

IMPLEMENTASI TEKNIK *MAZE* UNTUK MENGEMBANGKAN KREATIVITAS DAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK B2 TK SHANTI KUMARA III SEMPIDI MENGWI BADUNG

I G.A.K. Ari Udani, A.A.I.N. Marhaeni, Nyoman Jampel

Program Studi Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: ari.udani@pasca.undiksha.ac.id, agung.marhaeni@pasca.undiksha.ac.id,
nyoman.jampel@pasca.undiksha.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan kemampuan kognitif anak pada kelompok B2 TK Shanti Kumara III Sempidi Mengwi Badung. Pelaksanaan penelitian didasarkan pada kelompok observasi awal yang menunjukkan bahwa kreativitas anak masih rendah. Oleh karena itu, diperlukan penerapan teknik *maze* untuk meningkatkan kreativitas anak. Subjek penelitian adalah 26 anak TK Shanti Kumara III Sempidi Mengwi Badung. Analisis data menggunakan teknik deskripsi kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kualitas kreativitas dan kemampuan kognitif anak melalui penerapan teknik *maze* pada anak mengalami peningkatan. Secara rinci dapat dilihat dari 1) skor kemampuan kognitif anak meningkat di siklus I sampai dengan siklus II sebesar 46,15% dan 2) skor kreativitas anak meningkat di siklus I sampai dengan siklus II sebesar 53,85%. Berdasarkan penelitian tersebut Penerapan teknik *maze* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif teknik yang menarik dalam pembelajaran di TK untuk meningkatkan kreativitas anak.

Kata kunci: kemampuan kognitif, kreativitas, teknik *maze*

Abstract

This research aims at improving children's creativity and cognitive skill of B2 Group at TK Shanti Kumara III Sempidi Mengwi Badung. The research was based on pre-observation which showed that the children's creativity was low. Thus, maze technique was needed to improve children's creativity. The subject was 26 children at Shanti Kumara III Kindergarten Sempidi Mengwi Badung. Data analysis using quantitative descriptive technique. The result of the research shows that 1) cognitive skill of children increased on cycle I and was continued until cycle II of 46.15%, 2) creativity score of children also increased on cycle I and was continued until cycle II of 53.85%. Based on those results, it is concluded that the implementation of Maze Technique can be used effectively as an interesting alternative technique in kindergarten learning process to improve children creativity.

Keywords: cognitive skill, creativity, Maze technique

PENDAHULUAN

Perkembangan anak usia dini sangatlah pesat di era zaman ini, belajar sambil bermain sangat penting diterapkan di taman kanak-kanak dengan tujuan mengenal lingkungan (beradaptasi dengan lingkungan), mengenal karakter (orang di sekitar anak), termasuk lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat. Dengan menerapkan belajar sambil bermain yang nantinya akan bisa menanamkan nilai-nilai agama dan moral pada anak. Selain itu, belajar sambil bermain juga dapat melatih sosial emosional dan kemandirian serta melatih kreativitas dan kemampuan kognitif pada anak.

Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur formal, nonformal, dan informal. Pendidikan usia dini pada jalur formal dapat berbentuk Taman Kanak-kanak (TK), Raudhatul Atfal (RA) atau bentuk lainnya yang sederajat. Pada jalur nonformal berupa Kelompok Bermain (KB), *Play Group*, dan Taman Penitipan Anak (TPA). Sedangkan pada jalur informal pendidikan anak usia dini dapat berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan. Pendidikan anak usia dini melalui jalur informal dikatakan yang paling fundamental karena pendidikan ini disamping yang pertama juga yang utama

Untuk dapat memberikan pelayanan berkualitas dalam penyelenggaraan PAUD jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-Kanak (TK)/Raudhatul Atfal (RA) dan bentuk lain yang sederajat ini, pemerintah menetapkan Permendiknas No. 58 Tahun 2009 yaitu tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini. Standar PAUD ini merupakan bagian integral dari Standar Nasional Pendidikan sebagaimana yang diamanatkan dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan yang dirumuskan dengan

mempertimbangkan karakteristik penyelenggaraan PAUD. Standar PAUD terdiri atas empat kelompok, yaitu: (1) Standar tingkat pencapaian perkembangan; (2) Standar pendidik dan tenaga kependidikan; (3) Standar isi, proses, dan penilaian; dan (4) Standar sarana dan prasarana, pengelolaan, dan pembiayaan.

Standar tingkat pencapaian perkembangan berisi kaidah pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Tingkat perkembangan yang dicapai merupakan aktualisasi potensi semua aspek perkembangan yang diharapkan dapat dicapai anak pada setiap tahap perkembangannya, bukan merupakan suatu tingkat pencapaian kecakapan akademik. Standar pendidik (guru, guru pendamping, dan pengasuh) dan tenaga kependidikan memuat kualifikasi dan kompetensi yang dipersyaratkan. Standar isi, proses, dan penilaian meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian program yang dilaksanakan secara terintegrasi/terpadu sesuai dengan kebutuhan anak. Standar sarana dan prasarana, pengelolaan, dan pembiayaan mengatur persyaratan fasilitas, manajemen, dan pembiayaan agar dapat menyelenggarakan PAUD dengan baik

Sehubungan dengan standar tingkat pencapaian perkembangan anak, perkembangan anak yang dimaksud merupakan integrasi aspek pemahaman nilai-nilai agama dan moral, fisik, kognitif, bahasa, dan sosial-emosional. Pada tingkat perkembangan fisik anak, dapat dibagi menjadi dua yaitu perkembangan fisik motorik kasar dan perkembangan fisik motorik halus. Perkembangan anak berlangsung secara berkesinambungan yang berarti bahwa tingkat perkembangan yang dicapai pada suatu tahap diharapkan meningkat baik secara kuantitatif maupun kualitatif pada tahap selanjutnya. Walaupun setiap anak adalah unik, karena perkembangan

anak berbeda satu sama lain yang dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal, namun demikian perkembangan anak tetap mengikuti pola yang umum.

Dengan melihat empat komponen yg tertuang dalam standar penyelenggaraan PAUD, dapat dijelaskan bahwa pencapaian tingkat perkembangan anak yang optimal, membutuhkan pendidik dan tenaga kependidikan, kurikulum, proses, penilaian, sarpras, pengelolaan, dan pembiayaan yang memenuhi standar. Selain itu keterlibatan orang tua dan orang dewasa untuk membenarkan rangsangan yang bersifat menyeluruh dan terpadu yang meliputi pendidikan, pengasuhan, kesehatan, gizi, dan perlindungan yang diberikan secara konsisten sangat diperlukan melalui pembiasaan. Apabila salah satu atau beberapa dari komponen tersebut tidak memenuhi standar maka tingkat perkembangan anak tidak akan sesuai dengan kurikulum atau standar isinya.

Kognitif merupakan salah satu aspek terpenting dari perkembangan peserta didik. Perkembangan kognitif anak usia dini adalah sesuatu yang merujuk pada perubahan-perubahan pada proses berpikir sepanjang siklus kehidupan anak sejak konsepsi hingga usia delapan tahun. Perkembangan kognitif yaitu pengetahuan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya.

Manusia secara genetik sama dan mempunyai pengalaman yang hampir sama, mereka dapat diharapkan untuk sungguh-sungguh memperlihatkan keseragaman dalam perkembangan kognitif mereka. Oleh karena itu, dia mengembangkan empat tahap tingkatan perkembangan kognitif yang akan terjadi selama masa kanak-kanak sampai remaja, yaitu sensori motor (0-2 tahun) dan praoperasional (2-7 tahun). Yang akan kita bicarakan untuk masa kanak-kanak adalah dua tahap ini lebih dahulu, sedangkan dua tahap yang lain, yaitu

operasional konkret (7-11 tahun) dan operasional formal (11-dewasa), akan kita bicarakan pada masa awal pubertas dan masa remaja.

Dalam Kurikulum TK Tahun 2004 disebutkan bahwa aspek-aspek perkembangan anak yang dipadukan dalam bidang pengembangan yang utuh bertujuan untuk mengembangkan kreativitas anak sehingga anak menjadi kreatif (Depdiknas, 2005). 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.

Demikian pula Faisah (2008: 104) menyebutkan bahwa kualitas inti dalam berfikir kreatif adalah mereka yang selalu berpikir untuk menciptakan sesuatu. Mereka sangat produktif dalam berkarya. Berpikir alternatif merupakan bagian penting dari kreativitas. Oleh karena itu kreativitas ibarat mesin yang mendorong tumbuhnya imajinasi, berbagai pertanyaan dan aneka bentuk permainan. Lowenfeld dan Brittain (dalam Hildebrand, 1986: 172) mengemukakan bahwa kreativitas akan muncul pada diri seseorang yang memiliki motivasi, rasa ingin tahu dan imajinasi, karena mereka selalu mencari dan ingin menemukan jawaban, senang memecahkan masalah.

Masalah-masalah yang ada selalu dipikirkan kembali, ingin membangun kembali, berusaha menemukan hubungan baru, mereka bersikap terbuka terhadap sesuatu yang tidak diketahui dan yang baru.

Perkembangan kognitif Piaget adalah salah satu teori yang menjelaskan bagaimana anak beradaptasi dengan dan menginterpretasikan objek dan kejadian-kejadian disekitarnya. Bagaimana anak mempelajari ciri-ciri dan fungsi dari objek-objek, seperti mainan, perabot, dan makanan, serta objek-objek sosial seperti diri, orang tua dan teman.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dikatakan bahwa tujuan pengembangan standar isi dari pengajaran di TK adalah pengembangan kreativitas dan kognitif anak dalam berbagai bidang melalui pengembangan nilai-nilai agama dan moral, fisik, kognitif, bahasa, dan sosial-emosional. Di antara kelima pengembangan aspek tersebut, pengembangan aspek fisik dan kognitif merupakan pengembangan yang sangat penting dalam menumbuhkan kognitif dan kreativitas.

Berdasarkan pengalaman mengelola pembelajaran di TK selama ini, siswa belum dapat secara optimal mengembangkan kognitif dan kreativitasnya terutama yang berkaitan dengan kegiatan yang meliputi pengembangan kemampuan kognitif dan kreativitasnya. Hal ini ditunjukkan oleh keadaan keseluruhan anak didalam kelas, kondisi awal anak terhadap hasil kerja anak masih tergolong rendah, tidak ada anak yang memiliki kemampuan kognitif sangat baik, baik, ataupun cukup, tetapi mereka memiliki kemampuan kognitif yang kurang sebanyak 14 anak (53,85%) dan 12 anak (46,15%) memiliki kemampuan kognitif sangat kurang. Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa ternyata kemampuan kognitif pada fisik motorik halus yang mengandung unsur pengembangan kreativitas anak pada kelompok B2 di TK Shanti Kumara III pada semester 1 tahun pelajaran 2013/2014 masih kurang. Sejalan dengan hal tersebut di atas, berbagai upaya dilakukan oleh seorang pendidik khususnya Guru Taman Kanak-kanak untuk dapat memotivasi anak

dalam memahami konsep-konsep materi pembelajaran berdasarkan segala potensi yang ada pada diri anak didik. Menciptakan pembelajaran yang lebih kreatif, edukatif, aktif, dan menyenangkan sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi anak didik dan tidak terkesan membosankan. Salah satu strategi itu dapat dilakukan dengan menerapkan permainan teknik *Maze* dalam pembelajaran. Berkaitan dengan hal tersebut, peneliti mencoba mengkaji tentang: "Implementasi Teknik *Maze* untuk Mengembangkan Kreativitas dan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B2. TK Shanti Kumara III Sempidi Mengwi Badung"

Ada beberapa penyebab faktor yang menyebabkan masih rendahnya pencapaian hasil belajar anak-anak pada umumnya di Kelompok B2. TK Shanti Kumara III Sempidi Mengwi Badung yaitu: kurangnya pengetahuan dan kemampuan penulis sebagai guru dalam upaya peningkatkan kualitas pembelajaran, sarana dan prasarana yang kurang memadai, kurangnya perencanaan dan pengelolaan pembelajaran yang baik serta tidak pernah dilakukan refleksi terhadap pembelajaran yang sudah dilaksanakan baik dari sisi proses maupun dari sisi hasil yang diperoleh anak. Dengan demikian pembelajaran dirasa kurang memuaskan, sehingga tidak dapat meningkatkan kreativitas anak. Hal ini berdampak kurang baik bagi penulis sebagai guru maupun bagi pihak orang tua siswa sebagai masyarakat yang harus mendapat pelayanan pendidikan yang berkualitas.

Adams (1975) menyatakan bahwa permainan edukatif dalam semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya. Salah satunya adalah tehnik *maze*, tehnik *maze* adalah permainan yang sudah tidak asing di telinga kita. *Maze* adalah jaringan jalan yang rumit dan berliku-liku. sebuah

puzzle dalam bentuk percabangan jalan yang kompleks dan memiliki banyak jalan buntu.

Bermain *maze*, dapat mengasah kemampuan anak untuk mengetahui ruang-ruang, jalur-jalur yang dilewati dan mengetahui lokasinya dalam kesatuan utuh *maze* tersebut. Di Taman Kanak-kanak, permainan *maze* dalam bentuk dua dimensi lembaran kertas sudah diaplikasikan agar anak dapat mempertajam dan mengembangkan kemampuannya. Selain itu teknik *maze* juga dapat meningkatkan kreativitas, karena teknik *maze* menyediakan jalur-jalur yang menarik dengan gambar dan warna yang memenuhi selera yang bisa digunakan. Dengan demikian dalam penelitian ini penulis mengembangkan sebuah penelitian tindakan kelas yang berjudul “Implementasi Teknik *Maze* untuk Mengembangkan Kreativitas dan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B2 TK Shanti Kumara III Sempidi Mengwi Badung”.

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, tujuan penelitian ini adalah: (1) untuk mengetahui peningkatan kreativitas melalui penerapan teknik *maze* pada anak Kelompok B2 TK Shanti Kumara III Sempidi Mengwi Badung dan (2) untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif melalui penerapan teknik *maze* pada anak kelompok B2 TK Shanti Kumara III Sempidi, Mengwi, Badung.

METODE

Penelitian ini dikategorikan sebagai penelitian tindakan kelas (PTK). Desain PTK berbentuk siklus-siklus, satu siklus terdiri atas empat fase, yaitu: (1) fase perencanaan, (2) fase pelaksanaan, (3) fase observasi, dan (4) fase refleksi.

Subjek penelitian ini adalah TK Shanti Kumara III Sempidi, Mengwi, Badung tahun pelajaran 2013/2014 dan sampel dalam penelitian ini adalah anak-anak kelompok B2 yang berjumlah 26 orang, yang terdiri dari 12 orang siswa laki-laki dan 14 orang perempuan.

Dalam penelitian ini terdapat tiga variabel penelitian meliputi variabel bebas yaitu Teknik *Maze*, variabel terikat yaitu kreativitas dan kemampuan kognitif. Data dalam penelitian ini dijangkau melalui instrumen yang dikembangkan sendiri, yaitu berupa lembar penilaian melalui pengamatan kemampuan anak dalam mengembangkan kreativitas dan kemampuan kognitif.

Pengolahan data dilakukan dengan teknik analisis statistik deskriptif kuantitatif. Secara keseluruhan penelitian ini dikatakan berhasil, jika hasil observasi kemampuan kreativitas dan kemampuan kognitif dengan teknik *maze* dapat meningkat dari siklus sebelumnya dan pada akhir penelitian kemampuan kreativitas dan kemampuan kognitif dengan teknik *maze* mengalami peningkatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Taman Kanak-Kanak Shanti Kumara III Sempidi Mengwi Badung, beralamat di jalan raya langon 1 Sempidi Badung yang saat ini diketuai oleh I Gusti Ayu Ketut Agung Mudiati. Jumlah anak yang diterima tahun 2014/2015 sebanyak 96 orang dengan rician kelompok A 38 orang, kelompok B1 32 orang dan kelompok B2 26 orang. Penyelenggaraan kegiatan pada TK ini adalah selama 6 hari yaitu dari hari Senin sampai Sabtu. Pelaksanaan kegiatan setiap hari Senin sampai Sabtu adalah kegiatan pencapaian indikator kegiatan sesuai kurikulum, yang diselingi dengan kegiatan ekstrakurikuler yang telah ada sesuai pilihan anak.

Proses belajar mengajar sesuai dengan pengamatan sudah berjalan dengan baik namun guru lebih banyak menggunakan metode dan teknik konvensional dalam pembelajaran, yakni lebih banyak memberikan informasi kepada anak. Guru jarang sekali memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan aktivitas yang sesuai dengan beragam dan bervariasi.

Seperti yang sudah dipaparkan dalam latar belakang, kondisi awal anak terhadap hasil kerja anak masih tergolong rendah, tidak ada anak yang memiliki kemampuan kognitif sangat baik, baik, ataupun cukup, tetapi mereka memiliki kemampuan kognitif yang kurang sebanyak 14 anak (53,85%) dan 12 anak (46,15%) memiliki kemampuan kognitif sangat kurang.

Hasil analisis pada masing-masing siklus menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan pada

komponen kemampuan kognitif dan kreativitas anak di Taman Kanak-Kanak Shanti Kumara III Sempidi Mengwi Badung. Peningkatan kemampuan kognitif anak sebesar 46,15%.

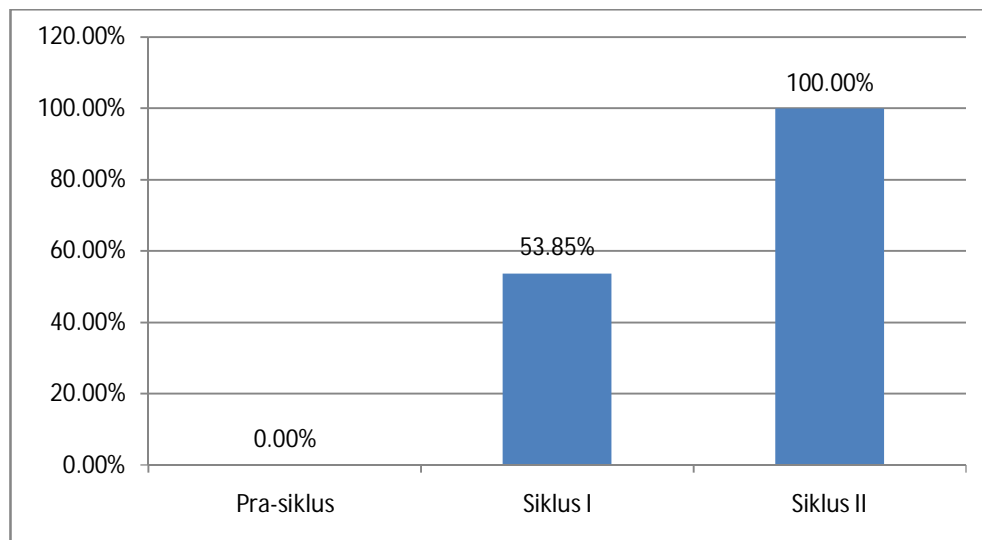
Dengan menggunakan data hasil pengamatan pada kemampuan kognitif anak baik dimulai dari sebelum tindakan (pra-siklus), maupun pada setiap akhir siklus hasilnya nampak seperti pada tabel berikut.

Tabel 1. Persentase Kemampuan Kognitif Anak Mulai dari Sebelum Tindakan (Pra-siklus) Sampai Akhir Siklus

Perlakuan	Ketuntasan (%)
Pra-siklus	0.00%
Siklus I	53.85%
Siklus II	100.00%

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat *persentase* kemampuan kognitif sebelum tindakan sebesar 0,00%, setelah siklus 1 diperoleh *persentase* 53,85%, dan pada akhir siklus II

diperoleh *persentase* 100,00%. Untuk lebih jelas dapat dilihat melalui grafik berikut.



Gambar 1. Grafik Persentase Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak

Dari grafik di atas dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan dari pra-

siklus sampai dengan siklus I untuk kemampuan kognitif anak.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Sukreni (2013) yang berjudul "Implementasi Metode *Drill* Berbantuan Media Tangram untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak pada kelompok B2 Semester II Tahun 2012/2013 di Taman Kanak-kanak Pradnya Paramita Penarungan Kecamatan Buleleng". Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terjadi peningkatan perkembangan kognitif anak dengan penerapan metode *drill* melalui media tangram. Penelitian lain yang menunjukkan hal yang sama adalah penelitian Nonik (2012) yang berjudul "Penerapan Metode Demonstrasi Dengan Media Kartu Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A Di Paud Widya Dharma Bondalem Tejakula". Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penerapan metode demonstrasi dengan media kartu gambar mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Kemampuan kognitif yang baik sangat penting karena berpengaruh terhadap aktivitas anak sehari-hari. Saat anak-anak berusaha menemukan jalan keluar dengan mencoba berbagai jalan, hal ini membutuhkan konsentrasi dan ketekunan sebagai dasar melatih kemampuan kognitif, sehingga lambat laun konsentrasinya akan semakin terasah. Pada saat berkonsentrasi mencari jalan keluar dalam labirin dibutuhkan pula koordinasi pergerakan tangan dan mata, koordinasi ini sangat baik untuk merangsang pertumbuhan otak dimasa yang sangat pesat.

Kecerdasan anak dalam bidang spasial yaitu kemampuan dalam mengenal dan memahami ruang, juga dapat meningkat sehingga dapat meningkatkan kepercayaan diri anak. Kemampuan spasial akan ikut terasah dalam permainan dalam teknik *maze*. Karena terdapat banyak jalan yang harus dicari untuk keluar dari labirin pada gambar. Supaya tepat anak harus benar-benar berkonsentrasi. Lewat hal inilah kecerdasan spasialnya terasah. Dari hasil pengamatan dalam tindakan yang diberikan, dapat dilihat bahwa dalam mengerjakan *maze* ini dibutuhkan ketekunan. Karena tidak mudah menemukan jalan dalam waktu cepat. Bila anak mampu menyelesaikannya sendiri, dia akan mendapatkan kepuasan menyelesaikan tugasnya dengan baik. Kepercayaan diri positif untuk menambah daya kreativitas anak karena mereka tidak takut atau malu saat mengerjakan sesuatu. Kepercayaan diri anak biasanya akan tumbuh lebih cepat daripada teman-temannya, hal ini juga menjadi bagian dari pengamatan dalam kreativitas anak terutama melalui instrument observasi.

Berdasarkan hasil penelitian dan diperkuat oleh pendukung pendapat lainnya maka penerapan teknik *maze* dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak kelompok B2 TK Shanti Kumara III Sempidi Mengwi Badung.

Selanjutnya, berdasarkan data hasil pengamatan pada kreativitas anak baik dimulai dari sebelum tindakan (pra-siklus), maupun pada setiap akhir siklus seperti pada tabel berikut.

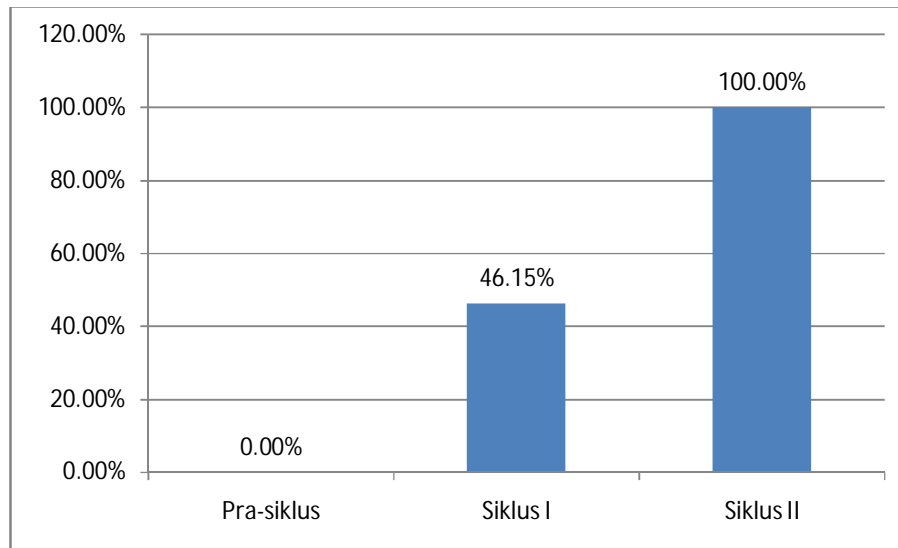
Tabel 2. Persentase Kreativitas Anak Mulai dari Sebelum Tindakan (Pra-siklus) Sampai Akhir Siklus

Perlakuan	Ketuntasan (%)
Pra-siklus	0.00%
Siklus I	46.15%
Siklus II	100.00%

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat *persentase* kreativitas sebelum tindakan sebesar 0,00%, setelah siklus 1

diperoleh *persentase* 46,15%, dan pada akhir siklus II diperoleh *persentase*

100,00%. Untuk lebih jelas dapat dilihat melalui grafik berikut.



Gambar 2. Grafik *Persentase Peningkatan Kreativitas Anak*

Dari grafik di atas dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan dari pra-siklus sampai dengan siklus I untuk kreativitas anak.

Ini membuktikan bahwa pemberian tindakan telah berhasil meningkatkan kreativitas secara keseluruhan. Kreativitas selalu mengalami peningkatan mulai dari pra-siklus sampai akhir siklus II.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Suciati (2011) dengan judul "Implementasi Permainan Puzzle dengan Media Barang Bekas untuk Meningkatkan Aktivitas dan Kreativitas Anak TK Wredi Santana Jembrana Bali". Dalam penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan media permainan puzzle dari barang bekas dapat meningkatkan aktivitas belajar anak, peningkatan aktivitas itu terlihat jelas dari siklus I dan siklus II dengan kategori keberhasilan baik. Penggunaan media permainan puzzle dari media barang bekas juga dapat meningkatkan kreativitas anak, baik pada siklus I maupun siklus II dengan mencapai kategori keberhasilan baik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan teknik *maze* dapat meningkatkan kreativitas anak pada kelompok B2 TK Shanti Kumara III Sempidi. Hal ini dapat dilihat pada akhir siklus II dimana seluruh anak berklasifikasi sangat baik. Ini membuktikan bahwa pemberian tindakan telah berhasil meningkatkan kreativitas secara keseluruhan. Hal ini disebabkan karena bagi anak kegiatan menarik garis dan menemukan jalan keluar dalam labirin merupakan aktivitas yang menyenangkan. Selain itu dapat meningkatkan kemampuan motorik halus yang juga merupakan dasar dalam peningkatan kreativitas anak. Dengan diberi kesempatan pada anak untuk menjelaskan apa yang mereka buat, juga dapat menumbuhkan kreativitasnya dalam berpikir seperti yang Nampak dalam tindakan yang diberikan.

Hal ini sesuai dengan ulasan dalam kajian teori bahwa teknik *maze* diperkenalkan kepada anak-anak sekolah TK melalui aktivitas mencari jejak dalam labirin dengan menarik garis

hingga menemukan jalan keluar. *Maze* kaya akan unsure pendidikan komplit bagi perkembangan otak anak, diantaranya bermain dan berekreasi, belajar mengenal bentuk-bentuk geometris dan warna, serta melatih kemampuan motorik halus anak. Hal ini jelas terlihat dalam pengamatan pada saat diberikan tindakan, jari-jemarinya anak akan dilatih untuk menarik garis sehingga akan lebih siap untuk diajak belajar menulis.

Berdasarkan hasil penelitian dan diperkuat oleh pendukung pendapat lainnya maka penerapan teknik *maze* dapat meningkatkan kreativitas pada anak kelompok B2 TK Shanti Kumara III Sempidi Mengwi Badung.

PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis tindakan dan pembahasan seperti yang telah dipaparkan pada bagian sebelumnya, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut: (1) Penerapan teknik *maze* dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan kognitif anak kelompok B2 TK Shanti Kumara III Sempidi Badung. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa: (a) skor kemampuan kognitif anak meningkat di siklus I sampai dengan siklus II sebesar 46,15% dan (b) skor kreativitas anak meningkat di siklus I sampai dengan siklus II sebesar 53,85%. Dengan demikian Penerapan teknik *maze* dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan kreativitas anak kelompok B2 TK Shanti Kumara III Sempidi Badung. (2) Kendala-kendala dalam meningkatkan kreativitas dengan melalui teknik *maze* pada anak kelompok B2 TK. Shanti Kumara III Sempidi Badung, yaitu sebagai berikut: (a) Memerlukan persiapan yang matang, terutama dalam menyiapkan alat dan bahan yang sesuai dengan tema termasuk menyesuaikan dengan pencapaian indikator yang terdapat dalam kurikulum, (b) Memerlukan media, sarana dan prasarana yang dibutuhkan untuk

menunjang metode ini. Media yang dibutuhkan disesuaikan dengan teknik *maze* yang dipilih. Misalnya memilih teknik *maze* dengan menggunakan lembar kerja yang sesuai dengan tema dan indikator pembelajaran. Dengan membuat media yang baik, ukuran dan warna sesuai untuk satu ruangan, akan membantu memudahkan guru dalam menjelaskan sebuah konsep pembelajaran yang sesuai dengan tema dan indikator. Juga sangat diperlukan media tau papan untuk membuat pajangan hasil karya anak serta map untuk menyimpan hasil kerja anak sebagai bentuk potofolio, dan (c) memerlukan motivasi yang kuat dari guru untuk memulai teknik ini. Perlu dilakukan pembinaan dan pementapan terhadap para guru agar memiliki kemauan dan kemampuan dalam mengimplementasikan teknik *maze* ini.

Berdasarkan temuan hasil penelitian, kesimpulan implikasi penelitian yang telah dipaparkan, maka dapat diajukan beberapa saran sebagai berikut: (1) Bagi Guru TK, penerapan teknik *maze* dapat dijadikan salah satu alternatif teknik yang menarik dalam pembelajaran di TK untuk meningkatkan kreativitas anak. Untuk mendukung pelaksanaan teknik pembelajaran tersebut, perlu dikembangkan sarana prasarana yang menunjang, serta menyiapkan instrumen penilaian agar baik guru maupun anak tidak melupakan indikator lain dalam pembelajaran. Dengan kata lain pembelajaran berlangsung sesuai perencanaan yang telah dibuat, dengan tetap mengacu pada indikator pencapaian dalam belajar. Agar penerapan teknik menjadi efektif, maka dalam penerapannya harus membuat persiapan yang matang serta didukung media yang diperlukan, (2) Pengelola TK hendaknya memberikan pemahaman akan pentingnya menerapkan teknik *maze* kepada para guru, agar tidak terjadi kejenuhan dalam proses pembelajaran di TK, dan (3) Lembaga Pendidikan Tenaga

Kependidikan (LPTK) yang mencetak calon guru TK agar memperkenalkan dan mempraktekan teknik *maze* di TK sejak dini kepada mahasiswa sehingga pada saat mereka menjadi guru betul-betul paham cara menerapkan teknik ini pada proses pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

Adams, D.M. 1975. *Simulation Games: An Approach to Learning*. Ohio: Jones Publishing Company

Depdiknas. 2005. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Taman Kanak-Kanak & Raudhatul Athfal*. Jakarta: Depdiknas.

Faisah. 2008. *Keindahan Belajar Dalam Prespektif Pedagogi*. Jakarta: Cindy Grafika.

Hildebrand, v. 1986. *Introduction to Early Childhood Education*. 4th, ed. New York: MacMillan Publishing Company.

Nonik, N N. 2012. Penerapan Metode Demonstrasi dengan Media Kartu Gambar untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A di PAUD Widya Dharma Bondalem Tejakula. *Jurnal*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.

Suciati, N K. 2011. Implementasi Permainan Puzzel dengan Media Barang Bekas untuk Meningkatkan Aktivitas dan Kreativitas Anak TK Wredi Santana Jembrana Bali. *Tesis*. Singaraja: Program Pascasarjana Undiksha.

Sukreni, K. 2013. Penerapan Metode Drill Berbantuan Media Tangram untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B2 di TK Pradnya Paramita. *Jurnal*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.