

ABSTRAK

Mariana Nainggolan, NIM 1123313018, Upaya Meningkatkan Kreativitas melalui kegiatan Bermain Puzzle di kelompok B di TK. To Be Plus Medan Johor TA. 2015/2016.

Yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah bermain puzzle dapat meningkatkan kreativitas di kelompok B di Tk. To Be Plus Medan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan kreativitas dapat dilakukan di Tk. To Be Plus Medan TA. 2015/2016.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B yang berjumlah 20 orang, terdiri dari 8 orang anak laki-laki dan 12 orang anak perempuan. Data dikumpulkan dengan menggunakan observasi dan analisis dengan tehnik persentase dan analisis kualitatif.

Hasil analisis pada siklus I pertemuan 1 Terdapat 12 anak (60%) tergolong kurang dan 8 anak (40%) tergolong cukup, belum ada anak yang tergolong baik dan sangat baik. Pada siklus I pertemuan 2 sudah lebih sedikit meningkat yaitu ada 2 orang anak (10%) tergolong baik, 14 anak (70%) tergolong cukup dan 4 anak (20%) tergolong kurang.

Pada siklus II penelitian ini dilaksanakan dengan memperbaiki kesulitan yang dihadapi anak untuk meningkatkan perkembangan yang signifikan. Pertemuan 1 kemampuan kreativitas anak terdapat 0 (0%) tergolong sangat baik, 3 anak (15%) tergolong baik, 17 anak (85%) tergolong cukup, dan 0 anak (0%) tergolong kurang. Pada pertemuan 2 menunjukkan sebanyak 4 anak (20%) tergolong sangat baik, 7 anak (35%) tergolong baik, 9 anak (45%) tergolong cukup. Dari data ini peningkatan kreativitas seluruh anak pada siklus pertama adalah kurang dan pada siklus kedua tingkat kreativitas seluruh anak menjadi baik sekali.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan puzzle dapat meningkatkan kreativitas anak usia kelompok B di TK. To Be Plus Medan T.A. 2015/2016.