

Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Maze Di TKN Pembina Ampenan

Baiq Khofifah Kusuma Putri^{1*}, I Wayan Karta², Ari Irmayani³

^{1,2}Program Studi Pendidikan Profesi Guru Prajabatan PAUD, Universitas Mataram, Indonesia

³TKN Pembina Ampenan, Indonesia

*E-mail: bqkhofifah27@gmail.com

Abstrak

Masalah utama dalam penelitian ini adalah Bagaimana metode bermain maze dapat meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui metode bermain maze dapat meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan (action Research) yang terdiri dari 2 (dua) siklus, dan setiap siklus terdiri dari: Perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Permainan Maze dapat Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas B3 TKN Pembina Ampenan dengan persentase keberhasilan 92% dengan nilai rata-rata 3,6. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan maze dapat meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TKN Pembina Ampenan Tahun 2023. Selanjutnya peneliti merekomendasikan: (1) Kepada guru yang mengalami kesulitan yang dapat menerapkan Permainan Maze sebagai alternatif untuk meningkatkan kreativitas siswa. (2) Kepada guru-guru yang ingin menerapkan Permainan Maze disarankan untuk merancang permainan maze yang lebih menarik dan bervariasi.

Kata Kunci: *Kreativitas Siswa, Permainan Maze*

PENDAHULUAN

Undang-Undang Dasar Tahun 1945 mengamanatkan bahwa tujuan nasional adalah “mencerdaskan kehidupan bangsa”. Upaya pemerintah dalam merealisasikan amanat tersebut adalah dengan melahirkan sebuah rumusan UU SISDIKNAS Nomor 20 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa “Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah pembinaan untuk anak usia 0-6 tahun yang dilakukan dengan stimulasi pendidikan untuk membantu pertumbuhan jasmani dan rohani agar anak siap untuk mengikuti pendidikan selanjutnya”. Pendidikan di Indonesia harus dapat mencetak generasi yang cerdas dan mampu berpikir kreatif dalam memecahkan masalah. Menurut Yamamoto (dalam Diana, 2016) Kreativitas sangat penting untuk dikembangkan karena kreativitas dapat meningkatkan prestasi akademik. Untuk itu, kreativitas sangat penting ditanamkan pada anak dari sejak dini.

Menurut Santrock (dalam Masganti, 2016) kreativitas adalah kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa serta melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi. Kreativitas dapat menumbuhkan cara berpikir anak yang logis. Dengan adanya kreativitas anak dapat mengembangkan diri secara mandiri dan selalu dapat berpikir terlebih dahulu sebelum melakukan sebuah tindakan-tindakan dan juga dapat menghindari anak dari sifat ceroboh. Rahmat (2017) mengungkapkan bahwa “kreativitas yang tinggi dapat meningkatkan prestasi belajar. Kreativitas sangat dibutuhkan karena banyak permasalahan serta tantangan hidup yang menuntut kemampuan adaptasi secara kreatif dalam mencari pemecahan masalah yang imajinatif”.

Profil Pelajar Pancasila memiliki 6 (enam) dimensi yang menjadi cita-cita pendidikan

Indonesia model baru, yakni: 1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia; 2) Berkebinekaan global; 3) Mandiri; 4) Bergotong royong; 5) Bernalar kritis; dan 6) Kreatif. Dimensi Kreatif dalam Profil Pelajar Pancasila memaparkan 2 elemen yang ingin diwujudkan yakni menghasilkan gagasan yang orisinal serta menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal.

Menurut Selly (2020), “latihan permainan maze memberikan rangsangan bagi anak untuk mengolah berbagai informasi”. Menurut Musfiroh (dalam Selly, 2020) “maze merupakan salah satu permainan yang dapat menstimulus kecerdasan logika logika matematika anak ialah dengan memberikan materi-materi atau melalui pemberian permainan konkrit yang dapat dijadikan bahan percobaan dan meningkatkan perkembangan memecahkan masalah”. Ini artinya permainan maze dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengambil penelitian tindakan kelas dengan judul “Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Maze di TKN Pembina Ampenan”.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan yang difokuskan pada situasi kelas atau lazim disebut dengan Classroom Action Research (Penelitian Tindakan Kelas), adalah “salah satu jenis penelitian tindakan yang dilakukan guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dikelas.” Pelaksanaan penelitian tindakan kelas adalah guru sebagai agen of change (agen perubahan) yang harus selalu membuat perubahan dan peningkatan profesionalitas. Untuk itu, upaya penelitian dilakukan untuk mencari jawaban atas permasalahan yang dihadapi guru dalam tugas sehari-hari di dalam kelas. Dengan demikian, Penelitian Tindakan Kelas dilakukan untuk peningkatan dan atau perbaikan praktek pembelajaran yang seharusnya dilakukan oleh guru.

Data dalam penelitian ini berupa angka tentang Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Maze di TKN Pembina Ampenan yang berbentuk skor dari hasil pertanyaan yang diperoleh melalui angket. Instrumen yang digunakan pada Penelitian Tindakan Kelas ini terdiri dari: (1) Lembar observasi siswa untuk mengetahui tingkat motivasi siswa; (2) Lembar observasi Guru untuk mengetahui kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh Guru.

Data hasil penelitian selanjutnya dianalisis secara deskriptif. Tingkat keberhasilan meningkatnya kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui metode bermain maze. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) secara individual jika siswa tersebut mampu mencapai nilai 3,5. Ketuntasan klasikal jika siswa yang memperoleh nilai 3,5 ini jumlahnya sekitar 80% dari seluruh jumlah siswa dan masing – masing di hitung dengan rumus, menurut Arikunto (dalam Arisusanti, 2018) sebagai berikut:

$$P = \frac{FN}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P: Prosentase

F: Frekuensi tiap aktifitas

N: Jumlah seluruh aktifitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dimulai dengan pengecekan kondisi awal siswa dengan merencanakan beberapa tahapan yakni mempersiapkan tindakan berupa rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan Meningkatkan Kreativitas Melalui Permainan Maze. Disamping itu guru juga membuat Lembar Kerja Siswa (LKS) dan menyusun lembar observasi aktifitas guru dan siswa. Selanjutnya, guru membuat tes hasil belajar. Sebelum pelaksanaan tindakan

dilakukan di kelas, guru dan observer mendiskusikan lembar observasi. Waktu yang dialokasikan untuk kegiatan pendahuluan adalah 10 menit, sedangkan alokasi waktu untuk kegiatan inti adalah 40 menit dan alokasi kegiatan penutup sebesar 20 menit.

Pada kegiatan pendahuluan, guru melakukan tiga kegiatan, yaitu (1) menyapa dan mengecek kehadiran siswa, (2) melakukan ice breaking berupa menyanyi, (3) menggali pengetahuan siswa dan mengaitkan dengan materi pelajaran yang akan diajarkan selanjutnya. Kegiatan akhir antara lain: (1) melakukan evaluasi untuk mengetahui pencapaian siswa setelah dilaksanakan pembelajaran, (2) siswa melakukan kilas balik tentang pembelajaran yang baru dilakukan dan (3) siswa dan guru merayakan keberhasilan belajar dengan bertepuk tangan gembira.

Partisipasi siswa kelas B3 TKN Pembina Ampenan dalam kegiatan belajar mengajar terlihat dari hasil belajar siswa pada kondisi awal. Hasil peningkatan kreativitas siswa pada kondisi awal dengan penerapan permainan maze dengan jumlah 16 terdapat 10 siswa atau 62,5 % yang tuntas dan yang tidak tuntas ada 6 Siswa atau 37,5% yang tidak tuntas dengan nilai rata-rata sebesar 3,4.

Pada kondisi awal terdapat kekurangan pemahaman siswa pada permainan maze. Menurut pengamat, ada beberapa hal yang menyebabkan hal ini terjadi. Pertama, siswa tidak fokus pada pengisian LKS sehingga tidak tepat menggariskan jalan. Kedua, siswa banyak melakukan hal-hal di luar konteks pembelajaran, seperti mewarnai seluruh gambar sehingga tidak terlihat jalur maze yang dibuatnya. Dari temuan kekurangan tersebut maka peneliti membuat strategi baru untuk mengurangi penyebab kekurangan pemahaman siswa tersebut di atas, selanjutnya akan diterapkan pada siklus I.

Pada kegiatan siklus I, guru mengemaskan pembelajaran dengan permainan maze. Permainan maze yang digunakan bersifat 3 dimensi, hal ini dapat memudahkan siswa untuk menyelesaikan masalah secara kreatif dan dapat beraktivitas fisik agar tidak jenuh. Permainan maze dilakukan dengan tantangan mengumpulkan gambar putri malu dalam hitungan 30 detik. Hasil belajar siswa pada siklus I dengan permainan maze dalam meningkatkan kreativitas siswa dengan jumlah siswa 16 orang, terdapat 5 siswa atau 31,25% yang tuntas dan yang tidak tuntas ada 11 Siswa atau 68,75% yang tidak tuntas, dengan nilai rata-rata 3,1.

Pada siklus 1 terdapat kekurangan pemahaman siswa pada permainan maze. Menurut pengamat, ada beberapa hal yang menyebabkan hal ini terjadi. Pertama, siswa tidak fokus pada pengisian LKS sehingga tidak tepat menggariskan jalan. Kedua, siswa banyak melakukan hal-hal di luar konteks pembelajaran, seperti mewarnai seluruh gambar sehingga tidak terlihat jalur maze yang dibuatnya. Dari temuan kekurangan tersebut maka peneliti membuat strategi baru untuk mengurangi penyebab kekurangan pemahaman siswa tersebut di atas, selanjutnya akan diterapkan pada siklus II.

Pada kegiatan siklus II, guru mengemaskan pembelajaran dengan permainan maze. Permainan maze yang digunakan bersifat 3 dimensi, hal ini dapat memudahkan siswa untuk menyelesaikan masalah secara kreatif dan dapat beraktivitas fisik agar tidak jenuh. Permainan maze dilakukan dengan tantangan mencari huruf dan membentuk menjadi sebuah kata. Pada pertemuan ini, guru membagi siswa menjadi 2 kelompok sehingga permainan semakin menarik. Peningkatkan kreativitas siswa pada siklus 2 dalam permainan maze dengan jumlah 14 siswa, terdapat 10 siswa atau 100% yang tuntas dan yang tidak tuntas ada 0 Siswa atau 0% yang tidak tuntas dan nilai rata-rata sebesar 79,4. Dengan rata-rata tersebut, penelitian ini dinyatakan tuntas.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil peningkatan kreativitas siswa evaluasi kondisi awal siswa kelas B3 TKN Pembina Ampenan menggunakan permainan maze diperoleh nilai rata-rata kondisi awal sebesar 3,4 dengan nilai tertinggi adalah 3,7 terdapat 4 orang dan nilai terendah adalah 2,25 terdapat 1 orang dengan ketuntasan belajar 62,5% dan yang tidak tuntas 37,5%.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil peningkatan kreativitas siswa evaluasi kondisi awal siswa kelas B3 TKN Pembina Ampenan menggunakan permainan maze diperoleh nilai rata-rata siklus 1 sebesar 3,1 dengan nilai tertinggi adalah 3,5 terdapat 5 orang dan nilai terendah adalah 2,3 terdapat 1 orang dengan ketuntasan belajar 31,25% dan yang tidak tuntas 68,75%.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas B3 TKN Pembina Ampenan pada siklus 2 untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dengan Permainan Maze diperoleh nilai rata-rata siklus 2 sebesar 3,6 dengan nilai tertinggi adalah 3,8 terdapat 3 orang dan nilai terendah adalah 3,0 terdapat 1 orang dengan ketuntasan belajar 92,8% dan yang tidak tuntas 7,2%.

Berdasarkan data hasil belajar siswa dari kondisi awal hingga siklus 2 menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa kelas B3 TKN Pembina Ampenan tahun pelajaran 2023 menunjukkan peningkatan kreativitas siswa dengan permainan maze. Hal ini disebabkan pada siklus 1 dan siklus 2 Sudah menerapkan permainan maze dalam meningkatkan kreativitas siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: Permainan Maze dapat meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas B3 TKN Pembina Ampenan. Peneliti menyarankan penelitian ini kepada guru yang mengalami kesulitan yang dapat menerapkan Permainan Maze sebagai alternatif untuk meningkatkan kreativitas siswa, serta kepada guru-guru yang ingin menerapkan Permainan Maze disarankan untuk merancang permainan maze yang lebih menarik dan bervariasi.

REFERENSI

- Ari dkk. 2015. Implementasi Teknik Maze untuk Mengembangkan Kreatifitas dan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B2 TK Shanti Kumara III Sempidi Mengwi Badung. (jurnal online) diakses 10/05/2023.
- Arisusanti. 2018. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Materi Mengenal Huruf Besar Menggunakan Sal Siswa Kelas Nol Besar Tk Pertiwi Tamiang Layang". PTK. TK Pertiwi Tamiang Layang, Kalimantan Tengah.
- Destia, Selly. 2020. "Penerapan Permainan Maze Angka Dalam Mengembangkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini di PAUD Alamanda Kecamatan Tanjung Bintang". Skripsi. Sarjana, PIAUD, UIN Raden Intan Lampung, Lampung.
- Fakhriyani, Diana Vidya. 2016. "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini" dalam Wacana Didaktika Volume 4. Madura: Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains.
- Ibrahim, M. 2005. Pembelajaran Kooperatif. UNESA: University Press.
- Maghfiroh dkk. 2017. Pengaruh Permainan Maze Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B. (jurnal pendidikan) diakses 10/05/2023.
- Masganti. 2016. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing
- Rahmat, Stephanus Turibius dan Sum, Theresia Alviani. 2017. "Mengembangkan Kreativitas Anak" dalam Program Studi PG-PAUD STKIP Santu Paulus Volume 9. Flores: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio.
- Rosidah, L. 2014. Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Permainan Maze. Jurnal Pendidikan Usia Dini. Diakses 10/05/2023.