

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Dunianya anak adalah bermain. Bermain merupakan kebutuhan alamiah anak usia dini selain sebagai aktivitas yang menyenangkan bagi anak. Dalam kesehariannya di sepanjang hari, di setiap saat, di manapun tempat hidup anak dipenuhi dengan keceriaan dengan bermain. Bermain bagi anak bukanlah semata kesenangan namun bermainnya anak adalah sambil belajar. Dalam bermain anak akan mengembangkan imajinasinya, menemukan yang hal baru disekitarnya. Anak bisa bermain dengan dirinya sendiri maupun bersama teman- temannya. Mereka bisa bermain dengan media yang ada dilingkungan sekitar mereka. Lingkungan Rumah adalah lingkungan hangat yang mereka bisa nikmati disepanjang harinya untuk dapat melakukan aktivitas bermainnya. Tidak jarang mereka melibatkan orang terdekat di rumah seperti orangtua, kakak atau adik di rumah. Celoteh, canda tawa bahkan keisengan mereka untuk selalu diperhatikan dan mengajak orang terdekat untuk mau diajak bermain.

Sesungguhnya dalam bermain anak sedang melakukan pembelajaran, baik itu fisik motorik, logika matematika, bahasa, social emosional, kreativitas maupun seni. Bermain akan lebih mengasyikkan tentunya dengan adanya benda-benda yang hadir dihadapan mereka, dapat diamati, dipegang dan dimainkan anak. Pada usia ini anak-anak hendaknya belajar dalam suatu kelompok belajar yang disebut Kelompok Bermain atau Play Group untuk usia Pra sekolah. namun pada akhir tahun 2019 Indonesia bahkan dunia menghadapi ujian besar dalam dunia pendidikan khususnya. Alloh menghadirkan wabah yang tak bisa diremehkan oleh semua orang di seluruh dunia. Wabah itu berupa virus mematikan yang bernama Corona atau COVID 19 (*Corona Virus Disease*).

Virus yang dinyatakan mengerikan karena membunuh jutaan orang di seluruh dunia ini berkelanjutan hingga diawal tahun 2020 seluruh penduduk

dunia untuk melaksanakan isolasi diri dan tidak boleh keluar rumah atau *Lockdown*, tidak boleh berkumpul, berjarak, bermasker dan patuhi protokol yang ada. Berangkat dari kasus yang darurat ini pemerintah melarang semua aktivitas apapun termasuk kegiatan kantor dan sekolah. Anak-anak dilarang masuk sekolah terhitung sejak tanggal 14 Maret 2020 hingga sekarang. Bukan tanpa usaha pemerintah pun memberikan ketentuan dan syarat apabila hendak melaksanakan kegiatan belajar. Sebagaimana disampaikan oleh Kepala Dinas Pendidikan Kepemudaan Dan Olah Raga Kabupaten Magetan, bapak Drs. Suwata, M.Si dalam sebuah pertemuan singkat di Eks. UPTD Lembayan.

Disinilah peran orangtua sangat dibutuhkan untuk tetap bisa mendampingi anak-anak bisa tetap belajar dirumah dengan alat dan bahan yang ada di rumah. Alat permainan edukatif sebagai sumber belajar anak sangat membantu dalam kegiatan pembelajarannya. Diantara pentingnya sumber belajar yaitu Memberikan kesempatan untuk mendapatkan pengetahuan dan memperkaya anak dengan menggunakan berbagai pilihan sumber belajar, seperti buku, alat, narasumber, metode, lingkungan dan semua hal yang menambah pengetahuan anak termasuk apa -apa yang ada di lingkungan sekitarnya. Dapat meningkatkan anak dalam kemampuan berbahasa dan masih banyak lagi. Di rumah orang tua sangat berperan dalam memberikan pilihan sumber belajar yang baik yang dapat mengembangkan kreatifitas anak.

Berbagai Jenis sumber belajar bisa dijadikan pilihan favorit anak yang tentunya dapat mengembangkan kreatifitas anak dirumah seperti bermain air, pasir, tanah liat, daun, bunga pasaran seperti jaman kecil kita dulu, perkakas rumah, bahkan limbah yang masih layak di pakai tentunya dengan mempertimbangkan kebersihan bahan, ini berlaku untuk anak usia dini baik laki-laki maupun anak perempuan.

## **1.2 Tujuan Menciptakan Buku Aktifitas Bermain**

1. Untuk mengenalkan berbagai macam aktivitas bermain anak selama belajar di rumah
2. Untuk memotivasi pengembangan kreativitas anak di rumah

### **1.3 Manfaat Menciptakan Buku Aktifitas Bermain**

1. Bagi Anak

Memotivasi perkembangan kreativitas anak melalui permainan yang tertera pada buku tersebut.

2. Bagi Guru

Memberikan kegiatan pembelajaran yang lebih menarik, inovatif, kreatif, sehingga anak tidak mudah bosan dan meningkatkan kualitas pembelajaran melalui buku saku.

3. Bagi Pencipta

Menjadikan solusi bagi permasalahan kondisi pandemi yang munculkan terduga seperti saat ini.

4. Bagi Orang tua

Sebagai sumber belajar pilihan orang tua di rumah tanpa harus kehilangan banyak anggaran untuk membeli peralatan belajar bagi anaknya.

## **BAB II**

### **DESKRIPSI DAN TEORI**

#### **2.1 Deskripsi Singkat Buku**

Buku dengan judul Aktivitas Bermain Ala Rumah Berbasis Alam Untuk Mengembangkan kreativitas Anak Di Rumah ini adalah buku saku untuk panduan anak bermain sambil belajar di rumah bagi anak usia dini.

Dengan buku ini diharapkan anak dapat lebih mudah mengaplikasikannya sendiri dengan sedikit bantuan dari guru maupun orangtua di rumah. Untuk memudahkan isi materi maka disetiap kegiatan ada langkah-langkah dan cara bermain yang diilustrasikan dengan gambar dan foto. Dalam buku ini terdapat dua belas aktivitas bermain untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini di rumah diantaranya yaitu sebagai berikut:

1. KUJELI ( Kreasi Kulit Jeruk Bali )
2. POLITEL ( Mematik Pot kulit Telur )
3. JIBAY ( Menjiplak Bayangan )
4. KADABU ( Kreasi Menempel Daun dan Bunga )
5. TEGADA ( Tebak Gambar Daun )
6. RUSIKBALIBU ( Rumah Klasik Batok, Lidi Bambu )
7. GEOGEPI ( Geometri Gedebog Pisang )
8. KOLITEL ( Kolase Kulit Telur )
9. BACABERLAPIS ( Mematik, Mengecap, Berhitung, Pelepah Pisang )
10. FIPARIS ( Finger Painting Garis )
11. TIBANA ( Stik Bambu Warna )
12. ENKLEK

#### **2.2 Kelebihan**

Kelebihan dari buku ini adalah

1. Bahan yang digunakan sangat mudah ditemukan di sekitar lingkungan rumah
2. Bahan berbasis alam yang aman bagi anak

3. Buku ini selain membantu orangtua dalam masa pembelajaran di rumah masa pandemi buku ini masih bisa digunakan sampai kapanpun.

### **2.3 Kekurangan**

1. Buku ini terbatas 12 aktivitas bermain
2. Dalam menyiapkan bahan dan alat kegiatan belajar anak masih membutuhkan pendampingan dari orangtua atau guru

### **2.4 Segi Pandang Teori**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, Kreativitas adalah kemampuan untuk mencipta, daya cipta perihal berkreasi dan kekreatifan. Kreativitas dapat tumbuh dalam diri setiap orang jika dirangsang dengan baik, Dengan bermain berbasis alam anak dihadapkan pada obyek yang sesungguhnya sehingga memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada anak untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangannya. Dengan alam anak akan bebas bermain dan bereksplorasi sesuai imajinasi mereka.

Buku panduan aktivitas bermain ini dapat ditinjau dari 6 aspek perkembangan yaitu sebagai berikut:

1. Nilai Agama dan Moral

Anak akan mengetahui bahwa semua alam sekitar yang Allah Ciptakan bagi makhluk adalah bermanfaat dan tiada sia-sia.

2. Fisik Motorik

- a. Motorik Kasar

Dalam buku panduan terdapat permainan yang menggunakan motorik kasar anak sehingga dapat membantu merangsang perkembangan motorik kasar anak seperti permainan engklek.

- b. Motorik Halus

Anak mampu menggambar, mewarnai, menjiplak, menempel, kolase, merangkai bunga, mengecat dengan kuas, akan membantu perkembangan motorik halus anak.

- c. Kesehatan

Dalam permainan engklek anak akan terangsang perkembangan motorik halusnya dan juga menyehatkan raganya karena anak banyak melakukan aktifitas fisik dan rasa senangnya akan membuat anak sehat dan berkembang secara optimal

### 3. Kognitif

Dengan menghitung dan mengenal konsep bilangan akan membantu aspek perkembangan kognitif anak

### 4. Bahasa

Menyebutkan macam-macam alat yang baru ditemuinya akan menambah perbendaharaan kata untuk anak. Memahami bahasa reseptif melalui informasi yang didengarnya, seperti tata tertib aturan permainan.

### 5. Sosial Emosional

- a. Anak akan menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatannya yang mereka sukai dengan sedikit bantuan orangtua
- b. Anak akan bangga terhadap hasil karyanya sendiri
- c. Anak bisa bermain dengan temannya
- d. Anak menunjukkan sikap antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif.

### 6. Seni

- a. Anak mampu menggambar objek di sekitarnya dengan menggambar bayangan,
- b. Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media seperti merangkai kulit jeruk dengan memasang bagian roda dll

## **BAB III**

### **HASIL HKI**

#### 3.1 Validasi dan Uji Coba

##### A. Validasi

Pada tahap validasi buku “Aktivitas Bermain Berbasis Alam untuk Mengembangkan Kreatifitas AnakUsia Dini di Rumah” kegiatan yang dilakukan adalah memvalidasi isi buku oleh ahli materi. Validator dari buku ini adalah Dr. M. Fadlillah, M.Pd setelah di validasi oleh ahli materi, kemudian melakukan revisi apabila terdapat saran dan masukan perbaikan dari hasil revisi.

Beberapa saran dari validator, diantaranya yaitu :

1. Judul sebaiknya menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan Efektif
2. Gambar di layout yang bagus supaya anak lebih tertarik dan jelas
3. Gambar cover sebaiknya berupa aktivitas anak bermain
4. Cantumkan tahap perkembangan sesuai STPPA
5. Tuliskan Daftar Pustaka



*Gambar Sebelum Revisi*



*Gambar Sesudah Revisi*

## B. Uji coba Produk

Uji coba dilakukan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran yang berupa buku Aktifitas Bermain Ala Rumah untuk memotivasi pengembangan kreatifitas anak di rumah. Uji coba dilakukan pada anak usia 3-5 tahun oleh peneliti kepada peserta didik di rumah dengan jumlah 10 anak.

Hasil dari uji coba produk diantaranya anak memiliki semangat yang tinggi untuk belajar dan mencoba dengan media alam dengan bentuk serupa sehingga anak semakin kreatif untuk mencoba lagi.



*Gambar 58. Gambar Anak I Menghitung Kerikil Sesuai Jumlah tulisan Angka Pada Kertas*



*Gambar 59. Gambar Anak II Menghitung Kerikil Sesuai Jumlah tulisan Angka Pada Kertas*



### 3.2 Hasil HKI



**AKTIVITAS BERMAIN BERBASIS ALAM UNTUK MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI DI RUMAH**



**Siti Nur Aslifah - Betty Yulia Wulansari M.pd - Dian Kristiana M.pd**



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO  
2021**

## **BAB IV**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **4.1 Kesimpulan**

Melalui validasi dan uji coba yang telah dilakukan maka, buku berjudul *Aktivitas Bermain Berbasis Alam untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini* ini, layak digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini di rumah. Hal ini dapat dilihat dari hasil bahwa anak bertambah semangat dalam mengembangkan kreativitasnya dan anak senang mencobanya di rumah.

Penulis berharap buku ini bisa menjadi referensi bagi orangtua, guru dan pendamping dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna dengan hasil maksimal.

#### **4.2 Saran**

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan buku ini jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan. Akhir kata dengan mengucapkan *Alhamdulillah Robbil'alamin* penyusunan buku ini telah selesai dan telah terlaksana tugas akhir kuliah dengan lancar. Terimakasih, semoga bermanfaat. Aamiin.