

Analisis Penggunaan Media Pipa *Puzzle* dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa PAUD Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia

Fitria Wantika Zain¹, Syamsuyurnita², Suci Perwita Sari³, Ismail Saleh Nasution⁴

^{1,2,3,4}Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara, Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

e-mail: *wantikazainfitria@gmail.com¹, syamsuyurnita@umsu.ac.id²,
suciperwita@umsu.ac.id³, ismailsaleh@umsu.ac.id⁴

Abstrak

Lewat aktivitas memakai pipa puzzle partisipan ajar akan memakai panca indera seoptimal bisa jadi semacam mendengar, memandang, mencium, merasa serta menyentuh lewat subjek yang terdapat dilingkungan anak. Anak membuat wawasan serta keterampilannya dan berlatih dalam jalan keluar permasalahan kala anak mengaitkan informasi nyata serta mengaitkan keahlian dengan kehidupan yang dirasakan oleh partisipan ajar. Dalam riset ini nampak kalau anak didik suka ekspresif serta inovatif buat menjajaki proses penataran. Dalam proses ini siswa di perintahkan oleh peneliti untuk membentuk benda-benda yang ada di sekitar mereka menggunakan puzzle pipa. Pada penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Lapangan (*Field Research*). Riset lapangan ialah salah satu tata cara pengumpulan informasi dalam riset kualitatif yang tidak membutuhkan wawasan mendalam hendak kesusastraan yang hendak dipakai dan keahlian khusus dari pihak periset. Dalam aktivitas ini anak didik di untuk jadi kelompok yang berisikan 2 hingga 3 anak. Bisa di simpulkan kalau pipa puzzle ini efisien serta amat praktis dalam tingkatkan keahlian daya cipta anak didik di Bengkel seni edukasi Muhammadiyah kepong Malaysia

Kata Kunci: *Penggunaan, Puzzle, Kreativitas*

Abstract

Through the activity of using a pipe puzzle, students will use the functions of the five senses as optimally as possible, such as hearing, seeing, smelling, feeling and touching objects in the child's environment. Children build their knowledge and skills and learn in problem solving when children associate real information and associate abilities with the lives experienced by students. In this study it appears that students are expressive and creative to participate in the learning process. In this process the students were instructed by the researcher to shape the objects around them using a pipe puzzle. In the research conducted is Field Research (Field Research). Field research is one method of collecting data in qualitative research that does not require in-depth knowledge of the literature to be used and certain abilities on the part of the researcher. In this activity students are divided into groups of 2 to 3 children. It can be concluded that this pipe puzzle is practical and very effective in increasing the creative abilities of students in the Muhammadiyah Kepong Malaysia Guidance Studio

Keywords: *Use, Puzzle, Creativity*

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan usaha buat tingkatkan sumber daya manusia yang bermutu. Buat tingkatkan mutu pembelajaran, salah satu usaha yang dicoba merupakan menyelenggarakan pembelajaran lewat tahapan pembelajaran yang sangat dasar ialah

Pembelajaran Anak Usia Dini (PAUD), yang ialah pondasi ataupun dasar dari tahapan pembelajaran berikutnya.

Buat tercapainya sesuatu tujuan penataran wajib ada alat penataran yang akan dipakai dalam kebutuhan membimbing alhasil tersampaikan dengan bagus pada partisipan ajar. Alat penataran ialah sesuatu teknologi pembawa pesan yang bisa dipakai buat kebutuhan penataran, alat penataran ialah sarana fisik buat menyampaikan modul pelajaran. Alat penataran ialah alat komunikasi dalam wujud cetak ataupun penglihatan serta dengar termasuk teknologi perangkat keras. Alat penataran dipakai sebagai alat penataran di sekolah bermaksud buat bisa tingkatkan kualitas pembelajaran. (Hamzah B, 2018)

Menurut (Nurlaela et ., (2017) Kreatifitas muncul berdasarkan keinginan yang besar dan motivasi yang kuat untuk menyelesaikan masalah serta adanya tantangan di dalam menyelesaikan masalah. Munandar dalam Novi (2019) unsur berpikir kreatif yang meliputi unsur-unsur kelancaran atau Fluency yaitu kelancaran berpikir kreatif untuk memikirkan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu persoalan atau masalah, fleksibilitas atau kelenturan yaitu keluwesan berpikir sehingga gagasan yang diungkapkan memiliki jangkauan yang lebih luas dan beragam untuk memecahkan suatu masalah, orisinalitas atau keahlian yaitu ide-ide atau gagasan yang diungkapkan bersifat orisinal hasil pemikiran sendiri yang berdasar pada pengalaman dan unsur elaborasi yaitu mengembangkan suatu ide, merinci, melengkapi, dan penambahan detail terhadap ide sehingga dapat.

Soesilo dalam (Pahanael & Wijayaningsih) menjelaskan bahwa anak yang kreatif adalah anak yang memiliki beberapa ciri-ciri sebagai berikut : Pertama Hasrat keingintahuan yang cukup besar. Setiap manusia pada umumnya memiliki sifat kodrati yakni rasa ingin tahu yang cukup besar tentang suatu fenomena di lingkungannya. Kedua Panjang akal. Berbagai persoalan yang dialaminya dapat dihadapinya dengan berbagai cara sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada. Ketiga Cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan. Dalam menghadapi suatu persoalan, orang yang kreatif biasanya berupaya mencari jawaban yang luas dengan sudut pandang yang berbeda dengan yang lainnya. Keempat Memiliki dedikasi bergairah serta aktif dalam melaksanakan tugas. Tidak mau diam dan tidak menyukai dengan kondisi yang statis, selalu saja ada yang dilakukan.

Pengembangan media pembelajaran menjadi aspek penting yang perlu dilakukan. Media yang bisa dikembangkan menjadi media yang menarik bagi siswa yaitu media puzzle. Media puzzle bermanfaat untuk kreatifitas siswa, keaktifan siswa, dan menghidupkan rasa ingin tahu siswa, sehingga pengetahuan siswa akan bertambah. Media puzzle merupakan media pembelajaran yang sifatnya memberikan rasa nyaman berfikir melalui permainan dimaksudkan agar dalam kegiatan pembelajaran lebih menarik dan siswa lebih tertarik. Media puzzle dapat dikembangkan menjadi media tiga dimensi agar siswa lebih tertarik untuk belajar sambil bermain (Rumakhit, 2017).

Metode pembelajaran dan media pembelajaran merupakan alat bantu mengajar yang paling menonjol dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan media yang digunakan oleh seseorang sebagai alat bantu berkomunikasi, seperti foto, televisi, radio, rekaman, puzzle yang diproyeksikan, bahan cetak dan lain sebagainya yang membawa informasi atau pesan-pesan yang bertujuan untuk pengajaran.1 Guru harus menciptakan suasana belajar yang kondusif dan mampu mengelola proses pembelajaran dengan baik, sehingga hasil belajar peserta didik sesuai dengan apa yang diharapkan (Saputra & Selviana, 2021).

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah puzzle, contohnya pada pembelajaran matematika materi bangun datar. Penggunaan media puzzle ini dapat mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran dan tangan, sehingga membuat pembelajaran lebih jelas karena melibatkan peserta didik secara aktif pada proses pembelajaran dengan peragaan-peragaan yang dilakukan oleh guru/ teman dikelas. Penggunaan media puzzle bukan hanya sekedar untuk membantu guru dalam mengajar, tetapi lebih dari itu sebagai salah satu bentuk usaha guna memudahkan peserta didik dalam mempelajari dan memahami materi pelajaran sehingga peserta didik dapat memperoleh hasil yang optimal (Saputra & Selviana, 2021).

Media puzzle memiliki manfaat sebagai berikut: Pertama, meningkatkan keterampilan kognitif berhubungan dengan kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah. Melalui puzzle peserta didik dirangsang untuk mencoba memecahkan masalah dengan menyusun gambar menjadi utuh. Kedua, meningkatkan keterampilan motorik halus dengan bermain, motorik peserta didik akan mengalami pertumbuhan yang baik. Peserta didik akan belajar keseimbangan dan konsentrasi sehingga berbagai organ tubuhnya akan aktif dan berpengaruh positif pada kesehatannya. Ketiga, meningkatkan keterampilan sosial dengan bermain, peserta didik akan belajar bersosial dengan teman-temannya, berkomunikasi, memecahkan masalah, mengenal aturan-aturan sosial, menerima kekalahan dan kemenangan. Keempat, meningkatkan ilmu pengetahuan dengan bermain peserta didik belajar berbahasa, mengenal lingkungan dan berbagai ilmu pengetahuan (Saputra & Selviana, 2021).

Main untuk anak membagikan banyak khasiat positif, salah satunya ialah kemajuan bahasa. Berbagai game bahasa bisa dicoba buat mempertajam kemajuan bahasa pada anak salah satunya puzzle graf. Puzzle graf ini ialah game yang terbuat dari huruf-huruf yang terpisah serta bisa disusun balik jadi suatu kata. (Lilis Madyawati, 2019) Aktivitas game puzzle graf ini memadukan bagian potong buat membuat sesuatu graf yang sudah ditetapkan, dalam aktivitas main puzzle graf ini diharapkan anak akan terpicu menjajaki penataran. Lewat game ini, anak dirangsang buat memahami huruf-huruf yang sudah diadakan alhasil anak menggemari aktivitas membaca serta menulis.

Supaya anak menggapai kemajuan yang maksimal maka tata cara penataran yang dipakai oleh guru dan daya dukung perlengkapan peraga ataupun alat yang bisa menarik atensi serta dorongan berlatih partisipan ajar ialah aspek yang berfungsi langsung dalam proses penataran. Dalam perihal ini ketetapan tata cara, alat serta dorongan yang besar akan memusatkan proses pencapaian serta uraian kepada modul penataran itu. (Srianis et al., 2018)

Sepanjang melaksanakan KKN di Malaysia periset melaksanakan riset di Sanggar edukasi Muhammadiyah kepong Malaysia, di sini periset melaksanakan pemantauan lapangan dengan melakukan praktik berkreasi dengan memakai alat Pipa puzzle, Dengan perlengkapan tolong yang dipakai oleh periset dengan secara bervariasi akan membangkitkan daya cipta partisipan ajar dalam menjajaki aktivitas yang berjalan. Dalam riset ini nampak kalau anak didik suka ekspresif serta inovatif buat menjajaki proses penataran. Dalam proses ini anak didik di perintahkan oleh periset untuk membuat barang-barang yang terdapat di dekat mereka memakai puzzle pipa.

Lewat aktivitas memakai pipa puzzle partisipan ajar akan memakai panca indera seoptimal seperti mendengar, memandang, mencium, merasa serta menyentuh lewat subjek yang terdapat di lingkungan anak. Anak membuat wawasan serta keterampilannya dan berlatih dalam pemecahan permasalahan di kala anak mengaitkan informasi nyata serta mengaitkan dengan keahlian dengan kehidupan yang dirasakan oleh partisipan ajar.

Proses aktivitas penataran dengan tata cara main memiliki andil yang amat berarti dalam meningkatkan potensi-potensi yang dipunyai oleh anak. Anak jadi lebih antusias, bersemangat serta lebih inovatif dalam menjajaki aktivitas berlatih. Buat meningkatkan kemajuan kognitif, tata cara yang diseleksi merupakan tata cara main yang bisa memotivasi anak, menggugah rasa mau tahu anak, serta meningkatkan angan-angan anak.

METODE

Pada riset yang dicoba merupakan Riset Lapangan (Field Research). Riset lapangan ialah salah satu tata cara pengumpulan informasi dalam riset kualitatif yang tidak membutuhkan wawasan mendalam hendak kesusastraan yang hendak dipakai dan keahlian khusus dari pihak periset. Riset lapangan umumnya dicoba buat menyudahi kemana arah penelitiannya bersumber pada kondisi. Tipe riset ini memakai riset deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Riset deskriptif kualitatif ialah sesuatu riset yang menilai serta mengungkapkan kasus hal apa adanya sesuai dengan realitas yang terdapat di lapangan. (Sugiyono, 2019)

Riset deskriptif ialah tipe riset yang bermaksud buat membagikan cerminan hal suatu permasalahan faktual, tanpa menarik kesimpulan. Tipe dari pada riset ini lebih banyak

difokuskan buat menganalisa deskriptif dan tidak mencoba hipotesis. Mayoritas dari tipe riset ini dengan melaksanakan abstraksi dari kenyataan sosial yang dicermati. Oleh sebab itu, pendekatan kualitatif ini diseleksi oleh pengarang berdasarkan tujuan riset yang mau memperoleh cerminan proses Analisa Penggunaan Alat Pipa Puzzle Dalam Tingkatkan kreativitas Anak didik Paud Sanggar edukasi Muhammadiyah kepong Malaysia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Riset ini dilaksanakan di Sanggar edukasi Muhammadiyah kepong Malaysia yang beralamatkan di Pelangi magna blok A-13, Jalan prima 3, Metro Prima,WP,Kuala Lumpur, Malaysia. Peneliti mengadakan wawancara dengan guru PAUD, menata prinsip pemantauan berbentuk check list, pemilihan serta catatan lapangan.

Bersumber pada riset yang dicoba, maka alat Pipa Puzzle bisa di peruntukan untuk alat berlatih buat meningkatkan daya cipta anak didik PAUD di Sanggar edukasi Muhammadiyah kepong Malaysia, bisa dijadikan alat buat tingkatkan kretivitas anak didik alhasil menciptakan tindakan imajinasi serta eksploriasi kemampuan yang bagus, sebab berartinya alat penataran untuk proses berlatih anak dalam membuat, maka game puzzle merupakan opsi alat yang pas.

Kreativitas ialah ide ataupun benak orang yang bersifat inovatif, berdaya guna, serta bisa dipahami, alhasil hasil pikiran anak yang terkini ialah wujud daya cipta dari individu anak. Daya cipta yang ditunjukkan anak ialah wujud daya cipta yang original dengan gelombang kemunculannya seakan tanpa terkendali. Dorongan dalam diri ataupun esensial terwujud dengan sendirinya serta mendesak timbulnya kreativitas, serta itu akan berjalan dalam situasi psikologis khusus.(Nuryati & Yuniawati, 2019)

Dalam riset ini periset mengajak kanak-kanak untuk membuat kreasi dengan memakai puzzle batang, Menata puzzle menyerupai barang di dekat, periset pula berikan kebebasan kretivitas anak didik buat Menata puzzle batang sesuai kemauan para siswa.

Kegiatan yang dilaksnakan setelah memberikan penjelasan mengenai cara membuat media puzzle berbahan kardus bekas berbasis tematik, yaitu melakukan pendampingan. Pendampingan dilakukan pada saat pelatihan dan praktek pembuatan media puzzle berbahan pipa berbasis tematik. Pelatihan diawali dengan pembagian kelompok secara merata, hal tersebut dilakukan agar peserta dapat bekerja sama dalam menghasilkan media pembelajaran berbahan Pipa berbasis tematik yang menarik.

Setelah pembagian kelompok, tim pengabdian membagikan alat dan bahan untuk membuat media. Masing-masing kelompok ditugaskan untuk membuat satu media pipa puzzle berbasis tematik sesuai dengan tema yang dipilih. Media yang dibuat disesuaikan dengan kreativitas masing-masing kelompok. Untuk memperlancar praktek pembuatan media, tim pengabdian dibagi untuk mendampingi kelompok. Hal tersebut dilakukan agar mempermudah tim pengabdian mengawasi dan membantu kelompok jika ada kekeliruan. Meskipun tim pengabdian mendampingi dan membantu kelompok dalam pembuatan media pipa puzzle berbasis tematik, ide pembuatan media harus berasal dari kelompok masing-masing. Hal tersebut agar peserta yang notabene adalah guru dapat mengasah kreativitasnya dalam mempersiapkan pembelajaran di kelas masing-masing.

Melalui puzzle guru dapat meningkatkan kreativitas siswa, menumbuhkan semangat siswa untuk belajar dan melatih kerja sama dalam tim.



Gambar 1 : siswa berkreasi dengan puzzle batang

Berikutnya reaksi anak dikala pengembangan kreativitas ini amat bagus serta para anak didik sungguh-sungguh dan fokus dikala proses aplikasi berjalan. Andil alat pipa puzzle dalam Aktivitas ini berakibat bagus untuk kenaikan daya akal serta daya cipta anak alhasil sanggup meningkatkan kognitif anak ke arah kedewasaan beropini, yang muaranya bisa tingkatan daya cipta anak. Tata cara ini dibesarkan sudah melalui beberapa jenjang saat sebelum bisa dijadikan alat penataran yang bisa menolong cara berlatih di kelas, yaitu tahap analisa, tahap konsep, langkah pengembangan, langkah aplikasi, serta terakhir langkah penilaian.

Dari hasil pemantauan yang sudah dicoba sepanjang 1 hari dari awal penataran hingga penataran berakhir nampak bahwa kalau beberapa besar kanak-kanak lebih banyak yang kurang berinisiatif serta bersikap menunggu, kurang mempunyai rasa tanggung jawab kepada tugasnya, kurang apik dalam menuntaskan tugasnya, kurang mandiri, kurang besar hati atas hasil yang di bisa di sekolah.

Pada saat media pipa puzzle telah selesai dibuat, masing-masing kelompok mempresentasikan hasil karyanya. Kemudian kelompok lain dapat menanggapi atau memberi masukan agar media dapat lebih sempurna. Tidak hanya kelompok lain, tim pengabdian juga dapat memberikan masukan untuk perbaikan hasil karya berupa media pipa puzzle agar dapat dimanfaatkan dengan baik. Setelah semua kelompok melakukan presentasi, tim pengabdian memberikan pengarahan dalam menerapkan media pipa puzzle. Dengan hal tersebut diharapkan media yang telah dibuat dapat dimanfaatkan untuk proses pembelajaran.

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung terlihat siswa sangat aktif berdiskusi dengan tim dan berlomba-lomba untuk menyelesaikan puzzle secepat mungkin dengan jawaban yang tepat. Hal ini membuat pembelajaran berlangsung lebih aktif dan kreatif. Melalui media puzzle siswa dituntut dapat menyusun jawaban dengan tepat melalui kerja sama tim dan mengembangkan kreatifitas siswa menjawab soal yang diberikan.

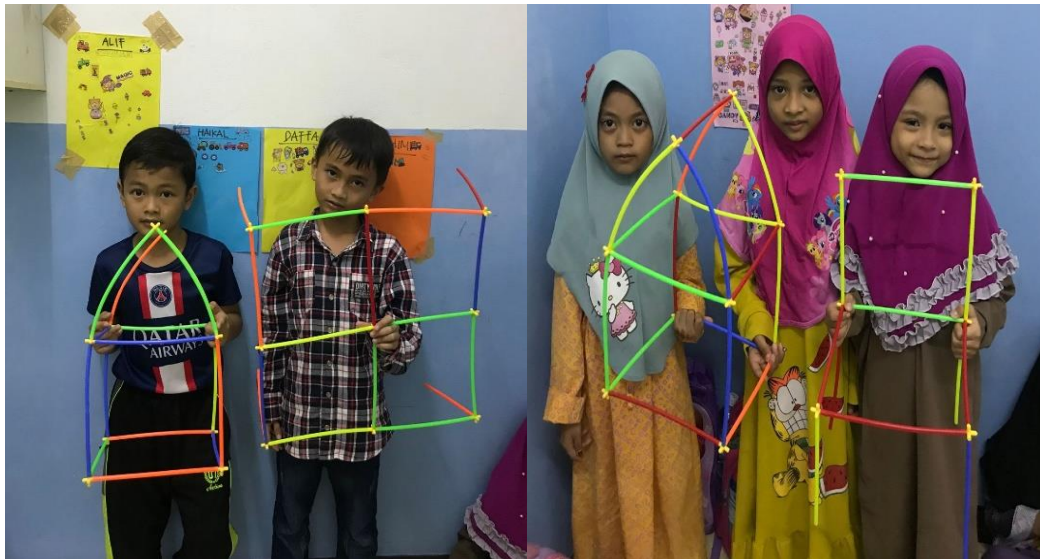
Menggabungkan potongan-potongan dari puzzle membutuhkan kesabaran khusus pada seorang anak. Bermain puzzle juga menuntut anak Anda untuk lebih sabar & mau berlatih untuk dapat berproses agar mencapai satu tujuannya.

Bermain Puzzle Melatih Kemampuan Anak Dalam Menyelesaikan Masalah Permainan puzzle akan membantu buah hati Anda untuk berlatih menyelesaikan sebuah masalah. Puzzle termasuk jenis permainan teka-teki. Saat anak bermain puzzle, ia diminta untuk menyusun kembali semua potongan puzzle. Hal tersebut membantu mengembangkan kemampuan anak Anda dalam swa cenderung lebih aktif, kreatif, dan kolaboratif.

Hal ini terlihat dari hasil jawaban yang yang diberikan masing-masing tim, diskusi antartim, dan evaluasi pembelajaran. Media puzzle mampu menyajikan pertanyaan-pertanyaan yang bersifat aplikatif. Pembelajaran berbasis puzzle dapat digunakan di beberapa

materi dengan tujuan untuk meningkatkan kreatifitas siswa, collaboration siswa, dan rasa percaya diri siswa.

Maka dari itu periset mencoba inovasi terkini dengan memakai alat penataran pipa Puzzle, serta hasil dari pemakaian tata cara ini banyak anak yang antusias dikala penataran, serta anak menjadi lebih aktif dikala berlatih serta mencuat tindakan percaya diri atas hasil yang di peroleh. Dibawah ini ada gambar-gambar hasil dari kreasi pipa puzzle anak didik PAUD Sanggar edukasi Muhammadiyah kepong Malaysia.



Gambar 2 : Siswa dalam membuat berbagai wujud dari pipa puzzle

Dari lukisan di atas ialah hasil dari kreasi anak didik dalam membuat berbagai wujud dari pipa puzzle, dalam aktivitas ini anak didik di bagi jadi golongan yang berisikan 2 hingga 3 anak. Bisa di simpulkan kalau pipa puzzle ini efisien serta amat praktis dalam tingkatan keahlian daya cipta anak didik di Sanggar edukasi Muhammadiyah kepong Malaysia. Hasil dari riset ini bisa di kuatkan dengan harian yang di catat oleh Komang Srianis, dkk. Bersumber pada hasil riset serta ulasan yang dijabarkan sebelumnya bisa disimpulkan sebagai berikut. Kalau aplikasi tata cara main puzzle geometri bisa tingkatan kemajuan kognitif anak dalam memahami wujud pada golongan A semester II di TK PGRI Singaraja tahun pelajaran 2013 atau 2014. Perihal ini bisa diamati dari terdapatnya kenaikan kemajuan kognitif dalam memahami wujud pada tiap siklus. Pencapaian kemajuan kognitif dalam memahami wujud sebesar 71,50% pada siklus I jadi sebesar 91,00% pada siklus II yang terletak pada kategori amat tinggi.(Srianis et al., 2018).

Berdasarkan hasil penelitian tentang Meningkatkan Kreativitas Siswa Paud Sanggar bimbingan Muhammadiyah kepong Malaysia. yakni sebagai berikut :

Penggunaan media Pipa Puzzle dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Paud Sanggar bimbingan Muhammadiyah kepong Malaysia

Alat puzzle graf ialah sesuatu alat penataran berbentuk potongan-potongan lukisan yang disusun sampai tercipta jadi gambar yang utuh. Penentuan alat puzzle tidak hanya menarik serta bisa memfokuskan atensi anak didik, khasiat alat puzzle merupakan bisa melatih akal ataupun bisa menggali daya cipta anak didik dalam membaca permulaan. Anak didik akan lebih gampang buat menghasilkan ide-idenya dan berkreativitas dengan pantauan guru.(Futihah et al., 2020)

Kreativitas anak Taman Kanak-Kanak berkaitan erat dengan pandangan kemajuan kognitif anak serta ialah bagian penting dalam kemajuan anak usia dini. Daya cipta anak akan bertambah sebab pemahaman kognitif anak yang sudah bertambah yang membolehkan

angan-angan serta daya khayal anak lebih bertumbuh alhasil pengetahuan anak, daya kreasi serta daya pikir anak pula bertumbuh.(Montalalu, 2020)

Sehabis memandang serta mencermati pembelajaran di dalam kelas, keinginan partisipan ajar di sekolah itu adalah anak didik menginginkan alat yang mempermudah untuk belajar paling utama dalam tingkatkan percaya diri serta daya cipta, anak didik pula menginginkan alat yang bisa memotivasi supaya penataran itu menarik, anak didik pula menginginkan suatu alat dengan rancangan game alhasil tidak membuat mereka bosan serta jenuh. Bersumber pada kasus itu bisa dikenal kalau kasus yang ditemui dalam riset ini merupakan belum tersedianya alat pembelajaran yang efisien buat melatih daya cipta anak didik.

Aktivitas penataran dimulai dengan berdoa bersama, mempersiapkan situasi kelas buat sedia menyambut penataran, periset menerangkan aktivitas penataran yang hendak dicoba, berikan penjelasan filosofi serta metode ataupun jenjang yang hendak dicoba pada penerapan aplikasi membuat kreasi dari pipa puzzle. Berikutnya anak di intruksikan membuat kreasi serta memandang benda di sekitar mereka ataupun membuat sesuatu barang yang mereka senang.

Jadi metode meningkatkan kreativitas dalam riset ini telah bagus ialah dengan membagikan warna terkini serta memakai alat penataran dan menarangkan tujuan penataran pada anak serta membuat anak merasa suka pada saat melakukan bimbingan yang periset bagikan, dengan memakai alat pipa puzzle ini anak bisa merasakan main sambil berlatih.

Fungsi dan Tujuan Penggunaan Media Pipa Puzzle untuk Siswa

Puzzle ialah suatu game buat memadukan bagian potong untuk membuat sesuatu lukisan ataupun catatan yang sudah ditetapkan. Sebutan puzzle ini oleh warga Indonesia diketahui sebagai game dobrak pasang. Alat puzzle ialah game yang sanggup mempertajam otak anak didik serta membutuhkan akurasi dalam memakainya. Alat puzzle membolehkan mereka dapat berpikir dengan cara kritis serta dapat bekerja sama dalam golongan. Alat puzzle pula membolehkan anak didik buat bisa merasakan ataupun melaksanakan sesuatu secara langsung. Dengan bekerja sama dengan anak didik lain mereka bersama-sama menata potongan-potongan puzzle yang awal random jadi utuh balik.(Purwanto, 2020)

Game puzzle ialah salah satu game bimbingan yang gampang diaplikasikan serta dimengerti oleh kanak-kanak paling utama untuk kanak-kanak usia dini. Dengan banyak Batangan puzzle yang bercorak warna-warni Alhasil game puzzle akan membuat partisipan ajar jadi termotivasi buat menjajaki penataran dengan merangkai bagian Puzzle dengan cara pas serta cepat. (Linawati & Wahyudi, 2019)

Para anak didik membutuhkan alat penataran yang menolong dalam meningkatkan keahlian daya cipta serta keyakinan diri. Alat penataran itu bisa lewat game edukatif. Alat penataran merupakan perlengkapan tolong dalam proses belajar mengajar yang sanggup memicu pikiran, perasaan, atensi serta keahlian ataupun ketrampilan pembelajar. Alat didik yang bagus haruslah pas untuk anak. Game puzzle pipa bisa menolong para anak didik usia dini. Dengan metode game ini wajib mengelompokan wujud potongan yang serupa saat sebelum merangkai puzzle buat memudahkan memperoleh lukisan yang utuh. Jadi saat sebelum main puzzle, terlebih dulu wajib memahami serta sanggup membedakan masing-masing bentuk pada potongan puzzle yang hendak dirangkai. (Isdianto, 2018)

Faktor Pendukung Kreativitas

Memahami kreativitas anak butuh dicermati karakter tindakan anak dengan cara umum yang membuktikan daya cipta. Paul Torrance dari Universitas Georgia mengatakan karakter tindakan anak yang membuktikan daya cipta merupakan sebagai; berlatih inovatif, bentang atensi jauh, sanggup mengerahkan yang luar biasa, bisa balik pada suatu yang telah dikenalnya serta memandang dari metode yang berlainan, berlatih banyak lewat khayalan serta membongkar kasus dengan memakai pengalamannya, menikmati game dengan kata-kata serta tempat sebagai pencerita yang natural.(Suratno, 2019)

SIMPULAN

Bersumber pada riset yang dicoba, hingga alat Pipa Puzzle bisa di peruntukan untuk alat berlatih buat meningkatkan daya cipta anak didik PAUD di Sanggar edukasi Muhammadiyah kepong Malaysia, bisa dijadikan alat buat tingkatkan kretivitas anak didik alhasil menciptakan tindakan imajinasi serta eksploriasi kemampuan yang bagus, sebab berartinya alat penataran untuk cara berlatih anak dalam membuat. maka game puzzle merupakan opsi alat yang pas.

Dalam aktivitas ini anak didik di bagi jadi golongan yang berisikan 2 hingga 3 anak. Bisa di simpulkan kalau pipa puzzle ini efisien serta amat praktis dalam tingkatkan keahlian daya cipta anak didik di Sanggar edukasi Muhammadiyah kepong Malaysia.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyadari betul bahwa ada orang-orang yang berjasa dibalik selesainya penelitian ini. Tidak ada persembahan terbaik yang dapat penulis berikan selain rasa ucapan terimakasih kepada pihak yang telah banyak membantu penulis. Secara khusus, penulis mengucapkan terimakasih kepada dosen pembimbing yang telah sabar, meluangkan waktu, merelakan tenaga dan pikiran serta turut memberi perhatian dalam memberikan pendampingan selama kegiatan ini. Terimakasih juga kepada pembimbing lapangan yg telah membimbing selama menjalani kegiatan KKN internasional di sanggar bimbingan Muhammadiyah kepong.

DAFTAR PUSTAKA

- Elizabeth B. Hurlock. (2018). *Perkembangan Anak*. Erlangga.
- Futihah, S., Wahyu Wibowo, E., Mastoah, I., Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, J., Tarbiyah dan Keguruan, F., & Sultan Maulana Hasanuddin Banten, U. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE HURUF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN SISWA DALAM MEMBACA PERMULAAN* Development of Letter Puzzle Media to Improve Students 'Ability in Reading Beginnings. Desember, 7(2), 135–148.
- Hamzah B. (2018). *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Isdianto. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Berbantuan Komputer untuk Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar*. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, vol 11 no.
- Junaidi, J. 2019. *Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*. *Diklat Review: Jurnal panajemen pendidikan dan pelatihan*, 3(1), 45-56.
- Lilis Madyawati. (2019). *Strategi Pengembangan Bahasa Anak*. Prenamedia Group.
- Linawati, N., & Wahyudi, R. (2019). *Pemanfaatan puzzle huruf dalam mendorong minat menabung siswa taman kanak-kanak*. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*, 244–251.
- Montalalu. (2020). *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka, Vol. 12 No.
- Nuryati, N., & Yuniawati, N. (2019). *Peningkatan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Kelas SD Awal Usia 6-8 Tahun Melalui Metode Praktikum Membuat*. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 1–12. <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/assibyan/article/view/1959>
- Pahanael, A., & Wijayaningsih, L. (2020). *Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Puzzle Stick Bar Tiga Dimensi di TK B2 Kristen 1 Satya Wacana*. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 2020, Vol. 5 (2), 145-152
- Purwanto. (2020). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Rumakhit, N. (2017). *Pengembangan Media Puzzle Untuk Pembelajaran Materi Mengidentifikasi Beberapa Jenis Simbiosis Dan Rantai Makanan Kelas IV Sekolah Dasar Tahun 2016/2017 Simki-Pedagogia* Vol. 01 No. 02
- Rahmawati. (2021). *Ragam Media Pembelajaran Untuk Pembelajaran PPKN*. Malang: Literasi Nusantara.
- Nurlaela. (2017). *Strategi BelajarBerfikir Kreatif*. PT Media Guru Digital Indonesia: Jakarta Utara

- Novi. (2019). *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019
- Saputra, H & Selviana E. (2021). Penggunaan Media Puzzzle dalam Proses Pembelajaran Profesi : *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 1(01) 01-09.
- Srianis, K., Suarni, N. K., & Ujianti, P. R. (2018). Penerapan Metode Bermain Puzzle Geometri Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Dalam Mengenal Bentuk. *E-Journal Pg-Paud*, 2(1), 1–11.
- Sugiyono. (2019). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta.
- Suratno. (2019). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Kuntoro, T. 2006. *Pengembangan Kurikulum Pelatihan Magang di STM Nasional Semarang: Suatu Studi Berdasarkan Dunia Usaha*. Tesis tidak diterbitkan. Semarang: PPS UNNES
- Pitunov, B. 13 Desember 2007. Sekolah Unggulan Ataukah Sekolah Pengunggulan ? *Majalah Pos*, hlm. 4 & 11
- Waseso, M.G. 2001. *Isi dan Format Jurnal Ilmiah*. Makalah disajikan dalam Seminar Lokakarya Penulisan artikel dan Pengelolaan jurnal Ilmiah, Universitas Lambungmangkurat, 9-11Agustus