

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MELALUI
PENDEKATAN SCIENTIFIC APPROACH BERBANTUAN PUZZLE JIGZAW**

Hermin Sulistyawati¹, Lestari², Dwi E. Wahyuni³, Sudarmiani⁴

Universitas PGRI Madiun

[1herminsulistyo22@gmail.com](mailto:herminsulistyo22@gmail.com), [2lestari@gmail.com](mailto:lestari@gmail.com), [3dwiekowahyuni@gmail.com](mailto:dwiekowahyuni@gmail.com),

[4aniwidjiati@unipma.ac.id](mailto:aniwidjiati@unipma.ac.id)

ABSTRACT

This study aims to improve students' creative thinking skills through the use of the Scientific Approach assisted by jigsaw puzzles. The method used is Classroom Action Research (CAR) which is implemented in two cycles, including the planning stage, action implementation, observation, and reflection. The research subjects are students at one level of education. Data collection techniques are carried out through observation and documentation. The results of the study indicate that the use of the Scientific Approach assisted by jigsaw puzzles can improve students' creative thinking skills, as indicated by an increase in creativity indicators in each cycle. Thus, this approach is considered effective for application in learning.

Keywords: creative thinking, Scientific Approach, jigsaw puzzle.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik melalui penggunaan Scientific Approach berbantuan media puzzle jigsaw. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah peserta didik pada salah satu jenjang pendidikan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Scientific Approach berbantuan puzzle jigsaw dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik, yang ditunjukkan oleh peningkatan indikator kreativitas pada setiap siklus. Dengan demikian, pendekatan ini dinilai efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran.

Kata kunci: berpikir kreatif, Scientific Approach, puzzle jigzaw.

A. Pendahuluan

Pendidikan abad ke-21 menuntut peserta didik memiliki keterampilan berpikir tingkat tinggi,

salah satunya kemampuan berpikir kreatif. Kemampuan ini penting karena peserta didik tidak hanya dituntut menguasai pengetahuan,

tetapi juga mampu menghasilkan gagasan baru, menemukan berbagai alternatif solusi, dan menyesuaikan diri dengan permasalahan yang dinamis. Namun, praktik pembelajaran di sekolah masih cenderung berorientasi pada hafalan dan berpusat pada guru, sehingga pengembangan kemampuan berpikir kreatif belum optimal.

Berpikir kreatif merupakan proses menghasilkan beragam ide dan cara penyelesaian masalah. Indikator berpikir kreatif memiliki 4 indikator, yaitu: (1) Berpikir lancar (fluency thinking), ketercapaian indikator ini peserta didik dapat menemukan ide-ide jawaban untuk memecahkan masalah; (2) Berpikir luwes (flexible thinking), ketercapaian indikator ini peserta didik dapat memberikan solusi yang variative (dari semua sudut); (3) Berpikir orisinal (original thinking), ketercapaian indikator ini peserta didik dapat menghasilkan jawaban yang unik (menggunakan bahasa atau kata-kata sendiri yang mudah dipahami); dan (4) Keterampilan mengelaborasi (elaborationability), ketercapaian indikator ini peserta didik dapat memperluas suatu gagasan atau menguraikan secara rinci suatu

jawaban (Munandar, 2012). Keempat aspek tersebut menjadi landasan penting dalam mengembangkan potensi peserta didik agar mampu menghasilkan ide baru dan mengekspresikan gagasan secara unik. Naskah menggunakan bahasa Indonesia.

Pendekatan scientific approach merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan proses ilmiah dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung. Pendekatan ini melibatkan peserta didik secara aktif dalam tahapan mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengomunikasikan untuk menemukan konsep pembelajaran. Melalui penerapan scientific approach, kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan logis serta sikap ilmiah peserta didik dapat dikembangkan.

Pada jenjang Pendidikan Anak Usia Dini, scientific approach diterapkan melalui kegiatan belajar yang bersifat pengalaman dan bermain. Anak berperan sebagai subjek aktif dalam pembelajaran, sedangkan guru berfungsi sebagai fasilitator yang menciptakan suasana belajar yang aman, menyenangkan,

dan mampu menumbuhkan rasa ingin tahu anak.

Penerapan scientific approach pada anak usia dini perlu disesuaikan dengan karakteristik belajar mereka yang dominan melalui aktivitas bermain. Bermain sebagai metode pembelajaran mampu mengembangkan aspek fisik, mental, intelektual, dan spiritual anak, serta menjadi sarana efektif untuk eksplorasi dan penemuan pengalaman baru (Zaini, 2021). Oleh karena itu, penggunaan media permainan edukatif seperti puzzle jigsaw dapat menjadi alternatif yang tepat untuk mengintegrasikan scientific approach dalam pembelajaran anak usia dini.

Penelitian Nisa dkk. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan puzzle dapat meningkatkan fokus perhatian dan motivasi belajar anak sesuai dengan tingkat perkembangannya. Nurapriani (2023) menegaskan bahwa puzzle dengan tingkat kesulitan bertahap mampu mengembangkan kemampuan berpikir logis dan kreatif anak usia dini. Selanjutnya, Maulidha (2025) menyatakan bahwa pemanfaatan puzzle dalam model kooperatif tipe jigsaw dapat meningkatkan

kemampuan kognitif anak melalui kegiatan menyusun, menalar, dan bekerja sama.

Berdasarkan observasi yang sudah dilakukan di TK Tunas Rimba Kota Madiun mendapatkan hasil jika proses aktivitas anak dalam kegiatan belajar mengajar masih bersifat monoton, berpusat pada guru, media pembelajaran yang kurang inovatif sehingga anak juga kurang kreatif, pengalaman belajar yang terbatas, dan anak cenderung sebagai pendengar.

Berdasarkan kondisi tersebut, integrasi scientific approach dengan media puzzle jigsaw menjadi alternatif yang relevan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif anak usia dini. Melalui kegiatan bermain yang bersifat eksploratif dan kolaboratif, anak tidak hanya memperoleh pengalaman belajar yang bermakna, tetapi juga dilatih untuk mengembangkan ide-ide kreatif secara mandiri sesuai dengan tahap perkembangannya. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengkaji peningkatan kemampuan berpikir kreatif anak usia dini melalui penerapan scientific approach berbantuan puzzle jigsaw, sehingga dapat memberikan kontribusi dalam

pengembangan praktik pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan berpusat pada anak.

Dalam penelitian ini, puzzle jigsaw digunakan sebagai media permainan edukatif karena sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak TK. Media ini bersifat menantang dan menyenangkan, serta mampu melatih konsentrasi, koordinasi mata dan tangan, serta kemampuan pemecahan masalah. Selain itu, puzzle jigsaw memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kreativitas melalui proses mengamati, mencoba, dan menyusun potongan hingga membentuk gambar yang utuh.

Pendekatan scientific approach yang meliputi tahapan mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengomunikasikan digunakan sebagai kerangka pembelajaran yang sistematis dalam mengembangkan kreativitas anak. Puzzle jigsaw diintegrasikan ke dalam setiap tahapan pembelajaran. Pada tahap mengamati, anak memperhatikan bentuk, warna, dan detail potongan puzzle. Tahap menanya mendorong anak mengajukan pertanyaan terkait gambar dan penempatan potongan

puzzle. Pada tahap mencoba, anak menyusun puzzle secara mandiri atau berkelompok untuk melatih konsentrasi dan strategi pemecahan masalah. Tahap menalar melatih anak memahami hubungan antarbagian dan menemukan pola hingga membentuk gambar utuh. Selanjutnya, pada tahap mengomunikasikan, anak menyampaikan hasil susunan puzzle serta menceritakan makna gambar berdasarkan pengalaman sehari-hari, sehingga kemampuan verbal dan elaborasi ide dapat berkembang.

Menurut Guilford (1967) dan diperkuat oleh Putra dkk. (2012), kemampuan berpikir kreatif memiliki empat indikator utama: (1) Kelancaran (fluency), anak menghasilkan banyak ide atau strategi saat menyusun puzzle; (2) Keluwesan (flexibility), Anak mencoba berbagai cara menyusun puzzle, tidak terpaku pada satu strategi; (3) Orisinalitas (originality), Anak menemukan cara unik atau mengaitkan gambar puzzle dengan cerita baru; (4) Elaborasi (elaboration), Anak memperinci ide, misalnya menjelaskan detail gambar puzzle secara mendalam. Puzzle jigsaw yang diintegrasikan dengan scientific approach memungkinkan keempat

indikator ini berkembang secara alami dalam suasana bermain.

B. Metode Penelitian

Subyek penelitian ini peserta didik Kelompok B TK Tunas Rimba Kota Madiun. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan kualitatif deskriptif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti kondisi objek yang alamiah, di mana peneliti berperan sebagai instrumen kunci, dan hasil penelitian lebih menekankan makna daripada generalisasi (Sugiyono:2019) Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi dan dokumentasi selama proses pembelajaran. Data yang terkumpul kemudian dianalisis. Menurut Sugiyono(2017:91) menyatakan bahwa analisa data dalam penelitian kualitatif, pada saat pengumpulan data berlangsung dan setelah selesai pengumpulan data tertentu. Sedangkan Miles dan Hurman(dalam Sugiyono, 2017:91) mengemukakan bahwa aktivitas analisis dilakukan terus menerus sampai tuntas.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan observasi dan dokumentasi selama penelitian di TK Tunas Rimba berikut disajikan paparan

data hasil penelitian penerapan pendekatan Scientific Approach berbantuan puzzle zigsaw

Strategi pelaksanaan kegiatan dalam penelitian ini dirancang untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik melalui penerapan pendekatan Scientific Approach berbantuan media Puzzle Zigzaw. Pendekatan ini dipilih karena menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran melalui tahapan ilmiah yang sistematis, yaitu mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengomunikasikan.

Penggunaan media Puzzle Zigzaw berfungsi sebagai stimulus pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik untuk berpikir kreatif, mengembangkan ide, serta menyusun konsep secara mandiri maupun kelompok. Media ini juga mendukung pembelajaran kolaboratif dan pemecahan masalah, sehingga peserta didik dapat mengekspresikan gagasan secara fleksibel dan orisinal.

Strategi pembelajaran dilaksanakan melalui kerja kelompok kecil agar peserta didik dapat saling berdiskusi, bertukar ide, dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas penyusunan puzzle. Guru berperan

sebagai fasilitator yang memberikan arahan, bimbingan, dan umpan balik selama proses pembelajaran dengan menggunakan scientific approach dengan 5 tahapan yaitu mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar dan mengomunikasikan. Adapun indikator lembar observasi dalam proses pembelajaran guna meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dengan pendekatan Scientific Approach berbantuan puzzle zigsaw, yaitu berpikir lancer, berpikir luwes, berpikir original dan terampil mengelaborasi.

Berdasarkan indikator tersebut didapatkan hasil sebagai berikut :

Tabel 1 Nilai Kondisi Awal Kemampuan Berpikir Kreatif

No	Nama	A	B	C	D	Jumlah	Keterangan
1	Andini R	1	1	2	2	6	MB
2	Aina Dahlia	2	1	1	2	6	MB
3	Amar S	1	1	1	1	4	MB
4	Bahtiar Kamal	1	1	1	1	4	BB
5	Berlian Hidayah	2	2	2	1	7	MB
6	Dinda Kinara Z.	2	1	2	1	6	MB
7	Erina Ghazali	1	2	2	1	6	MB
8	Fathin Rizki R.	3	3	2	3	11	BSH
9	Faizal Kairi	1	2	2	2	7	MB
10	M. Dhani B.	2	2	2	2	8	MB
11	Makara Syakila	1	2	1	2	6	MB
12	Nadia Aura C.	2	3	2	3	10	BSH
Jumlah		19	21	20	21	81	MB
Rata-rata						6,75	MB

Berdasarkan tabel 1 kondisi awal kemampuan berpikir kreatif, dari 12 anak diperoleh total skor 81 dan rata-rata 6.75% dengan kategori Mulai Berkembang. Sedangkan dari jumlah 12 anak dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan hanya ada 2 anak atau 17%, dan dalam kategori Mulai Berkembang(MB) ada 10 anak atau 83%.

Tabel 2. Nilai Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Siklus I

No	Nama	A	B	C	D	Jumlah	Keterangan
1	Andini R	2	2	2	2	8	MB
2	Aina Dahlia	2	2	2	2	8	MB
3	Amar S	4	3	3	3	13	BSH
4	Bahtiar Kamal	2	2	2	2	8	MB
5	Berlian Hidayah	3	4	3	3	13	BSH
6	Dinda Kinara Z.	3	2	3	3	11	BSH
7	Erina Ghazali	2	3	2	3	10	BSH
8	Fathin Rizki R.	3	3	3	3	12	BSH
9	Faizal Kairi	3	3	2	2	10	MB
10	M. Dhani B.	4	2	3	3	12	BSH
11	Makara Syakila	2	3	3	3	11	BSH
12	Nadia Aura C.	3	4	3	3	13	BSH
Jumlah		33	33	31	32	129	BSH
Rata-rata						10,75	BSH

peningkatan kemampuan berpikir kreatif pada siklus I, dari 12 anak diperoleh total skor 129 dan rata-rata 10,75% dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Adapun nilai ketuntasan dari 12 anak dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan meningkat menjadi 8 anak 67% dan dalam berada dalam kategori Mulai Berkembang(MB) ada 4 anak atau 33%.

Tabel 3. Nilai Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Siklus II

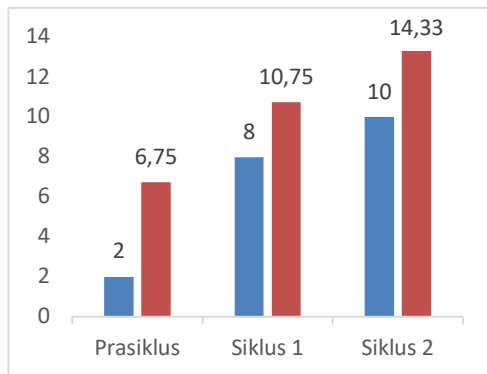
No	Nama	A	B	C	D	Jumlah	Keterangan
1	Andini R	5	4	3	3	15	BSH
2	Aina Dahlia	4	5	4	3	16	BSB
3	Amar S	5	4	5	4	18	BSB
4	Bahtiar Kamal	3	2	3	2	10	MB
5	Berlian Hidayah	4	4	3	3	14	BSH
6	Dinda Kinara Z.	3	4	3	4	14	BSH
7	Erina Ghazali	3	3	4	3	13	BSH
8	Fathin Rizki R.	4	3	4	4	15	BSH
9	Faizal Kairi	3	3	2	2	10	MB
10	M. Dhani B.	4	3	4	3	14	BSH
11	Makara Syakila	4	4	4	3	15	BSH
12	Nadia Aura C.	5	5	4	4	18	BSB
Jumlah		47	44	43	38	172	BSH
Rata-rata						14,33	BSH

Berdasarkan tabel 1 kondisi awal kemampuan berpikir kreatif, dari 12 anak diperoleh total skor 172 dan rata-rata 14,33% dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan. Dari 12 anak dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan ada 8 anak atau 66%, dan dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) ada 2 anak atau 17% , sedangkan 2 anak atau 17% dalam kategori Mulai Berkembang(MB).

Tabel 1. Nilai Ketuntasan Prasiklus, Siklus 1 dan siklus 2

Tahap	Jumlah anak	Tuntas Persentase	
Prasiklus	2	6,75%	
Siklus 1	8	10,75%	
Siklus 2	10	14,33%	

Untuk lebih jelasnya bisa di lihat pada gambar 2.



Pada tahap prasiklus, dari 12 anak yang diamati, sebagian besar masih berada pada kategori Mulai Berkembang (MB). Anak belum terbiasa mengikuti tahapan pendekatan scientific. Hanya 2 anak (6,75%) yang telah mencapai kategori tuntas (BSH). Pada siklus I, setelah pembelajaran menggunakan media puzzle jigsaw dengan pendekatan scientific, terjadi peningkatan kemampuan anak. Anak mulai aktif mengamati dan mencoba menyusun puzzle. Sebanyak 8 anak (11,5%) telah mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Pada siklus II, kemampuan anak meningkat secara signifikan. Sebanyak 10 dari 12 anak (14,33%) telah mencapai kategori

Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Anak terlihat antusias, mampu menyusun puzzle dengan tepat, serta dapat menceritakan hasil puzzle yang disusun menggunakan bahasa sederhana. Target keberhasilan penelitian telah tercapai.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media puzzle jigsaw dengan pendekatan scientific mampu meningkatkan kemampuan anak Kelompok B secara bertahap. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata capaian kemampuan anak, yaitu dari 6,75% pada tahap prasiklus, meningkat menjadi 10,75% pada siklus I, dan mengalami peningkatan yang lebih signifikan menjadi 14,33% pada siklus II. Selain peningkatan skor, anak juga menunjukkan perkembangan sikap belajar yang lebih aktif, mandiri, dan percaya diri dalam mengikuti setiap tahapan pembelajaran, meliputi kegiatan mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengomunikasikan. Oleh karena itu, tindakan yang dilaksanakan dinyatakan berhasil dan penelitian tidak dilanjutkan pada siklus selanjutnya.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan pada anak Kelompok B, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media puzzle jigsaw melalui pendekatan scientific mampu meningkatkan kemampuan anak secara bertahap. Peningkatan tersebut terlihat dari rata-rata capaian kemampuan anak yang mengalami kenaikan dari 6,75% pada tahap prasiklus, meningkat menjadi 10,75% pada siklus I, dan meningkat secara signifikan menjadi 14,33% pada siklus II.

Guru disarankan memanfaatkan media puzzle jigsaw dengan pendekatan scientific sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan keaktifan dan kemampuan anak. Penelitian ini juga dapat dijadikan rujukan bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan kajian serupa dengan media maupun aspek perkembangan yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, M., & Syaodih, E. (2008). *Bimbingan konseling untuk anak usia dini*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Guilford, J. P. (1967). *The nature of human intelligence*. New York: McGraw-Hill.
- Kemdikbud. (2014). *Pendekatan scientific dalam pembelajaran*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kemdikbud. (2015). *Pedoman pembelajaran PAUD*. Jakarta: Direktorat PAUD.
- Maulidha, R. (2025). Pemanfaatan media puzzle dalam model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 45–53.
- Nisa, K., Sari, D. P., & Lestari, W. (2024). Pengaruh media puzzle terhadap fokus perhatian dan motivasi belajar anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 612–620.
- Nurapriani, R. (2023). Media puzzle sebagai sarana pengembangan kemampuan berpikir logis dan kreatif anak usia dini. *Jurnal PAUD Terpadu*, 6(1), 33–41.
- Putra, N., Yamin, M., & Hasanah, U. (2012). Pengembangan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. *Jurnal Pendidikan*, 13(2), 89–97.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Zaini, H. (2021). Pembelajaran berbasis bermain dalam pengembangan kreativitas anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 1–10.