

Pengaruh Permainan *Puzzle* Terhadap Peningkatan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun TK ABA DULANG Enrekang

Nur Alfilail^{1*}, Herlina², A. Sri Wahyuni Asti³, Sultan Sahrir⁴

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Makassar, Jl. Tidung 10 No.43, Karunrung, Kec. Rappocini, Kota Makassar, Sulawesi Selatan 90222, Indonesia,

⁴ Program Studi Pascasarjana Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Hasanuddin Makassar, Jl. Perintis Kemerdekaan No.KM.10, Tamalanrea Indah, Kec. Tamalanrea, Kota Makassar, Sulawesi Selatan 90245, Indonesia

E-mail: nuralfilail227@gmail.com

* Corresponding Author



<https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.3228>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 15 Oct 2025

Revised: 21 Oct 2025

Accepted: 27 Oct 2025

Kata Kunci:

Permainan *Puzzle*,
Kreativitas Anak, Usia
Dini, TK ABA Dulang,
Peningkatan Kreativitas

Keywords:

*Puzzle Games, Children's
Creativity, Early
Childhood, ABA Dulang
Kindergarten, Creativity
Enhancement..*



ABSTRACT

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya stimulasi kreativitas pada anak usia 5-6 tahun sebagai pondasi perkembangan *kognitif* dan sosial emosional. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui gambaran penerapan permainan *puzzle* terhadap peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK ABA Dulang Kabupaten Enrekang, menggambarkan perubahan kreativitas anak sebelum dan sesudah perlakuan, serta mengetahui pengaruh permainan *puzzle* terhadap peningkatan kreativitas anak. Metode yang digunakan adalah *Quasi Experimental* dengan desain *Non-Equivalent Control Group*, melibatkan 25 anak yang terbagi dalam kelompok eksperimen dan kontrol. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, *pre-test* dan *post-test*. Data dianalisis secara *deskriptif* dan *inferensial* menggunakan uji *Wilcoxon Signed Rank Test*. Hasil penelitian menunjukkan penerapan permainan *puzzle* memberikan gambaran pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, meningkatkan kreativitas anak secara signifikan. Kreativitas anak dalam kelompok eksperimen meningkat dari kategori rendah ke sangat baik setelah diberikan permainan *puzzle*, sedangkan kelompok kontrol hanya menunjukkan peningkatan minimal. Analisis uji statistik mengonfirmasi adanya pengaruh positif dan signifikan permainan *puzzle* terhadap peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK ABA Dulang.

This research is motivated by the importance of stimulating creativity in children aged 5-6 years as a foundation for cognitive and social emotional development. The purpose of the study was to describe the application of puzzle games to increase the creativity of children aged 5-6 years at ABA Dulang Kindergarten, Enrekang Regency, describe changes in children's creativity before and after treatment, and determine the effect of puzzle games on increasing children's creativity. The method used was Quasi Experimental with a Non-Equivalent Control Group design, involving 25 children divided into experimental and control groups. Data collection was carried out through observation, pre-test and post-test. Data were analyzed descriptively and inferentially using the Wilcoxon Signed Rank Test. The results showed that the application of puzzle games provided an interactive and fun learning experience, significantly increasing children's creativity. Children's creativity in the experimental group increased from low to very good after being given puzzle games, while the control group only showed minimal improvement. Statistical test analysis confirmed the positive and significant effect of puzzle games on increasing the creativity of children aged 5-6 years at ABA Dulang Kindergarten.



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

How to Cite: Nur Alfilail, et al (2025). Pengaruh Permainan *Puzzle* Terhadap Peningkatan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun TK ABA DULANG Enrekang, 4(2). <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.3228>

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi dirinya, termasuk kecerdasan, akhlak, dan keterampilan yang dibutuhkan dalam masyarakat. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) bertujuan membina anak sejak lahir hingga enam tahun melalui rangsangan pendidikan yang mendukung pertumbuhan jasmani dan rohani, serta kesiapan memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut. PAUD menekankan perkembangan moral, fisik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni sesuai tahap perkembangan anak (Purnamasari & Herlina, 2021). Anak usia 4-5 tahun berada dalam fase penting perkembangan kognitif, sosial, dan emosional, sehingga pembelajaran yang menyenangkan dan stimulasi yang tepat sangat diperlukan untuk mengoptimalkan potensi mereka (Rismadani et al., 2022).

Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia menegaskan bahwa setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan, termasuk anak usia dini. PAUD menjadi fondasi penting dalam membentuk karakter, keterampilan, dan kecerdasan sebelum jenjang pendidikan formal. Landasan hukumnya diatur dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, khususnya Pasal 28, yang menyebutkan bahwa PAUD diperuntukkan bagi anak usia 0-6 tahun dan harus mengikuti Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini (STPPA). Standar ini memastikan setiap anak mendapat stimulasi pendidikan yang sesuai tahap perkembangannya. Pemerintah bertanggung jawab menyediakan layanan pendidikan yang berkualitas dan merata bagi seluruh anak (Renawati & Suyadi, 2021).

Kreativitas anak usia 4-5 tahun idealnya mencerminkan kemampuan mereka dalam menghasilkan ide-ide baru, memecahkan masalah dengan cara yang unik, serta memiliki imajinasi yang kaya. Pada tahap ini, anak-anak seharusnya menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap lingkungan sekitarnya dan berani mencoba hal-hal baru tanpa takut melakukan kesalahan. Selain itu, mereka juga perlu diberikan kesempatan untuk mengekspresikan diri melalui berbagai aktivitas, seperti bermain peran, menggambar, menyusun cerita, atau bahkan menciptakan permainan sendiri. Proses eksplorasi ini sangat penting dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan fleksibilitas kognitif mereka (Renawati & Suyadi, 2021).

Berdasarkan observasi awal penelitian yang dilakukan pada kegiatan menggambar dan mewarnai di TK ABA Dulang Kabupaten Enrekang pada hari Rabu, 16 April 2025, terlihat bahwa tingkat kreativitas anak masih perlu ditingkatkan. Beberapa anak cenderung mengikuti instruksi guru secara kaku, seperti mewarnai sesuai dengan pola yang ditentukan tanpa adanya inisiatif untuk mencoba variasi warna atau teknik lainnya. Selain itu, mereka juga kurang berani dalam mengemukakan ide-ide yang berbeda atau melakukan eksplorasi secara mandiri. Kondisi ini menunjukkan bahwa anak-anak belum sepenuhnya mendapatkan stimulasi yang cukup untuk mengembangkan kreativitas mereka dalam proses pembelajaran, khususnya dalam kegiatan seni dan permainan yang melibatkan imajinasi (Sari, 2023).

Salah satu faktor yang menyebabkan kurangnya kreativitas anak di TK ABA Dulang adalah terbatasnya variasi dalam kegiatan pembelajaran yang diberikan. Pembelajaran yang bersifat monoton dan terfokus hanya pada instruksi langsung dari guru membuat anak tidak memiliki cukup ruang untuk bereksplorasi. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik juga turut menjadi hambatan dalam meningkatkan kreativitas anak. Kurangnya kesempatan bagi anak untuk bermain secara bebas dan bereksperimen dengan berbagai bentuk permainan juga menjadi faktor lain yang menghambat perkembangan kreativitas mereka. Padahal, pada usia dini, bermain merupakan sarana utama bagi anak untuk belajar dan mengembangkan imajinasi mereka (Sari, 2023).

Untuk mengatasi permasalahan rendahnya kreativitas anak usia dini, salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah dengan mengembangkan Alat Permainan Edukatif (APE) berupa permainan *puzzle* gambar tematik. *Puzzle* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *puzzle* kayu berbentuk gambar hewan, buah-buahan, dan transportasi yang terdiri dari potongan-potongan sederhana yang harus disusun menjadi satu gambar utuh. *Puzzle* ini dirancang khusus untuk anak usia 5–6 tahun dengan tingkat kesulitan yang disesuaikan agar dapat merangsang kemampuan berpikir kreatif. Melalui aktivitas menyusun potongan *puzzle*, anak-anak diajak untuk mengenali bentuk, mengasah imajinasi visual, berpikir logis, dan mencari solusi secara mandiri. Selain itu, permainan ini juga melatih koordinasi mata dan tangan, meningkatkan konsentrasi, serta membangun kesabaran dan ketelitian anak (Hatta, 2021).

Permainan *puzzle* dipilih karena memiliki potensi besar dalam meningkatkan berbagai aspek perkembangan anak, terutama dalam aspek kognitif dan kreativitas. *Puzzle* dapat dirancang dengan berbagai tingkat kesulitan sesuai dengan kemampuan anak, sehingga anak dapat mengembangkan keterampilan berpikir logis secara bertahap. Selain itu, permainan ini juga dapat diintegrasikan dalam kurikulum pembelajaran di TK ABA Dulang, sehingga tidak hanya berfungsi sebagai alat bermain, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mendukung proses eksplorasi dan inovasi anak. Dengan memanfaatkan *puzzle* dalam kegiatan belajar, anak-anak akan lebih terdorong untuk bereksperimen, mencoba berbagai strategi, serta mengekspresikan ide anak secara lebih bebas dalam suasana belajar yang menyenangkan (Hatta, 2021).

Keunggulan dari pengembangan permainan *puzzle* sebagai APE terletak pada desainnya yang inovatif, bahan yang aman bagi anak, serta kemampuannya untuk menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak secara bersamaan. *Puzzle* yang dikembangkan akan disesuaikan dengan tema pembelajaran di TK ABA Dulang, sehingga anak dapat lebih mudah memahami konsep yang diajarkan. Selain itu, permainan ini juga akan dilengkapi dengan panduan penggunaan yang jelas, sehingga guru dapat dengan mudah mengaplikasikannya dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Dengan penerapan *puzzle* sebagai alat permainan edukatif, diharapkan anak-anak dapat lebih aktif, kreatif, serta memiliki kemampuan *problem-solving* yang lebih baik, sehingga mereka siap menghadapi tantangan di jenjang pendidikan berikutnya (Hatta, 2021).

Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa Alat Permainan Edukatif (APE) berperan penting dalam menstimulasi perkembangan anak usia dini, termasuk dalam aspek kognitif, motorik, sosial-emosional, bahasa, dan kreativitas. Salah satu penelitian yang relevan yaitu yang dilakukan oleh Mariawati (2022). Penelitian ini mengembangkan permainan *puzzle* sebagai media pembelajaran interaktif yang dirancang untuk merangsang kreativitas anak melalui aktivitas menyusun gambar menjadi satu kesatuan yang utuh. Metode penelitian yang digunakan mengacu pada model pengembangan yang memastikan *puzzle* memenuhi kriteria edukatif, menarik, dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Hasil penelitian (Hasan & Herlina, 2020) menunjukkan bahwa penggunaan *puzzle* dalam proses pembelajaran tidak hanya meningkatkan kreativitas anak tetapi juga melatih kemampuan berpikir logis, kesabaran, serta koordinasi mata dan tangan mereka.

Penelitian ini menegaskan bahwa permainan *puzzle* yang dikembangkan secara tepat dapat menjadi strategi efektif dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini di TK ABA Dulang. Berbeda dengan APE berbasis permainan tradisional, *puzzle* memberikan tantangan berpikir yang lebih terstruktur dan mendorong anak untuk mencari solusi dalam menyusun bagian-bagian gambar secara sistematis. Selain itu, permainan ini dapat disesuaikan dengan tema pembelajaran di sekolah sehingga lebih relevan dengan kurikulum yang diterapkan. *Puzzle* tidak hanya berfungsi sebagai alat bermain tetapi juga sebagai sarana eksplorasi dan stimulasi berpikir kreatif bagi anak usia 4-5 tahun (Putra, 2021).

Adapun rencana penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mariawati (2022) yang berjudul "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Berbasis Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini". Sama halnya dengan penelitian tersebut, fokus utama penelitian ini adalah peningkatan kreativitas anak melalui penggunaan alat permainan edukatif. Perbedaannya terletak pada jenis alat permainan yang digunakan, jika Mariawati menggunakan permainan tradisional seperti congklak dan egrang, maka penelitian ini menggunakan permainan *puzzle* yang bersifat lebih modern dan struktural.

Bila dibandingkan dengan penelitian Rosalianisa (2021) yang membahas "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar", perbedaan utama terlihat pada objek dan media pembelajaran yang digunakan. Rosalianisa meneliti siswa SD dan menggunakan media berbasis teknologi, sedangkan penelitian ini berfokus pada anak usia dini dan menggunakan permainan fisik berupa *puzzle*. Namun, keduanya memiliki kesamaan dalam hal bertujuan meningkatkan kualitas belajar dan pengembangan potensi anak, termasuk kreativitas.

Penelitian Renawati & Suyadi (2021) tentang penggunaan alat permainan papan pintar dari kulit kerang juga relevan sebagai pembanding. Fokus keduanya sama-sama pada peningkatan kreativitas anak usia dini melalui alat permainan edukatif. Namun, penelitian Renawati dilakukan dalam konteks pandemi *Covid-19* dengan alat permainan khusus buatan tangan, sementara penelitian ini lebih menekankan pada permainan *puzzle* yang sudah umum digunakan di lingkungan pendidikan anak usia dini tanpa konteks pandemi.

Penelitian Kartina & Harjani (2022) mengenai penggunaan barang bekas sebagai alat permainan edukatif, terdapat persamaan dari segi tujuan yaitu untuk meningkatkan kreativitas dan imajinasi anak melalui permainan. Perbedaannya terdapat pada jenis alat yang digunakan, Kartina & Harjani memanfaatkan barang bekas, sedangkan penelitian ini memanfaatkan permainan *puzzle* yang sudah dirancang secara edukatif dan terstruktur untuk mengembangkan logika dan daya cipta anak.

Jika dibandingkan dengan penelitian Nasirun & Suprpti (2021) tentang media pembelajaran berbasis lingkungan, pendekatannya jelas berbeda. Nasirun menggunakan media yang berakar dari lingkungan sekitar anak, sementara penelitian ini fokus pada alat permainan berbasis *puzzle*. Meskipun pendekatannya berbeda, tujuan keduanya tetap sejalan yaitu untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui media atau alat yang dirancang mendukung perkembangan kognitif dan afektif.

Permainan *puzzle* yang digunakan dalam penelitian ini memiliki perbedaan signifikan dibandingkan dengan alat permainan edukatif dalam penelitian-penelitian sebelumnya. *Puzzle* dalam penelitian ini dirancang khusus untuk merangsang daya pikir anak melalui proses mencocokkan bentuk, warna, dan gambar yang memerlukan konsentrasi, logika, serta imajinasi visual. Berbeda dengan permainan tradisional, media teknologi, atau alat buatan tangan seperti papan pintar dan barang bekas, *puzzle* memberikan tantangan kognitif terstruktur yang secara langsung mengasah kemampuan berpikir divergen anak. Dengan demikian, fokus utama dalam penggunaan *puzzle* bukan hanya pada permainan fisik atau kreativitas imajinatif semata, tetapi lebih pada pengembangan pola pikir analitis, pemecahan masalah, dan kreativitas terarah sesuai tahap perkembangan usia 5–6 tahun.

Penelitian mengenai pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) berupa permainan *puzzle* untuk meningkatkan kreativitas anak usia 4-5 tahun perlu dilakukan karena kreativitas merupakan aspek penting dalam perkembangan anak usia dini yang mendukung kemampuan berpikir, *problem-solving*, dan daya imajinasi mereka. Namun, masih banyak institusi pendidikan anak usia dini, termasuk TK ABA Dulang, yang belum secara optimal memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Selain itu, penelitian ini penting untuk memberikan solusi konkret dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui permainan edukatif yang menarik dan sesuai dengan kurikulum yang diterapkan. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan metode yang lebih efektif dalam mendukung perkembangan kreativitas anak melalui permainan *puzzle* yang interaktif, aman, dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif mereka (Putra, 2021).

Berdasarkan uraian dan fenomena-fenomena tersebut, peneliti mengangkat judul "Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Peningkatan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK ABA Dulang Kabupaten Enrekang." Penelitian ini bertujuan untuk menjawab rumusan masalah sebagai berikut: 1) Bagaimana gambaran penerapan permainan puzzle terhadap peningkatan kreativitas anak usia 5–6 tahun di TK ABA Dulang Kabupaten Enrekang? 2) Bagaimana gambaran kreativitas anak usia 5–6 tahun sebelum dan sesudah diberikan perlakuan permainan puzzle di TK ABA Dulang Kabupaten Enrekang? 3) Apakah ada pengaruh permainan puzzle terhadap peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK ABA Dulang Kabupaten Enrekang?

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis Quasi Experimental Design (Non-Equivalent Control Group Design) (Priadana & Sunarsi, 2021). Pendekatan ini dipilih untuk mengukur secara objektif pengaruh permainan puzzle terhadap peningkatan kreativitas anak usia 5–6 tahun di TK ABA Dulang Kabupaten Enrekang. Penelitian ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang diberi perlakuan permainan puzzle dan kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan. Kedua kelompok diberikan pretest dan posttest untuk mengetahui perbedaan tingkat kreativitas anak sebelum dan sesudah perlakuan. Metode ini dianggap tepat karena mampu menggambarkan hubungan sebab-akibat secara sistematis berdasarkan data numerik (Nartin & Faturrehman, 2024).

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan tes. Observasi digunakan untuk menilai perilaku dan tingkat kreativitas anak sebelum serta sesudah perlakuan, berdasarkan indikator seperti orisinalitas, fleksibilitas, dan imajinasi (Siregar, 2023). Dokumentasi berupa foto, video, serta catatan kegiatan digunakan untuk memperkuat hasil observasi. Tes pretest dan posttest dilakukan untuk membandingkan perubahan tingkat kreativitas antara kelompok eksperimen

dan control (Mulyana et al., 2024). Prosedur penelitian meliputi tahap perencanaan, pemberian pretest, perlakuan permainan puzzle, posttest, dan analisis data. Pelaksanaan penelitian berlangsung di TK ABA Dulang selama Agustus hingga September 2025 dengan total sampel 25 anak yang terbagi menjadi dua kelompok.

Analisis data dilakukan secara kuantitatif menggunakan statistik deskriptif dan nonparametrik. Statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan tingkat kreativitas anak sebelum dan sesudah perlakuan melalui rata-rata, median, dan standar deviasi. Sementara itu, uji Wilcoxon Signed Rank Test digunakan untuk menguji hipotesis tentang pengaruh permainan puzzle terhadap peningkatan kreativitas anak. Hasil uji menentukan apakah terdapat perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan control (Agustianti et al., 2022). Dengan metode analisis ini, penelitian bertujuan untuk membuktikan bahwa permainan puzzle berperan penting dalam menstimulasi kreativitas anak usia dini secara terukur dan objektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Penerapan Permainan Puzzle Terhadap Peningkatan Kreativitas Anak Usia 5–6 Tahun di TK ABA Dulang Kabupaten Enrekang

Pembelajaran menggunakan media *puzzle* pada kelompok eksperimen memberikan pengalaman yang berbeda dan lebih interaktif dibandingkan dengan metode ceramah yang diterapkan pada kelompok kontrol. Permainan *puzzle* tidak hanya melatih aspek kognitif seperti pengenalan angka dan bentuk, tetapi juga mengembangkan kreativitas, konsentrasi, daya imajinasi, serta keterampilan motorik halus anak. Dalam proses pembelajaran, anak diberikan kebebasan dan motivasi untuk menyusun *puzzle* secara mandiri, menghubungkan simbol angka dengan jumlah benda nyata, serta mengintegrasikan berbagai media pendukung seperti kartu domino dan biji-bijian. Hal ini menunjukkan bahwa media *puzzle* efektif dalam mendorong kegiatan belajar yang menyenangkan dan menantang, sekaligus melibatkan anak secara aktif dalam proses pembelajaran.

Dari hasil observasi selama empat kali pertemuan treatment, terlihat adanya peningkatan signifikan pada kreativitas anak dalam kelompok eksperimen. Anak-anak semakin mahir menyusun *puzzle* dengan strategi yang variatif, seperti mengelompokkan potongan *puzzle* berdasarkan warna atau bentuk, yang menandakan perkembangan kemampuan berpikir *divergen*. Selain itu, anak-anak menunjukkan kemandirian yang lebih tinggi dan sikap sosial yang positif, seperti saling membantu teman saat menghadapi kesulitan. Evaluasi akhir menunjukkan peningkatan kategori kreativitas, di mana pada tahap awal mayoritas anak berada pada kategori Belum Tampak (nilai 1) dan Mulai Tampak (nilai 2), kemudian berkembang menjadi kategori Sering Tampak (nilai 3) dan Selalu Tampak (nilai 4), terutama pada kemampuan *problem solving*, ketekunan, dan daya konsentrasi selama bermain *puzzle*. Hal ini menegaskan bahwa permainan *puzzle* mampu memberikan dampak positif yang signifikan terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini.

Sebaliknya, kelompok kontrol yang menggunakan metode ceramah dengan media *flashcard* cenderung kurang melibatkan anak secara aktif dan kreatif, sehingga peningkatan kreativitas yang dicapai lebih terbatas. Metode ceramah lebih menekankan pada penguasaan informasi secara verbal tanpa memberikan ruang bagi anak untuk bereksperimen atau berinovasi dalam proses belajar. Hasil post-test kelompok eksperimen yang lebih baik dibanding kelompok kontrol menguatkan interpretasi bahwa penerapan media pembelajaran *puzzle* lebih efektif dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun. Dengan demikian, permainan *puzzle* bukan hanya sebagai alat bantu belajar, tetapi juga sebagai sarana untuk menstimulasi dan mengembangkan potensi kreatif anak secara menyeluruh dalam suasana yang menyenangkan dan mendukung.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Nazilah et al., 2022) menunjukkan bahwa permainan edukatif *puzzle* dapat merangsang perkembangan kognitif anak usia dini melalui stimulasi kemampuan spasial dan keterampilan motorik halus. Selain itu, hasil penelitian (Kristina et al., 2025) menguatkan bahwa bermain *puzzle* memberikan pengalaman yang mendukung perkembangan kreativitas anak secara menyeluruh, termasuk kemampuan *problem solving*, ketekunan, dan daya konsentrasi.

Gambaran Kreativitas Anak Usia 5–6 Tahun Sebelum Dan Sesudah Diberikan Perlakuan Permainan Puzzle di TK ABA Dulang Kabupaten Enrekang

Berdasarkan hasil analisis pada tingkat kreativitas anak sebelum diberikan perlakuan, penilaian dilakukan terhadap enam item pernyataan yang mewakili ketiga indikator dengan skala penilaian 1 sampai 4. Dengan jumlah pernyataan sebanyak 6 item, skor terendah yang mungkin diperoleh anak adalah 6 (1×6), sedangkan skor tertinggi adalah 24 (4×6). Data dari *pre-test* dan *post-test* pada kelompok kontrol dan eksperimen kemudian dibandingkan untuk mengetahui efektivitas perlakuan yang diberikan. Penyajian hasil ini secara rinci menampilkan sejauh mana metode ceramah dan media *puzzle* memberikan pengaruh terhadap peningkatan kreativitas anak, khususnya pada usia 5–6 tahun di TK ABA Dulang Kabupaten Enrekang.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Tingkat Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun dalam Permainan *Puzzle Pre-test* Pada Kelompok Eksperimen

Interval	Kategori	Kelompok Eksperimen	
		(F)	(%)
7 – 11	Belum Tampak	3	23.1%
12 – 16	Mulai Tampak	5	38.5%
17 – 21	Sering Tampak	3	23.1%
22 – 28	Selalu Tampak	2	15.3%
Total		13	100%

Sumber: Hasil Pengolahan Data Pada Anak Usia Dini di TK ABA Dulang

Tabel 1 mencantumkan empat interval skor dan kategori untuk Kelompok Eksperimen ($N = 13$) pada saat *pre-test*. Rinciannya adalah: pada interval skor 7–11 tercatat 3 anak dengan kategori Belum Tampak (nilai 1) yang pada tabel diberi persentase 23,1%; pada interval skor 12–16 tercatat 5 anak dengan kategori Mulai Tampak (nilai 2) sebesar 38,5%; pada interval skor 17–21 tercatat 3 anak dengan kategori Sering Tampak (nilai 3) sebesar 23,1%; dan pada interval skor 22–28 tercatat 2 anak dengan kategori Selalu Tampak (nilai 4) sebesar 15,3%. Jumlah frekuensi pada keempat baris tersebut dijumlahkan menjadi 13 anak, dan persentase baris-barusnya disajikan sehingga total persentase menjadi 100% seperti tertulis pada baris Total.

Detail numerik tambahan yang tercermin dari tabel: lebar interval yang digunakan adalah 5 poin untuk tiga interval pertama (7–11, 12–16, 17–21) dan 7 poin untuk interval terakhir (22–28). Frekuensi kumulatif per interval adalah 3 (setelah interval pertama), 8 ($3 + 5$ setelah interval kedua), 11 ($8 + 3$ setelah interval ketiga), dan 13 ($11 + 2$ setelah interval keempat). Persentase kumulatif yang tersaji bila dijumlahkan berturut-turut menjadi 23,1%, 61,6%, 84,7%, dan 100%. Cara perhitungan persentase yang ditampilkan di tabel mengikuti formula $(\text{frekuensi} / N) \times 100\%$, misalnya untuk interval 7–11: $(3 / 13) \times 100\% \approx 23,1\%$, dan untuk interval 12–16: $(5 / 13) \times 100\% \approx 38,5\%$, sesuai angka yang tercantum di Tabel berikut.

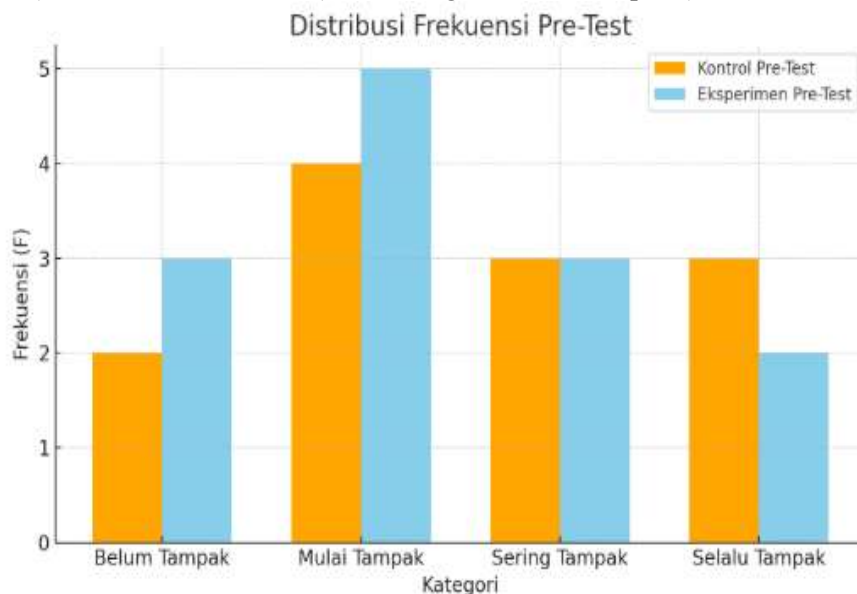
Tabel 2. Distribusi Frekuensi Tingkat Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun dalam Permainan *Puzzle Pre-test* Pada Kelompok Kontrol

Interval	Kategori	Kelompok Kontrol	
		(F)	(%)
7 – 11	Belum Tampak	2	16.7%
12 – 16	Mulai Tampak	4	33.3%
17 – 21	Sering Tampak	3	25.0%
22 – 28	Selalu Tampak	3	25.0%
Total		12	100%

Sumber: Hasil Pengolahan Data Pada Anak Usia Dini di TK ABA Dulang

Berdasarkan Tabel 2, pada Kelompok Kontrol yang berjumlah 12 anak (100%), hasil distribusi frekuensi *pre-test* tingkat kreativitas anak usia 5–6 tahun terbagi ke dalam empat interval. Pada interval skor 7–11, terdapat 2 anak dengan kategori Belum Tampak (nilai 1) dan persentase 16,7%. Selanjutnya, pada interval skor 12–16, tercatat 4 anak yang masuk dalam kategori Mulai Tampak (nilai 2) dengan persentase 33,3%. Kemudian, pada interval skor 17–21, terdapat 3 anak dengan kategori Sering Tampak (nilai 3) yang memiliki persentase 25,0%. Sementara itu, pada interval skor 22–28, juga terdapat 3 anak dengan kategori Selalu Tampak (nilai 4) dengan persentase 25,0%.

Secara numerik, tabel ini menunjukkan total frekuensi keseluruhan sebanyak 12 anak, dengan jumlah persentase yang dijumlahkan menjadi 100% sesuai yang tertera pada baris total. Perhitungan persentase didasarkan pada rumus $(\text{frekuensi} \div \text{jumlah responden}) \times 100\%$, misalnya pada kategori Belum Tampak $(2 \div 12 \times 100\% = 16,7\%)$, kategori Mulai Tampak $(4 \div 12 \times 100\% = 33,3\%)$, kategori Sering Tampak $(3 \div 12 \times 100\% = 25,0\%)$, dan kategori Selalu Tampak $(3 \div 12 \times 100\% = 25,0\%)$.



Gambar 1. Grafik Perbedaan Distribusi Frekuensi Tingkat Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun dalam Permainan *Puzzle Pre-test* Pada Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Sumber: Hasil Pengolahan Data Pada Anak Usia Dini di TK ABA Dulang

Berdasarkan Gambar 1, grafik distribusi frekuensi *pre-test* tingkat kreativitas anak usia 5–6 tahun pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen menunjukkan variasi pada setiap kategori. Pada kategori Belum Tampak (nilai 1), kelompok kontrol dan eksperimen sama-sama mencatatkan 2 anak. Pada kategori Mulai Tampak (nilai 2), kelompok kontrol terdapat 4 anak, sedangkan pada kelompok eksperimen lebih tinggi yaitu 5 anak. Selanjutnya, pada kategori Sering Tampak (nilai 3), kelompok kontrol mencatatkan 3 anak, sementara kelompok eksperimen lebih rendah yaitu 2 anak. Pada kategori Selalu Tampak (nilai 4), kelompok kontrol berjumlah 3 anak, sedangkan kelompok eksperimen lebih sedikit yaitu 2 anak.

Jadi dapat disimpulkan bahwa perbedaan hasil *pre-test* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol terletak pada distribusi tingkat kreativitas anak sebelum diberikan perlakuan. Kelompok eksperimen cenderung lebih banyak berada pada kategori Mulai Tampak (nilai 2) sebesar 38,5% dan Belum Tampak (nilai 1) sebesar 23,1%, sedangkan kelompok kontrol memiliki distribusi yang lebih seimbang, dengan jumlah anak terbanyak pada kategori Mulai Tampak (nilai 2) sebesar 33,3% dan kategori Selalu Tampak (nilai 4) sebesar 25,0%. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum perlakuan diberikan, kreativitas anak pada kelompok eksperimen lebih terpusat pada tingkat sedang, sementara pada kelompok kontrol lebih merata hingga mencapai tingkat tinggi.

Setelah diberi perlakuan dilakukan *post-test*, berikut tabel distribusi frekuensi tingkat kreativitas anak usia 5–6 tahun pada kelompok eksperimen setelah diberi perlakuan dengan permainan *puzzle*, dan pada kelompok kontrol setelah diberi perlakuan dengan metode ceramah

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Tingkat Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun dalam Permainan *Puzzle Post-test* Pada Kelompok Eksperimen

Interval	Kategori	Kelompok Eksperimen	
		(F)	(%)
7 – 11	Belum Tampak	0	0.0%
12 – 16	Mulai Tampak	1	7.7%
17 – 21	Sering Tampak	2	15.4%
22 – 28	Selalu Tampak	10	76.9%
Total		13	100%

Sumber: Hasil Pengolahan Data Pada Anak Usia Dini di TK ABA Dulang

Berdasarkan Tabel 3, distribusi frekuensi tingkat kreativitas anak usia 5–6 tahun pada kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan dengan permainan *puzzle* (N = 13) terbagi ke dalam empat interval. Pada interval skor 7–11 (Belum Tampak, nilai 1) tidak terdapat anak yang termasuk dalam kategori ini, sehingga frekuensi tercatat 0 anak dengan persentase 0,0%. Selanjutnya, pada interval skor 12–16 (Mulai Tampak, nilai 2) terdapat 1 anak yang masuk dalam kategori tersebut dengan persentase 7,7%. Pada interval skor 17–21 (Sering Tampak, nilai 3) tercatat 2 anak dengan frekuensi sebesar 15,4%. Kemudian, pada interval skor 22–28 (Selalu Tampak, nilai 4) terdapat 10 anak dengan persentase tertinggi, yaitu 76,9% dari total keseluruhan responden. Jumlah frekuensi dari keempat kategori tersebut adalah 13 anak, dengan total persentase 100% sesuai yang tertera pada baris total.

Secara numerik lebih rinci, perhitungan persentase dalam tabel ini diperoleh dengan menggunakan rumus $(\text{frekuensi} \div \text{jumlah responden}) \times 100\%$. Misalnya, pada kategori Mulai Tampak (nilai 2) $(1 \div 13 \times 100\% = 7,7\%)$, kategori Sering Tampak (nilai 3) $(2 \div 13 \times 100\% = 15,4\%)$, serta kategori Selalu Tampak (nilai 4) $(10 \div 13 \times 100\% = 76,9\%)$. Adapun kategori Belum Tampak (nilai 1) menghasilkan angka 0,0% karena tidak ada anak yang termasuk di dalamnya. Selain itu, lebar interval yang digunakan dalam tabel ini adalah 5 poin pada tiga kategori pertama (7–11, 12–16, 17–21) dan 7 poin pada kategori terakhir (22–28). Frekuensi kumulatif yang dihasilkan berturut-turut adalah 0 (interval pertama), 1 (setelah interval kedua), 3 (setelah interval ketiga), dan 13 (setelah interval keempat), sehingga persentase kumulatifnya menjadi 0,0%, 7,7%, 23,1%, hingga 100%. Data ini secara detail menunjukkan jumlah anak, kategori skor, interval nilai, dan distribusi persentase pada kelompok eksperimen setelah perlakuan permainan *puzzle*.

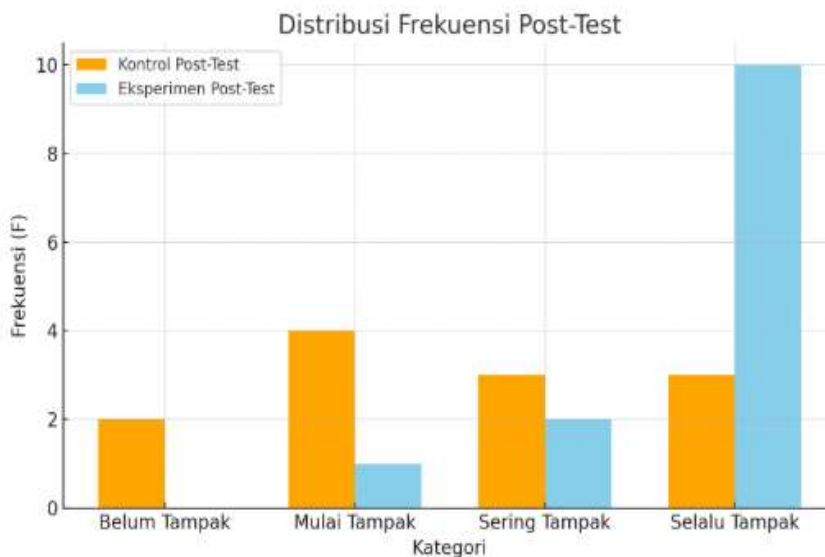
Tabel 4. Distribusi Frekuensi Tingkat Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun dalam Permainan *Puzzle Post-test* Pada Kelompok Kontrol

Interval	Kategori	Kelompok Kontrol	
		(F)	(%)
7 – 11	Belum Tampak	2	16.7%
12 – 16	Mulai Tampak	4	33.3%
17 – 21	Sering Tampak	3	25.0%
22 – 28	Selalu Tampak	3	25.0%
Total		12	100%

Sumber: Hasil Pengolahan Data Pada Anak Usia Dini di TK ABA Dulang

Berdasarkan Tabel 4, distribusi frekuensi tingkat kreativitas anak usia 5–6 tahun pada kelompok kontrol setelah diberikan perlakuan dengan metode ceramah (N = 12) terbagi ke dalam empat interval. Pada interval skor 7–11 (Belum Tampak, nilai 1) terdapat 2 anak dengan persentase 16,7%. Selanjutnya, pada interval skor 12–16 (Mulai Tampak, nilai 2) tercatat 4 anak dengan persentase 33,3%. Pada interval skor 17–21 (Sering Tampak, nilai 3) terdapat 3 anak dengan persentase 25,0%. Sedangkan pada interval skor 22–28 (Selalu Tampak, nilai 4) juga terdapat 3 anak dengan persentase 25,0%. Jumlah keseluruhan frekuensi pada keempat kategori ini adalah 12 anak, dengan total persentase 100% sebagaimana ditunjukkan pada baris total tabel.

Secara numerik lebih terperinci, persentase pada masing-masing kategori dihitung dengan rumus $(\text{frekuensi} \div \text{jumlah responden}) \times 100\%$. Sebagai contoh, pada kategori Belum Tampak (nilai 1) persentase diperoleh dari perhitungan $(2 \div 12 \times 100\% = 16,7\%)$, pada kategori Mulai Tampak (nilai 2) hasil perhitungan $(4 \div 12 \times 100\% = 33,3\%)$, pada kategori Sering Tampak (nilai 3) yaitu $(3 \div 12 \times 100\% = 25,0\%)$, dan pada kategori Selalu Tampak (nilai 4) juga $(3 \div 12 \times 100\% = 25,0\%)$. Interval skor yang digunakan dalam tabel adalah 7–11, 12–16, 17–21, dan 22–28 dengan lebar interval masing-masing 5 poin pada tiga kategori pertama dan 7 poin pada kategori terakhir. Jika dihitung secara kumulatif, frekuensi berturut-turut adalah 2 (interval pertama), 6 (setelah interval kedua), 9 (setelah interval ketiga), dan 12 (setelah interval keempat), sehingga persentase kumulatif menjadi 16,7%, 50,0%, 75,0%, hingga mencapai 100%.



Gambar 2. Grafik Perbedaan Distribusi Frekuensi Tingkat Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun dalam Permainan *Puzzle Post-test* Pada Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Sumber: Hasil Pengolahan Data Pada Anak Usia Dini di TK ABA Dulang

Berdasarkan Gambar 2, grafik distribusi frekuensi *post-test* tingkat kreativitas anak usia 5–6 tahun menunjukkan perbedaan yang jelas antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen setelah perlakuan. Pada kategori Belum Tampak (nilai 1), kelompok kontrol tercatat 2 anak, sedangkan kelompok eksperimen tidak ada (0 anak). Pada kategori Mulai Tampak (nilai 2), kelompok kontrol berjumlah 4 anak, sementara kelompok eksperimen hanya 1 anak. Selanjutnya, pada kategori Sering Tampak (nilai 3), kelompok kontrol terdapat 3 anak, sedangkan pada kelompok eksperimen lebih sedikit, yaitu 2 anak. Perbedaan paling mencolok terlihat pada kategori Selalu Tampak (nilai 4), di mana kelompok eksperimen mencapai angka tertinggi yaitu 10 anak, sementara kelompok kontrol hanya 3 anak. Hasil ini menunjukkan bahwa setelah diberikan perlakuan permainan *puzzle*, mayoritas anak dalam kelompok eksperimen mengalami peningkatan kreativitas hingga mencapai kategori Selalu Tampak, sedangkan pada kelompok kontrol peningkatannya lebih merata pada kategori Mulai Tampak, Sering Tampak, dan Selalu Tampak.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan distribusi tingkat kreativitas anak usia 5–6 tahun antara kelompok eksperimen yang diberi perlakuan dengan permainan *puzzle* dan kelompok kontrol yang diberi perlakuan dengan metode ceramah. Pada kelompok eksperimen, mayoritas anak (76,9%) berada pada kategori Selalu Tampak (nilai 4), sedangkan pada kelompok kontrol hanya 25,0% anak yang mencapai kategori tersebut. Sebaliknya, kelompok kontrol menunjukkan proporsi lebih tinggi pada kategori Belum Tampak (16,7%) dan Mulai Tampak (33,3%) dibandingkan kelompok eksperimen yang hampir tidak ada pada kategori tersebut (0,0% dan 7,7%). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan *puzzle* lebih efektif dalam meningkatkan kreativitas anak dibandingkan dengan metode ceramah.

Adapun skor rata-rata tingkat kreativitas anak usia 5–6 tahun pada kelompok eksperimen sebelum dan setelah diberikan perlakuan berupa permainan *puzzle* disajikan pada tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Analisis *Descriptive Statistics* Skor *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelompok Eksperimen

Variabel	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Eksperimen	13	17	23	20.38	1.981
Post-Test Eksperimen	13	18	28	25.08	2.565
Valid N (listwise)	13				

Sumber: Output SPSS 25

Berdasarkan Tabel 5, hasil analisis *descriptive statistics* menunjukkan bahwa jumlah responden pada kelompok eksperimen adalah 13 anak. Pada saat *pre-test*, skor minimum yang diperoleh anak adalah 17 dan skor maksimum 23, dengan rata-rata (*mean*) sebesar 20,38 dan *standar deviasi* 1,981. Setelah diberikan perlakuan berupa permainan *puzzle* pada *post-test*, skor minimum meningkat menjadi

18 dan skor maksimum mencapai 28, dengan rata-rata sebesar 25,08 dan *standar deviasi* 2,565. Data ini menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata sebesar 4,70 poin dari *pre-test* ke *post-test*. Selain itu, nilai *standar deviasi* yang lebih besar pada *post-test* mengindikasikan adanya variasi skor yang lebih lebar di antara anak-anak setelah perlakuan, yang berarti sebagian besar anak mengalami peningkatan kreativitas, meskipun peningkatannya bervariasi. Hasil ini secara numerik memperlihatkan bahwa permainan *puzzle* memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kreativitas anak usia 5–6 tahun di TK ABA Dulang Kabupaten Enrekang.

Adapun skor rata-rata pada kelompok kontrol terkait tingkat kreativitas anak usia 5–6 tahun sebelum dan setelah diberi perlakuan berupa metode ceramah disajikan pada tabel berikut:

Tabel 6. Hasil Analisis *Descriptive Statistics* Skor *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelompok Kontrol

Variabel	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Kontrol	12	18	23	20.33	1.614
Post-Test Kontrol	12	17	23	21.00	1.907
Valid N (listwise)	12				

Sumber: Output SPSS 25

Berdasarkan Tabel 6 hasil analisis *Descriptive Statistics* pada kelompok kontrol penelitian ini diperoleh bahwa jumlah subjek penelitian (N) sebanyak 12 anak. Pada skor *Pre-Test* kelompok kontrol, nilai minimum yang diperoleh adalah 18, nilai maksimum 23, dengan rata-rata (*mean*) sebesar 20,33 dan standar deviasi 1,614. Sementara itu, pada skor *Post-Test* kelompok kontrol, nilai minimum adalah 17, nilai maksimum 23, dengan rata-rata (*mean*) sebesar 21,00 dan standar deviasi 1,907. Data tersebut menunjukkan bahwa meskipun terdapat sedikit peningkatan rata-rata skor kreativitas anak dari 20,33 pada *Pre-Test* menjadi 21,00 pada *Post-Test*, namun peningkatan ini relatif kecil dan masih berada dalam rentang skor yang hampir sama, sehingga dapat dikatakan bahwa pada kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan berupa permainan *puzzle*, kreativitas anak tidak mengalami perkembangan yang signifikan.

Temuan ini diperkuat oleh hasil analisis *deskriptif* yang menggambarkan adanya peningkatan rata-rata kreativitas yang lebih besar pada kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol. Pada kelompok eksperimen, anak-anak menunjukkan kemajuan yang lebih signifikan setelah terlibat langsung dalam aktivitas bermain *puzzle* yang menuntut keterampilan berpikir, ketekunan, dan pemecahan masalah. Sementara itu, metode ceramah yang diberikan pada kelompok kontrol kurang mampu memberikan pengalaman belajar yang menantang dan menyenangkan bagi anak, sehingga tidak banyak memberikan dampak terhadap perkembangan kreativitas mereka (Amini et al., 2023). Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa permainan *puzzle* merupakan media pembelajaran yang efektif dalam menstimulasi kreativitas anak usia dini dibandingkan metode ceramah yang bersifat pasif.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Nurhidayah et al., 2020) yang menunjukkan bahwa permainan edukatif *puzzle* secara signifikan meningkatkan tingkat berpikir kreatif anak usia prasekolah 5-6 tahun. Selain itu, *review sistematis* oleh (Qoumariah et al., 2025) menegaskan pentingnya integrasi pembelajaran STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics*) yang menggabungkan media permainan kreatif dan fleksibel yang mendukung stimulasi kreativitas anak usia dini.

Gambaran Pengaruh Permainan *Puzzle* Terhadap Peningkatan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun TK ABA Dulang Kabupaten Enrekang

Analisis data menggunakan *Uji Wilcoxon* pada kelompok eksperimen dilakukan untuk mengetahui pengaruh dari perlakuan yang telah diberikan, yaitu penggunaan permainan *puzzle* terhadap peningkatan kreativitas anak usia 5–6 tahun. Uji ini membandingkan perbedaan antara hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelompok eksperimen. Adapun syarat terjadinya perbedaan adalah apabila nilai *sig. (2-tailed)* < 0,05 maka H1 diterima dan H0 ditolak, artinya permainan *puzzle* memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan kreativitas anak usia dini di TK ABA Dulang Kabupaten Enrekang (terjadi perbedaan skor setelah diberikan perlakuan). Sebaliknya, apabila nilai *sig. (2-tailed)* > 0,05 maka H0 diterima dan H1 ditolak, artinya permainan *puzzle* tidak memberikan pengaruh terhadap kreativitas anak usia dini di TK ABA Dulang Kabupaten Enrekang (tidak terjadi perbedaan skor setelah diberikan perlakuan). Hasil *Uji Wilcoxon sign rank test* mengenai kreativitas anak kelompok eksperimen yaitu menggunakan permainan *puzzle* disajikan pada tabel berikut disajikan pada tabel berikut:

Tabel 7. Uji *Wilcoxon Sign Rank Test* Kemampuan Kreativitas Anak Usia Dini Pada Kelompok Eksperimen

Test Statistics ^a	
Post-Test Eksperimen - Pre-Test Eksperimen	
Z	-3.216 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.001

^a. Wilcoxon Signed Ranks Test

^b. Based on negative ranks.

Sumber: Output SPSS 25

Berdasarkan hasil uji *Wilcoxon Signed Rank Test* pada penelitian ini diperoleh nilai $Z = -3.216$ dengan signifikansi *Asymp. Sig. (2-tailed) = 0.001*. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari taraf kesalahan 0.05, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen. Hal ini menunjukkan bahwa permainan *puzzle* berpengaruh positif terhadap peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK ABA Dulang Kabupaten Enrekang, di mana setelah diberikan perlakuan dengan permainan *puzzle*, kemampuan kreativitas anak mengalami peningkatan yang nyata. Berikutnya, Hasil Uji *Wilcoxon sign rank test* mengenai kreativitas anak kelompok bertujuan untuk melihat pengaruh dari perlakuan (*treatment*) yaitu menggunakan metode ceramah disajikan pada tabel berikut:

Tabel 8. Uji *Wilcoxon Sign Rank Test* Kemampuan Kreativitas Anak Usia Dini Pada Kelompok Kontrol

Test Statistics ^a	
Post-Test Kontrol - Pre-Test Kontrol	
Z	-1.994 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.056

^a. Wilcoxon Signed Ranks Test

^b. Based on negative ranks.

Sumber: Output SPSS 25

Berdasarkan hasil uji *Wilcoxon Signed Rank Test* pada kelompok kontrol dalam penelitian ini diperoleh nilai $Z = -1.994$ dengan signifikansi *Asymp. Sig. (2-tailed) = 0.050*. Nilai ini menunjukkan bahwa perbedaan antara hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelompok kontrol berada tepat pada batas signifikansi 0.05. Artinya, peningkatan kreativitas anak pada kelompok kontrol tidak terlalu signifikan dibandingkan dengan kelompok eksperimen. Hal ini dapat dipahami karena kelompok kontrol tidak mendapatkan perlakuan berupa permainan *puzzle*, sehingga perkembangan kreativitas mereka cenderung terjadi secara alami atau dipengaruhi oleh faktor lain di luar intervensi. Temuan ini menegaskan bahwa permainan *puzzle* memiliki peran yang lebih efektif dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini.

Temuan ini menguatkan pandangan bahwa pembelajaran anak usia dini sebaiknya dilakukan melalui pendekatan yang bersifat aktif, menyenangkan, dan berbasis pengalaman langsung. Permainan *puzzle* menjadi salah satu media yang tidak hanya mendidik tetapi juga menghibur, sehingga anak lebih termotivasi untuk belajar dan berkreasi. Dengan memberikan stimulus berupa permainan edukatif seperti *puzzle*, guru dapat membantu anak mengembangkan kreativitas sejak dini sebagai bekal penting dalam menghadapi tantangan belajar di tahap berikutnya. Oleh karena itu, hasil penelitian ini menegaskan bahwa penerapan permainan *puzzle* memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap peningkatan kreativitas anak usia 5–6 tahun (Khoerunnisa et al., 2023).

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan dari (Wulandari, 2019) yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan permainan *puzzle* terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun, dimana peningkatan kreativitas dan kemampuan berpikir anak pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Selain itu, studi lain oleh (Rambe & Munthe, 2024) juga menguatkan bahwa penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui aktivitas yang memicu keterampilan problem solving dan ekspresi kreatif.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan puzzle di TK ABA Dulang Kabupaten Enrekang berjalan efektif dan memberikan dampak positif terhadap peningkatan kreativitas anak usia 5–6 tahun. Kegiatan bermain puzzle menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan mendorong anak berpikir kreatif serta mandiri. Sebelum diberikan perlakuan, tingkat kreativitas anak pada kelompok eksperimen dan kontrol berada pada kondisi yang relatif sama. Namun, setelah perlakuan permainan puzzle, kreativitas anak pada kelompok eksperimen meningkat secara signifikan dibandingkan kelompok kontrol. Dengan demikian, terdapat pengaruh positif dan signifikan antara permainan puzzle dan peningkatan kreativitas anak usia dini, terutama dalam hal kemampuan berpikir imajinatif, pemecahan masalah, serta pengembangan ide-ide baru.

Berdasarkan kesimpulan tersebut, disarankan agar guru dan orang tua terus mengoptimalkan penggunaan permainan puzzle sebagai media pembelajaran yang menstimulasi kreativitas anak. Guru perlu merancang kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan puzzle dengan variasi bentuk dan tingkat kesulitan yang sesuai usia anak. Sekolah diharapkan memberikan pelatihan kepada guru agar lebih terampil dalam menggunakan media puzzle secara inovatif. Selain itu, orang tua disarankan mendukung kegiatan bermain puzzle di rumah untuk memperkuat pengalaman belajar anak. Kolaborasi antara guru, sekolah, dan orang tua akan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, aktif, dan mendorong perkembangan kreativitas anak secara optimal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian ini, khususnya kepada pihak TK ABA Dulang Kabupaten Enrekang yang telah memberikan izin dan fasilitas penelitian, para guru yang telah berpartisipasi aktif dalam proses pengumpulan data, serta keluarga anak-anak peserta yang telah mendukung secara penuh. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada rekan-rekan sejawat dan institusi yang telah memberikan masukan berharga sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik. Semoga hasil penelitian ini bermanfaat bagi pengembangan pendidikan anak usia dini dan dapat menjadi inspirasi dalam meningkatkan kreativitas melalui media pembelajaran yang inovatif.

REFERENSI

- Agustianti, R., Nussifera, L., Angelianawati, L., Meliana, I., Sidik, E. A., Nurlaila, Q., Simarmata, N., Himawan, I. S., Pawan, E., & Ikhrum, F. (2022). Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif. In *Jakarta: Tohar Media*.
- Amini, S., Firmawati, A. N., & Khotimah, N. (2023). Peningkatan Kecerdasan Anak Usia Dini dalam Memecahkan Masalah melalui Permainan Puzzle. *Journal of Education Research*, 4(2), 778–784.
- Hasan, & Herlina. (2020). Pengaruh Media Puzzle Terhadap Kemampuan Logika Matematika Anak Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Iii Cabang Karunrung Kota Makassar. *Klasikal: Journal of Education, Language Teaching and Science*, 2(1), 1–10.
- Hatta, M. (2021). Pengembangan alat permainan edukatif berbasis model. *Jurnal Pendidikan AURA (Anak Usia Raudhatul Athfal)*, 2(1), 1–15.
- Kartina, T., & Harjani, H. J. (2022). Kesadaran Penggunaan Barang Bekas Sebagai Alat Permainan Edukasi Anak Usia 4 Tahun Sampai 5 Tahun (Penelitian Kualitatif di Desa Cibuntu Cibitung Bekasi). *Jurnal Tunas Aswaja*, 1(1), 48–58. <https://doi.org/10.47776/tunasaswaja.v1i1.349>
- Khoerunnisa, S. R., Muqodas, I., & Justicia, R. (2023). Pengaruh Bermain Puzzle terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 49–58.
- Kristina, P. C., Kasim, N. F., Lestari, S. A. R. P., & Nurliani, N. (2025). The Importance of Play in Early Childhood Learning: A Holistic Approach. *TORANG: Multidisciplinary Educational Journal of Papua Selatan*, 1(1), 1–9.
- Mariawati, M. (2022). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Berbasis Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Nurul Yaqin Kedondong Daya Desa Pringasela Tahun Pembelajaran 2021/2022. *Schemata: Jurnal Pasca Sarjana IAIN Mataram*,

11(1), 1–22.

- Mulyana, A., Susilawati, E., Fransisca, Y., Arismawati, M., Madrapriya, F., Phety, D. T. O., Putranto, A. H., Fajriyah, E., Kurniawan, R., & Asri, Y. N. (2024). Metode penelitian kuantitatif. In *Jakarta: Tohar Media*.
- Nartin, & Faturrahman. (2024). Metode penelitian kualitatif. In *Jakarta: Cendikia Mulia Mandiri*.
- Nasirun, & Suprapti. (2021). Kesesuaian Alat Permainan Edukatif Terhadap Aspek Perkembangan Bahasa dan Kognitif Anak. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(3), 200–206. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i3.150>
- Nazilah, M. B., fadhilah Rahmah, M., Aliza, N., & Salianty, S. (2022). The use of educational puzzle games for the development of cognitive abilities of children aged 5-6 years. *Genius: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 3(2), 151–162.
- Nurhidayah, Sanjaya, A. P. A., & Choirudin, M. (2020). Effect Of Educative Puzzle Games On The Level Of Creative Thinking In Children Preschool Age 5 - 6 Years At Nidzamiyah Kindergarten. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 2(2), 293–299.
- Priadana, M. S., & Sunarsi, D. (2021). Metode penelitian kuantitatif. In *Jakarta: Pascal Books*. Pascal Books.
- Purnamasari, & Herlina. (2021). Pengaruh media busy book terhadap kemampuan membaca awal anak di taman kanak-kanak. *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal*, 4(1).
- Putra, K. D. S. (2021). Pengaruh permainan edukatif finger painting terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah 4-5 tahun di tk kumara stana desa munduk. *MIDWINERSLION Jurnal Kesehatan STIKes Buleleng*, 6(1), 6–11.
- Qoumariah, S., Mustapa, N., Aisyah, S., Ulfah, S. M., & Chandrawati, T. (2025). Stimulation of Early Childhood Creativity through STEAM Learning Based on Loosparts Media: A Systematic Narrative Review. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 14(3), 639–656.
- Rambe, I., & Munthe, M. Z. (2024). Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Puzzle Di TK Satap Sibargot Tahun Pelajaran 2022/2023. *Cemara Education and Science*, 2(2), 1–11.
- Renawati, R., & Suyadi, S. (2021). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid 19 melalui Alat Permainan Edukatif Papan Pintar dari Kulit Kerang. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(1), 22–27. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i1.92>
- Rismadani, F., Satria, D., & Kurnia, R. (2022). Pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun. *Generasi Emas*, 5(1), 51–64.
- Rosalianisa, R. (2021). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Kereta Musik Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Tunas Cendekia : Jurnal Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 184–199. <https://doi.org/10.24256/cendekia.v4i1.1970>
- Sari, D. (2023). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dengan Barang Bekas Untuk Mengembangkan Bahasa Anak Usia Dini Di Tk Andanan Jejama Cimanuk. *TARBIYAH JURNAL: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 1(02), 261–270.
- Siregar, T. (2023). Stages of Research and Development Model Research and Development (R&D). *DIROSAT: Journal of Education, Social Sciences & Humanities*, 1(4), 142–158.
- Wulandari, M. (2019). Pengaruh permainan puzzle terhadap perkembangan kognitif pada anak 5-6 tahun di paud harapan ananda kota bengkulu. In *Skripsi: Fakultas Tarbiyah > Pendidikan Anak Usia Dini, IAIN Bengkulu*.