

## **Kreativitas Belajar Anak Usia Dini melalui Kegiatan Bermain Maze di TK B1 PPIT Lukmanul Hakim**

**Miftahul Zannah Ake<sup>1</sup>, Sitriah Salim Utina<sup>2</sup>**

IAIN Sultan Amai Gorontalo

Email:

[mzannah867@gmail.com<sup>1</sup>](mailto:mzannah867@gmail.com)  
[sitriah@iaingorontalo.ac.id<sup>2</sup>](mailto:sitriah@iaingorontalo.ac.id)

**Abstrak:** Permasalahan yang dibahas dalam artikel ini yaitu untuk meningkatkan kreativitas belajar anak usia dini melalui kegiatan *maze* di TK B Lukmanul Hakim. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kreativitas belajar anak usia dini melalui kegiatan *maze* di TK B1 Lukmanul Hakim Kecamatan Limboto. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, prosedur penelitian ini terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan (observasi), dan refleksi. Tehnik analisis data menggunakan analisis deskriptif komparatif yaitu membandingkan hasil presentase capaian setiap siklusnya dan analisis interaktif yaitu analisis dimulai dari awal sampai akhir pengumpulan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata peningkatan kreativitas belajar anak usia dini melalui kegiatan *maze* di TK B1 Lukmanul Hakim pada pra siklus mencapai 54.58, dan pada saat peneliti melakukan tindakan pada siklus I sudah meningkat 79.17, dan siklus II lebih meningkat lagi sampai 97.88 sesuai target peneliti. Dapat disimpulkan bahwa variasi dalam kegiatan pembelajaran mempunyai peran penting dalam meningkatkan kreativitas belajar melalui kegiatan *maze* Dengan demikian terbukti bahwa meningkatkan kreativitas belajar anak usia dini melalui kegiatan *maze* pada TK B1 Lukmanul Hakim sudah meningkat.

**Kata Kunci :** Kreativitas, Kegiatan *Maze*

**Abstract:** *The problem discussed in this article is to increase the learning creativity of early childhood through maze activities at Kindergarten B Lukmanul Hakim. This research aims to determine the learning creativity of early childhood through maze activities at Kindergarten B1 Lukmanul Hakim, Limboto District. The type of research used is classroom action research which is carried out in two cycles. This research procedure consists of four stages, namely action planning, action implementation, observation and reflection. The data analysis technique uses comparative descriptive analysis, namely comparing the percentage results of achievements for each cycle and interactive analysis, namely analysis starting from the beginning to the end of data collection. The results of the research show that the average value of increasing early childhood learning creativity through maze activities at TK B1 Lukmanul Hakim in the pre-cycle reached 54.58, and when the researchers took action in cycle I it had increased to 79.17, and in cycle II it increased even further to 97.88 according to target researchers. It can be concluded that variations in learning activities have an important role in increasing learning creativity through maze activities. Thus, it is proven that increasing learning creativity in early childhood through maze activities at Kindergarten B1 Lukmanul Hakim has increased.*

**Keywords :** Creativity, Maze

## **PENDAHULUAN**

Pada dasarnya setiap anak telah memiliki potensi kreatif hanya saja dalam masa kehidupannya ada anak yang berkembang baik kreativitasnya dan ada pula anak yang mengalami hambatan dan kehilangan potensi kreatif mereka. Terhambat atau meningkatnya suatu perkembangan, khususnya perkembangan kreativitas anak terjadi pada setiap anak. Hal tersebut mengisyaratkan bahwasanya perkembangan kreativitas anak akan selalu dipengaruhi oleh banyak faktor baik yang berasal dalam diri anak maupun yang berasal dari lingkungan anak yang akan berdampak pada perkembangan kreativitas anak selanjutnya.

Sebagian besar hidup anak akan dihabiskan dengan bermain di mana keluasan wawasan yang diperolehnya akan disesuaikan dengan stimulasi yang diberikan dalam penyaluran kebutuhan dasar tersebut. Beragam sumber belajar yang disediakan melalui bermain sebagai cara belajar anak sesuai tahapan tugas perkembangan yang dilalui anak akan berbeda apabila kesempatan yang diberikan dalam bereksperimen seluas-luasnya juga berbeda. Supaya proses kematangan struktur mental dalam tahapan kognitif juga dibutuhkan kegiatan yang berbentuk aktivitas yang mengandung kreativitas serta mengeksplorasi objek-objek beragam dalam penggalian pengalaman dari lingkungan sekitar.<sup>1</sup>

Kreativitas menjadi aspek penting yang harus dikembangkan pada setiap anak usia dini, karena tidak ada satu anak pun yang lahir tanpa kreativitas, sama halnya dengan inteligensi, setiap anak memiliki kreativitas, hanya tingkatannya saja yang berbeda-beda. Perbedaan utama antara kreativitas dengan inteligensi, terutama pada prosesnya; inteligensi berkaitan dengan proses berpikir konvergen (memusat), sedangkan kreativitas berkenaan dengan proses berpikir divergen (menyebar).<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup>Anik Lestarinigrum, dkk, "*Inovasi Pembelajaran Anak Usia Dini*", (Madiun: CV Bayfa Cendekia Indonesia, 2021), h. 2

<sup>2</sup>Mulyasa, "*Strategi Pembelajaran PAUD*", (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), h. 192.

Kreativitas didefinisikan dan dimaknai dengan berbagai sudut pandang. Kreativitas adalah sesuatu yang baru atau original. Hal yang baru atau original tersebut mengandung makna interpretasi. Kreativitas dapat dinyatakan sebagai suatu bentuk pemikiran dimana individu berusaha menemukan hubungan-hubungan yang baru untuk mendapatkan jawaban, metode atau cara-cara baru dalam menghadapi suatu masalah. Pada anak yang masih dalam proses pertumbuhan, kreativitas hendaknya mendapat perhatian dalam hal proses, bukan produk dari kreativitas itu sendiri. Kreativitas belajar anak pada kegiatan *maze* ini memiliki aktivitas yang dapat memberikan pengetahuan dari lingkungan dan anak di beri kesempatan untuk memilih jalan cepat untuk menuju tujuan. Anak akan lebih dulu mengamati suatu gambar pada *maze* yang disediakan dengan jalur yang berbeda-beda. Kegiatan yang dilakukan dapat mengembangkan seluruh anggota tubuh anak.

Alat permainan edukatif ini diperuntukkan untuk anak usia dini untuk memstimulasi motorik halus anak dan mampu mengendalikan emosi anak dalam beraktivitas motorik halus, serta media *maze* alur gambar ini dapat memberikan pengaruh untuk meningkatkan efektivitas kegiatan pembelajaran dan sarana prasarana sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan media ini akan memberikan suasana belajar yang inovatif serta dapat membangkitkan motivasi belajar anak. manfaat dari *maze* atau alat permainan edukatif ini untuk menstimulus keterampilan motorik halus yaitu jari-jemari dan koordinasi mata dengan tangan sehingga anak siap dalam kegiatan belajar serta dapat melatih kesabaran anak.

Dalam hal ini untuk melahirkan generasi-generasi penerus bangsa maka peran guru sangat di perlukan. Karena pendidik atau guru adalah figur yang memegang peranan dalam kegiatan belajar mengajar. Guru sangat berperan aktif khususnya guru pendidikan anak usia dini dalam proses kegiatan belajar meningkatkan kreativitas belajar anak usia dini melalui kegiatan *maze* merupakan media pembelajaran yang bersifat edukatif yang melatih kreativitas anak. pada kegiatan yang dilakukan ini anak dapat menciptakan sesuatu yang original atau baru. Media *maze* memiliki varian yang berbeda masing-masing

anak dapat menyelesaikan kegiatan mulai dari awal sampai finis kegiatan ini memberikan kesempatan kepada anak untuk memilih jalan yang cepat.

Kreativitas sangat penting untuk dikembangkan sejak usia dini karena kreativitas yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Dalam era pembangunan ini tidak dapat dipungkiri bahwa kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan negara bergantung pada sumbangan kreatif, berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan baru, dan teknologi baru dari anggota masyarakatnya. Untuk mencapai hal itu, perlulah sikap dan perilaku kreatif dipupuk sejak dini, agar anak didik kelak tidak hanya menjadi konsumen pengetahuan baru dan pencari kerja, tetapi mampu menciptakan pekerjaan baru (wiraswasta).<sup>3</sup>

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam penelitian ini terdiri dari dua siklus. PTK adalah suatu kegiatan penelitian yang berkonteks kelas yang dilaksanakan untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi oleh guru, memperbaiki mutu dan hasil pembelajaran dan mencobakan hal-hal baru dalam pembelajaran demi peningkatan mutu dan hasil pembelajaran.<sup>4</sup> Penelitian dilaksanakan Subjek penelitian adalah personal yang akan diutarakan dalam penelitian untuk mendapatkan data-data penting yang dibutuhkan selain itu, subjek penelitian juga berperan sebagai sampel yang diikutsertakan dalam penelitian<sup>5</sup>, Subjek dalam penelitian ini adalah anak Kelas B TK Lukmanul Hakim yang berjumlah 20 orang anak terdiri 9 laki-laki dan 11 perempuan. Objek yang diteliti ialah meningkatkan kreativitas belajar anak usia dini melalui kegiatan *maze* (mencari jalan) di TK B Lukmanul Hakim.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

---

<sup>3</sup>Ahmad Susanto. “*Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*”, (Jakarta: Kencana, 2011), h. 110.

<sup>4</sup>Ani Widayati, “*Penelitian Tindakan Kelas*”, Vol 6, No 1, h. 88-89.

<sup>5</sup>Mamang Sangadi Dan Sopiah, “*Metode Penelitian Pendekatan Praktis Dalam Penelitian*”, (2010), h. 44.

Observasi adalah suatu proses untuk memperoleh data dari tangan pertama dengan mengamati orang dan tepat pada saat dilakukan penelitian.<sup>6</sup> Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan secara sistematis dan sengaja, melalui pengamatan dan pencatatan terhadap gejala-gejala yang diselidiki untuk mengamati data tentang meningkatkan kreativitas belajar anak usia dini melalui maze pada kelompok B di TK Lukmanul Hakim Kecamatan Limboto Kabupaten Gorontalo.

Pendekatan penelitian juga dapat menggunakan studi kasus dimana studi kasus ini dapat membantu peneliti untuk mengadakan studi mendalam tentang perorangan, kelompok, sebuah program, organisasi dan disini perlu dilakukan analisis secara mendalam sehingga memperoleh kesimpulan yang akurat. Melalui observasi, peneliti belajar tentang perilaku, dan makna dari perilaku tersebut. Pelaksanaan observasi dilakukan pada saat sejak peneliti memulai pengumpulan data hingga akhir kegiatan pengumpulan data.

Tahapan observasi yang ditempuh berupa mengamati proses meningkatnya kreativitas belajar anak usia dini melalui kegiatan *maze* pada kelompok B di TK lukmanul Hakim. Dokumentasi merupakan sebuah dokumen yang di ambil peneliti dalam melakukan penelitian berupa foto-foto dan dokumen yang di perlukan oleh peneliti. Kegunaan dokumentasi untuk menguatkan data yang di peroleh oleh peneliti saat observasi observasi. Pada observasi peneliti akan mengambil beberapa dokumen di TK Lukmanul Hakim Kabupaten Gorontalo yang meliputi RPPH, Foto anak saat mengikuti kegiatan pembelajaran dan penilaian (instrumen penilaian).

Instrumen penelitian adalah alat yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian, dan disebut juga dengan teknik penelitian. Instrument digunakan sebagai alat untuk melaksanakan sebuah penelitian sesuai dengan apa yang diharapkan.

Pada tahap awal peneliti perlu melihat keadaan dan kemampuan siswa melalui observasi. Pada tahap berikutnya peneliti bersama guru merancang

---

<sup>6</sup>Sugiyono, “*Metode Penelitian Kombinasi (mixed Methodo)*”, (Bandung : ALFABETA, cet IV, 2011), h.1906.

tindakan yang akan dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan, atau mengadakan perubahan keadaan sebagaimana yang dinyatakan dalam hipotesis tindakan. Di antara model PTK yang mudah untuk dilakukan adalah PTK model siklus. Model ini dikenalkan oleh Kemmis dan McTanggart dari Deakin University, Australia. Model ini terdiri dari empat komponen, yaitu:<sup>7</sup>**Rencana (Planning)** : Rencana tindakan apa yang akan dilakukan untuk memperbaiki, meningkatkan, atau mengubah perilaku dan sikap sebagai solusi., **Tindakan (Acting)** : Apa yang dilakukan oleh guru atau peneliti sebagai upaya perbaikan, peningkatan, atau perubahan yang diinginkan. **Observasi** : Mengamati atas hasil atau dampak dari tindakan yang dilaksanakan atau dikenalkan terhadap siswa. **Refleksi (Feflection)** : Peneliti mengkaji, melihat, dan mempertimbangkan atas hasil atau dampak dari tindakan dari berbagai kriteria. Berdasarkan hasil refleksi ini, peneliti (guru) dapat melakukan revisi perbaikan terhadap rencana awal.

Analisis data dilakukan untuk mengetahui berhasil atau tidaknya tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini. hal ini dapat dilihat dari seberapa persen tingkat keberhasilan yang diperoleh. Semua data terkumpul, maka langkah berikutnya adalah pengolahan dan analisis data. Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain sehingga dapat dipahami dengan mudah dan temuannya dapat di informasikan kepada yang lain.<sup>8</sup>

Untuk mengetahui hasil skor siswa dapat dilakukan dengan cara rumus yang ada dibawah ini<sup>9</sup>

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

---

<sup>7</sup>Mahmud dan Tedi Priatna, “*Peneliti Tindakan Kelas Teori Dan Praktik*, Penerbit Tsagrafika”, Cet. 1, h. 60-61.

<sup>8</sup>Sugiono, “*Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, Penerbit ALFABETA”, h. 246-248.

<sup>9</sup> Andi Rosna, “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Kooperatif Pada Mata Pelajar IPA Di Kelas SD Terpencil Bina Barat, *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 04.6 (2016), 235-46.

***Kreativitas Belajar Anak Usia Dini melalui Kegiatan Bermain Maze...  
Miftahul Zannah Ake, Sitriah Salim Utina***

Setelah peneliti mengetahui nilai siswa, peneliti menjumlahkan nilai yang sudah peneliti peroleh dari setiap siswa, kemudian jumlah tersebut akan menghasilkan nilai rata-rata.

<b>Skor Perolehan</b>	<b>Nilai Huruf</b>	<b>Kualifikasi</b>
95-100	BSB	Berkembang Sangat Baik
85-90	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
71-80	MB	Mulai Berkembang
65-70	BB	Belum Berkembang

Penilaian ketuntasan belajar

Untuk mencapai keberhasilan dari meningkatkan kreativitas belajar melalui kegiatan *maze* (mencari jalan) di TK B Lukmanul Hakim yang dikelompokkan dalam empat kategori yaitu:

<b>Tingkat Keberhasilan</b>	<b>Arti</b>
90-100%	Berkembang Sangat Baik
70-89%	Berkembang Sesuai Harapan
50-69%	Mulai Berkembang
0-49%	Belum Berkembang

Cara menuntaskan kerativitas belajar anak usia dini melalui kegiatan *maze* (mencari jalan) pada siklus I dan siklus II dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

P =Prosentase yang dicari

F = Jumlah frekuensi skor yang dicari

N = Jumlah seluruh siswa

Untuk kriteria ketuntasan siswa, apabila siswa memperoleh nilai  $\geq 80\%$  dari maksimal maka siswa akan dikatakan telah lulus atau tuntas. Maka pembelajaran dikatakan efektif dan apabila ketuntasan siswa tercapai dan siswa berhasil  $\geq 80\%$ .

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kreativitas asal kata dari *kreatif* berarti memiliki daya cipta atau kemampuan dalam menciptakan. Jadi, kreativitas adalah suatu kondisi, keadaan atau sikap yang sangat khusus sifatnya dan hampir tidak mungkin dirumuskan secara khusus. Istilah kreativitas dalam kehidupan sehari-hari selalu dikaitkan dengan prestasi yang istimewa dalam menciptakan sesuatu yang baru, dan menemukan cara untuk pemecahan masalah yang tidak ditemukan oleh kebanyakan orang, ide atau gagasan baru, dan melihat adanya berbagai kemungkinan. Kreativitas yang dikembangkan sejak dini pada diri anak sangat penting agar setiap anak dapat berimajinasi dengan baik dan menciptakan suatu karya sesuai dengan ide anak.

Permainan *maze* adalah permainan yang bertujuan untuk menentukan jalur atau jalan yang tepat dalam mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan. Permainan *maze* (mencari jalan) yang dimainkan dapat melatih koordinasi mata dan tangan anak, anak juga akan dilatih kesabaran dalam menyelesaikan tantangan, dan melatih konsentrasi yang baik serta cara berpikir untuk melakukan suatu permainan dengan jumlah sampel 20 anak didik pada kelompok B1 di TK Lukmanul Hakim Kabupaten Gorontalo.

Penelitian ini mengambil siklus penelitian tindakan kelas yang di kembangkan oleh Kemmis dan Mc Tanggart yang dilaksanakan di kelas B TK Lukmanul Hakim kecamatan Limboto kabupaten Gorontalo. Peneliti menggunakan media *maze* untuk meningkatkan kreativitas belajar anak usia dini melalui kegiatan *maze* di TK B Lukmanul Hakim. Media ini sebagai kegiatan belajar yang di lakukan

ketika penelitian dengan menggunakan tema yang berbeda setiap siklus. Sebelum melakukan penelitian, peneliti mengobservasi perkembangan anak di kelas B.

Pada pertemuan ini Al-fatih mendapatkan skor 2 dari tiap 6 indikator yaitu anak dapat menempel sesuai gambar, anak dapat menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan permainan *maze*, anak dapat memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan kegiatan *maze*, anak dapat mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran ( 3 variabel). Dalam hal ini, al-fatih mendapatkan jumlah skor keseluruhan 12 pada setiap indikator dan tergolong mulai berkembang. Arzan mendapatkan jumlah skor nilai 12 dari 6 indikator yaitu anak dapat menempel sesuai gambar mendapatkan nilai 2 dan tergolong mulai berkembang, menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan permainan *maze* mendapatkan nilai 2 dan tergolong mulai berkembang, anak dapat memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan kegiatan *maze* mendapatkan nilai 2 yang tergolong mulai berkembang, dan dapat mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variabel) masing-masing terdapat 3 indikator mendapatkan skor 2 dengan jumlah skor 6 dan tergolong mulai berkembang. Asyam mendapatkan jumlah skor nilai 12 dari 6 indikator yang tergolong mulai berkembang yaitu anak dapat menempel sesuai gambar.

## **Pra Siklus**



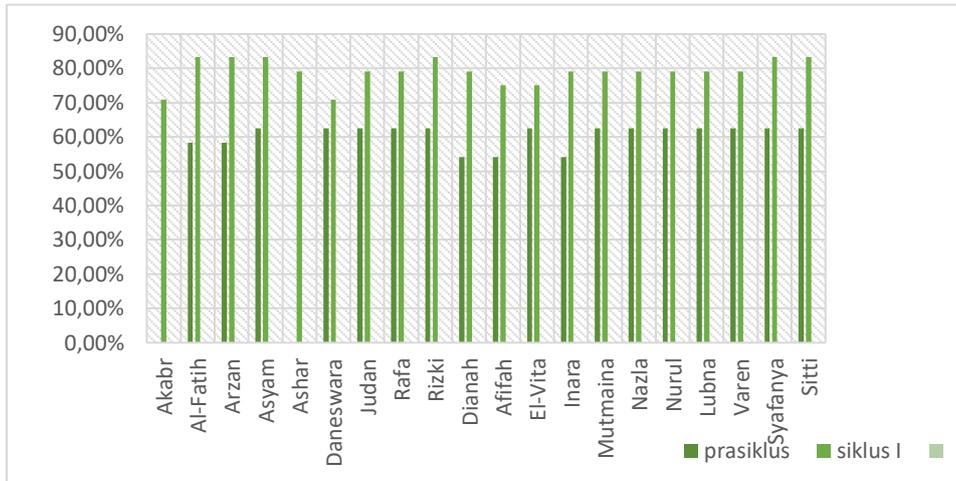
Hasil diagram diatas menjelaskan peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan *maze* sebelum diterapkan kegiatan bermain *maze* di kelas B1 beberapa anak yang belum mampu menyelesaikan kegiatan bermain *maze*. Siswa yang tuntas berjumlah 15 siswa dengan presentase 50% dan siswa yang belum tuntas berjumlah 3 siswa dengan Presentase 25%. Siswa yang tidak hadir berjumlah 2 orang.

## **Siklus I**

Dari pengamatan yang telah dilakukan, terlihat bahwa peningkatan kreativitas anak tergolong masih rendah. Oleh karena, peneliti akan melakukan perbaikan-perbaikan yang nantinya diharapkan dapat meningkatkan kreativitas anak menjadi lebih baik. Hasil refleksi pada siklus 1 yaitu:

- 1) Pada kegiatan awal ini anak memiliki respon yang baik terhadap kehadiran peneliti.
- 2) Beberapa anak dalam proses pembelajaran masih memiliki hasil kerja yang rendah.

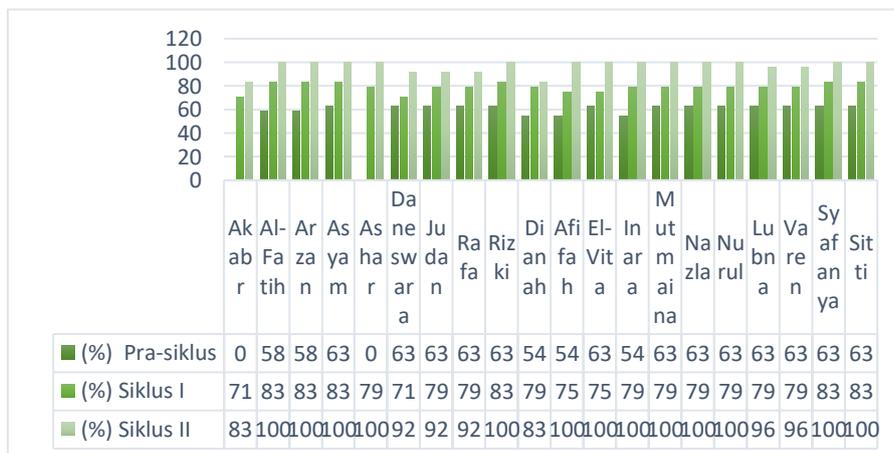
**Kreativitas Belajar Anak Usia Dini melalui Kegiatan Bermain Maze...**  
**Miftahul Zannah Ake, Sitriah Salim Utina**



Grafik di atas menunjukkan peningkatan setelah dilakukannya Tindakan, peningkatan kegiatan *maze* mempunyai nilai selisih pra siklus hingga siklus I yaitu sebesar 24.58% dengan rata-rata keseluruhan nilai anak di pra siklus 60.65% dan siklus I 79.17%.

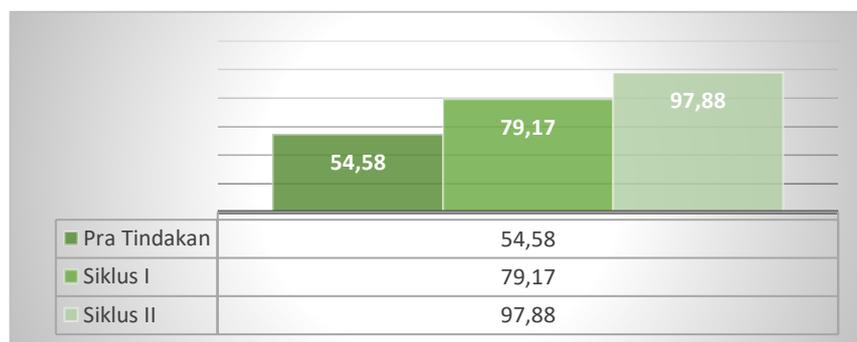
**Siklus II**

Pelaksanaan siklus II, dilaksanakan di kelas B1 PPAUD IT Lukmanul Hakim, dilakukan selama 3 hari. Setelah mengamati hasil analisis data dapat dikatakan bahwa anak mengalami peningkatan lebih baik. Hal ini terlihat dari data observasi pada siklus I dengan rata-rata 79.17 dan data pada siklus II dengan rata-rata 97.88. Oleh karena itu peneliti tidak perlu melakukan kegiatan bermain *maze* pada siklus berikutnya. Untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak dari pra tindakan, siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:



***Kreativitas Belajar Anak Usia Dini melalui Kegiatan Bermain Maze...  
Miftahul Zannah Ake, Sitriah Salim Utina***

Berdasarkan tabel di bawah ini memperlihatkan adanya peningkatan kreativitas pada anak mulai pra tindakan (54.58%), siklus I (79.17%), dan siklus II (97.88%).



Berdasarkan Hasil diagram rekapitulasi di atas menunjukkan perbandingan antara pertemuan Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II, Kemampuan dalam meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan *maze* pada kelompok B di TK Lukmanul Hakim dengan nilai rata-rata Pertemuan Pra Siklus 54.58% sebelum dilakukannya tindakan. Kemudian mulai berkembang sesudah dilakukannya tindakan, dapat dilihat dari hasil yang didapatkan saat dilakukannya tindakan siklus I dengan Rata-rata nilai keseluruhan siswa yakni 79.17%. kemudian nilai rata-rata siswa meningkat setelah dilakukan tindakan siklus II hasil keseluruhan siswa yang dicapai 97.88%.

Hasil presentase yang telah dijabarkan menunjukkan pelaksanaan tindakan pada setiap siklus sudah menunjukkan kemampuan dalam meingkatkan kreativitas anak melalui kegiatan *maze*. Sesuai dengan pencapaian yang ada disekolah yakni 90%.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa media LKA *maze* menunjukkan hasil yang baik, sehingga dapat

***Kreativitas Belajar Anak Usia Dini melalui Kegiatan Bermain Maze...  
Miftahul Zannah Ake, Sitriah Salim Utina***

dikatakan bahwa dengan perlakuan menggunakan permainan *maze* untuk meningkatkan kreativitas sudah mengalami peningkatan. Dimana anak sudah mampu mencari jalan untuk sampai pada tempat atau garis *finish* yang telah ditentukan. anak melakukan permainan dengan gerakan motorik halusya, dan melakukan permainan *maze* dengan mandiri. Dalam hal ini di bantu dengan hasil wawancara yang dilakukan pada saat penelitian di katakan bahwa hubungan kreativitas dengan media *maze* (mencari jalan) memiliki hubungan dimana anak-anak berkreasi dengan media *maze* dan tidak monoton dengan satu *maze* saja. Kemudian anak-anak memunculkan ide untuk menciptakan sesuatu hasil dari kreativitasnya dengan cara merubah jalan.

Kemudian dilakukan penelitian pada siklus I dengan hasil yang diperoleh data kreativitas anak mulai berkembang. Dari 20 anak, nilai yang diperoleh berbeda pada setiap anak akan tetapi anak sudah mencapai keberhasilan dengan arti nilai yang berkembang sesuai harapan. adapun yang memperoleh nilai tertinggi kriteria berkembang sesuai harapan sebanyak 6 anak dengan nilai (83.33%), sedangkan nilai yang kriteria berkembang sesuai harapan sebanyak 10 anak dengan nilai (79.17%). Kemudian anak yang memperoleh kriteria berkembang sesuai harapan sebanyak 4 anak (75.00%-70.83%). Dan tidak ada anak yang memperoleh kriteria belum berkembang.

Pada siklus II dilaksanakan penelitian dengan memperbaiki kesulitan yang dihadapi anak untuk memperoleh peningkatan maksimal. Pada siklus II terjadi peningkatan yang signifikan, dari 20 anak terdapat 13 anak yang memperoleh kriteria berkembang sangat baik (100%) sedangkan 2 anak memperoleh nilai (95.83%) kemudian 3 anak memperoleh nilai (91.67%) dan 3 orang anak memperoleh kriteria berkembang sesuai harapan dengan nilai (91.67%), serta tidak ada anak yang memperoleh kriteria mulai berkembang dan belum berkembang. Untuk nilai rata-rata yang diperoleh 96.88%.

Dari penelitian yang telah dilakukan pada siklus I dan siklus II didapat bahwa rata-rata anak telah mengalami peningkatan. Peningkatan kreativitas anak memperlihatkan bahwa dengan media *maze* menjadikan kreativitas anak dapat

meningkat dan pembelajaran lebih efektif. Dengan demikian, media *maze* merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat membantu anak dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun.

#### **Daftar Pustaka**

- Dimiyati Azima, (2019) *Pengembangan Profesi Guru*, Yogyakarta: Gre Publishing
- Fatimah & dkk, (2018) *Pengaruh penggunaan alat permainan edukatif Maze terhadap kemampuan kognitif anak usia 4-5 Tahun*. (Jurnal Of chemic al information and modeling,  
<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>)
- Kuswanto Viyantini Anggil & Suyadi, (2020) *Sistematika Literarur Review: Permainan Maze Dalam Mengembangkan Perkembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*. (Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, vol 4 no.2).
- Lestari Berkah. (2006), *Upaya orang tua dalam pengembangan kreativitas anak*, (Jurnal ekonomi dan pendidikan, vol. 3, No.1
- Lestaringrum Anik, dkk. (2021). *Inovasi Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Madiun: CV Bayfa Cendekia Indonesia).
- Mahmud dan Tedi Priatna, *peneliti tindakan kelas teori dan praktik*, penerbit Tsagrafika, cet. 1.
- Mamang sangadi dan sopiah, (2010) *metode penelitian pendekatan praktis dalam penelitian*.
- Mulyasa. (2017). *Strategi Pembelajaran PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya)
- Ni Luh Ika Windayani, dkk, (2021). *Teori dan Aplikasi pendidikan anak usia dini*, (Aceh: Yayasan penerbit muhammad zaini,).
- Nurani Yuliana dkk, (2019) *Memacu Kreativitas melalui Bermain*, (Jakarta: Bumi Aksara)
- Rayanto Yatim, (2014) *Paradigma Baru Pembelajaran: sebagai referensi bagi pendidik dalam implementasi pembelajaran yang efektif dan berkualitas*. (Jakarta: kencana)
- Rosidah Laily, (2014). *Peningkatan Kecerdasan Visualisasi Spasial Anak Usia Dini Melalui Permainan Maze*. (Jurnal pendidikan usia dini vol 8 edisi 2)
- Sitepu Ayu Sriminda BR , (2019) *Pengembangan Kreativitas Siswa*, (Jakarta: Guepedia)

***Kreativitas Belajar Anak Usia Dini melalui Kegiatan Bermain Maze...  
Miftahul Zannah Ake, Sitriah Salim Utina***

- Soleha Mar'atu Anisa, dkk, ( 2018) *penggunaan alat permainan edukatif (APE) Maze untuk meningkatkan motorik halus anak usia 4-5 tahun di TK negeri pembina kota tasikmalaya*, (Jurnal PAUD Agapedia, vol.2 No 2 desember)
- Sugiono, *metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*, penerbit Alfabeta
- Sugiyono , (2011). *Metode Penelitian Kombinasi (mixed Methodo)*, Bandung : Alfabeta, cet IV.
- Suryana Dadan, (2016) *Pendidikan Anak Usia Dini stimulasi & aspek perkembangan anak*, (Jakarta: Kencana).
- Susanto Ahmad. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Suyadi, (2017) *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini dalam kajian neurosains*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, Cet-4)
- Tesya Cahyani kusuma & Heni listiana, (2021), *pengembangan pembuatan APE bagi anak usia dini*, (jakarta: Prenada Media)
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, 2008, Kamus Bahasa Indonesia. Jakarta: Pusat Bahasa.
- widayati Ani, *penelitian tindakan kelas*, vol. 6, no. 1
- Wijayani Ardy Novan & Banawi, (2014) *Format PAUD: Konsep, Karakteristik, & Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jogyakarta: Ar-Ruzz Media,)
- Yeni Rachmawati & Euis Kurniawan, (2012) *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*, (Jakarta: Prenada Media)
- Yus Anita, (2011). *Model Pendidikan Anak Usia Dini*.(Jakarta : Kencana,)