

Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Puzzle Di TK Satap Sibargot Tahun Pelajaran 2022/2023

¹Ihdani Rambe, ²Muhammad Zulham Munthe

¹²STITA Labuhanbatu Sumatera Utara

¹ihdania11@gmail.com, ²zulhamstita99@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to evaluate and increase the creativity of young children through the implementation of puzzle games at the Satap Sibargot Kindergarten (TK) in the 2022/2023 academic year. The research method used was classroom action research with participants totaling 30 children aged 4-5 years. The research was carried out in two cycles, each cycle consisting of planning, implementation, observation and reflection. In the first cycle, puzzle games were introduced as a learning medium to increase children's creativity. Observation results show an increase in children's interest and participation in puzzle activities. In the second cycle, the puzzle game is adapted to the child's level of cognitive complexity and variations in theme, taking into account individual preferences. Observations showed significant improvements in children's problem-solving abilities and creative expression. The findings of this research confirm that implementing puzzle games can be an effective strategy in increasing children's creativity in kindergarten. The practical implications of this research include recommendations for curriculum development and teacher training so that they can make optimal use of puzzle games as a means of creative learning for young children. Further research is also recommended to explore the long-term impact of efforts to increase children's creativity through puzzle games in formal education environments.

Keywords: *Increasing Creativity, Puzzle*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dan meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui penerapan permainan puzzle di Taman Kanak-Kanak (TK) Satap Sibargot pada tahun pelajaran 2022/2023. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan partisipan berjumlah 30 anak usia 4-5 tahun. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada siklus pertama, dilakukan pengenalan permainan puzzle sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas anak. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan minat dan partisipasi anak dalam kegiatan puzzle. Pada siklus kedua, permainan puzzle disesuaikan dengan tingkat kompleksitas kognitif anak dan variasi tema, memperhatikan preferensi individual. Observasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan pemecahan masalah dan ekspresi kreatif anak. Temuan penelitian ini menegaskan bahwa penerapan permainan puzzle dapat menjadi strategi efektif dalam meningkatkan kreativitas anak di TK. Implikasi praktis penelitian ini mencakup rekomendasi untuk pengembangan kurikulum dan pelatihan guru agar dapat memanfaatkan permainan puzzle secara optimal sebagai sarana pembelajaran kreatif bagi anak usia dini. Penelitian lebih lanjut juga disarankan untuk mendalami dampak jangka panjang dari upaya meningkatkan kreativitas anak melalui permainan puzzle di lingkungan pendidikan formal.

Kata kunci: *Meningkatkan Kreatifitas, Puzz*

I. PENDAHULUAN

Setiap orangtua “sangat menginginkan anaknya lebih baik, lebih hebat dan lebih berhasil dari mereka. Sebaliknya tidak ada orangtua di muka bumi ini yang menginginkan anak-anaknya lebih rendah kedudukan sosialnya, gagal dalam hidupnya dan tidak memiliki masa depan yang cerah. Anak adalah anugerah dari Yang Maha Kuasa sehingga setiap orang yang dikaruniai seorang anak wajib untuk mengasahi, membimbing, memberikan pendidikan yang terbaik serta mengupayakan kesejahteraannya sesuai dengan kemampuan yang orangtua miliki karena anak juga adalah masa depan keluarga.

Kehadiran Pendidikan di tingkat kanak-kanak menjadi bagian dari Sistem Pendidikan Nasional Indonesia menjadi sangat penting bagi peletakan dasar pendidikan anak seperti yang tertuang dalam Undang-undang Nomor 20 tahun 2003. TK membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Anggapan bahwa pendidikan itu baru bisa dimulai setelah Sekolah Dasar (7 tahun) ternyata tidak benar, bahkan pendidikan yang dimulai pada usia TK (4-6 tahun) pun sebenarnya sudah terlambat karena sebenarnya pendidikan itu bisa dimulai sejak anak lahir bahkan sejak dalam kandungan.

Anak pada usia dini memiliki kemampuan belajar yang luar biasa, khususnya pada awal anak-anak. Keinginan anak untuk belajar menjadikan anak aktif dan eksploratif. Anak belajar dengan panca inderanya untuk memahami sesuatu dalam waktu singkat dan beralih ke hal yang lain untuk dipelajari.

Pendidikan anak dilakukan dengan tujuan memberikan konsep dengan pengalaman nyata dan anak menunjukkan aktivitas dan rasa ingin tahu secara optimal dan menempatkan posisi pendidik sebagai pendamping, pembimbing serta fasilitator bagi anak sehingga menghindari bentuk pembelajaran yang hanya berorientasi pada kehendak guru yang menempatkan anak secara pasif dan guru menjadi dominan.

Permainan dapat membuat anak senang dengan alat peraga yang akan dapat meningkatkan kreativitas anak. Seperti halnya bermain tanpa alat peraga, bermain menggunakan alat peraga juga mempunyai peranan yang sangat penting dalam perkembangan fisik, mental dan moral anak. Bahkan beberapa produk mainan dirancang secara khusus untuk memberi kesempatan kepada anak agar bisa mengembangkan wawasan, kemampuan dan pengetahuannya. Produk mainan edukatif seperti ini dapat dijadikan sebagai sarana untuk belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar.

Berdasarkan uraian di atas, penulis menggunakan permainan puzzle untuk menunjang kreativitas pada anak. Pada saat bermain puzzle, anak diharapkan memiliki kesenangan, kepercayaan diri dan ide dalam memecahkan masalah dengan kreatif tanpa harus bergantung kepada orang lain. Sebab puzzle itu disukai oleh anak dan mudah untuk ditemukan”.

Puzzle merupakan permainan yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan anak dalam merangkainya. “Puzzle merupakan kepingan tipis yang terdiri dari 2-3 bahkan 4-6 potong yang terbuat dari kayu atau lempeng karton. Dengan terbiasa bermain puzzle, lambat laun kemampuan kreativitas anak meningkat dan juga anak akan terbiasa untuk bersikap tenang, percaya diri, tekun, dan sabar dalam menyelesaikan sesuatu. Kepuasan yang didapat saat anak menyelesaikan puzzle merupakan salah satu semangat untuk menemukan hal-hal yang baru.

Menurut Patmonodewo yang dikutip Epeni, puzzle merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang. Puzzle adalah mainan yang terbuat dari bahan kayu atau karbon maupun plastik yang ringan, berbentuk kubus atau lempengan dan jika disusun sedemikian rupa akan membentuk gambar sesuatu yang banyak dijumpai di lingkungan sekitar. Anak akan mengenal warna, bentuk, dan rupa dari benda-benda di sekitarnya melalui puzzle. Puzzle juga dapat digunakan untuk melatih daya ingat, daya nalar, kreativitas, dan menyusun penggalan-penggalan fakta menjadi suatu bentuk keseluruhan yang mempunyai arti.

Hal inilah yang mendasari peneliti untuk meneliti permasalahan tersebut oleh peneliti segera ditindaklanjuti dengan mengadakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul “Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Puzzle Pada Anak Kelompok Apel di TK Satap Sibargot”.

II. LANDASAN TEORI

1. Pengetian Kreativitas Anak Usia Dini

Kreativitas merupakan proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya

akan melekat kepada dirinya. Dalam pandangan Clark dan Moustakis mengatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru yang orisinal dan bermakna. Menurut faktor-faktor pendukung dan penghambat pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikannya kreativitas anak di atas, banyak hal yang identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungannya dengan lingkungan yang mempengaruhinya. Bukan hanya terletak pada potensi diri sendiri, dengan alam dan dengan orang lain.¹ yang terdapat di dalam diri seorang tersebut, namun juga

Seseorang akan muncul kreativitas dalam hal lain peran orang tua dan guru menjadi salah satu faktor tidak akan terjadi begitu saja kepada setiap manusia penting dalam perkembangan kreativitas anak.

kreativitas bisa muncul apabila seseorang memiliki lingkungan sekitar. Sehingga akan membentuk suatu ide yang baru bagi mereka dan lingkungan mereka. Lebih lanjut Suratno mengungkapkan bahwa kreativitas adalah suatu aktivitas yang imajinatif yang memanifestasikan kecerdasan dari pikiran yang berdaya guna menghasilkan suatu produk atau menyelesaikan suatu persoalan dengan cara tersendiri.²

Kreativitas perlu dilatih sejak usia dini, bagi anak usia dini menumbuhkan kreativitas menjadi upaya untuk mengembangkannya. Jika anak usia dini telah dilatih mental mereka untuk melakukan hal-hal baru maka ini akan berpengaruh terhadap nilai kreativitasnya itu sendiri.

Dalam mengembangkan kreativitas seorang anak dapat mengalami berbagai hambatan yang dapat merusak bahkan mematikan kreativitasnya. Adapun hambatan-hambatan tersebut adalah:

- (1) Evaluasi. Salah satu syarat dalam memupuk kreativitas konstruktif adalah bahwa pendidik tidak memberikan evaluasi, atau paling tidak menunda pemberian evaluasi sewaktu anak sedang asyik berkreasi.
- (2) Hadiah. Kebanyakan orang percaya bahwa pemberian hadiah akan memperbaiki atau meningkatkan perilaku tersebut. Ternyata tidak demikian, pemberian hadiah dapat merusak motivasi intrinsik dan mematikan kreativitas.
- (3) Persaingan Kompetensi lebih kompleks dari pemberian evaluasi atau hadiah secara tersendiri, karena kompetensi meliputi keduanya. Biasanya persaingan terjadi apabila anak merasa bahwa pekerjaannya akan dinilai terhadap pekerjaan siswa lain dan bahwa yang terbaik akan menerima hadiah.
- (4) Lingkungan yang membatasi. Belajar kreativitas tidak dapat ditingkatkan dengan paksaan. Sebagai anak yang mempunyai pengalaman mengikuti sekolah yang sangat menekankan pada disiplin dan hafalan semata-mata, ia selalu diberitahu apa yang harus dipelajari, bagaimana mempelajarinya, dan pada saat ujian harus

mengulanginya dengan tepat. Dalam hal ini peran orang tua dan guru menjadi faktor penghambat bagi perkembangan anak apabila membatasi jalan yang

2. Pengertian Bermain Puzzle

Bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri, permainan juga sangat berguna untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak.²⁹

Puzzle adalah permainan menyusun gambar, sebagian gambar berukuran besar dibingkai dan bagian tengahnya dipotong-potong menjadi kepingan kecil, lalu kepingan-kepingan gambar tersebut diacak dan disusun kembali menjadi sebuah gambar utuh. Kepingan gambar *puzzle* biasanya dibagian pinggirannya dibuat tidak simetris agar bentuk gambar dari keping gambar itu unik dan memudahkan pemain untuk mencocokkan satu keping gambar dengan kepingan gambar yang lain.³

Puzzle merupakan sebuah permainan yang membutuhkan kesabaran dan ketelitian yang harus dimiliki anak pada saat merangkainya. Oleh karena itu lambat laun, mental anak juga akan terbiasa untuk bersikap tenang, tekun dan sabar dalam menyelesaikan sesuatu.⁸

Bermain *puzzle* merupakan bentuk permainan yang menantang daya kreatifitas dan ingatan siswa lebih dalam dikarenakan munculnya motivasi untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah, namun tetap menyenangkan sebab bisa di ulang-ulang. Tantangan dalam permainan ini akan selalu memberikan efek ketagihan untuk selalu mencoba, mencoba dan terus mencoba hingga berhasil.⁹

Dari beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan *puzzle* adalah salah satu permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan logika matematika anak, permainan *puzzle* ini dimainkan yaitu dengan cara membongkar kepingan-kepingan *puzzle* lalu

memasang kepingan-kepingan tersebut berdasarkan pasangannya. Dari permainan *puzzle* ini diharapkan akan mampu mempertajam kemampuan anak di dalam membayangkan bentuk objek yang ingin mereka bangun.

3. Tujuan Permainan Puzzle

Bermain menjadi prioritas utama dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini, selain itu bermain dapat

¹Utami Munandar, 2013, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Rineka Cipta, Jakarta, hlm. 18.

² Ibid, hlm, 16.

³ Santi Danar, 2020, *Pendidikan Anak Usia Dini Antara Teori dan Praktek*,

menstimulasi berbagai perkembangan anak seperti fisik- motorik, kognitif, logikamatematika, bahasa, moral- agama, social - emosional dan seni.

Memberikan permainan yang menarik perhatian pada anak dan mengembangkan mental, menumbuhkan kemampuan untuk memecahkan masalah dalam hidupnya. Permainan membuat anak belajar dengan senang, dan dengan belajar melalui permainan anak dapat menguasai pelajaran yang lebih menantang. Menurut Sunarti permainan *puzzle* mempunyai tujuan, yaitu :³²

- 1) Mengenalkan anak beberapa strategi sederhana dalam menyelesaikan masalah.
- 2) Melatih kecepatan, kecermatan, dan ketelitian dalam menyelesaikan masalah.
- 3) Menanamkan sikap pantang menyerah dalam menghadapi masalah.

b. Jenis-jenis Permainan *Puzzle*³³

a) *Puzzle* Angka



Gambar 2.1 *Puzzle* Angka

Mainan ini berfungsi untuk mengenalkan angka. Selain itu anak dapat melatih kemampuan berpikir logisnya dengan menyusun angka sesuai urutannya.

b) *Puzzle* Geometri



Puzzle geometri merupakan *puzzle* yang dapat mengembangkan keterampilan mengenai bentuk geometri

(segitiga, lingkaran, persegi dan lain- lain), selain itu anak dilatih untuk mencocokkan keping *puzzle* geometri sesuai dengan papan *puzzle* nya.

c) *Puzzle* Buah



Gambar 2.3 *Puzzle* Buah

Mainan *puzzle* untuk anak dengan bentuk buah, juga dapat memperkenalkan macam-macam bentuk dan nama buah kepada anak. Sehingga mendapat manfaat ganda untuk anak. Permainan anak model seperti ini, yang perlu diperhatikan adalah tunjukkan terlebih dahulu kepada bentuk yang utuh dari gambar buah tersebut, kemudian lepaskan pecahan *puzzle* nya dan acaklah. Kemudian perintahkan anak untuk menyatukan pecahan-pecahan tersebut sesuai bentuk utuh yang seperti ditunjukkan diawal.

d) *Puzzle* Hewan



Gambar 2.4 *Puzzle* Hewan

Puzzle bentuk hewan ini dapat berupa bentuk asli hewan atau dapat juga berupa bentuk animasi dari hewan tersebut. Agar anak lebih menarik dengan gambar *puzzle* hewan, lebih baik menggunakan gambar bentuk animasi.

d. Kelebihan dan Kekurangan Permainan *Puzzle*

Seperti halnya media pembelajaran pada umumnya yang memiliki kelebihan dan kekurangan, media pembelajaran *puzzle* juga memiliki kelebihan dan kekurangannya antara lain sebagai berikut:

1) Kelebihan media *puzzle*

Kelebihan dari media permainan *puzzle* adalah sebagai berikut:

- a) Gambar bersifat konkret karena melalui gambar peserta didik dapat melihat dengan jelas sesuatu.
- b) Gambar dapat mengatasi keterbatasan waktu, tidak semua objek, benda dapat dibawa ke dalam kelas.
- c) Gambar dapat menarik perhatian dan minat peserta didik.

2) Kekurangan media *puzzle*

Kekurangan dari media permainan *puzzle* adalah sebagai berikut:

- a) Membutuhkan waktu lebih banyak.
- b) Tantangan kreativitas peserta didik.
- c) Pelajaran kurang terkendali.
- d) Media *puzzle* lebih menekankan pada indera penglihatan (visual).
- e) Gambar yang terlalu rumit kurang efektif untuk pembelajaran.
- f) Gambar kurang maksimal untuk diterapkan dalam kelompok skala besar.

III. METODE PENELITIAN

a. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini termasuk jenis penelitian tindakan kelas, menyatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan, dan terjadi dalam sebuah kelas. Penelitian kelas dilakukan antara guru dengan kolaborasi/orang lain yang bertujuan untuk mendeteksi dan memecahkan masalah yang ada di kelas sehingga dapat meningkatkan proses pembelajaran di dalam kelasnya.

Tempat penelitian dilakukan di TK Satap Sibargot. Hal ini berdasarkan hasil survei awal peneliti yaitu terjadi permasalahan terkait kreativitas anak yang masih kurang. Penelitian dilakukan pada semester ganjil, dimulai bulan Agustus 2023 sampai dengan bulan September 2023.

Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan anak kelompok Apel TK Satap Sibargot tahun ajaran 2023/2024. Banyak anak ada 12 anak, terdiri dari 7 anak perempuan dan 5 anak laki-laki. Sebagian besar dari anak tersebut berasal dari keluarga yang kurang mampu dalam bidang ekonomi.

b. Metode dan Desain Penelitian

Dalam penelitian ini tindakan yang telah direncanakan dilaksanakan melalui proses

pembelajaran secara bersiklus dimana tiap siklusnya dapat diuraikan sebagai berikut: a. Siklus 1

- Kegiatan yang dilakukan pada siklus 1 yaitu:
- 1) Menyusun rencana pembelajaran berdasarkan hasil refleksi pada penelitian pendahuluan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana tindakan.
 - 2) Melakukan observasi terhadap proses pembelajaran dan aktifitas siswa dengan menggunakan format yang telah disediakan sarannya adalah keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.
 - 3) Melaksanakan penelitian secara kolaboratif yang melibatkan guru sebagai observer untuk memperoleh data tentang aktivitas guru dan siswa ketika proses pembelajaran berlangsung.
 - 4) Melaksanakan evaluasi belajar berupa tes untuk mengukur tingkat pemahaman siswa.
 - 5) Melaksanakan refleksi berupa rumusan-rumusan masalah yang harus di atasi secara perencanaan tindakan untuk mengatasinya pada siklus 2.

Berdasarkan hasil refleksi di siklus I, jika pada siklus I indikator keberhasilan belum tercapai, maka Kegiatan yang dilakukan pada siklus I adalah mengadakan perbaikan atau penambahan sesuai dengan kenyataan yang ditemukan di lapangan.

b. Siklus 2

- 1) Menyusun pembelajaran berdasarkan hasil refleksi pada siklus 1 dan melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana tindakan
- 2) Melaksanakan observasi terhadap proses pembelajaran dan aktivitas siswa dengan menggunakan format yang telah disediakan. Sasarannya adalah keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.
- 3) Melaksanakan penelitian secara kolaboratif yang melibatkan guru sebagai observer untuk memperoleh data tentang aktivitas guru dan siswa ketika proses pembelajaran berlangsung.
- 4) Melaksanakan evaluasi belajar berupa tes untuk mengukur tingkat paham siswa
- 5) Melaksanakan refleksi berupa rumusan-rumusan masalah yang harus di atasi beserta perencanaan tindakan untuk mengatasinya.

2. Indikator Capaian

Ada tiga indikator yang diperoleh dalam penelitian ini, yaitu: (1) menyusun kepingan *puzzle* menjadi bentuk utuh, (2) memperkirakan urutan berikutnya, (3) memasangkan benda sesuai dengan pasangannya. Ketiga indikator tersebut dijabarkan

ke dalam sepuluh butir amatan yang menjadi fokus peneliti dalam melakukan observasi atau pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung.

3. Instrumen Penelitian

Sebelum melakukan penelitian, peneliti membuat instrumen penelitian terlebih dahulu.

Instrumen merupakan alat bantu yang digunakan untuk mencatat atau mendapatkan data yang diperlukan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: (1) lembar observasi peningkatan kreativitas melalui permainan puzzle, (2) lembar observasi kegiatan penerapan kegiatan permainan puzzle yang dilakukan guru kelas, dan (3) lembar catatan lapangan.

Kisi-kisi lembar observasi berkaitan tentang peningkatan generik siswa.

4. Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini merujuk pada model Miles dan

Huberman, yaitu analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus-menerus dari mulai pengumpulan data di lapangan sampai selesai, tuntas dan jenuh. Apabila data yang diperoleh telah mencapai 85% maka secara klasikal penelitian tersebut berhasil dilakukan sehingga penelitian akan berhenti pada siklus yang dijalankan.

Langkah-langaknya adalah sebagai berikut :

1. Reduksi Data

Reduksi data yaitu proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data kasar yang muncul dalam catatan-catatan penulis di lapangan. Proses ini berlangsung terus menerus selama penelitian, bahkan sebelum data benar-benar terkumpul. Kegiatan reduksi data diwujudkan dalam penelitian ini melalui; (1) meringkas data mentah yang diperoleh, (2) memberikan kode pada data yang memiliki kesamaan baik data yang bersumber dari peternak maupun pemilik hewan ternak, (3) menelusur seluruh responden untuk melihat keterkaitan data antara sesama responden dan (4) membuat gugus-gugus berdasarkan pedoman wawancara. Dalam melakukan kegiatan reduksi data harus dilakukan dengan seleksi data secara ketat dengan membuat tulisan atau uraian singkat untuk kemudian dituliskan pola yang lebih luas.

2. Penyajian Data

Penyajian data adalah proses mengumpulkan sejumlah informasi sehingga dimungkinkan untuk diambil kesimpulan. Bentuk

penyajian data dalam penelitian ini dilakukan dalam bentuk teks naratif sehingga mudah dipahami peneliti. Data yang disajikan berupa hasil wawancara dengan seluruh pihak terkait dan data dari observasi nak. Data tersebut kemudian disederhanakan untuk kemudian ditarik kesimpulan.

Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan dilakukan setelah terlebih dahulu menguji keabsahan data melalui kriteria-kriteria pengujian data seperti dengan *triangulation*, *member cheking* dan *auditing*. Penarikan kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali kelapangan untuk mengumpulkan data. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif yang diharapkan ialah temuan baru yang sebelumnya belum ada. Temuan ini berupa diskripsi atau gambaran suatu objek yang sebelumnya masih abstrak atau masih gela sehingga menjadi jelas.

Penarikan kesimpulan oleh penulis dalam penelitian ini ditempuh melalui langkah-langkah dengan mengaplikasikan teknik analisa data. Setelah data dari wawancara dan observasi didapat kemudian dikelompokkan berdasarkan tema yang sesuai dengan permasalahan yang sedang diteliti.

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Sejarah Lokasi Penelitian

TK Satap Sibargot didirikan pada tahun 2013 di bawah naungan Dinas Pendidikan. Legalitas pendirian lembaga Taman Kanak-Kanak, berdasarkan Izin Operasional dari Dinas Pendidikan Kabupaten Labuhanbatu. TK Satap Sibargot lalu membuka program Layanan Taman Kanak-Kanak (TK), Bertempat di ruangan yang masih satu kompleks dengan gedung Sekolah Dasar (SD) Nomor 22 Bilah Barat.

Sebagai kepala sekolah pertama ditunjuk Ibu Yusfitriani, S.Pd.aud dan Ibu Irnawati Ritonga, S.Pd dan Parimah Siregar, S.Pd.i sebagai tenaga pendidik dengan peserta didik yang berjumlah 12 orang.

Selanjutnya TK Satap Sibargot terus berbenah dan mengembangkan diri dengan mengikuti pelatihan dan belajar mandiri. Perubahan pembelajaran dilakukan menggunakan pembelajaran klasikal hingga kini menggunakan pembelajaran kelompok dengan kelompok pengaman berbasis Kurikulum 2013.

Kegiatan awal yang peneliti lakukan sebelum melakukan penelitian tindakan kelas yaitu melakukan sebuah observasi atau pengamatan awal terhadap proses pembelajaran dalam kegiatan menyusun *puzzle* di TK Satap Sibargot. Observasi yang peneliti lakukan yaitu

pada tanggal 10 Agustus 2023 sampai 16 Agustus 2023. Pada siklus I, peningkatan (MM) 3 anak (25%), meningkat sesuai harapan (MSH) 9 anak (75%). Pertemuan ketiga capaian perkembangan mulai meningkat (MM) 4 anak (34%), meningkat sesuai harapan (MSH) 8 anak (66%).

Siklus II capaian perkembangan anak di kelompok Apel TK Satap Sibargot, di kelasnya tersebut menunjukkan bahwa anak-anak kurang respon dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, sehingga diperlukan tindakan untuk membuat pembelajaran itu menarik dan tidak membosankan bagi anak-anak, terutama dalam pembelajaran meningkatkan kemampuan kreativitas anak dalam menyusun *puzzle*.

Berdasarkan hasil pengamatan terlebih dahulu guru membagikan LKA pada masing-masing anak-anak secara bergantian melakukan kegiatan sesuai dengan kegiatan yang diminati anak terlebih dahulu karena kegiatan ini di bagi menjadi tiga kelompok, yaitu kelompok Biru, Merah dan Kuning. Dalam kegiatan menyusun *puzzle* yang dilakukan oleh kelompok Merah

Hasil penelitian di atas berdasarkan dengan teori Jean Piaget dalam Dwi Retno Suminar, bahwa dalam diri di Kelompok Apel secara bergantian, namun masih banyak anak yang kurang atau bahkan masih membutuhkan bantuan guru untuk menyusun *puzzle* kognitifnya, demikian juga dalam proses bermain.

Ketika bermain, anak akan mencoba memahami hal-hal terlebih dahulu pada tanggal 09 Agustus 2023 peneliti mengadakan pertemuan dengan kepala sekolah untuk meminta izin untuk melaksanakan penelitian skema asimilasi, akomodasi.³⁶ Oleh karena itu pengaruh menyerahkan bukti surat keterangan meneliti yang akan dilaksanakan pada bulan Agustus 2023 sampai selesai Penerapan Media Permainan *Puzzle* dapat Meningkatkan Kemampuan kreativitas Anak Usia Dini di Kelompok Apel TK Satap Sibargot berinteraksi dengan lingkungan sekitar.

Menurut Fisher (1992) Bermain memang sangat berpengaruh dan berhasil meningkatkan perkembangan kreativitas anak di Kelompok Apel TK Satap Sibargot. Penelitian dilaksanakan pada 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II, setiap siklus membahas tentang bagaimana kreativitas yang penting dalam berpikir kreatif. Bermain cara meningkatkan kemampuan kreativitas anak melalui media permainan *puzzle*. Pada pelaksanaan ini, setiap siklus terbagi menjadi 3 kegiatan yaitu (kegiatan awal), mengembangkan sikap kreatif dan berusaha untuk menemukan pemecahan masalah yang ia dapatkan pada

Pada siklus I capaian perkembangan anak pertemuan pertama menunjukkan bahwa anak mempunyai tingkat capaian perkembangan belajar meningkat (BM) yaitu 3 anak (25%), mulai meningkat (MB) 6 anak (50%), meningkat sesuai harapan (MSH) 9 anak (75%). Pertemuan kedua menunjukkan simbolik dan membuat percaya, seperti ketika seorang anak mengendarai tongkat seolah-olah itu adalah kuda untuk anak kecil⁴. Situasi imajiner itu adalah nyata dan orangtua harus mendorong permainan anak yang

⁴ Muhammad Usman, "Perkembangan Bahasa dalam Bermain dan Permainan",

(Yogyakarta: Deepublish, 2015), h. 100.

imajiner seperti itu karena dapat mengembangkan kemampuan kreativitas anak, terutama pemikiran kreatif dan kognitif.

Salah satu permainan edukatif yang dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak adalah permainan *puzzle*. *Puzzle* merupakan permainan bongkar pasang yang telah diacak susunannya, melalui permainan *puzzle* inilah anak yang bermain *puzzle* tersebut di tuntut untuk menyelesaikan dengan kepandaian.

2. Peningkatan Kemampuan kreativitas Anak melalui Media Permainan *Puzzle* di Kelompok Apel TK Satap Sibargot
- Penerapan media permainan *puzzle* terhadap peningkatan kreativitas anak di Kelompok Apel TK Satap Sibargot terbukti meningkat dan berhasil mencapai target yang peneliti inginkan. Hasil tersebut dapat dilihat dari jumlah rata-rata pada siklus I (63%) dan siklus II (91%). Dan untuk hasil rata-rata observasi terhadap anak pada siklus I anak mempunyai capaian perkembangan mulai meningkat (MB) 1 anak (8,3%), meningkat sesuai harapan (MSH) 10 anak (83,4%), dan meningkat sangat baik (MSB) hanya ada 1 anak (8,3%). Pada siklus II anak yang mempunyai capaian perkembangan meningkat sesuai harapan (MSH) 1 anak (9%), dan anak yang memperoleh capaian perkembangan meningkat sangat baik (MSB) ada 11 anak atau (91%). Jadi penerapan media permainan *puzzle* pada pembelajaran di Kelompok Apel TK Satap Sibargot dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak dalam menyusun *puzzle*.

Bermain adalah hal yang sangat penting bagi perkembangan anak, baik itu perkembangan fisik, emosi, mental, intelektual, kreativitas dan sosial. Dalam mengembangkan kemampuan kreativitas anak, dibutuhkan sebuah permainan edukatif seperti *puzzle*, banyak manfaat yang bisa diperoleh dari bermain *puzzle*, contohnya mengasah kemampuan berpikir anak dalam menyimpulkan letak gambar sesuai logika, melatih koordinasi tangan dan mata serta melatih daya konsentrasi, kreativitas dalam menyelesaikan sebuah tugas.⁵

Puzzle merupakan permainan yang cukup rumit karena dalam memainkan *puzzle* dibutuhkan kesabaran dan ketekunan. Apabila anak berhasil dalam merangkai sebuah *puzzle* maka anak tersebut akan merasa percaya diri bahwa ia bisa menggunakan kemampuan kognitifnya untuk berpikir secara logis.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil Kesimpulan bahwa, kemampuan kreativitas anak usia dini dapat di tingkatkan melalui permainan *puzzle* di Kelompok Apel TK Satap Sibargot. Hal ini dapat mengalami peningkatan sesuai target peneliti.

Pada siklus I belum meningkat namun pada siklus II meningkat sebesar 98%.

Sedangkan untuk hasil observasi terhadap anak rata-rata pada siklus I capaian perkembangan mulai meningkat (MM) 2 anak (10%), mulai berkembang (MB) 9 anak (85%), dan meningkat sangat baik (MSB) hanya ada 1 anak (5%). Pada siklus II anak yang mempunyai capaian perkembangan meningkat sesuai harapan (MSH) 1 anak (9%), dan anak yang memperoleh capaian perkembangan meningkat sangat baik (MSB) ada 11 anak atau (91%).

Rata-rata hasil belajar siswa Kelompok Apel TK Satap Sibargot setelah diterapkan permainan *puzzle* mengalami peningkatan yang cukup signifikan sebanyak 85%. Meningkatnya hasil rata-rata belajar Kelompok Apel setelah diterapkan permainan *puzzle* dari siklus 1 sebesar 53% ke siklus II sebesar 92% besar peningkatan 39%.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto, 2015, *Bimbingan dan Konseling di Taman Kanak-kanak*”, Kencana, Jakarta.
- Depdiknas, 2014, *Kurikulum Berbasis Kompetensi*, Depdiknas, Jakarta.
- Perdina Ambasari, *Penggunaan Media Puzzle Terhadap Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK LPM Raman Endra*, 2019, Jurnal pendidikan dan Khatulistiwa Program Study Pendidikan Anak Usia Dini FKIP Untan Pontianak, Vol, 8, No II.
- Husnelena, dkk, 2019, *Bermain dan Permainan*”, Edu Publisher, Tasikmalaya.
- Cludia Muloke, Amatus Yudi Ismanto, Yolanda Bath, 2019, *Pengaruh Alat Permainan Edukatif Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun*, Vol 4, No. 7.
- Asmawati, 2014, *Perencanaan Pembelajaran PAUD*, PT, Remaja Rosdakarya, Bandung.

2. Kesimpulan

⁵ Mayke S. Tedjasaputra, “*Bermain, main dan Permainan*”, (Jakarta: Grasindo, 2001), h.81.

- Masganti Sit, 2016, *Pengembangan Kreatiivitas Anak Usia Dini (Teori dan Praktik)*, Perdana Publishing, Medan.
- Rahima, Deni Seriwawan, *Pengaruh Permainan Edukatif Dengan Media Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Dalam Mengenal Bentuk dan Warna Pada Anak Prasekolah Di TK Aiyiyah IV Kota Jambi Tahun Pelajaran 2015/2016*.
- Santi Damar, 2020, *Pendidikan Anak Usia Dini Antara Teori dan Praktek*, Kencana, Jakarta.
- Sujiono, Yuliani N dan Sujiono Bambang., 2013, *Bermain Kreatif*, Indeks, Jakarta.
- Utami Munandar, 2013, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Rineka Cipta, Jakarta.
- Yesi Ratna Sari, *Penggunaan Media Puzzle Terhadap Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK LPM Raman Endra Tahun Pelajaran 2010/2011*.