mimpi yang ingin diwujudkan, dan terus berjuang hingga sampai pada titik ini. Semoga langkah ini menjadi awal dari perjalanan yang lebih baik. Teruslah melangkah dengan penuh keyakinan, karena setiap usaha dan doa yang telah diperjuangkan tidak akan pernah sia-sia.

STAIN MADINA

KATA PENGANTAR

Syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt. atas rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi yang berjudul "Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif dari Bahan Bekas pada Kreativitas Anak Usia Dini di TK Roudhotul Jannah" ini dapat disusun dan diselesaikan dengan sebaik-baiknya. Skripsi ini merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal.

Kelancaran penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu:

1. Bapak Dr.Mara Samin Lubis,M.Ed., sebagai Ketua Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal
2. Ibu Sartika Dewi Harahap, M.Hum Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
3. Ibu Annisah Wahyuni,M.Pd, selaku Sekretatis Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
4. Bapak Drs. Mukhlis,M.Si, sebagai Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, motivasi, dan arahan kepada penulis
5. Ibu Dr. Syamsiah Depalina Siregar, M.Pd, sebagai Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, motivasi, dan arahan kepada penulis
6. Seluruh Bapak/Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah memberikan ilmu serta motivasi untuk penulis mulai dari semester awal sampai dengan semester akhir
7. Kepada seluruh pihak yang bersangkutan di TK Roudhotul Jannah yang telah memberikan penulis kesempatan dan membantu untuk melakukan penelitian di sekolah TK Roudhotul Jannah.
8. Kedua Orang Tua Penulis tersayang, Ayahanda Anhar Nasution dan Ibunda Juliani, yang selalu memberikan kasih sayang, doa, nasehat, serta atas kesabarannya yang luar biasa dalam setiap langkah hidup penulis, yang merupakan anugerah terbesar dalam hidup. Penulis berharap dapat menjadi anak yang dapat dibanggakan.

9. Seluruh keluarga tersayang yang senantiasa mendo'akan dan memberikan semangat dalam penyelesaian tugas akhir ini.
10. Teman-teman sealmamater Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini khususya angkatan 2022 yang selalu memberikan dukungan kepada penulis Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pengembangan keilmuan dan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak.

Panyabungan, 21 Agustus 2026
Penulis



NUR JADIDAH NST
NIM. 22030038

STAIN MADINA

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL ..... **ii**
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI ..... **iii**
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING ..... **iv**
NOTA DINAS PEMBIMBING ..... **v**
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN ..... **vi**
MOTTO ..... **vii**
ABSTRAK ..... **viii**
PERSEMBAHAN ..... **ix**
KATA PENGANTAR ..... **xii**
DAFTAR ISI ..... **xiv**
BAB I PENDAHULUAN
A. Latar Belakang 1
B. Identifikasi Masalah 4
C. Batasan Masalah 5
D. Rumusan Masalah 5
E. Tujuan Penelitian 5
F. Manfaat Penelitian 6
BAB II LANDASAN TEORI
A. Deskripsi Teori 7
1. Anak Usia Dini 7
2. Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Bermain 9
3. Alat Permainan Edukatif 11
a. Pengertian Alat Permainan Edukatif 11
b. Jenis-jenis Alat Permainan Edukatif 12
c. Manfaat Alat Permainan Edukatif 12
4. Bahan Bekas sebagai Media Pembelajaran 13
a. Pengertian bahan bekas 13
b. Jenis-jenis bahan bekas 14
c. Pemanfaatan bahan bekas sebagai media pembelajaran 15
5. Peran guru dalam pemanfaatan APE dari bahan bekas 16
6. Kreativitas Anak Usia Dini 17

a. Pengertian kreativitas 17
b. Ciri-ciri kreativitas Anak Usia Dini 23
c. Faktor yang mempengaruhi kreativitas anak 24
7. Indikator kreativitas PAUD 24
B. Kerangka Berpikir 26
C. Hasil Penelitian Terdahulu yang Relevan 28
BAB III METODE PENELITIAN
A. Jenis Penelitian 32
B. Lokasi dan Waktu Penelitian 33
C. Sumber Data 33
D. Teknik Pengumpulan Data 34
E. Informan Penelitian 35
F. Teknik Analisis Data 36
G. Keabsahan Data 37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian 38
1. Temuan Umum Penelitian 38
2. Temuan Khusus Penelitian 43
B. Pembahasan Hasil Penelitian 77
BAB V PENUTUP
A. Kesimpulan 82
B. Saran 83
DAFTAR PUSTAKA 84
LAMPIRAN 85

STAIN MADINA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Penelitian.....27
Gambar 4.1 Struktur Tenaga Pendidik TK Roudhotul Jannah 41
Gambar 4.2 Kegiatan Membuat Kolase Buah Pisang.....47
Gambar 4.3 Kegiatan Membuat Kolase Buah Pir.....48
Gambar 4.4 Kegiatan Meronce Menggunakan Sedotan Bekas.....51
Gambar 4.5 Kegiatan Mencocokkan Angka dengan Jumlah Titik 54
Gambar 4.6 Kegiatan Mencocokkan Warna dengan Puzzle Bahan Bekas 57
Gambar 4.7 Kegiatan Mencocokkan Warna dengan Pola 60
Gambar 4.8 Kegiatan Membuat Puzzle Bentuk Daun dari Kardus Bekas 65
Gambar 4.9 Kegiatan Membuat Alat Musik Sederhana dari Botol Bekas.....69

STAIN MADINA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Observasi 86
Lampiran 2. Observasi Kegiatan Pembelajaran Dan Wawancara Guru.....88
Lampiran 3. Hasil Observasi Pemanfaatan Ape Dari Bahan Bekas.....90
Lampiran 4.Pedoman Wawancara.....93
Lampiran 5. Hasil Wawancara 94
Lampiran 6. Foto Wawancara Dengan Kepala Sekolah Dan Guru Kelas B1 98
Lampiran 7. Hasil Karya Kolase Buah Pisang 99
Lampiran 8.Hasil Karya Kolase Buah Pir 100
Lampiran 9. Hasil Karya Meronce Dari Sedotan Bekas.....101
Lampiran 10.Kegiatan Mencocokkan Angka Dengan Jumlah Titik.....102
Lampiran 11.Foto Bersama Mencocokkan Warna Dari Puzzle Bahan Bekas 103
Lampiran 12.Permainan Mencocokkan Warna Dengan Pola 104
Lampiran 13. Hasil Karya Puzzle Bentuk Daun Dan Warna.....105
Lampiran 14.Hasil Karya Alat Musik Sederhana Dari Botol Bekas 106
Lampiran 15.Tabel Catatan Harian Guru 107
Lampiran 16.Tabel Perencanaan Pembelajaran.....114
Lampiran Sk Pembimbing.....119
Surat Penelitian 121
Surat Balasan Penelitian Dari Tk Roudhotul Jannah.....122
Kontrol Konsultasi Pembimbing 123
Cek Turnitin.....125
Lampiran Biodata Penulis 126

STAIN MADINA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan salah satu tahap pendidikan yang penting dalam mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak. Pada masa Usia Dini, anak mengalami berbagai perkembangan yang berlangsung secara cepat sehingga memerlukan stimulasi yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhannya. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran pada jenjang PAUD perlu dirancang melalui aktivitas yang menyenangkan, bermakna, dan memberikan kesempatan kepada anak untuk memperoleh pengalaman secara langsung.

Salah satu kemampuan yang perlu dikembangkan sejak Usia Dini adalah kreativitas. Kreativitas pada anak dapat terlihat melalui kemampuan menghasilkan gagasan, mencoba sesuatu yang baru, menemukan berbagai cara dalam menyelesaikan kegiatan, serta menciptakan karya berdasarkan imajinasi dan pengalaman yang dimilikinya. Perkembangan kreativitas tidak hanya dilihat dari hasil akhir suatu karya, tetapi juga dari proses anak ketika mengeksplorasi, mencoba, mengembangkan ide, dan menyelesaikan suatu kegiatan. Oleh karena itu, anak perlu diberikan kesempatan untuk bereksperimen dan mengembangkan gagasan melalui kegiatan yang sesuai dengan tahap perkembangannya (Munandar, 2014).

Pengembangan kreativitas anak memerlukan lingkungan belajar yang memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi dan berkreasi. Salah satu kegiatan yang dapat mendukung proses tersebut adalah bermain. Melalui kegiatan bermain, anak dapat belajar dengan cara yang menyenangkan sekaligus mengembangkan imajinasi, kemampuan berpikir, keterampilan motorik, dan kemampuan memecahkan masalah sederhana. Penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik serta membantu anak mengembangkan berbagai kemampuan sesuai dengan tahap perkembangannya (Hairiyah, 2019).

Salah satu media yang dapat digunakan dalam kegiatan bermain dan belajar adalah Alat Permainan Edukatif (APE). APE merupakan alat yang dapat digunakan dalam kegiatan bermain dengan tujuan memberikan pengalaman belajar kepada anak. Penggunaan APE dapat membantu guru menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih menarik karena anak dapat belajar melalui benda dan aktivitas yang dapat diamati serta digunakan secara langsung. Oleh karena itu, APE dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media untuk mendukung perkembangan berbagai aspek kemampuan anak.

APE tidak harus selalu berupa alat permainan yang mahal atau dibuat secara khusus. Guru dapat memanfaatkan berbagai bahan yang tersedia di lingkungan sekitar, termasuk bahan bekas, untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang memiliki nilai edukatif. Bahan seperti kardus, botol plastik, kertas bekas, sedotan, dan tutup botol dapat dimanfaatkan kembali menjadi berbagai bentuk alat permainan. Pemanfaatan bahan bekas sebagai APE dapat menjadi salah satu alternatif bagi guru dalam menyediakan media pembelajaran yang kreatif dan mudah ditemukan (Hayati & Amilia, 2020; Hasanah et al., 2022).

Pemanfaatan bahan bekas sebagai alat permainan edukatif dapat memberikan pengalaman belajar secara langsung kepada anak. Dalam kegiatan tersebut, anak dapat terlibat dalam berbagai aktivitas seperti menggunting, menempel, menyusun, merangkai, mencocokkan, menghias, dan menghasilkan suatu karya. Kegiatan tersebut memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba berbagai cara serta mengembangkan ide sesuai dengan imajinasinya. Pemanfaatan bahan bekas juga dapat digunakan untuk mendukung perkembangan kreativitas anak melalui kegiatan yang menarik dan menyenangkan (Ariska & Nugraheni, 2021; Cicik Setyowati, 2021).

Berbagai kegiatan dapat dilakukan dengan memanfaatkan bahan bekas sebagai APE. Bahan-bahan tersebut dapat digunakan dalam kegiatan kolase, meronce, mencocokkan angka dan titik, menyusun puzzle warna, mencocokkan warna dengan pola, menyusun puzzle bentuk dan warna, serta membuat alat musik sederhana. Melalui kegiatan tersebut, anak memperoleh kesempatan untuk bereksplorasi dan menghasilkan karya dengan menggunakan bahan yang tersedia di lingkungan sekitar. Kegiatan bermain yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba dan menghasilkan karya dapat mendukung perkembangan kreativitas anak (Harahap et al., 2023).

Selain mendukung perkembangan kreativitas, pemanfaatan bahan bekas juga dapat memberikan pengalaman kepada anak untuk mengenal benda-benda yang ada di lingkungan sekitarnya. Benda yang sudah tidak digunakan dapat dimanfaatkan kembali

menjadi sesuatu yang berguna. Dengan demikian, kegiatan menggunakan bahan bekas tidak hanya memberikan pengalaman kreatif kepada anak, tetapi juga dapat mengenalkan pemanfaatan lingkungan melalui kegiatan bermain yang sederhana dan menyenangkan. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di TK Roudhotul Jannah, guru telah berupaya memanfaatkan bahan-bahan yang tersedia di lingkungan sekitar sebagai media dalam kegiatan pembelajaran. Bahan bekas digunakan untuk membuat alat permainan yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan bermain dan belajar. Namun, berdasarkan pengamatan awal, kemampuan kreativitas anak masih menunjukkan perkembangan yang beragam. Sebagian anak mampu mengikuti kegiatan dan menghasilkan karya, sedangkan sebagian lainnya masih memerlukan arahan dan bimbingan dari guru. Beberapa anak juga masih terlihat kurang percaya diri dalam mengemukakan ide dan menunjukkan hasil karyanya.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa diperlukan kegiatan pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan lebih luas kepada anak untuk bereksplorasi, mencoba, dan mengembangkan kreativitasnya. Pemanfaatan APE dari bahan bekas dapat menjadi salah satu alternatif kegiatan pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung kepada anak. Melalui kegiatan tersebut, anak dapat menggunakan berbagai bahan, mencoba berbagai cara, mengembangkan ide, dan menghasilkan karya sesuai dengan kemampuan serta imajinasinya. Dalam pelaksanaan kegiatan tersebut, guru memiliki peran penting dalam menyiapkan bahan, merancang kegiatan, memberikan arahan, serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Guru juga perlu memberikan kesempatan kepada anak untuk berpartisipasi secara aktif dan mengembangkan gagasannya. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran tidak hanya berorientasi pada hasil karya, tetapi juga memperhatikan proses anak ketika mencoba, mengeksplorasi, dan mengembangkan kreativitasnya.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara yang dilakukan di TK Roudhotul Jannah, pemanfaatan APE dari bahan bekas menarik untuk dikaji karena memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui pengalaman langsung. Anak dapat menggunakan bahan-bahan yang tersedia di lingkungan sekitar untuk mengikuti berbagai kegiatan bermain yang dapat merangsang kreativitas. Kegiatan tersebut juga memberikan kesempatan kepada guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dengan memanfaatkan bahan-bahan yang mudah diperoleh. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif dari Bahan Bekas pada Kreativitas Anak Usia Dini di TK Roudhotul Jannah."

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi antara lain:

1. Sarana dan prasarana pembelajaran di TK Roudhotul Jannah masih perlu dikembangkan.
2. Pemanfaatan bahan bekas sebagai media pembelajaran belum optimal.
3. Kreativitas guru dalam mengolah bahan bekas menjadi media pembelajaran masih bervariasi.
4. Tingkat kreativitas anak usia dini berbeda-beda, sehingga masih perlu stimulasi yang lebih optimal.
5. Lingkungan belajar yang mendukung pengembangan kreativitas anak masih perlu ditingkatkan.
6. Kajian ilmiah tentang pemanfaatan bahan bekas di TK Roudhotul Jannah masih terbatas

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan tidak meluas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini difokuskan pada pemanfaatan bahan bekas sebagai alat permainan edukatif (APE) oleh guru di TK Roudhotul Jannah.
2. Bahan bekas yang digunakan dalam penelitian ini meliputi botol plastik, kardus, kertas bekas, kaleng susu, dan tutup botol.
3. Alat permainan edukatif (APE) yang dimaksud dalam penelitian ini dibatasi pada puzzle sederhana dari kardus, alat musik sederhana dari botol plastik atau kaleng, media kolase dari kertas bekas, serta permainan berhitung menggunakan tutup botol.
4. Aspek yang diteliti adalah pemanfaatan alat permainan edukatif dari bahan bekas dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini, yang meliputi kemampuan berimajinasi, mencipta, dan mengekspresikan ide.
5. Subjek penelitian adalah guru dan anak usia dini kelompok B1 di TK Roudhotul Jannah.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pemanfaatan alat permainan edukatif dari bahan bekas pada kreativitas Anak Usia Dini di TK Roudhotul Jannah?
2. Apa saja kendala yang dihadapi guru dalam pemanfaatan bahan bekas sebagai alat permainan edukatif ?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan alat permainan edukatif (APE) dari bahan bekas pada kreativitas Anak Usia Dini di TK Roudhotul Jannah.
2. Untuk mengetahui kendala-kendala yang dihadapi guru dalam pemanfaatan bahan bekas sebagai alat permainan edukatif di TK Roudhotul Jannah.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

   Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), khususnya dalam kajian mengenai pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dari bahan bekas sebagai media pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, mengembangkan ide, berimajinasi, dan mengekspresikan kreativitasnya.

2. Manfaat Praktis

   a. Bagi Guru

      Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan dan referensi bagi guru dalam memanfaatkan berbagai bahan bekas sebagai Alat Permainan Edukatif (APE) yang menarik, kreatif, ekonomis, dan sesuai dengan karakteristik serta tahap perkembangan Anak Usia Dini.

STAIN MADINA

b. Bagi Anak

Pemanfaatan APE dari bahan bekas diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, mencoba, mengembangkan imajinasi, mengekspresikan ide, serta melatih keterampilan motorik melalui kegiatan bermain dan berkarya.

c. Bagi Sekolah

Sebagai referensi dalam mengembangkan media pembelajaran yang ekonomis dan ramah lingkungan.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai bahan rujukan dan perbandingan dalam penelitian yang relevan di masa yang akan datang.

STAIN MADINA