

# WAWASAN PENDIDIKAN



<http://journal.upgris.ac.id/index.php/wp>

## UPAYA MENINGKATKAN KREAKTIVITAS ANAK MELALUI METODE DEMONSTRASI DENGAN MENGGUNAKAN POLA PERMAINAN *PUZZLE* PADA ANAK DIDIK DI KELOMPOK B TK DESA KRAJAN 01 GATAK TAHUN PELAJARAN 2019/2020

Anis Fatmawati

TK Desa Krajan 01

### Abstrak

Latar belakang penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui metode demonstrasi dengan menggunakan pola permainan *Puzzle* pada anak didik di Kelompok B TK desa krajan 01 Gatak . Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian adalah siswa Kelompok B TK desa krajan 01 Gatak yang terdiri dari 15 orang siswa. Objek dalam penelitian ini adalah pembelajaran Metode Demonstrasi dengan Menggunakan Pola Permainan *Puzzle*. Prosedur penelitian dalam penelitian tindakan ini pada intinya mengacu pada desain penelitian yang digunakan, yaitu: 1) perencanaan; 2) pelaksanaan; 3) observasi; dan 4) refleksi hasil tindakan. Penelitian ini menyimpulkan bahwa : Deskripsi Kondisi Awal Berdasarkan tabel bahwa hasil siswa sebelum diadakan tindakan kemampuan pemahaman anak dalam menerima materi pembelajaran pada permainan *puzzle* adalah yang memperoleh nilai persentase 0 %. Pelaksanaan Penelitian (Deskripsi Siklus I) bahwa hasil kemampuan pemahaman siswa dalam menerima materi pembelajaran dengan metode demonstrasi melalui teknik media games *puzzle* adalah yang memperoleh nilai persentase 26,67%. Deskripsi Siklus II bahwa hasil kemampuan pemahaman siswa dalam menerima materi pembelajaran dengan metode demonstrasi melalui teknik media games *puzzle* adalah yang memperoleh nilai persentase 95%. Disimpulkan bahwa melalui kegiatan bermain *puzzle* dapat meningkatkan kreativitas anak.

**Kata Kunci:** Kreativitas, metode demonstrasi, permainan *puzzle*

---

### History Article

Received 30 Januari 2021

Approved 8 Februari 2021

Published 15 Februari 2021

### How to Cite

Fatmawati, A. (2021). Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Demonstrasi dengan Menggunakan Pola Permainan *Puzzle*. *Wawasan Pendidikan*, 1(1), 35-41

---

### Coressponding Author:

Tegalmlati 01/05 Karajangatak Sukoharjo

[Anisfatmawati951@gmail.com](mailto:Anisfatmawati951@gmail.com)

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses pembentukan kepribadian suatu bangsa, dalam era reformasi ini di dunia pendidikan dituntut untuk semakin meningkatkan kualitas dalam berbagai aspek yang menjadi harapan dan kebutuhan masyarakat. Apalagi sekarang ini kita telah memasuki abad era globalisasi yang sangat menuntut pendidikan untuk mempersiapkan dari tuntutan jaman. Pemerintah Republik Indonesia telah menaruh perhatian yang besar terhadap pendidikan dan permasalahannya. Untuk itu disusun suatu Undang-Undang Nomor 27 Tahun 1990 tentang Pendidikan Pra Sekolah, Bab I ayat 1 dan 2 dijelaskan bahwa Pendidikan Pra Sekolah adalah pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak di luar keluarganya (Depdikbud, 1994:1).

Usaha untuk mencapai tujuan tersebut merupakan sesuatu yang tidak mudah. Seorang anak akan memasuki Pendidikan Pra Sekolah, dengan hukum perkembangan anak bahwa setiap individu memiliki tempo perkembangan yang berbeda-beda. Oleh karena itu keberadaan Kelompok Bermain pada usia dini sangat dirasakan penting guna mempersiapkan jenjang selanjutnya. Sebagai upaya untuk meningkatkan penyesuaian perkembangan sikap sosial anak dalam belajar. Salah satunya adalah dengan cara memberikan pola bermain kelompok. Pola bermain kelompok ini sangat penting jika disampaikan sejak kanak-kanak dengan harapan dapat merangsang perkembangan sikap sosial, sehingga anak dapat berkembang secara optimal dan wajar.

Pola permainan sangat disukai anak-anak terutama anak di usia dini yaitu "Bermain sambil belajar, belajar seraya bermain". Dengan pola bermain kelompok, anak akan mengenal suatu konsep-konsep yang masih abstrak dapat menjadi jelas, sehingga penerimaan konsep tersebut menjadi gambaran yang bersifat verbal. Anak usia dini (Kelompok Bermain) adalah sosok individu yang sedang berada dalam proses perkembangan. Dimana perkembangan anak merupakan proses perubahan perilaku dari tidak matang menjadi matang, dari sederhana menjadi kompleks, suatu proses evolusi manusia dari ketergantungan menjadi makhluk dewasa yang mandiri. Perkembangan anak adalah suatu proses perubahan di mana anak belajar menguasai tingkat yang lebih tinggi dari aspek-aspek : gerakan, berpikir, perasaan dan interaksi fisik dengan sesama maupun dengan benda-benda dalam lingkungannya.

Untuk mengembangkan kognisi anak dapat dipergunakan metode-metode yang mampu menggerakkan anak agar menumbuhkan berpikir, menalar, mampu menarik kesimpulan dan membuat generalisasi. Selain pemahaman guru dalam metode pembelajaran maka peningkatan kreativitas siswa juga perlu ditingkatkan. Metode pembelajaran yang dipilih adalah dengan metode demonstrasi. Metode demonstrasi akan menunjukkan, mengerjakan dan menjelaskan sesuatu yang akan disampaikan oleh guru. Jadi dalam metode demonstrasi kita menunjukkan dan menjelaskan cara-cara mengerjakan sesuatu. Terutama dalam mengajarkan penguasaan keterampilan anak Kelompok Bermain lebih mudah mempelajarinya dengan cara menirukan seperti apa yang dilakukan oleh guru. Misalnya untuk mengajarkan anak pada Kelompok Bermain terampil menggulung, mengunting, melipat, menggambari kertas, guru memerlukan kertas untuk menjelaskan dan menunjukkan dan

bagaimana cara melipat kertas atau bagaimana cara menggunting kertas atau bagaimana memahami permainan *Puzzle* sesuai polanya atau membentuk *Puzzle* dan sebagainya.

### **Tinjauan Tentang Anak Usia Dini**

Pengertian tentang Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang berada dalam proses perkembangan, yaitu berkembangnya berbagai aspek kepribadian anak baik fisik, intelektual, sosial, emosional maupun bahasa. Berbagai aspek perkembangan ini dapat berkembang normal manakala lingkungan juga turut memberikan kontribusi positif bagi tumbuh kembangnya anak. Perkembangan anak bersifat progresif, sistematis dan berkesinambungan. Setiap aspek perkembangan saling berkaitan satu sama lain, terhambatnya satu aspek perkembangan tertentu akan mempengaruhi aspek perkembangan yang lainnya. Masa anak merupakan fase yang sangat fundamental bagi perkembangan individu karena pada fase inilah terjadinya peluang yang sangat besar untuk pembentukan dan pengembangan pribadi seseorang.

Kenyataan yang terjadi di lingkungan Kelompok B TK desa krajan 01 Gatak Semester I Tahun Pelajaran 2019/2020 bahwa karakteristik anak Kelompok B TK desa krajan 01 Gatak Semester I Tahun Pelajaran 2019/2020 adalah menunjukkan rasa ingin tahu dan sikap antusias yang kuat terhadap segala sesuatu, anak memiliki sikap berpetualang yang kuat, anak akan banyak memperhatikan, membicarakan atau bertanya tentang berbagai hal yang sempat dilihat atau didengarnya. Anak Usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan yang sangat pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak memiliki dunia dan karakteristik tersendiri yang jauh berbeda dari dunia dan karakteristik orang dewasa. Anak sangat aktif, dinamis, antusias dan hampir selalu ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya, seolah-olah tak pernah berhenti untuk belajar.

### **Tinjauan Tentang Kreativitas**

Kreativitas banyak diperlukan dalam pembangunan bangsa pada saat ini, manfaat kreativitas tidak hanya dirasakan oleh individu itu sendiri sebagai perwujudan dari pribadinya tetapi juga dirasakan oleh lingkungannya disamping kreativitas merupakan masalah yang semakin menarik untuk diperhatikan sehubungan dengan semakin kompleksnya perkembangan teknologi. Perkembangan yang demikian menuntut seseorang untuk mengaktualisasikan potensi kreatif yang ada pada dirinya untuk suatu perubahan yang menuju pada era pembangunan kesejahteraan dan kejayaan bangsa dan negara.

Menurut Michael Le Boeuf dalam Utami Munandar (2004 : 50) kreativitas adalah hasil dari *unconscious* (ketaksadaran) melalui usaha-usaha *preconscious* untuk mencapai dan mempengaruhi pembuatan keputusan oleh *conscious*. Kreativitas menyandarkan diri pada elemen-elemen irrasional dari pengalaman yang berdampingan dengan pandangan rasional. Kreativitas yang murni memerlukan dua dimensi : 1) perolehan suatu gambaran nyata/pengetahuan tentang fakta dari suatu situasi; 2) mengembangkan suatu kepercayaan terhadap pemikiran irrasional, intuitif pandangan.

### **Pengertian Metode Demonstrasi**

Keberhasilan seorang pendidik dalam melaksanakan tugasnya, tidak hanya tergantung dari penguasaan bahan yang akan diajarkan, namun ditentukan juga oleh penguasaan cara-cara atau teknik-teknik penyampaian bahan. Pendidik harus tahu betul dan mampu menggunakan cara mana (metode mana) yang paling efektif dan efisien, sehingga anak didik

(siswa) dapat menerima dan memahami dengan mudah bahan yang disampaikan. Menurut Roestiyah NK (2008 : 83) Demonstrasi adalah suatu cara mengajar/teknik mengajar dengan mengkombinasikan lisan dengan suatu perbuatan serta dipergunakan alat.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan demonstrasi hendaknya : menciptakan suasana yang baik, jelaskan tujuan demonstrasi dan membangkitkan minat anak; mengusahakan agar demonstrasi itu sederhana dan hanya mengenai pokok-pokoknya saja yang mudah di pahami anak; jangan melakukan demonstrasi dengan terburu-buru selingi dengan pertanyaan-pertanyaan; beberapa menit terakhir buatlah kesimpulan atau ihtisar jalannya demonstrasi; dan sesudah semua siswa jelas, maka berikan kesempatan kepada beberapa siswa untuk mencoba melaksanakan demonstrasi sendiri.

### **Tinjauan Tentang Pola Permainan *Puzzle***

Depdikbud (2004 : 2) pola bermain adalah cara / metode untuk menentukan suatu alat/benda yang dianggap dapat untuk bermain sehingga dapat meningkatkan kreativitas anak. Hurlock (2002 : 320) menjelaskan bahwa kegiatan bermain terdiri atas tanggapan yang diulang hanya sekedar untuk kesenangan yang ditimbulkan tanpa mempertimbangkan hasil akhir dan dilakukan secara sukarela tanpa adanya paksaan atau tekanan dari luar serta bukan merupakan kewajiban. Buhler (dalam Kartini Kartono, 1998 : 13) mengatakan bahwa anak-anak bermain karena melatih fungsi jiwa raganya untuk mendapatkan kesenangan di dalam perkembangannya dan dengan permainannya itu anak akan mengalami perkembangan semaksimal mungkin.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan bermain adalah tanggapan yang diulang dilakukan secara sukarela tanpa adanya tekanan dan paksaan serta tidak ada hasil akhirnya yang dituju, dan fungsi bermain adalah mengekspresikan perasaan yang tidak dapat mereka ungkapkan. Dalam hal ini anak-anak belajar dari aturan-aturan yang ditetapkan sendiri antara sesama pemain dan melatih organ-organ jasmani dan rohaninya untuk masa depan.

*Puzzle* merupakan permainan menyusun kepingan gambar sehingga menjadi sebuah gambar yang utuh. Permainan ini tentu permainan yang sudah dikenal semua orang, bahkan mungkin di seluruh dunia. Tua, muda, besar, kecil semua menyukainya, bahkan permainan ini hadir dalam berbagai bentuk dan versi. *Puzzle* adalah salah satu bentuk permainan yang membutuhkan ketelitian, melatih kita untuk memusatkan pikiran, karena kita harus berkonstrasi ketika menyusun kepingan-kepingan *puzzle* tersebut hingga menjadi sebuah gambar yang utuh dan lengkap. Dan *puzzle* termasuk mainan anak yang memiliki nilai-nilai edukatif.

Di usia 2 tahun, kemampuan balita untuk memegang dan mengambil benda sudah berkembang, mereka juga bisa memasang kepingan-kepingan *puzzle*. Dengan *puzzle*, balita belajar memahami konsep bentuk, warna, ukuran dan jumlah., tentunya bentuk *puzzle* yang digunakan lebih sederhana dan mempunyai warna yang lebih mencolok. Memasang kepingan *puzzle* berarti mengingat gambar utuh, kemudian menyusun komponennya menjadi sebuah gambar benda. Cara anak menyelesaikan gambar utuh *puzzle* adalah dengan menggunakan metode coba dan salah. Warna dan bentuk kepingan, dua hal yang diperhatikan buah hati Anda saat memasang *puzzle*. Bermain *puzzle* melatih anak memusatkan pikiran karena ia

harus berkonsentrasi ketika mencocokkan kepingan-kepingan *puzzle*. Tak cuma itu, permainan ini meningkatkan keterampilan anak menyelesaikan masalah sederhana.

## **METODE**

Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru dikelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat (Aqid dkk, 2009: 3) Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yaitu, siklus I pada bulan Januari dan siklus II pada bulan Pebruari 2019. Penelitian ini akan dilaksanakan di TK desa krajan 01 Gatak Semester I Tahun Pelajaran 2019/2020. Subjek penelitian adalah siswa TK Kelompok B. 15 orang; 7 orang siswa perempuan dan 8 siswa laki-laki. Siswa TK berumur rata-rata antara 4 tahun sampai 5 tahun. Kelompok TK Desa Krajan 01 memiliki kreativitas dan kecerdasan menengah dengan nilai rata-rata rendah. Tempat yang digunakan sebagai penelitian di Kelompok B TK Desa Krajan 01

Pelaksanaan penelitian pada bulan Agustus, September, dan Oktober 2019. Prasiklus dilaksanakan pada setiap hari Senin, tanggal 12, 19, dan 26 Agustus 2019. Siklus I setiap hari Senin tanggal 2, 9, dan 16 September 2019. Siklus II setiap hari Senin, tanggal 22, 30 September dan 7 Oktober 2019. Data dalam penelitian bersumber dari interaksi guru dan siswa dalam peningkatan kreatifitas anak dan berupa data tindakan belajar atau perilaku belajar yang dihasilkan dari tindakan mengajar. Pengambilan data dilakukan dengan observasi adalah suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti dan sistematis (Suharsimi Arikunto, 2002:28), catatan lapangan digunakan untuk mencatat temuan selama pembelajaran yang diperoleh peneliti yang tidak teramati dalam lembar observasi bentuk temuan ini berupa kreatifitas anak didik dan permasalahan yang dihadapi selama pembelajaran, dokumentasi merupakan metode untuk memperoleh atau mengetahui sesuatu dengan buku-buku, arsip yang berhubungan dengan yang diteliti. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data sekolah dan nama siswa pada Kelompok B TK desa krajan 01

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Tingkat capaian siswa sebelum diadakan tindakan yaitu pembelajaran dilakukan dengan menggunakan metode demonstrasi tanpa melalui teknik-teknik tertentu. Rendahnya hasil capaian siswa tentang pemahaman dalam menerima pembelajaran, merupakan dasar bagi peneliti untuk memecahkan masalah tersebut. Salah satu cara untuk mengatasi rendahnya pemahaman siswa dalam menerima pembelajaran adalah dengan menggunakan metode demonstrasi melalui *teknik media games puzzle* atau melalui penggunaan teknik bermain *puzzle*.

Pada penelitian tindakan kelas siklus I pada Kelompok B TK desa krajan 01 Gatak Semester I Tahun Pelajaran 2019/2020, guru telah menerapkan metode demonstrasi melalui *teknik media games puzzle*. Skor rata-rata hasil pengamatan terhadap kemampuan kreativitas anak mengalami peningkatan, yaitu dari 7,60 pada kondisi awal menjadi sebesar 10,40 pada tindakan Siklus I. Jumlah anak yang memiliki kemampuan kreativitas dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) mengalami peningkatan dari 4 anak (26,67%) pada kondisi awal meningkat menjadi 9 anak (60%) pada akhir tindakan Siklus I.

Peningkatan yang diperoleh pada tindakan Siklus I dipandang belum optimal. Hal ini diindikasikan dengan belum tercapainya indikator kinerja yaitumasihada 6 anak (40%) belum tercapai BSH dan BSB. Namun secara klasikal sudah tercapai jumlah anak yang memiliki kemampuan kreaktivitas dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak  $\geq 80.00\%$  dari jumlah anak yang ada. Kondisi tersebut disebabkan karena penguasaan guru terhadap metode yang digunakan belum optimal. Untuk itu dilakukan perbaikan pembelajaran pada tindakan Siklus II. Perbaikan pembelajaran yang dilakukan pada tindakan Siklus II berhasil meningkatkan kemampuan kreaktivitas pada anak. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya skor rata-rata hasil pengamatan dan banyaknya anak yang memiliki kemampuan kreaktivitas dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB).

Tabel 1. Peningkatan Kemampuan Kreaktivitas Anak dari Kondisi Awal hingga Akhir Tindakan Siklus II

Skor	Prasiklus	Kategori	Siklus I	Kategori	Iklus II	Kategori
Jumlah	114	MB	156	BSH	206	BSB
Skor Rata-rata	7.60		10.40		13.73	
Skor Tertinggi	12		16		16	
Skor Terendah	6		7		8	

Hasil-hasil pada tabel di atas menunjukkan bahwa skor rata-rata kemampuan kreaktivitas mengalami peningkatan dari sebesar 7,60 pada kondisi awal, meningkat menjadi 10,40 pada tindakan Siklus I, kemudian meningkat menjadi 13,73 pada tindakan Siklus II. Jumlah anak dengan kemampuan kreaktivitas kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) mengalami peningkatan dari sebesar 4 anak (26,67%) pada kondisi awal, meningkat menjadi 9 anak (60%) pada tindakan Siklus I, kemudian meningkat menjadi 14 anak (93,33%) pada tindakan Siklus II. Data peningkatan kemampuan kreaktivitas anak berdasarkan kategori dari kondisi awal hingga tindakan Siklus II dapat disajikan ke dalam tabel berikut ini.

Tabel 2. Peningkatan Kemampuan Kreaktivitasa Anak dari Kondisi Awal hingga Akhhir Tindakan Siklus II Berdasarkan Kategori

No.	Kategori	Awal		Siklus I		Siklus II	
		Jmlh	%	Jmlh	%	Jmlh	%
1.	BB	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%
2.	MB	11	73.33%	6	40.00%	1	6.67%
3.	BSH	4	26.67%	5	33.33%	4	26.67%
4.	BSB	0	0.00%	4	26.67%	10	66.66%
Jumlah		15	100.00%	15	100.00%	15	100.00%

Meningkatnya kemampuan kreaktivitas anak yang diperoleh pada tindakan Siklus II tersebut tidak terlepas dari meningkatnya kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan metodedemonstrasimenggunakanpermainan *puzzle* pada tindakan Siklus

II. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa kemampuan guru mengalami peningkatan pada tindakan Siklus II. Dengan meningkatnya penguasaan guru terhadap metode pembelajaran yang dilakukan maka siswa menjadi lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran sehingga hasil yang diperoleh semakin optimal.

Data peningkatan kemampuan kreativitas anak berdasarkan kategori dari kondisi awal hingga tindakan Siklus II dapat disajikan ke dalam diagram berikut ini. Berdasarkan hasil-hasil yang diperoleh tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran Melalui Metode Demonstrasi dengan Menggunakan Pola Permainan *Puzzle* pada Anak Didik di Kelompok BTK Desa Krajan 01 Gatak Semester I Tahun Pelajaran 2019/2020 dapat diterima kebenarannya.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa melalui metode demonstrasi dengan menggunakan pola permainan *puzzle* dapat meningkatkan kreativitas pada anak didik di Kelompok B TK Desa Krajan 01 Gatak Semester I Tahun Pelajaran 2019/2020 hal ini ditunjukkan dengan menggunakan model pembelajaran demonstrasi melalui pola permainan mampu meningkatkan kemampuan anak-anak untuk mengembangkan daya kreativitas dan daya imajinasi anak-anak di Kelompok B TK desa krajan 01 Gatak Semester I Tahun Pelajaran 2019/2020. Dengan demikian hipotesis yang mengatakan bahwa melalui metode demonstrasi dengan menggunakan pola permainan *puzzle* dapat meningkatkan kreativitas pada anak didik di Kelompok B TK Desa Krajan 01 Gatak Semester I Tahun Pelajaran 2019/2020, diterima kebenarannya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Penelitian Tindakan untuk Guru, Kepala Sekolah, dan Pengawas*. Yogyakarta: Aditya Media.
- Depdikbud. 1994. *Pedoman Guru Pengembangan Daya Cipta di Usia dini*. Jakarta : Depdikbud.
- Depdikbud. 2004. *Metodik Khusus Pengembangan Daya Pikir di Usia dini*. Jakarta : Depdikbud.
- Hurlock, Elizabeth B 1998. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Gelora Aksara Pratama.
- Ernawalan Syaodih. 2003. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Kartini, Kartono. 1998. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publising.
- Reni Akbar, Hawadi. 2001. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.