

Pemanfaatan Media Tangram untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Anak Usia Dini

Ajeng Cahyati¹, Fifiet Dwi Tresna Santana²

¹ Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Kota Cimahi, Indonesia.

² Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Kota Cimahi, Indonesia.

¹ ajengcahyati94@gmail.com, ² fifiet@ikipsiliwangi.ac.id

INFO ARTIKEL Diterima: 13/11/2025; Direvisi: 16/11/2025; Disetujui: 13/12/2025

ABSTRAK

KATA KUNCI

Anak Usia Dini;
Kemampuan
Berpikir Kreatif;
Media Tangram

Salah satu keterampilan yang perlu dimiliki oleh anak saat ini adalah kemampuan berbahasa Inggris. Alasan penelitian memilih untuk mengeksplorasi kemampuan bahasa Inggris ini adalah karena ini adalah kemampuan yang akan sangat berguna bagi masa depan anak, memungkinkan mereka untuk berkomunikasi secara luas dan membantu mereka dalam berbagai aspek kehidupan. Oleh karena itu, penting bagi guru-guru untuk memiliki persepsi yang positif tentang pentingnya mengajar bahasa Inggris kepada anak-anak sejak dini. Penelitian ini bertujuan untuk memahami persepsi guru terhadap pembelajaran bahasa Inggris untuk anak usia dini melalui teknik wawancara. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, dengan analisis data melibatkan transkripsi, identifikasi kata kunci, pembuatan kategori, pengelompokan kategori ke dalam subtema, pengembangan tema, dan penjabaran hasil analisis ke dalam bentuk deskriptif. Subjek penelitian adalah seorang guru TK di RA At-Taqwa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peran guru dalam pembelajaran bahasa Inggris sangat penting dalam konteks sekolah. Oleh karena itu, penting untuk memperkenalkan bahasa Inggris kepada anak-anak sejak dini melalui pembiasaan, dan menggunakan berbagai metode pembelajaran yang beragam untuk membuat pembelajaran bahasa Inggris lebih menyenangkan dan mudah dimengerti bagi anak-anak usia dini. Pemanfaatan teknologi di sekolah juga dapat membantu guru dalam mengajar bahasa Inggris di RA At-Taqwa.

ABSTRACT

KEYWORDS

Early Childhood;
Creative Thinking
Skills; Tangram
Media

Creative thinking is one of the essential abilities that children need to develop; however, it must be appropriately stimulated to ensure optimal growth. This study was conducted in response to the limited creative thinking abilities observed among children. Therefore, the researchers utilized Tangram Media as a potential solution to address this issue. The purpose of this study was to improve the creative thinking abilities of Group B children at Kober Babussalam through the use of tangram learning media. This study employed Classroom Action Research (CAR). The research subjects were Group B children at Kober Babussalam. Data were collected through observation and documentation and analyzed using descriptive statistical techniques. The results indicated a gradual improvement across three research cycles, with two meetings conducted in each cycle. During the pre-cycle stage, many children had not yet demonstrated creative thinking development, with only 3.33% meeting the expected criteria. In Cycle I, the improvement reached 46.66%, which did not yet represent a significant increase. A substantial improvement was observed in Cycle II, where 76.66% of children achieved the criteria of very good development. These findings demonstrate that the use of tangram media is highly effective in improving the creative thinking skills of Group B children at Kober Babussalam.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu jenjang pendidikan sangat penting untuk diperhatikan. Dalam pendidikan anak usia dini mempunyai tujuan yang diperlukan dalam perkembangan anak diantaranya aspek perkembangan nilai agama dan moral, fisik-motorik, sosial-emosional, bahasa, seni dan aspek kognitif. Pendidikan anak usia dini juga diberikan dalam rangka untuk mempersiapkan anak menuju tingkat pendidikan dasar. Hal tersebut sejalan dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem

Pendidikan Nasional yaitu anak dengan rentang usia 0-6 tahun yang dilakukan dengan cara memberikan rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan tingkat selanjutnya. Adapun menurut *NAEYC (National Association for The Education Young Children)*, anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 Tahun (*golden age*). Tentunya pada masa ini anak usia dini berada pada fase pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, karena dalam menstimulus anak merupakan suatu hal yang penting sebagai fondasi awal pertumbuhan anak sehingga anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal dengan baik. Dengan demikian anak juga harus mampu beradaptasi dengan dunia pendidikan yang baru.

Seiring dengan perkembangan zaman dan tuntutan global, pendidikan anak usia dini tidak hanya berfokus pada aspek perkembangan saja, tetapi juga harus mampu mempersiapkan anak dalam menghadapi tantangan pada abad 21. Selain itu, pendidikan di Indonesia pada abad 21 ini menantang anak agar dapat meningkatkan kecakapan berpikir tingkat tinggi yang dimana keterampilan ini sangat dibutuhkan oleh anak usia dini untuk dapat bisa menghadapi masa yang akan datang, kecakapan berpikir tingkat tinggi atau sering dibesut dengan keterampilan 4C yang terdiri dari (*Problem Solving*) pemecahan masalah, (*Decision Making*) Pengambilan keputusan, (*Critical Thinking*) berpikir kritis dan (*Creative Thinking*) berpikir kreatif (Wahyuni et al., 2022). Untuk meningkatkan aspek perkembangan anak maka perlu distimulus dengan baik, salah satu aspek yang harus distimulus pada anak usia dini adalah aspek kognitif dalam kemampuan berpikir kreatif. Berpikir kreatif merupakan salah satu keterampilan yang sangat di butuhkan dalam menghadapi perkembangan zaman. Berpikir kreatif merupakan kemampuan berpikir secara menyebar terhadap aktivitas dan sasaran, fokus membuat dan mengkombinasikan hubungan baru yang lebih bermakna (Silalahi et al., 2020).

Kemampuan berpikir kreatif adalah suatu kemampuan yang dapat menciptakan suatu hal baru, atau kemampuan menempatkan dan mengkombinasikan sejumlah objek atau benda yang berasal dari suatu yang dipikirkan oleh manusia (Astuti et al., 2021). Kemampuan berpikir kreatif sangat perlu distimulus sejak usia dini karena pada masa ini anak sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang berbeda pada tingkat maksimal.

Namun permasalahan yang ditemukan di salah satu lembaga PAUD di Kabupaten Bandung Barat yakni KB Babussalam pada anak kelompok B bahwa kemampuan berpikir kreatif anak masih rendah dan belum tersimulasi secara maksimal, anak lebih fokus dengan kegiatan yang diberikan oleh pendidik dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan masih kurangnya kegiatan pembelajaran yang melibatkan anak berperan aktif dalam setiap kegiatan yang dilakukan sehingga kurangnya kemampuan berpikir kreatif pada anak kelompok B.

Oleh karena itu, kemampuan berpikir kreatif harus dapat distimulus pada anak sedini mungkin agar anak lebih aktif, mandiri dan percaya diri dalam melakukan kegiatan pembelajaran berlangsung sehingga anak dapat meneukan ide dan gagasan baru terhadap suatu hal yang mereka pikirkan. Salah satu kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif anak yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan berfungsi untuk menyampaikan informasi secara tepat, mudah dan akurat agar dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh peserta didik.

Menurut Indiati et al (2021) media pembelajaran yaitu sebagai bentuk perantara yang dapat digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebarkan ide gagasan, atau pendapat sehingga ide gagasan dan pendapat yang disampaikan dapat sampai pada penerima yang dituju. Maka penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar dapat

membantu anak dalam memecahkan suatu masalah, mengenal bentuk secara konkret dan mengenal warna yang ada pada setiap media yang digunakan sehingga dapat menstimulasi kemampuan berpikir kreatif anak dengan penggunaan media pembelajaran salah satu media yang dapat digunakan yaitu tangram.

Media tangram merupakan media berbentuk persegi yang terdiri dari tujuh bangun datar yang dapat digunakan untuk mengenal bangun geometri datar pada anak. Media tangram ini sangat cocok untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini khususnya dalam menstimulasi kemampuan berpikir kreatif anak karena dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk dapat mengeksplorasi kegiatan pembelajaran dengan imajinasi dan ide baru anak yang ada pada pikiran sehingga anak dapat lebih berkembang dengan melalui kegiatan menyusun media tangram yang dilakukan sesuai dengan pola yang diberikan dan ide baru yang didapatkan anak sehingga dapat membentuk berbagai macam bentuk seperti bentuk ikan, rumah dan hewan.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu mengenai media tangram untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Penelitian yang dilakukan Irawan et al (2020) dengan metode kuasi eksperimen dengan desain *nonequivalent control group design* mendapatkan hasil bahwa permainan konstruktif tangram dapat berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif pada siswa sekolah dasar. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Lutfia et al (2023) dengan menggunakan metode literatur berpendapat bahwa media pembelajaran tangram dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada anak karena anak dapat mengeksplorasi media dan anak mampu membuat bentuk baru yang sesuai dengan ide atau imajinasi yang mereka pikirkan. Adapun penelitian yang dilakukan Astuti et al., (2021) dengan metode deskriptif bahwa tangram efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif anak lebih baik dan berkembang lagi.

Dengan demikian media tangram sudah banyak digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Akan tetapi, penggunaan media tangram untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada anak usia dini belum digunakan terutama dalam kegiatan pembelajaran di Lembaga PAUD Kober Babussalam dengan metode penelitian dan hasil penelitian yang berbeda dengan penelitian sebelumnya. Pada penelitian terdahulu peneliti melakukan subjek pada siswa SD untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematik anak. dengan mendukung peneliti selanjutnya dengan memodifikasi modul sebagai salah satu referensi pelaksanaan program pembelajaran yang lebih tepat dan disesuaikan dengan subjek penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti selanjutnya. Sehingga peneliti tertarik untuk memanfaatkan media tangram sebagai salah satu media pembelajaran untuk dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada anak usia dini. Oleh karena itu, kurangnya kemampuan berpikir kreatif anak di Kober Babussalam maka peneliti membuat judul pemanfaatan media tangram untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif anak usia kelompok B. Adapun tujuan dari penelitian ini yakni untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif anak usia kelompok B di Kober Babussalam dengan memanfaatkan media tangram sebagai media pembelajaran.

METODOLOGI

Metode penelitian yang dilakukan yakni untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif anak yang sudah dilakukan guru di Kober Babussalam serta mengatasi permasalahan yang terjadi di lapangan. Oleh karena itu, metode penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan penelitian yang mengkombinasikan prosedur penelitian dengan tindakan subjektif atau suatu tindakan yang dilakukan dalam disiplin inkuiri atau suatu usaha seseorang dapat memahami perbaikan dan perubahan pembelajaran di kelas. Penelitian tindakan kelas bertujuan untuk

meningkatkan profesionalitas guru dalam meningkatkan hasil belajar atau prestasi peserta didik dengan melalui kegiatan refleksi diri dari masing-masing guru atau peserta didik yang bersangkutan (Palupi & Watini, 2022). Metode penelitian yang dilakukan adalah model Kemmis & Mc. Taggart. Pada model penelitian ini melakukan beberapa siklus yang terdiri dari tiga tindakan saat kegiatan pembelajaran. Penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus, akan tetapi jika belum ada peningkatan dalam siklus tersebut maka peneliti dapat melanjutkan pada siklus berikutnya tetapi dibatasi hingga tiga siklus saja. Adapun tahapan yang dilakukan dalam setiap siklusnya yaitu perencanaan (*Plan*), pelaksanaan (*act*), pengamatan (*observe*) dan Refleksi (*reflect*). Tahapan ini dapat dilakukan terus menerus hingga tujuan penelitian dapat tercapai dengan baik. Pada penelitian ini adalah sebagai salah satu usaha pendidik dalam bentuk kegiatan pembelajaran yang dilakukan untuk memperbaiki kegiatan pembelajaran dalam kelas dan mencari solusi dalam permasalahan yang tersebut. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan November tahun 2023 bertempat di Kober Babussalam, dengan subjek penelitian pada anak kelompok B dengan jumlah 10 anak yang terdiri dari enam anak laki-laki dan empat anak. Pada penelitian ini bekerja sama dengan guru kelas kelompok B.

Pada pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilakukan tiga pertemuan yang dilakukan dengan beberapa tahapan 1) perencanaan pada tahap ini peneliti merumuskan dan mempersiapkan rancangan kegiatan yang akan dilakukan selama proses pembelajaran yang sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), 2) pelaksanaan pada tahap tindakan dalam penelitian ini merupakan pelaksanaan dari perencanaan dan persiapan pembelajaran yang telah di siapkan peneliti sebelumnya, 3) pengamatan pada tahap ini melakukan suatu kegiatan yang dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan data pada setiap kegiatan dalam melakukan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan, 4) refleksi pada tahap ini peneliti menyimpulkan hasil dari tindakan pada setiap akhir kegiatan pembelajaran.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan menggunakan statistika deskriptif dengan perhitungan menggunakan rumus rata-rata namun disajikan dalam persentase. Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk memperbaiki persoalan nyata dalam interaksi antara pendidik dan peserta didik yang sedang melakukan kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif anak usia kelompok B dengan pemanfaatan media tangram di Kober Babussalam.

Maka hasil data dapat di implementasikan dalam empat indikator keberhasilan penilaian dengan keterangan sebagai berikut: Belum berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB), maka dari itu, untuk mengetahui tingkat keberhasilan pada penelitian ini dengan melihat hasil yang diperoleh dengan menggunakan rumus persentase sebagai berikut.

$$P = \frac{\Sigma N}{\Sigma n} \times 100\%$$

Keterangan :

- P : persentase
 ΣN : Jumlah peserta didik yang memenuhi kriteria
 Σn : Jumlah Peserta didik keseluruhan

Adapun indikator keberhasilan yang dicapai dalam penelitian ini yakni sebesar 80% dengan menggunakan kriteria pencapaian BB, MB, BSH, dan BSB. Dengan kriteria capain yaitu pada kategori baik dan sangat baik.

Table 1 Indikator Keberhasilan

Skor	Keterangan
0%-20%	Kurang
20%-40%	Cukup
40%-60%	Baik
60%-80%	Sangat Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dari hasil pengamatan secara langsung di lapangan yang dilakukan kepada anak kelompok B di Kober Babussalam dengan jumlah 10 anak, maka dalam memperoleh hasil dapat dilihat pada setiap kriteria capaian anak dan siklus yang dilakukan oleh peneliti. Penelitian ini dilakukan karena kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan sehari-hari di sekolah. Sehingga anak lebih fokus pada pembelajaran yang diberikan oleh pendidik dengan menggunakan LKA dan buku majalah. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian secara bertahap selama tiga minggu dengan jumlah pertemuan dua kali dalam satu minggu. Pada pelaksanaan ini peneliti menentukan indikator untuk melihat kemampuan berpikir kreatif anak yang terdiri dari 3 indikator yaitu 1) anak mampu menemukan cara baru untuk berkreasi dalam bermain tangram, 2) anak mampu mencoba lagi jika tindakan tidak mencapai hasil yang diinginkan dengan cara kreatif dan 3) anak mampu menemukan kreativitas untuk masalah sederhana secara kreatif.

Berdasarkan hasil pengamatan awal yang diperoleh di Kober Babussalam menemukan hasil observasi dalam kemampuan berpikir kreatif anak masih rendah. Adapun data awal untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif pada anak kelompok B sebagai berikut.

Table 2 Kemampuan Berpikir Kreatif Anak Pada Pra-Siklus

No	Nama Anak	Kriteria Capaian		
		Menemukan cara baru untuk berkreasi bermain tangram	Mencoba lagi jika tindakan mencapai hasil yang diinginkan dengan cara kreatif	Menemukan kreativitas untuk masalah sederhana secara kreatif
1	FWZ	BB	BB	BB
2	AIH	BB	BB	BB
3	FTH	BSH	BSH	BB
4	AQI	BB	MB	BB
5	RDO	BB	BB	MB
6	SKL	BB	MB	BB
7	RK	MB	BB	BSH
8	RVN	BB	BB	BB
9	QNA	BB	BB	BB
10	NR	MB	BB	MB

Berdasarkan tabel perolehan di atas, kemampuan berpikir kreatif pada anak kelompok B Kober Babussalam dapat dilakukan perhitungan persentase dengan hasil sebagai berikut.

Table 3 Persentase Hasil Kemampuan Berpikir Kreatif Anak pada Pra-Siklus

No	Indikator	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah Anak
1	Menemukan cara baru untuk berkreasi dalam bermain tangram dengan kreatif	7	3	0	0	10
		70%	30%	0%	0%	100%
2	Mencoba lagi jika tindakan tidak mencapai hasil yang diinginkan dengan cara kreatif	5	4	1	0	10
		50%	40%	10%	0%	100%
3	Menemukan kreativitas untuk masalah sederhana secara kreatif	6	4	0	0	10
		60%	40%	0%	0%	100%

Berdasarkan tabel 3 persentase kemampuan berpikir kreatif di atas dapat diperoleh hasil yang berbeda pada setiap anak. Pada observasi yang dilakukan pada pra-siklus ini dapat diketahui dalam setiap indikator pencapaian dengan indikator 1) yaitu anak mampu menemukan cara baru untuk berkreasi dalam bermain tangram dengan kreatif masih ada anak dalam tahap Belum Berkembang (BB) tujuh anak sebanyak 70%, Mulai Berkembang (MB) tiga anak sebanyak 30%, Berkembang Sangat Baik (BSH) nol anak sebanyak 0% dan Berkembang Sangat Baik (BSB) nol anak sebanyak 0%. Selanjutnya pada indikator 2) yaitu anak mampu mencoba lagi jika tindakan tidak mencapai hasil yang diinginkan dengan cara kreatif dengan memperoleh kemampuan Belum Berkembang (BB) lima anak sebanyak 50%, Mulai Berkembang (MB) empat anak sebanyak 40%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) satu anak sebanyak 10% dan Berkembang Sangat Baik (BSB) nol anak sebanyak 0%. Selain itu pada indikator ke 3) anak mampu menemukan kreativitas untuk masalah sederhana secara kreatif dengan memperoleh kemampuan anak Belum Berkembang (BB) enam anak sebanyak 60%, Mulai berkembang empat anak sebanyak 40%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 0 anak sebanyak 0% dan Berkembang Sangat Baik nol anak sebanyak 0%.

Table 4 Akumulasi Penilaian Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Anak Kelompok B

No	Indikator	BSH	BSB	Jumlah
1	Menemukan cara baru untuk berkreasi bermain tangram dengan kreatif	0	0	0
		0%	0%	0%
2	Mencoba lagi jika tindakan mencapai hasil yang diinginkan dengan cara kreatif	1	0	1
		10%	10%	10%
3	Menemukan kreativitas untuk masalah sederhana secara kreatif	0	0	0
		0%	0%	0%
Skor rata-rata				3,33%

Berdasarkan hasil tabel akumulasi di atas dapat diperoleh bahwa nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif anak kelompok B dalam rentang usia 5-6 tahun, pada pengamatan pra-siklus masih kurang dengan nilai jumlah rata-rata 3,33%. maka dari itu, peneliti akan melakukan tindakan pada siklus I agar dapat mengetahui kemampuan berpikir kreatif anak. Dari hasil observasi yang dilakukan di Kober Babussalam pada tindakan siklus I dapat diketahui pada hasil tabel berikut.

Table 5 Hasil Kemampuan Berpikir Kreatif Anak Pada Siklus I

No	Nama Anak	Menemukan cara baru untuk berkreasi bermain tangram dengan kreatif			Mencoba lagi jika tindakan mencapai hasil yang diinginkan dengan cara kreatif			Menemukan kreativitas untuk masalah sederhana secara kreatif		
		Tindakan								
		1	2	3	1	2	3	1	2	3
1	FWZ	BB	BB	BB	MB	MB	MB	BB	BB	BB
2	AIH	BB	BB	MB	BB	MB	MB	BB	MB	MB
3	FTH	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB
4	AQI	BB	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	BB	BSH	BSH
5	RDO	BB	BB	MB	MB	MB	BSH	MB	MB	BSH
6	SKL	BB	BB	MB	MB	BSH	BSH	BSB	BSB	BSB
7	RK	MB	MB	BSH	BSH	BSH	BSB	BSH	BSH	BSB
8	RVN	BB	BB	MB	BB	MB	MB	MB	MB	MB
9	QNA	BB	BB	MB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSB
Ew	NR	BB	MB	MB	BSH	BSH	BSB	BSH	BSH	BSB

Berdasarkan pada tabel 5 di atas, dapat diketahui bahwa kemampuan berpikir kreatif pada anak kelompok B di Kober Babussalam dapat dilakukan perhitungan persentase dengan hasil.

Table 6 Persentase Hasil Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Siklus I

No	Indikator	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah anak
1	Menemukan cara baru untuk berkreasi bermain tangram dengan kreatif	6 60%	2 20%	1 10%	1 10%	10 100%
2	Mencoba lagi jika tindakan mencapai hasil yang diinginkan dengan cara kreatif	0 0%	4 40%	5 50%	1 10%	10 100%
3	Menemukan kreativitas untuk masalah sederhana secara kreatif	1 10%	3 30%	4 40%	2 20%	10 100%

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa kemampuan berpikir kreatif anak usia dini dalam setiap indikator pencapaiannya dapat dilihat pada indikator 1) yaitu anak mampu menemukan cara baru untuk berkreasi bermain dengan kreatif sehingga memperoleh kemampuan anak Belum Berkembang (BB) enam anak sebanyak 60%, Mulai Berkembang (MB) dua anak sebanyak 20%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) satu anak sebanyak 10% dan Berkembang Sangat Baik (BSB) satu anak sebanyak 10%. Selanjutnya pada

indikator 2) yaitu anak mampu mencoba lagi jika tindakan mencapai hasil yang diinginkan dengan cara kreatif dengan memperoleh kemampuan anak Belum Berkembang (BB) nol anak sebanyak 0%, Mulai Berkembang (MB) empat anak sebanyak 40%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) lima anak sebanyak 50% dan Berkembang Sangat Baik (BSB) satu anak sebanyak 10%. Selain itu, pada indikator 3) yaitu anak mampu menemukan kreativitas untuk masalah sederhana secara kreatif dengan memperoleh kemampuan anak Belum Berkembang (BB) satu anak sebanyak 10%, Mulai Berkembang (MB) tiga anak sebanyak 30%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) empat anak atau sebanyak 40% dan Berkembang Sangat Baik (BSB) dua anak sebanyak 20%.

Table 7 Akumulasi Perkembangan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Siklus I

No	Indikator	BSH	BSB	Jumlah
1	Menemukan cara baru untuk berkreasi bermain tangram dengan kreatif	1	1	2
		10%	10%	20%
2	Mencoba lagi jika tindakan mencapai hasil yang diinginkan dengan cara kreatif	5	1	6
		50%	10%	60%
3	Menemukan kreativitas untuk masalah sederhana secara kreatif	4	2	6
		40%	20%	60%
Skor rata-rata				46,66%

Berdasarkan pada tabel akumulasi di atas, dapat menunjukkan bahwa mulai ada perubahan dan kemajuan pada kemampuan berpikir kreatif anak usia dini dibandingkan sebelum melakukan tindakan. Hasil pengamatan pada siklus I menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam menemukan cara baru untuk berkreasi bermain tangram dengan cara kreatif dengan jumlah sebesar 20%, kemampuan anak dalam mencoba lagi jika tidak mencapai hasil yang diinginkan dengan cara kreatif sebesar 60%, dan kemampuan anak dalam menemukan kreativitas untuk masalah sederhana secara kreatif sebesar 60%. Hal ini dapat menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif anak meningkat, meskipun belum sesuai harapan yang diinginkan. Maka dari itu, peneliti dan guru memutuskan untuk melakukan tindakan selanjutnya yaitu tindakan siklus II.

Berdasarkan dari hasil siklus I, pada dasarnya pemanfaatan media pembelajaran tangram dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif sudah mulai berkembang. Dengan adanya kegiatan yang diberikan pada tindakan satu anak dapat mengikuti kegiatan dengan antusias sehingga meningkatkan rasa ingin tahu anak lebih muncul, pada tindakan selanjutnya yaitu tindakan dua dan tiga anak sudah dapat mengikuti kegiatan yang diberikan pendidik dengan baik terutama pada tindakan tiga yaitu anak sudah mampu membentuk hewan air lumba-lumba dengan masih melihat pola yang diberikan. Akan tetapi anak kurang sabar dalam menyusun bentuk dari media tangram sehingga membuat anak kesal dan gampang menyerah. Banyak juga anak yang mencoba menyusun bentuk hewan lainnya sesuai dengan imajinasi yang di pikirkan anak. Dapat dilihat juga bahwa pada siklus I nilai skor rata-rata yang diperoleh sebanyak 46,66%.

Table 8 Hasil Kemampuan Berpikir Kreatif Pasa Siklus II

No	Nama Anak	Menemukan cara baru untuk berkreasi bermain tangram dengan kreatif			Mencoba lagi jika tindakan mencapai hasil yang diinginkan secara kreatif			Menemukan kreativitas untuk masalah sederhana secara kreatif		
		Tindakan								
		1	2	3	1	2	3	1	2	3
1	FWZ	MB	MB	BSH	MB	MB	BSH	MB	MB	BSH
2	AIH	MB	MB	BSH	MB	BSH	BSH	MB	MB	BSH
3	FTH	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB
4	AQI	MB	BSH	BSH	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB
5	RDO	MB	BSH	BSH	BSH	BSB	BSB	BSH	BSH	BSB
6	SKL	MB	BSH	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
7	RK	BSH	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB
8	RVN	MB	MB	BSH	BSH	BSH	BSB	BSH	BSH	BSB
9	QNA	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSB	BSB	BSB	BSH
10	NR	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB

Berdasarkan pada tabel 8 di atas, dapat diketahui bahwa kemampuan berpikir kreatif pada anak kelompok B di Kober Babussalam dapat dilakukan perhitungan persentase dengan hasil.

Table 9 Persentase Hasil Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Siklus II

No	Indikator	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah anak
1	Menemukan cara baru untuk berkreasi bermain tangram dengan kreatif	0 0%	3 30%	4 40%	2 20%	10 100%
2	Mencoba lagi jika tindakan mencapai hasil yang diinginkan dengan cara kreatif	0 0%	1 10%	3 20%	6 60%	10 100%
3	Menemukan kreativitas untuk masalah sederhana secara kreatif	0 0%	2 20%	2 20%	6 60%	10 100%

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa kemampuan berpikir kreatif anak usia dini dalam setiap indikator pencapaian dapat dilihat pada indikator 1) yaitu anak mampu menemukan cara baru untuk berkreasi bermain tangram dengan cara kreatif dengan memperoleh kemampuan anak Belum Berkembang (BB) nol anak sebanyak 0%, Mulai berkembang (MB) tiga anak sebanyak 30%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) empat anak sebanyak 40% dan Berkembang Sangat Baik (BSB) dua anak sebanyak 20%. Selanjutnya pada indikator 2) yaitu anak mampu mencoba lagi jika tindakan mencapai hasil yang diinginkan dengan cara kreatif dengan memperoleh kemampuan anak Belum Berkembang (BB) nol anak sebanyak 0%, Mulai Berkembang (MB) dua anak sebanyak 20%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dua anak sebanyak 20% dan Berkembang Sangat Baik (BSB) enam anak sebanyak 60%. Selain itu, pada indikator 3) yaitu anak mampu

menemukan kreativitas untuk masalah sederhana secara kreatif dengan memperoleh kemampuan anak BB nol anak sebanyak 0%, MB dua anak sebanyak 20%, BSH dua anak atau sebanyak 20% dan BSB enam anak sebanyak 60%.

Table 10 Akumulasi Perkembangan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Siklus II

No	Indikator	BSH	BSB	Jumlah
1	Menemukan cara baru untuk berkreasi bermain tangram dengan kreatif	4 40%	2 20%	6 60%
2	Mencoba lagi jika tindakan mencapai hasil yang diinginkan dengan cara kreatif	3 30%	6 60%	9 90%
3	Menemukan kreativitas untuk masalah sederhana secara kreatif	2 20%	6 60%	8 80%
Skor rata-rata				76,6 %

Berdasarkan hasil tabel akumulasi di atas, menunjukkan bahwa mulai ada perubahan dan kemajuan pada kemampuan berpikir kreatif anak usia dini dibandingkan sebelum melakukan tindakan. Hasil pengamatan pada siklus II menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam menemukan cara baru untuk berkreasi bermain tangram dengan kreatif sebesar 60%, kemampuan anak dalam mencoba lagi jika tidak mencapai hasil yang diinginkan dengan cara kreatif sebesar 90%, dan kemampuan anak dalam menemukan kreativitas untuk masalah sederhana secara kreatif sebesar 80%. Hal ini dapat menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif anak sudah mencapai tingkat yang dicapai yaitu sangat meningkat dengan kategori berkembang sangat baik dengan nilai skor rata-rata yang diperoleh 76,66%. Oleh karena itu, peneliti tidak akan melanjutkan penelitian berikutnya.

Secara signifikan bahwa kemampuan berpikir kreatif anak usia dini dengan menggunakan media pembelajaran tangram dari siklus I dan II. Hasil tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Table 11 Akumulasi Hasil Persentase Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Pra-Siklus, Siklus I dan Siklus II

No	Tindakan	Persentase
1	Pra Siklus	3,33%
2	Siklus I	46,66%
3	Siklus II	76,66%

Berdasarkan hasil tabel di atas, terlihat bahwa kemampuan berpikir kreatif pada anak usia dini di siklus I terdapat 46,66% anak berkembang sangat baik, siklus II sebesar 76,66%. Penelitian ini dianggap berhasil karena hasil yang didapatkan sudah sesuai dengan target yang ditetapkan oleh peneliti yaitu 80%. Dengan demikian penelitian dihentikan pada siklus II dengan kategori “Sangat Baik”. Kondisi ini membuktikan bahwa pemanfaatan media tangram mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada anak usia dini kelompok B KB Babussalam.

Pembahasan

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan di lembaga PAUD Kober Babussalam sebelum peneliti melakukan penelitian masih belum efektif terutama dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada anak, karena kegiatan pembelajaran yang dilakukan masih terfokus LKA dan buku majalah yang sudah disediakan oleh guru. Oleh karena itu, anak masih kurang aktif, mandiri dan rasa percaya diri yang timbul dari anak terutama dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Selain itu, permasalahan yang ada yakni kurangnya stimulasi yang diberikan oleh guru di sekolah dan orang tua saat anak berada di rumah sehingga kemampuan berpikir kreatif anak tidak berkembang secara optimal. Permasalahan serupa terdapat pada penelitian yang dilakukan Lubis & Nurmaniah (2018) yang menyatakan bahwa sebagian orang tua belum begitu paham tentang pentingnya perkembangan kreativitas pada anak sehingga anak kurang menggunakan imajinasi mereka, guru juga cenderung memberikan kegiatan pembelajaran yang dilakukan bersifat individual yang dimana penggunaan media pembelajaran yang masih kurang bervariasi atau anak mudah merasa bosan dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Adapun kemampuan kreatif secara umum dipahami sebagai bagian dari kreativitas menurut *National Advisory Committee on Creative and Cultural Education (NACCCE)* kreativitas yaitu suatu kegiatan yang menciptakan sesuatu hal baru atau yang bernilai (Sari & Manurung, 2021). Kemampuan berpikir kreatif merupakan suatu kegiatan yang dimana anak harus menggunakan mental untuk dapat menemukan atau menciptakan ide baru yang sebelumnya belum pernah muncul pada pikiran anak. Hal ini sependapat dengan Siswono (dalam Hartati et al., 2023) bahwa kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan mental yang digunakan oleh seseorang untuk dapat membangun suatu ide atau gagasan baru.

Menurut Supianti et al. (2023) kemampuan berpikir kreatif sangat penting bagi anak usia dini, karena kemampuan berpikir kreatif dapat membangun sumber daya manusia, mampu melakukan eksplorasi diri, realisasi dan memecahkan masalah sehari-hari. Kemampuan berpikir kreatif juga dapat melatih anak untuk dapat menghadapi berbagai persoalan dan dapat memunculkan ide baru. Maka hal tersebut memungkinkan sebagian anak masih kesulitan menemukan cara baru untuk berkreasi dalam bermain tangram dengan kreatif, anak masih mencoba lagi jika tindakan yang diinginkan tidak mencapai hasil yang diinginkan dengan cara kreatif dan anak belum menemukan kreativitas untuk masalah sederhana secara kreatif, sehingga anak kurang dalam imajinasi dan kemampuan berpikir kreatif.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada pra-siklus masih terdapat anak yang belum berkembang sesuai dengan indikator pencapaian untuk dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif anak. Dapat dilihat dari anak yang masih belum menemukan cara baru untuk berkreasi dalam bermain tangram dengan kreatif, mencoba lagi tindakan tidak mencapai hasil yang diinginkan dengan cara kreatif dan menemukan kreativitas untuk masalah sederhana secara kreatif, setelah di pra-siklus masih belum terlihat peningkatan kemudian peneliti melakukan penelitian pada tindakan siklus I yang dimana anak sudah mulai tertarik dan antusias dalam menggunakan media tangram sebagai media pembelajaran dan anak juga dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media tangram sebagai media pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik namun pada tindakan siklus I ini masih belum terjadi perubahan yang signifikan dikarenakan kurang sabarnya anak pada saat menyusun bentuk tangram yang sudah dicontohkan oleh pendidik. Selain itu, pada tindakan siklus ini juga kemampuan berpikir kreatif belum masuk ke dalam indikator keberhasilan yang diinginkan oleh peneliti dengan memperoleh hasil persentase sebanyak 46,66%. Akan tetapi upaya ini belum sesuai dengan hasil yang diharapkan oleh peneliti. Sehingga peneliti melakukan

penelitian pada siklus berikutnya. Menurut Vonica et al. (2023) bahwa media tangram dapat memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.

Adapun pada saat peneliti melakukan penelitian pada tindakan siklus II peneliti sudah melihat adanya perubahan yang sangat baik dimana anak sudah bisa menggunakan media pembelajaran tangram dengan sangat baik dan lebih antusias, anak juga sudah dapat menyusun berbagai macam bentuk sesuai dengan imajinasi atau ide baru yang ada di pikiran anak seperti ada beberapa anak yang sudah menyusun tangram menjadi balon udara, pesawat terbang bahkan anak sudah mampu menyusun berbagai bentuk huruf dan ada anak yang sudah menyusun dengan menggunakan imajinasinya meskipun anak tersebut menyusun tangram dengan bentuk abstrak tetapi bagi anak bentuk tersebut memiliki arti. Dalam tindakan siklus II yang dilakukan oleh peneliti ini kemampuan berpikir kreatif anak sudah meningkat bahkan sudah mencapai indikator keberhasilan yang diinginkan oleh peneliti dengan hasil skor rata-rata 76,66%. Maka dari itu, sudah terdapat perbedaan hasil yang menunjukkan bahwa adanya peningkatan yang sangat baik terhadap kemampuan berpikir kreatif pada anak kelompok B di Kober Babusslam. Menurut Irawan permainan konstruktif tangram berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif pada siswa sekolah dasar.

Dari hasil paparan di atas bahwa anak dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media tangram pada anak sangat antusias. Semua kegiatan yang dilakukan sudah dirancang agar dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada anak dapat berkembang secara optimal. Hal ini sejalan dengan Astuti et al. (2021) yang menyatakan bahwa media tangram efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif anak dengan dibuktikan bahwa anak mampu membuat berbagai macam bentuk dari media tangram sesuai dengan imajinasi pada masing-masing anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada kelompok B di KB Babussalam dari pra-siklus, siklus I dan Siklus II dapat diambil kesimpulan bahwa kemampuan berpikir kreatif anak dapat ditingkatkan dengan pemanfaatan media tangram. Hal ini dapat dilihat dari perubahan persentase kemampuan berpikir kreatif anak semakin meningkat sesuai dengan indikator keberhasilan yang ada. Dengan pencapaian peningkatan persentase kemampuan berpikir kreatif anak dari kegiatan tindakan yang sudah dilakukan yaitu pra-siklus sebesar 3,33% kemudian pada siklus I meningkat sebesar 46,66% dan pada siklus II meningkat sebanyak 76,6%, hasil pada siklus II ini dapat menunjukkan 2 anak berkembang sesuai harapan serta 8 anak menunjukkan perkembangan kemampuan berpikir kreatif sangat baik. Maka dari itu dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan pemanfaatan media tangram dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada anak kelompok B di Kober Babussalam.

REFERENSI

- Astuti, D., Supriyono, & Pangestika, R. R. (2021). Keefektifan Penggunaan Media Tangram Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa pada Materi Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Pacekelen Ta-hun Ajaran 2019/2020. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 106–117. <https://doi.org/10.37729/jpd.v2i1.976>
- Hartati, T., Nurzaman, I., Febriyanto, B., Suhendra, I., Yuliawati, Anggraeni, S., W., Nurhuda, A. & Fatonah, N. (2023). *Panduan Berpikir Kritis dan Kreatif Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Guru*. Cahaya Smart Nusantara.
- Indiati, P., Puspitasari, W. D., & Budi Febriyanto. (2021). Pentingnya Media Tangram

- Terhadap Kemampuan. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 3(2), 290–294. <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/609>
- Irawan, J. N. R., Priyatama, A. N., & Fitriani, A. (2020). Permainan Tangram Terhadap Berpikir Kreatif Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Intervensi Psikologi*, 12(1), 37–50. <https://doi.org/10.20885/intervensipsikologi.vol12.iss1.art4>
- Lubis, U. M. B., & Nurmaniah. (2018). Pengaruh Permainan Konstruktif terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5 - 6 Tahun D I R A Fatimah Kec. Besitang - Kab. Langkat T.A 2016-2017. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas*, 4(2), 31–39. <https://doi.org/10.24114/jbrue.v4i2.12118>
- Lutfia, A. L. M., Fathani, A. H., & Alifiani. (2023). Model Pembelajaran Jucama Berbantuan Media Tangram dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pembelajaran*, 18(19), 1–10. <https://jim.unisma.ac.id/index.php/jp3/article/view/21572>
- Palupi, R., & Watini, S. (2022). Penerapan Model Atik untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini melalui Permainan Tata Balok di PAUD Rama Rama Tangerang Selatan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(2), 621–627. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i2.466>
- Sari, I. Y., & Manurung, A. S. (2021). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis animasi powtoon terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas III Sdn Gudang Tigaraksa. *Inovasi Penelitian*, 2(3), 1015–1024. <https://scholar.google.com/citations?user=-ovuGpYAAAAAJ&hl=id&oi=ao>
- Silalahi, T. M., GIRSANG, M. L., & GINTING, M. B. (2020). Perbedaan keterampilan berpikir kreatif ditinjau dari emosi anak dalam bermain konstruktif. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 282–300. <https://www.jurnal.syekhnurjati.ac.id/index.php/awlady/article/view/5827>
- Supianti, L., D, D., & Qalbi, Z. (2023). Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif Anak di Kelompok B Taman Kanak-Kanak Se-Kecamatan Sindang Kelingi. *Jurnal PENA PAUD*, 4(1), 59–87. <https://doi.org/10.33369/penapaud.v4i1.21465>
- Vonica, S. I., Masyhud, S., & Alfarisi, R. (2023). Pengaruh Model Creative Problem Solving Berbantuan Media Tangram Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV SDN Dabasah 01 Bondowoso. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 182-196. DOI: <https://doi.org/10.26740/eds.v7n2.p182-196>
- Wahyuni, D.S, A. C., & Handayan, A. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Flipbook Marker untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Anak TK Darul Iman. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(1), 491–500. <https://doi.org/10.26877/paudia.v11i1.11752>
- Undang-Undang, R. I. (2003). No. 20. 2003. Sistem Pendidikan Nasional.