TOFEDU: The Future of Education Journal
Volume 5 Number 4 (2026) Page: 6167-6175
E-ISSN 2961-7553 P-ISSN 2963-8135
https://journal.tofedu.or.id/index.php/journal/index

Improving the Creative Thinking Skills of Children Aged 5–6 Years through Puzzle Media at Tunas Harapan 1 Kindergarten, Batanghari Regency

Afriyana Miftahul Karimah[1], **Mahluddin**[2], **Nazari**[3]
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Ilmu Keguruan
Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi
Email: afriyanamiftahulkarimah@gmail.com, mahluddin@uibjambi.ac.id, nazarijbi60@gmail.com

ABSTRACT
This study was motivated by the underdeveloped creative thinking skills of children aged 5–6 years at TK Tunas Harapan 1, Batanghari Regency. Some children still had difficulty expressing ideas, trying different ways, finding simple solutions, and developing ideas independently. This study aimed to improve children's creative thinking skills through puzzle media. The study used a qualitative approach with Classroom Action Research (CAR) based on the Kemmis and McTaggart model, conducted in two cycles. The subjects were 14 children from Group B1. Data were collected through observation, documentation, and assessment using the indicators of fluency, flexibility, originality, and elaboration. The results showed an improvement in children's creative thinking skills. In the pre-cycle stage, 50% of the children were in the Not Yet Developed (BB) category and 50% were in the Beginning to Develop (MB) category. In the second meeting of Cycle I, 57.1% were in the MB category and 42.8% reached the Expected Development (BSH) category. In the first meeting of Cycle II, 28.5% reached BSH and 71.4% reached the Very Well Developed (BSB) category. In the second meeting of Cycle II, all children (100%) reached the BSB category. The improvement was reflected in the children's ability to express ideas, try different ways of assembling puzzles, find solutions, and develop and explain their work. Therefore, puzzle media can improve the creative thinking skills of children aged 5–6 years at TK Tunas Harapan 1, Batanghari Regency.

Keywords: creative thinking skills, puzzle media, early childhood.

PENDAHULUAN
Pendidikan anak usia dini merupakan tahap fundamental dalam membangun dasar perkembangan anak, baik dari aspek akademik maupun kemampuan berpikir, berkomunikasi, dan menyelesaikan berbagai persoalan sederhana. Pada rentang usia 5–6 tahun, anak mulai menunjukkan rasa ingin tahu yang lebih tinggi, memiliki ketertarikan untuk mencoba berbagai kegiatan, serta mulai mengembangkan kemampuan dalam memahami lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, pembelajaran pada tahap ini perlu dirancang secara aktif dan menyenangkan dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk terlibat langsung dalam kegiatan, mengeksplorasi berbagai pengalaman, serta menemukan sesuatu berdasarkan proses belajar yang dialaminya. Pengalaman tersebut menjadi bagian penting dalam mendukung perkembangan potensi anak secara optimal.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International Licens

E-ISSN 2961-7553
P-ISSN 2963-8135

Salah satu aspek perkembangan yang perlu mendapatkan perhatian pada anak usia 5–6 tahun adalah kemampuan berpikir kreatif. Kemampuan ini berkaitan dengan kecakapan anak dalam menghasilkan gagasan, menemukan alternatif penyelesaian, serta mengembangkan ide berdasarkan pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki. Menurut Munandar (2009), kreativitas berkaitan dengan kemampuan menghasilkan sesuatu yang baru berdasarkan pengalaman dan pengetahuan yang telah dimiliki. Kemampuan berpikir kreatif dapat diidentifikasi melalui empat aspek, yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan kemampuan memperinci atau mengembangkan gagasan (*elaboration*). Keempat aspek tersebut menjadi dasar penting dalam mengamati perkembangan kreativitas anak, terutama melalui kegiatan yang memberikan ruang bagi mereka untuk berpikir dan bertindak secara mandiri.

Pada anak usia dini, kemampuan berpikir kreatif dapat dikembangkan melalui berbagai aktivitas sederhana yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Anak dapat menunjukkan kreativitas ketika mampu memberikan lebih dari satu jawaban, mencoba cara yang berbeda, menemukan solusi ketika menghadapi kesulitan, serta mengembangkan gagasan berdasarkan imajinasinya. Salah satu pendekatan yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak adalah pembelajaran melalui kegiatan bermain. Bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk memperoleh pengalaman secara langsung melalui aktivitas mengamati, memegang, memindahkan, menyusun, mencocokkan, dan mencoba kembali ketika mengalami kesalahan. Dengan demikian, kegiatan bermain tidak hanya memberikan pengalaman yang menyenangkan, tetapi juga dapat menjadi sarana stimulasi untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif.

Salah satu media permainan yang berpotensi mendukung pengembangan kemampuan berpikir kreatif adalah puzzle. Puzzle merupakan media permainan yang terdiri atas beberapa kepingan yang harus disusun menjadi bentuk atau gambar tertentu. Dalam kegiatan menyusun puzzle, anak dituntut untuk mengamati bentuk, warna, dan gambar, kemudian menemukan hubungan antara satu kepingan dengan kepingan lainnya. Ketika susunan belum sesuai, anak memiliki kesempatan untuk mencoba kembali dengan mengubah posisi atau memilih kepingan yang berbeda. Proses tersebut memberikan pengalaman bagi anak untuk berpikir, mengeksplorasi kemungkinan, dan menemukan penyelesaian. Penggunaan puzzle dalam pembelajaran tidak hanya diarahkan pada kemampuan anak menyusun kepingan hingga membentuk gambar yang utuh, tetapi juga pada proses anak dalam mengemukakan ide, mencoba berbagai cara, menemukan alternatif, dan mengembangkan gagasan.

Keberhasilan penggunaan media puzzle juga dipengaruhi oleh peran guru dalam memfasilitasi proses pembelajaran. Guru perlu memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi dan menemukan penyelesaian tanpa selalu memberikan jawaban secara langsung ketika anak mengalami kesulitan. Pemberian pertanyaan pemantik, arahan sederhana, dan dorongan untuk mencoba kembali dapat membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir secara bertahap. Selain itu, penggunaan puzzle dapat disesuaikan dengan karakteristik dan tingkat perkembangan anak melalui pemilihan gambar yang dekat dengan kehidupan mereka, seperti hewan, tumbuhan, keluarga, dan lingkungan sekitar. Jumlah kepingan serta tingkat kesulitan juga dapat ditingkatkan secara bertahap agar anak memperoleh tantangan yang sesuai dengan kemampuannya.

Meskipun demikian, kondisi pembelajaran di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif anak masih perlu dikembangkan. Berdasarkan hasil observasi awal di TK Tunas Harapan 1 Kabupaten Batanghari, khususnya pada kelompok B1 yang berjumlah 14 anak, terdiri atas 7 anak laki-laki dan 7 anak perempuan, kemampuan berpikir kreatif belum berkembang secara optimal. Hasil pra-siklus menunjukkan bahwa sebanyak 7 anak atau 50% berada pada kategori Belum Berkembang (BB), sedangkan 7 anak lainnya atau 50% berada pada kategori Mulai Berkembang (MB). Belum terdapat anak yang mencapai kategori

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International Licens

E-ISSN 2961-7553
P-ISSN 2963-8135

Berkembang Sesuai Harapan (BSH) maupun Berkembang Sangat Baik (BSB). Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa anak masih membutuhkan stimulasi pembelajaran yang memberikan kesempatan lebih luas untuk mengemukakan gagasan, mencoba berbagai kemungkinan, menemukan solusi, dan menyelesaikan kegiatan berdasarkan pemikirannya sendiri. Pembelajaran yang terlalu berorientasi pada pemberian contoh dan arahan guru berpotensi membatasi kesempatan anak untuk mengeksplorasi ide secara mandiri.

Penggunaan media puzzle didukung oleh sejumlah penelitian terdahulu yang menunjukkan manfaatnya dalam mendukung perkembangan anak. Sembiring dan Nasriah (2016) menemukan bahwa kegiatan bermain puzzle dapat membantu meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun. Sementara itu, penelitian Rahmatina dan Amin (2025) menunjukkan bahwa kegiatan bermain puzzle dapat membantu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak usia 5–6 tahun. Penelitian tersebut memperlihatkan bahwa puzzle memberikan pengalaman belajar yang mendorong anak untuk mengamati, mencoba, dan menemukan penyelesaian. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki fokus yang lebih khusus, yaitu peningkatan kemampuan berpikir kreatif anak usia 5–6 tahun melalui media puzzle dengan memperhatikan aspek kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan pengembangan gagasan (*elaboration*) sebagaimana dikemukakan oleh Munandar (2009). Dengan demikian, perhatian penelitian tidak hanya terletak pada kemampuan menyelesaikan permainan, tetapi juga pada proses berpikir kreatif yang ditunjukkan anak selama kegiatan berlangsung.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan upaya perbaikan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kreativitas melalui pengalaman bermain yang terarah. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) karena permasalahan yang ditemukan berkaitan langsung dengan proses pembelajaran di kelas. Pelaksanaan tindakan dirancang melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi yang dilakukan secara bertahap dalam siklus I dan siklus II. Melalui tahapan tersebut, kegiatan pembelajaran menggunakan media puzzle dapat dievaluasi dan diperbaiki berdasarkan respons serta perkembangan kemampuan anak. Pengamatan difokuskan pada keaktifan anak, kemampuan mencoba berbagai cara, menemukan solusi, mengemukakan ide, dan mengembangkan gagasan selama kegiatan menyusun puzzle. Pendekatan ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai proses peningkatan kemampuan berpikir kreatif anak melalui tindakan pembelajaran yang dilakukan secara sistematis.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif anak usia 5–6 tahun melalui media puzzle di Taman Kanak-Kanak Tunas Harapan 1 Kabupaten Batanghari. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi terhadap pengembangan praktik pembelajaran anak usia dini, khususnya dalam pemanfaatan media permainan sebagai sarana stimulasi kreativitas. Secara praktis, hasil penelitian diharapkan dapat menjadi alternatif bagi guru dalam merancang kegiatan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada sekolah dan orang tua mengenai pentingnya memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, mencoba, dan mengembangkan gagasan sejak usia dini. Dengan demikian, penelitian ini dilaksanakan dengan judul "Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Anak Usia 5–6 Tahun melalui Media Puzzle di Taman Kanak-Kanak Tunas Harapan 1 Kabupaten Batanghari."

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru atau peneliti secara langsung di dalam kelas dengan tujuan memperbaiki proses dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Menurut Arikunto, Suhardjono, dan Supardi (2019), Penelitian

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International Licens

E-ISSN 2961-7553
P-ISSN 2963-8135

Tindakan Kelas merupakan kegiatan penelitian terhadap proses pembelajaran di kelas melalui tindakan tertentu yang direncanakan secara sistematis untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Pendekatan kualitatif digunakan untuk memperoleh gambaran mendalam mengenai proses pembelajaran, khususnya aktivitas anak ketika menggunakan media puzzle, mencoba menyusun kepingan, menemukan alternatif penyelesaian, serta menunjukkan kemampuan berpikir kreatif. Sugiyono (2022) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif digunakan untuk memahami kondisi objek secara alamiah dengan peneliti sebagai instrumen utama dan pengumpulan data melalui berbagai teknik.

Pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini diarahkan pada pengembangan kemampuan berpikir kreatif anak melalui kegiatan bermain puzzle. Kemampuan tersebut diamati berdasarkan empat indikator yang dikemukakan Munandar (2014), yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan kemampuan mengembangkan atau memperinci gagasan (*elaboration*). Penelitian dilaksanakan melalui tahapan perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi sebagaimana dikemukakan oleh Kemmis dan McTaggart (1988). Setiap tahapan dilakukan secara berkesinambungan melalui dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Peneliti bekerja sama dengan guru kelas dalam merencanakan kegiatan, menyiapkan media puzzle, melaksanakan tindakan, mengamati perkembangan anak, serta melakukan refleksi untuk menentukan perbaikan pembelajaran pada siklus berikutnya.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Taman Kanak-Kanak Tunas Harapan 1 yang berlokasi di Jalan Sambu No. 01, Kecamatan/Kelurahan Bajubang, Kabupaten Batanghari. Pelaksanaan penelitian berlangsung pada bulan Maret 2026. Kegiatan pra-siklus telah dilaksanakan pada tanggal 26 Februari 2026, sedangkan tindakan penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Siklus I berlangsung pada tanggal 9–11 Maret 2026 dan siklus II dilaksanakan pada tanggal 16–17 Maret 2026. Sebelum pelaksanaan tindakan, kegiatan penelitian dan persiapan telah direncanakan mulai tanggal 2–7 Maret 2026.

Subjek dan Karakteristik Penelitian

Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B1 di Taman Kanak-Kanak Tunas Harapan 1 dengan rentang usia 5–6 tahun yang berjumlah 14 anak, terdiri atas 7 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Selain anak, guru kelas B1 juga dilibatkan dalam pelaksanaan penelitian, terutama dalam kegiatan perencanaan, pelaksanaan pembelajaran, pengamatan, dan refleksi. Pemilihan subjek didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif anak kelompok B1 belum berkembang secara optimal. Oleh karena itu, penggunaan media puzzle diterapkan sebagai tindakan pembelajaran untuk memberikan stimulasi terhadap kemampuan anak dalam menghasilkan ide, mencoba berbagai cara, menemukan solusi, dan mengembangkan gagasan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi Awal Kemampuan Berpikir Kreatif Anak Usia 5–6 Tahun

Sebelum penerapan media puzzle dilakukan, peneliti terlebih dahulu melaksanakan pengamatan awal melalui tahap pra siklus. Pengamatan ini bertujuan untuk mengetahui kondisi awal kemampuan berpikir kreatif anak usia 5–6 tahun pada kelompok B1 TK Tunas Harapan 1 Kabupaten Batanghari. Berdasarkan hasil pengamatan, kemampuan berpikir kreatif anak masih belum berkembang secara maksimal. Hal ini terlihat dari beberapa anak yang mengalami kesulitan dalam menyampaikan ide, mencoba cara lain ketika menghadapi kesulitan, menemukan penyelesaian, serta menceritakan kembali hasil kegiatan yang telah dilakukan.

Pada tahap pra siklus, penelitian melibatkan 14 anak sebagai subjek penelitian. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa sebanyak 7 anak (50%) berada pada kategori Belum Berkembang (BB), sedangkan 7 anak (50%) berada pada kategori Mulai Berkembang (MB).

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International Licens

E-ISSN 2961-7553
P-ISSN 2963-8135

Belum terdapat anak yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) maupun Berkembang Sangat Baik (BSB). Hasil tersebut disajikan secara ringkas pada Tabel 1.

Tabel 1. Data Kemampuan Berpikir Kreatif Anak pada Pra Siklus

Kategori	Jumlah Anak	Persentase
BB	7	50%
MB	7	50%
BSH	0	0%
BSB	0	0%
Jumlah	**14**	**100%**

Berdasarkan hasil tersebut, kemampuan berpikir kreatif anak masih perlu dikembangkan melalui kegiatan pembelajaran yang memberikan kesempatan untuk aktif mencoba, bereksplorasi, dan menemukan berbagai cara dalam menyelesaikan kegiatan. Penelitian ini menggunakan media puzzle sebagai alternatif untuk membantu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif anak. Melalui kegiatan bermain puzzle, anak dapat mengamati gambar, mencoba menyusun kepingan, mencari bagian yang sesuai, memperbaiki susunan yang belum tepat, dan menyelesaikan puzzle secara mandiri.

Kemampuan Berpikir Kreatif Anak setelah Menggunakan Media Puzzle

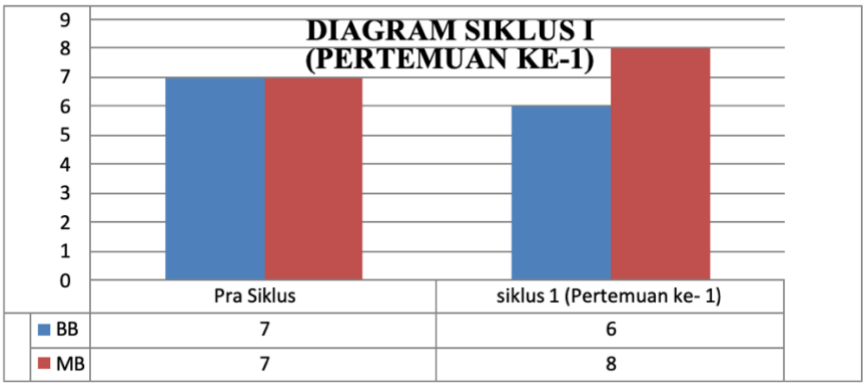
Siklus I Pertemuan ke-1

Setelah mengetahui kondisi awal kemampuan berpikir kreatif anak, peneliti mulai memberikan tindakan pada Siklus I melalui kegiatan bermain puzzle dengan tema hewan. Kegiatan ini bertujuan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengamati gambar, mengenali bentuk dan warna, mencari kepingan yang sesuai, mencoba beberapa cara dalam menyusun puzzle, serta menceritakan kembali gambar yang telah berhasil disusun.

Pada Siklus I pertemuan ke-1, mulai terlihat perubahan dibandingkan dengan kondisi pra siklus. Jumlah anak pada kategori Belum Berkembang (BB) mengalami penurunan dari 7 anak menjadi 6 anak, sedangkan kategori Mulai Berkembang (MB) meningkat menjadi 8 anak. Hasil penilaian tersebut disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Data Kemampuan Berpikir Kreatif Anak pada Siklus I Pertemuan ke-1

Kategori	Jumlah Anak	Persentase
BB	6	42,8%
MB	8	57,1%
BSH	0	0%
BSB	0	0%
Jumlah	**14**	**100%**



Berdasarkan hasil tersebut, kemampuan berpikir kreatif anak belum menunjukkan peningkatan yang signifikan setelah tindakan pertama. Hal ini disebabkan anak masih kurang

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International Licens

E-ISSN 2961-7553
P-ISSN 2963-8135

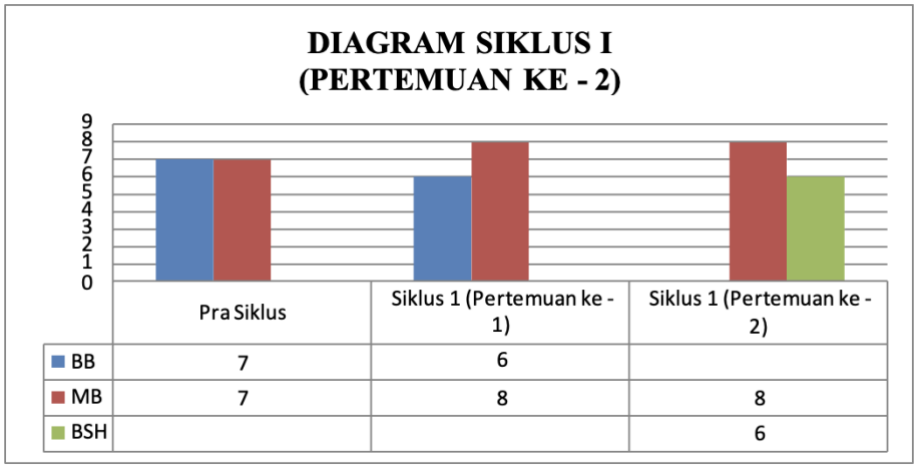
tertarik terhadap kegiatan yang diberikan dan belum terlibat secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Siklus I Pertemuan ke-2

Pada Siklus I pertemuan ke-2, kemampuan berpikir kreatif anak mulai menunjukkan perkembangan yang lebih baik. Hasil penilaian menunjukkan bahwa 8 anak (57,1%) berada pada kategori Mulai Berkembang (MB), sedangkan 6 anak (42,8%) telah mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Pada pertemuan ini sudah tidak terdapat anak yang berada pada kategori Belum Berkembang (BB). Hasil penilaian disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Data Kemampuan Berpikir Kreatif Anak pada Siklus I Pertemuan ke-2

Kategori	Jumlah Anak	Persentase
BB	0	0%
MB	8	57,1%
BSH	6	42,8%
BSB	0	0%
Jumlah	**14**	**100%**



Hasil tersebut menunjukkan bahwa kegiatan bermain puzzle mulai memberikan dampak positif terhadap perkembangan kemampuan berpikir kreatif anak. Pada kondisi pra siklus belum terdapat anak yang mencapai kategori BSH, sedangkan pada akhir Siklus I sudah terdapat 6 anak yang mencapai kategori tersebut. Meskipun demikian, hasil yang diperoleh belum mencapai kriteria keberhasilan penelitian sebesar 70%. Oleh karena itu, peneliti bersama guru melakukan refleksi dan merencanakan perbaikan pada Siklus II agar kegiatan bermain puzzle lebih menarik serta mendorong anak untuk aktif dan mandiri.

Siklus II Pertemuan ke-1

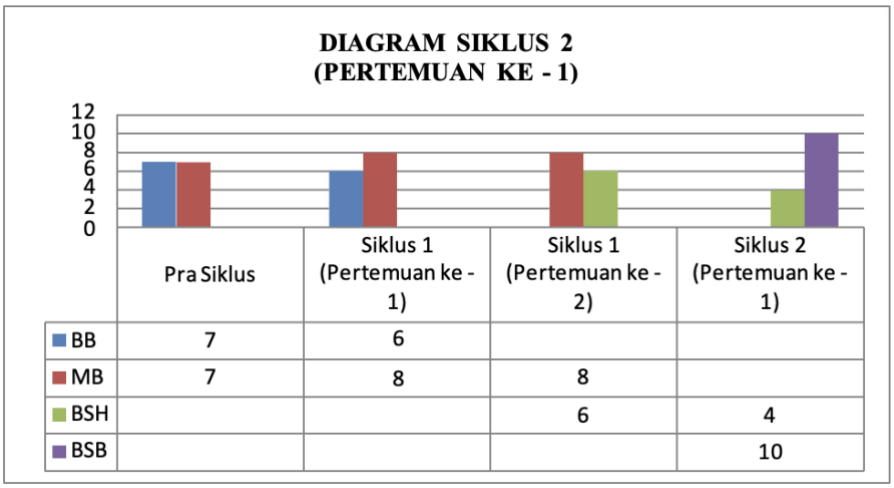
Pada Siklus II pertemuan ke-1, kemampuan berpikir kreatif anak menunjukkan peningkatan yang cukup baik. Hasil penilaian menunjukkan bahwa 4 anak (28,5%) berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), sedangkan 10 anak (71,4%) telah mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Pada tahap ini tidak terdapat anak yang berada pada kategori BB maupun MB. Hasil tersebut disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Data Kemampuan Berpikir Kreatif Anak pada Siklus II Pertemuan ke-1

Kategori	Jumlah Anak	Persentase
BB	0	0%
MB	0	0%
BSH	4	28,5%
BSB	10	71,4%
Jumlah	**14**	**100%**

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International Licens

E-ISSN 2961-7553
P-ISSN 2963-8135



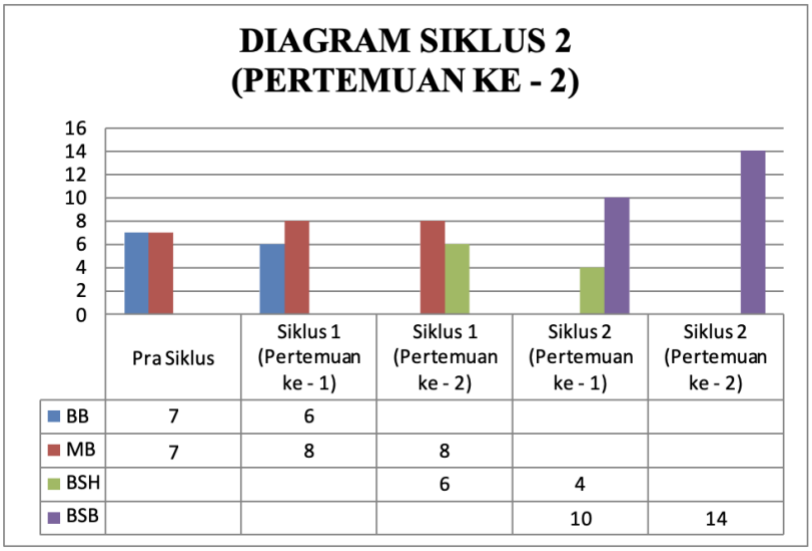
Hasil tersebut menunjukkan bahwa seluruh anak telah mencapai kemampuan berpikir kreatif pada tingkat minimal Berkembang Sesuai Harapan. Persentase anak pada kategori BSB telah mencapai 71,4%, sehingga melampaui kriteria keberhasilan penelitian yang ditetapkan sebesar 70%. Pada kegiatan ini, anak diberikan kesempatan untuk mengamati gambar, menyusun kepingan puzzle, memperbaiki susunan yang kurang tepat, dan menceritakan hasil puzzle yang telah diselesaikan.

Siklus II Pertemuan ke-2

Hasil observasi pada Siklus II pertemuan ke-2 menunjukkan perkembangan yang sangat baik. Seluruh anak yang berjumlah 14 orang telah mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), dengan persentase sebesar 100%. Hasil penilaian tersebut disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Data Kemampuan Berpikir Kreatif Anak pada Siklus II Pertemuan ke-2

Kategori	Jumlah Anak	Persentase
BB	0	0%
MB	0	0%
BSH	0	0%
BSB	14	100%
Jumlah	**14**	**100%**



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International Licens

E-ISSN 2961-7553
P-ISSN 2963-8135

Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif anak mengalami perkembangan yang sangat baik setelah kegiatan pembelajaran menggunakan media puzzle dilakukan secara bertahap. Anak menjadi lebih terbiasa untuk mengamati, mencoba, mencari solusi, dan menyelesaikan kegiatan dengan usahanya sendiri. Perbaikan berdasarkan hasil refleksi pada setiap siklus juga membantu menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan anak.

Perbandingan Kemampuan Berpikir Kreatif Anak pada Setiap Tahap

Untuk mengetahui perkembangan kemampuan berpikir kreatif anak secara keseluruhan, hasil penilaian pada setiap tahap penelitian dibandingkan mulai dari pra siklus, Siklus I, hingga Siklus II. Perbandingan tersebut digunakan untuk melihat perubahan kemampuan anak setelah diberikan kegiatan pembelajaran menggunakan media puzzle. Rekapitulasi hasil penilaian disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Rekapitulasi Kemampuan Berpikir Kreatif Anak pada Setiap Tahap

Tahapan	BB	MB	BSH	BSB
Pra siklus	7 (50%)	7 (50%)	0	0
Siklus I Pertemuan 1	6 (42,8%)	8 (57,1%)	0	0
Siklus I Pertemuan 2	0	8 (57,1%)	6 (42,8%)	0
Siklus II Pertemuan 1	0	0	4 (28,5%)	10 (71,4%)
Siklus II Pertemuan 2	0	0	0	14 (100%)

Berdasarkan Tabel 6. kemampuan berpikir kreatif anak mengalami peningkatan secara bertahap. Pada kondisi pra siklus, sebagian besar anak masih berada pada kategori BB dan MB. Setelah diberikan tindakan pada Siklus I, mulai terlihat perubahan dengan adanya anak yang mencapai kategori BSH. Perkembangan semakin terlihat pada Siklus II, yaitu seluruh anak telah mencapai minimal kategori BSH pada pertemuan pertama, bahkan 10 anak telah mencapai kategori BSB. Selanjutnya, pada Siklus II pertemuan kedua, seluruh anak mencapai kategori BSB.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa kegiatan bermain puzzle yang dilakukan secara berulang dan diperbaiki berdasarkan hasil refleksi dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif anak. Anak tidak hanya belajar menyelesaikan puzzle, tetapi juga belajar mengamati, mencoba, mencari hubungan antarbagian, memperbaiki kesalahan, dan menemukan cara yang sesuai untuk menyelesaikan tugas.

Perkembangan kemampuan berpikir kreatif juga terlihat dari perubahan perilaku anak selama mengikuti kegiatan bermain puzzle. Anak yang pada awalnya masih membutuhkan banyak arahan mulai menunjukkan keberanian untuk mencoba dan menyampaikan pendapat. Kemampuan tersebut terlihat melalui beberapa aspek, yaitu mengemukakan ide, mencoba berbagai cara, memecahkan masalah sederhana, menghasilkan gagasan yang berbeda, serta mengembangkan dan menjelaskan hasil kegiatan.

Kemampuan mengemukakan ide mulai berkembang ketika anak diberikan kesempatan menyampaikan pendapat mengenai gambar yang akan disusun. Kemampuan mencoba berbagai cara terlihat ketika anak berusaha membalik, memindahkan, atau mengganti kepingan puzzle yang belum sesuai. Sementara itu, kemampuan memecahkan masalah sederhana terlihat dari usaha anak untuk mencoba kembali sampai menemukan susunan yang tepat.

Selain itu, kemampuan menghasilkan gagasan yang berbeda berkembang ketika anak diberikan kesempatan menjelaskan gambar yang telah disusun dan menghubungkannya dengan pengalaman atau pengetahuan yang dimiliki. Kemampuan mengembangkan dan menjelaskan hasil kegiatan juga terlihat ketika anak mulai percaya diri menceritakan kembali gambar yang berhasil diselesaikan.

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian, media puzzle memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui kegiatan yang aktif. Anak terlibat langsung dalam proses

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International Licens

E-ISSN 2961-7553
P-ISSN 2963-8135

mengamati, mencoba, menemukan, memperbaiki, dan menyampaikan hasilnya. Dengan demikian, penggunaan media puzzle dapat membantu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif anak usia 5–6 tahun di kelompok B1 TK Tunas Harapan 1 Kabupaten Batanghari.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media puzzle mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif anak usia 5–6 tahun di TK Tunas Harapan 1. Peningkatan terlihat dari kondisi pra siklus, yaitu 50% anak berada pada kategori BB dan 50% pada kategori MB, hingga Siklus II pertemuan ke-2 ketika seluruh anak (100%) mencapai kategori BSB. Dengan demikian, media puzzle dapat menjadi alternatif pembelajaran yang membantu anak mengembangkan ide, mencoba berbagai cara, memecahkan masalah sederhana, dan menyelesaikan kegiatan secara mandiri.

Rekomendasi

Sekolah, guru, dan orang tua diharapkan dapat mendukung pengembangan kemampuan berpikir kreatif anak melalui penyediaan dan pemanfaatan media puzzle yang menarik serta sesuai dengan usia anak. Guru perlu memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba dan menyelesaikan permainan secara mandiri, sedangkan orang tua dapat memberikan stimulasi serupa melalui kegiatan bermain di rumah. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian dengan jenis puzzle, tema, dan subjek yang lebih beragam.

Saran

Guru disarankan menggunakan media puzzle secara optimal dan bervariasi dengan menyesuaikan gambar, jumlah kepingan, serta tingkat kesulitan berdasarkan kemampuan anak. Selama kegiatan berlangsung, guru perlu memberikan pendampingan secara bertahap tanpa membatasi kesempatan anak untuk mencoba, menyampaikan ide, menemukan solusi, dan menyelesaikan permainan dengan caranya sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

Amalia, D., Alwi, B. M., & Angriani, A. D. (2024). Analisis penggunaan media puzzle terhadap perkembangan berpikir logis anak usia 5–6 tahun. *NANAEKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education, 7*(2), 170–181.

Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2015). *Penelitian tindakan kelas*. Bumi Aksara.

Baer, J. (1993). *Creativity and divergent thinking: A task-specific approach*. Lawrence Erlbaum Associates.

Gagné, R. M. (1985). *The conditions of learning* (4th ed.). Holt, Rinehart and Winston.

Johnson, E. B. (2002). *Contextual teaching and learning: What it is and why it's here to stay*. Corwin Press.

Kementerian Agama Republik Indonesia. (2019). *Al-Qur'an dan terjemahannya*. Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.

Krulik, S., & Rudnick, J. A. (1996). *The new sourcebook for teaching reasoning and problem solving in junior and senior high school*. Allyn & Bacon.

La Moma. (2015). Pengembangan instrumen kemampuan berpikir kreatif matematis untuk siswa SMP. *Delta-Pi: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika, 4*(1), 27–41.

Munandar, U. (1985). *Mengembangkan bakat dan kreativitas anak sekolah: Penuntun bagi guru dan orang tua*. Grasindo.

Munandar, U. (2009). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Rineka Cipta.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International Licens

E-ISSN 2961-7553
P-ISSN 2963-8135

Newell, A., Shaw, J. C., & Simon, H. A. (1962). The processes of creative thinking. In H. E. Gruber, G. Terrell, & M. Wertheimer (Eds.), *Contemporary approaches to creative thinking* (pp. 63–119). Atherton Press.

Ruggiero, V. R. (1998). *The art of thinking: A guide to critical and creative thought* (5th ed.). Longman.

Sari, Y. R., & Jaya, M. T. B. S. (2018). Penggunaan media puzzle terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak, 4*(1).

Sembiring, R., & Nasriah. (2016). Upaya meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun melalui bermain puzzle di TK SION Tanjung Morawa. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas, 2*(1), 12–21.

Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan: Kuantitatif, kualitatif, kombinasi, R&D dan penelitian pendidikan* (Ed. ke-3). Alfabeta.

Weisberg, R. W. (2006). *Creativity: Understanding innovation in problem solving, science, invention, and the arts*. John Wiley & Sons.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International Licens

E-ISSN 2961-7553
P-ISSN 2963-8135