

Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan *Puzzle Stick Bar* Tiga Dimensi di TK B2 Kristen 1 Satya Wacana

Abner Pahanael¹

abnerpahanael07@gmail.com

Lanny Wijayaningsih²

lanny.wijayaningsih@yahoo.com

^{1,2}, Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga, Indonesia

Received: May 5th 2020

Accepted: July 24th 2020

Published: July 31st 2020

Abstrak: Permasalahan yang dihadapi anak kelompok B2 di TK Kristen 1 Satya Wacana adalah kurang berkembangnya kreativitas. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan Kreativitas kelompok B2 di TK Kristen 1 Satya Wacana Salatiga. Penelitian ini termasuk jenis penelitian tindakan kelas yang dilakukan sebanyak dua siklus. Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B2 di TK Kristen 1 Satya Wacana Salatiga yang berjumlah 20 orang terdiri dari 10 anak laki-laki dan 10 anak perempuan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan wawancara. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif yaitu membandingkan hasil pada setiap siklus dengan indikator keberhasilan. Hasil Penelitian menunjukkan adanya peningkatan melalui penggunaan *Puzzle Stick Bar 3D* yaitu pada pra siklus kelancaran 41%, elaborasi 36%, keluwesan 36%. Pada siklus I pertemuan I dan II kelancaran meningkat menjadi 70%, elaborasi 71%, keluwesan 48%. Siklus II pertemuan I dan II meningkat dengan pesat yaitu kelancaran 76%, elaborasi 80%, keluwesan 78%. Indikator yang digunakan dalam penelitian ini yaitu mampu memperkaya suatu gagasan dan produk secara detail. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Puzzle Stick Bar 3D* mampu meningkatkan Kreativitas Anak.

Kata Kunci: kreativitas, puzzle stick bar 3D.

How to cite this article:

Pahanael, A. & Wijayaningsih, L. (2020). Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan *Puzzle Stick Bar* Tiga Dimensi di TK B2 Kristen 1 Satya Wacana. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(2), 145-152. doi:<https://doi.org/10.33369/jip.5.2.145-152>

PENDAHULUAN

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 ayat 14 yang menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diperuntukkan bagi anak sejak lahir sampai usia 6 tahun. Anak pada usia ini dapat dikatakan sebagai usia emas (*Golden Age*), karena pada masa usia dini merupakan masa yang paling efektif untuk pengembangan

potensi dalam mengembangkan aspek perkembangannya, yang meliputi pengembangan pembiasaan (moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional, dan kemandirian, bahasa, kognitif, motorik dan seni). Salah satu potensi yang harus dikembangkan sejak dini adalah kreativitas. Kreativitas merupakan suatu tuntutan pendidikan dan kehidupan yang sangat penting pada saat ini. Heldaanita, (2018) menjelaskan bahwa kreativitas adalah

pengalaman yang di dapatkan secara langsung oleh individu baik dengan diri sendiri, dengan alam, dan dengan orang lain. Debeturu dan Wijayaningsih, (2019) mengatakan bahwa kreativitas Merupakan kemampuan suatu individu untuk menciptakan atau membuat sesuatu yang baru dan bernilai social. Hurlock, (1991) menjelaskan bahwa kreativitas merupakan suatu proses yang melahirkan gagasan, komposisi, proses dan produk yang berbeda dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya.

Kreativitas adalah sebuah proses untuk peka dan merespon suatu masalah (Asmawati, 2017). Menurut Santrock, (2007) kreativitas adalah kemampuan untuk berpikir dalam cara-cara yang baru dan tidak biasa serta menghasilkan pemecahan masalah yang unik.

Berdasarkan pernyataan diatas, maka peneliti menarik kesimpulan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang dalam mengeluarkan idenya untuk menciptakan atau membuat sesuatu yang baru dan orignal serta mempunyai nilai.

Soesilo, (2014:27) dalam bukunya menjelaskan bahwa anak yang kreatif adalah anak yang memiliki beberapa ciri-ciri sebagai berikut :

Pertama Hasrat keingintahuan yang cukup besar. Setiap manusia pada umumnya memiliki sifat kodrati yakni rasa ingin tahu yang cukup besar tentang suatu fenomena di lingkungannya. Kedua Panjang akal. Berbagai persoalan yang dialaminya dapat dihadapinya dengan berbagai cara sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada. Ketiga Cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan. Dalam menghadapi suatu persoalan, orang yang kreatif biasanya berupaya mencari jawaban yang luas dengan sudut pandang yang berbeda dengan yang lainnya. Keempat Memiliki dedikasi bergairah serta aktif dalam melaksanakan tugas. Tidak mau diam dan

tidak menyukai dengan kondisi yang statis, selalu saja ada yang dilakukan.

Sedangkan Wallas menyatakan bahwa proses kreativitas meliputi empat tahap yaitu persiapan, inkubasi, iluminasi, verifikasi (Priyanto, 2014). Menurut Rhodes dalam Budiman, (2017) ada empat strategi yang digunakan dalam mengembangkan kreativitas biasanya di sebut 4P yakni: Pribadi, Pendorong, Proses, dan Produk. Pribadi adalah sikap menghargai keunikan anak. Pendorong adalah lingkungan yang memotivasi anak untuk mendapatkan sesuatu. Proses adalah memberi kebebasan bagia anak untuk berkreasi dan bersibuk diri secara aktif. Produk adalah sesuatu yang dihasilkan oleh kerja anak dan hendaknya di hargai.

Kreativitas dapat di tingkatkan dengan media permainan karena dengan media atau alat bantu akan membuat pembelajaran lebih efektif (Yulianti, 2010:3). Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Puzzle Stick Bar 3D*. Media *puzzle* merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang. Spodek dan Saracho, (1991) mendefinisikan media *puzzle* sebagai salah satu media bermain yang dapat dimainkan diatas nampan atau bingkai (tempat memainkan potongan-potongan *puzzle*) yang diletakkan diatas meja.

Puzzle Stick Bar 3D adalah salah satu bentuk *Puzzle* baru yang bentuk nya tidak seperti *puzzle* biasa pada umumnya, *Puzzle ini* mempunyai bentuk yang menarik dan memiliki beragam warna. *Puzzle ini* juga belum dimiliki oleh sebagian besar lembaga pendidikan anak usia dini sehingga *Puzzle ini* akan lebih menarik anak untuk bermain menggunakan *Puzzle Stick Bar 3D* karena media *puzzle* ini merupakan media baru. Peneliti tertarik menggunakan media *Puzzle Stick Bar 3D* karena belum pernah menggunakan media ini di sekolah TK B2 Kristen 1 Satya Wacana Salatiga.

Kelebihan pada media "*Puzzle Stick Bar 3D*" adalah bahan terbuat dari plastik, pada

saat menghubungkan anantara satu *puzzle* dengan *puzzle* lainnya tidak harus menggunakan lem atau bahan perekat lainnya, mempunyai berbagai macam bentuk seperti segiempat, segitiga, bintang, lingkaran, dan batangan dari ukuran pendek sampai ukuran panjang sehingga bebas memilih bentuk apa yang ingin dihubungkan satu dengan yang lain, mempunyai beberapa macam warna yang dapat menarik perhatian anak, ringan pada saat dipegang dan dimainkan. Kekurangan dari media "Puzzle Stick Bar 3D" adalah pada saat selesai dihubungkan semua bentuk anak usia 5-6 tahun masih susah untuk melepaskan kembali, selain itu pada saat menghubungkan satu puzzle dengan puzzle lainnya harus di pasang secara satu per satu apabila menghubungkan lebih dari satu puzzle secara bersamaan akan susah bagi anak usia 5-6 Tahun

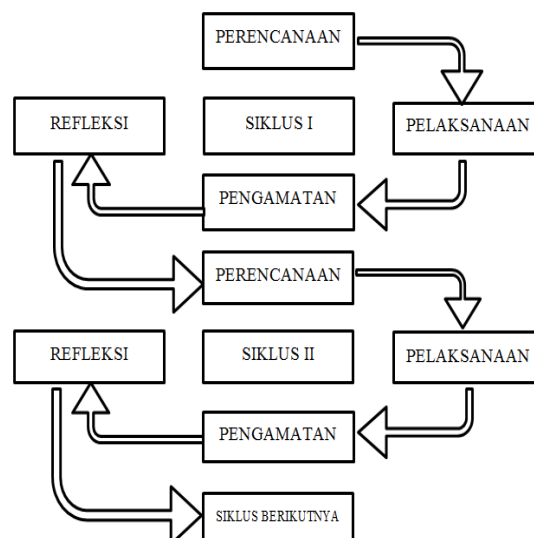
Pengamatan awal yang dilakukan peneliti pada anak kelompok B2 di TK Kristen 1 Satya Wacana Salatiga adalah kurang berkembangnya kreativitas mereka. Kreativitas anak yang masih rendah ini disebabkan karena kurangnya kesempatan yang diberikan kepada anak. Ditunjukkan dengan hampir semua pembelajaran yang mengharuskan anak untuk kreatif atau menciptakan suatu produk sendiri selalu dibantu oleh guru atau harus sesuai dengan apa yang diharapkan oleh guru, Hal ini juga terjadi karena alat pembelajaran yang kurang mendukung (alat permainan yang sudah lama), dan kurangnya kreativitas guru dalam menyampaikan bahan ajar sehingga anak-anak kurang berminat.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (classroom action research). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang memaparkan terjadinya sebab-akibat perlakuan, sekaligus memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan

dampak dari perlakuan tersebut (Arikunto, 2006)

Proses Penelitian dilaksanakan seperti diagram dibawah.



Penelitian ini dilakukan di TK B2 Kristen 1 Satya Wacana Salatiga. Sample dalam penelitian ini sebanyak 20 anak, dengan kategori 10 anak laki-laki dan 10 anak perempuan.

Teknik Pengumpulan Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Observasi dan wawancara. Teknik ini digunakan untuk mengamati dan menanyakan seluruh proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa yang berkaitan dengan penelitian kemampuan kreativitas siswa.

Teknik Analisis Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif yaitu membandingkan hasil pada setiap siklus dengan indikator keberhasilan. untuk mengetahui ketuntasan belajar data analisa dengan menggunakan statistika deskriptif sederhana dengan rumus sebagai berikut":

Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini adalah apabila semua indikator yang dinilai mencapai 75%.

Tabel 1. Penilaian Kreativitas Anak Melalui Media *Puzzle Stick Bar 3D*

Fokus	Indikator	Skor
Kelancaran memproduksi kreasi	Anak dapat membuat 3 Kreasi	3
	Anak membuat 2 Kreasi	2
	Anak membuat 1 Kreasi	1
Penggalian ide atau gagasan	Anak menambahkan bentuk Puzzle	3
	Anak menambahkan bentuk Puzzle	2
	Anak menambahkan bentuk Puzzle	1
Keluwasan alasan anak dalam menceritakan kreasinya	Anak menjawab Pertanyaan	3
	Anak menjawab Pertanyaan	2
	Anak menjawab Pertanyaan	1

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tindakan awal atau prasiklus yang dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan data kreativitas anak. Hasil penilaian yang dilakukan melalui observasi dan wawancara sesuai dengan indikator penilaian kreativitas anak. Kegiatan prasiklus yang dilakukan anak-anak diberikan kesempatan untuk membuat bentuk dari media plastisin. Hasil yang didapatkan pada prasiklus adalah sebagai berikut

Dari hasil pengamatan atau kegiatan prasiklus yang dilakukan, mendapatkan data tentang kreativitas anak dan kemampuan anak-anak untuk aspek kelancaran mencapai 41%, Elaborasi 36%, dan Keluwesan 36%.

SIKLUS I

Tahap tahap dalam penelitian adalah. Rencana Pembelajaran Peningkatan Kreativitas melalui Permainan *Puzzle Stick Bar 3D* disusun peneliti bersama guru kelas yang dilakukan peneliti adalah: (1) Guru dan Peneliti Mempersiapkan alat dan bahan yang akan di pergunakan dalam pembelajaran.(2) Mempersiapkan lembar

pengamatan yang berisi tentang; kelancaran, keluwesan, dan penggalian ide(3) Mempersiapkan alat bantu wawancara berupa daftar pertanyaan yang akan diajukan pada saat anak melakukan kegiatan. Penelitian yang dilakukan pada siklus I di lakukan sebanyak dua kali

Kegiatan perencanaan proses belajar mengajar yang dilakukan di TK B2 Kristen 1 Satya Wacana Salatiga dilaksanakan pada hari Jumat, tanggal 7 Februari 2020. Pada saat kegiatan siklus I proses pembelajaran dilakukan setelah siswa-siswi melakukan senam di luar kelas. Hal yang perlu dilakukan atau direncanakan oleh peneliti pada pada waktu proses pembelajara adalah 1) peneliti menyediakan media pembelajaran yaitu "*Puzzle Stick Bar 3D*" yang dibagi menjadi 5 kotak yang akan diberikan kepada anak-anak pada saat melaksanakan proses pembelajaran, 2) peneliti memberitahu kepada anak-anak peraturan atau cara menggunakan media "*Puzzle Stick Bar 3D*". Pertemuan siklus pertama pada saat peneliti membawakan pembelajaran, peneliti membagi lima kelompok setiap kelompok terdiri dari 4 anak yang membuat bentuk dari *Puzzle stick Bar 3D* dengan memberikan waktu selama 45 menit. Saat anak-anak membuat kreasi mereka peneliti berjalan mengelilingi satu persatu kemudian memberikan pertanyaan-pertanyaan yang telah disiapkan. Kegiatan membentuk dibagi menjadi lima kelompok akan tetapi pada saat membentuk anak-anak membentuknya secara sendiri-sendiri. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas pada siklus I Pertemuan I, peneliti melakukan analisis data pada proses pembelajaran dan peningkatan kreativitas anak, hasil yang didapat dari tiga kriteria yang ditetapkan, diperoleh dengan hasil sebesar Anak dapat membuat 1-3 bentuk dari media yang diberikan sebesar 60%, Anak dapat menambahkan 1-3 hiasan dengan asesoris dalam bentuk yang telah dibuat 60%,

dan Anak dapat menjawab 1-3 Pertanyaan 36%

Kegiatan proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti pada siklus pertama pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 20 Februari 2020. Metode kegiatan pembelajaran yang dilakukan masih sama seperti pertemuan pertama yaitu anak-anak dibagi menjadi 5 kelompok dan setiap kelompok terdiri dari 4 anak. Pertemuan kedua pada siklus I ini dilakukan setelah anak-anak mendengar cerita Alkitab, pada saat penelitian ini dilakukan didapatkan banyak anak-anak saat membuat bentuk dari media "*Puzzle Stick Bar 3D*" anak-anak sudah membuat satu sampai dua bentuk dan juga penambahan asesoris untuk menghias, anak-anak menambahkan asesorinya paling banyak 1-2 asesoris. Hasil yang didapatkan dari tiga kriteria yang ditetapkan, diperoleh dengan hasil sebesar Anak dapat membuat 1-3 bentuk dari media yang diberikan sebesar 70%, Anak dapat menambahkan 1-3 hiasan dengan asesoris dalam bentuk yang telah dibuat 71%, dan Anak dapat menjawab 1-3 Pertanyaan 48%

SIKLUS II

Proses peningkatan kreativitas anak yang telah dilakukan pada siklus I belum mendapatkan hasil yang memuaskan dan pencapaian standar indikator keberhasilan yang diharapkan peneliti yaitu 75% dari setiap aspek. Maka peneliti melakukan perencanaan proses pembelajaran pada siklus II. Siklus II juga dilakukan sebanyak dua kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada Kamis 27 Februari 2020. Hasil tindakan yang dilakukan pada siklus II pertemuan pertama mengenai peningkatan kreativitas menggunakan media "*Puzzle Stick Bar 3D*" adanya peningkatan yang terjadi pada siklus II ini. Hasil dari kategori penilaian "anak dapat membuat 1-3 bentuk dari media yang diberikan" dengan hasil sebesar 73% dikarenakan pada saat membuat anak-

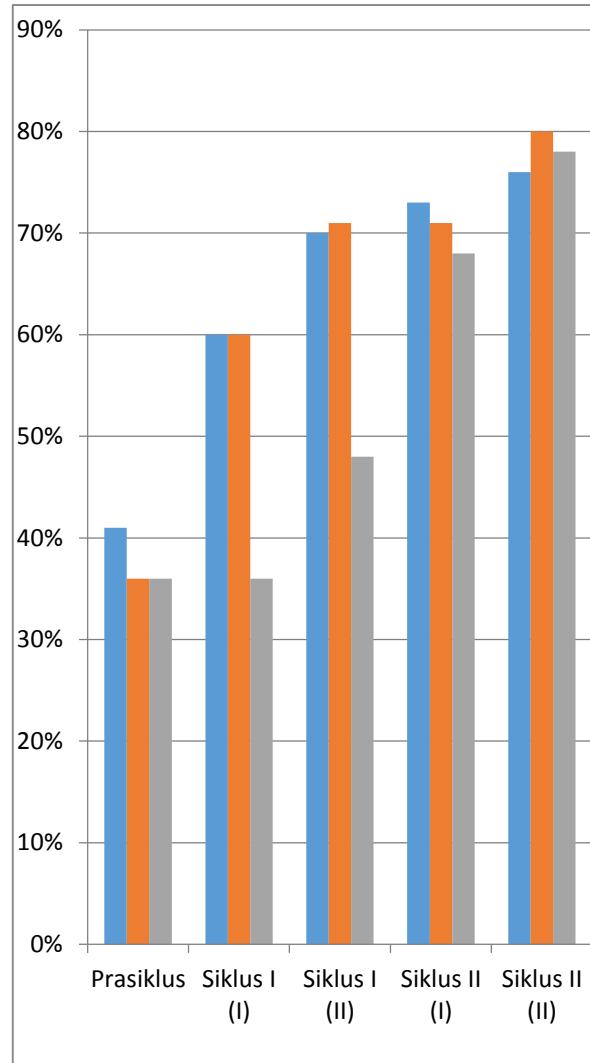
anak sudah mulai banyak membuat lebih dari dua bentuk dan "anak dapat menambahkan 1-3 hiasan dengan asesoris dalam bentuk yang telah dibuat" dengan hasil sebesar 71% namun dari tiga pertanyaan yang diajukan anak-anak hanya mampu menjawab satu sampai dua pertanyaan saja sehingga persentasenya hanya 68%. Meskipun hasil pencapaian yang terjadi pada siklus II pertemuan pertama mengalami peningkatan namun hasil ini masih belum mencapai hasil yang diharapkan oleh peneliti yaitu 75%. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan lagi kegiatan proses pembelajaran yang dilakukan pada siklus II pertemuan kedua. Agar hasil yang diharapkan oleh peneliti dapat tercapai. Kegiatan yang dilakukan pada siklus II pertemuan ke dua ini pada tanggal 12 Maret 2020. Hasil data yang didapatkan pada pelaksanaan siklus II pertemuan kedua dengan kategori kriteria penilaian "anak dapat membuat 1-3 bentuk dari media yang diberikan" dengan hasil sebesar 76% dan "anak dapat menambahkan 1-3 hiasan dengan asesoris dalam bentuk yang telah dibuat" sebesar 80% dan anak dapat menjawab 1-3 pertanyaan 78%. Hasil yang didapatkan dari tiga penilaian tersebut sudah masuk dalam kategori pencapaian yang diharapkan oleh peneliti. Pencapaian yang telah tercapai, dikarenakan anak-anak sangat antusias pada saat membuat bentuk dari media "*Puzzle Stick Bar 3D*". Dari antusias dan kerja sama anak-anak mendapatkan hasil yang baik.

Proses pelaksanaan pada tindakan siklus II yang dilakukan sebanyak dua kali berjalan dengan baik. Siklus II ini telah membantu mengatasi kekurangan yang ada pada siklus I. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas anak yang dilakukan menggunakan media "*Puzzle Stick Bar 3D*" adanya peningkatan. Peningkatan kreativitas yang terlihat mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan oleh peneliti, aspek kelancaran mencapai 73% pada siklus II pertemuan pertama dan siklus

II pertemuan kedua mencapai hasil sebesar 76%, aspek Elaborasi mencapai 71% pada siklus II pertemuan pertama dan siklus II pertemuan kedua mencapai hasil sebesar 80% kemudian aspek Keluwesan mencapai 68% pada siklus II pertemuan pertama dan siklus II pertemuan kedua mencapai hasil sebesar 78%. Penambahan alokasi waktu dan kerja sama yang dilakukan oleh anak didik dan peneliti mendapatkan hasil yang baik

Perbandingan Antar Siklus

Berikut ini adalah grafik pencapaian presentase secara keseluruhan dari prasiklus, Siklus I sampai siklus II. Hasil Penelitian menunjukkan adanya peningkatan melalui penggunaan *Puzzle Stick Bar 3D* yaitu pada pra siklus kelancaran 41%, elaborasi 36%, keluwesan 36%. Pada siklus I pertemuan I dan II kelancaran meningkat menjadi 70%, elaborasi 71%, keluwesan 48%. Siklus II pertemuan I dan II meningkat dengan pesat yaitu kelancaran 76%, elaborasi 80%, keluwesan 78%



Gambar 1. Perbandingan Antar Siklus

Meningkatnya kreativitas anak dapat dilihat pada grafik. Data di atas dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media *Puzzle Stick Bar 3D* dapat meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun. Dari data prasiklus yang belum mencapai kriteria presentase keberhasilan dan dilanjutkan pada tahap siklus I dan II hingga dapat mencapai keberhasilan yang diharapkan yaitu pada siklus II pertemuan kedua mencapai 75%.

Dalam penelitian yang peneliti lakukan menunjukkan bahwa kreativitas anak usia dini dapat meningkat dengan menggunakan media *Puzzle Stick Bar 3D*. Dengan menggunakan media *Puzzle Stick Bar 3D* ini anak dapat membuat berbagai macam bentuk dan dapat dihias

menggunakan asesoris yang sudah disiapkan. Pada saat membuat bentuk peneliti memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk membuat berbagai macam bentuk sesuai dengan imajinasi, ide-ide, yang diinginkan oleh anak.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti, peneliti menggunakan alat atau media *Puzzle Stick Bar 3D* yang dapat meningkatkan kreativitas anak. Dengan menggunakan media ini anak dapat membuat bentuk sesuai dengan keinginan anak, sehingga media tersebut dapat membantu untuk meningkatkan kreativitas anak. Hal ini sama dengan yang di katakan Nasution, dalam (Yulianti, 2010:50) Media atau alat bantu merupakan pelengkap dalam mengajar agar pembelajaran lebih efektif.

Penelitian yang peneliti lakukan mendapatkan hasil bahwa dalam meningkatkan kreativitas anak dibutuhkan media. Dalam penelitian yang peneliti lakukan, peneliti menggunakan media *Puzzle Stick Bar 3D* untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. Berdasarkan grafik diatas dapat diketahui bahwa peningkatan kreativitas anak dari pra siklus sampai dengan siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang terjadi. Sebelum tindakan dilakukan untuk aspek kelancaran memiliki presentase 41%, dan pada saat tindakan dilakukan pada siklus I pertemuan pertama mencapai 60% siklus I pertemuan ke II mencapai 70%. Siklus II dilakukan sebanyak dua kali pertemuan mencapai hasil sebesar 73% untuk siklus II pertemuan pertama dan siklus II pertemuan kedua mencapai hasil sebesar 76% berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Hal ini dikarenakan adanya pengaruh dari permainan atau media yang diberikan kepada anak pada saat pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas melalui media *"Puzzle Stick Bar 3D"*

Media *"Puzzle Stick Bar 3D"* adalah permainan baru yang bisa membantu anak menjadi kreatif. Media tersebut merupakan

strategi pembelajaran untuk anak usia dini dikarenakan anak dapat membuat bentuk sesuai dengan imajinasi, ide dan gagasan yang dimiliki oleh anak itu sendiri. Melalui media *"Puzzle Stick Bar 3D"* pembelajaran yang dilakukan untuk membantu meningkatkan kreativitas anak berjalan dengan baik. Anak perlu bermain menggunakan media tersebut, karena dapat membantu anak untuk menyelesaikan masalah.

Media ini juga tidak hanya terpaku pada satu aspek perkembangan saja, akan tetapi ada beberapa aspek perkembangan seperti aspek bahasa, motorik, sosial-emosional, dan kognitif. Bukan hanya itu namun anak dapat menunjukkan kemampuan untuk mencari ide atau gagasan agar bisa membentuk sesuatu. Melalui membuat bentuk dari media *"Puzzle Stick Bar 3D"* mendorong anak untuk melakukan proses berpikir yang lebih kreatif dan bisa menyelesaikan apa yang telah dibuat atau dilakukan oleh anak. Dari media tersebut anak bisa bermain sambil belajar, dikarenakan dunia anak-anak merupakan masa-masa bermain yang membuat senang dan menyenangkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa kreativitas membantu anak untuk menemukan ide-ide, berimajinasi untuk membuat sesuatu hal yang baru. Untuk itu pemberian rangsangan kreativitas kepada anak harus diberikan pada anak semenjak anak masih berusia dini. Melalui penggunaan media *Puzzle Stick Bar 3D* dapat memberikan pengaruh pada anak mengenai kreativitas yang terjadi pada hasil prasiklus sampai siklus II mengalami peningkatan. Media *Puzzle Stick Bar 3D* dapat digunakan sebagai Saranapembelajaran disekolah TK Kristen 1 Satya Wacana. Hasil Penelitian menunjukkan adanya peningkatan melalui penggunaan *Puzzle Stick Bar 3D* yaitu pada

pra siklus kelancaran 41%, elaborasi 36%, keluwesan 36%. Pada siklus I pertemuan I dan II kelancaran meningkat menjadi 70%, elaborasi 71%, keluwesan 48%. Siklus II pertemuan I dan II meningkat dengan pesat yaitu kelancaran 76%, elaborasi 80%, keluwesan 78%. Indikator yang digunakan dalam penelitian ini yaitu mampu memperkaya suatu gagasan dan produk secara detail

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

Asmawati, L. (2017). Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Terpadu Berbasis Kecerdasan Jamak. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 11(1), 145–164. <https://doi.org/10.21009/JPUD.111.10>

Budiman, M. M. (2017). Pembentukan Generasi Kreatif: Studi Pengembangan Kreativitas Tokoh Udjo Ngalagena Pendiri Saung Angklung Bandung. In *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran (JPP)*.

Debeturu, B., & Wijayaningsih, E. L. (2019). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun melalui Media Magic Puffer Ball. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 233. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.180>

Heldanita. (2018). Pengembangan Kreativitas Melalui Eksplorasi. *Golden Age*, 3(1), 53–64.

Hurlock, E. (1991). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.

Priyanto, A. (2014). Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain. *Jurnal Ilmiah Guru COPE*, (2). Retrieved from

<https://journal.uny.ac.id/index.php/cope/article/viewFile/2913/2434>

Santrock, J. W. (2007). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.

Soesilo, T. D. (2014). *Pengembangan Kreativitas Melalui Pembelajaran*. Yogyakarta: Ombak.

Spodek, B., & Saracho, O. . (1991). *Psychologi in The School*. New York Teacher College: Columbia University.

Yulianti, D. (2010). *Bermain Sambil Belajar Sains di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Indeks.