



JURNAL BASICEDU

Volume 10 Nomor 3 Tahun 2026 Halaman 1446 - 1453

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Analisis Efektivitas Penggunaan Media Tangram terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Anak Usia 5-6 Tahun

Faiza Luthfillah^{1✉}, Gilar Gandana², Budi Iskandar³

Universitas Pendidikan Indonesia, Kampus Tasikmalaya, Indonesia^{1,2,3}

E-mail: faizaluthfillah22@upi.edu¹, gilar@upi.edu², budiiskandar@upi.edu³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh dari penggunaan media tangram terhadap kemampuan berpikir kreatif anak usia 5-6 tahun yang diselenggarakan di dua TK Kabupaten Tasikmalaya. Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif metode eksperimen semu (*Quasi Eksperimental*) dengan desain *nonquivalent control group design* dimana penelitian ini melibatkan dua kelompok yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pengumpulan data dilakukan melalui instrumen berupa lembar observasi dan dokumentasi yang dilakukan kepada 15 anak di kelompok eksperimen (kelompok B TK PGRI Cipakat) dan 15 Anak di kelompok kontrol (TK PGRI Tunas Harapan). Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan analisis deskriptif dan inferensial. Berdasarkan hasil penelitian mengacu pada prinsip pembelajaran di PAUD bermain sambil belajar menunjukkan bahwa media tangram dapat membantu menstimulasi kemampuan berpikir kreatif anak, Namun perbedaan efektivitas dalam peningkatan kemampuan berpikir melalui bermain konstruktif antara media tangram dan media balok tidak menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci: anak usia dini, media tangram, berpikir kreatif

Abstract

This study aimed to determine whether the use of tangram media influences the creative thinking skills of children aged 5-6 years in two kindergarten in Tasikmalaya Regency. The study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a non-equivalent control group design, involving an experimental group and a control group. Data were collected via observation sheets and documentation involving 15 children in the experimental group (Group B at TK PGRI Cipakat) and 15 Children the control group (Group B at TK PGRI Tunas Harapan). Data analysis utilized both descriptive and inferential methods. Based on the results which align with the early childhood education principle of "learning through play". Tangram media was found to help stimulate children's creative thinking skills. However, a comparison of effectiveness regarding the improvement of thinking skills through constructive play revealed no significant difference between Tangram media and block media in enhancing the creative thinking abilities of children aged 5-6 years.

Keywords: early childhood, tangram materials, creative thinking

Copyright (c) 2026 Faiza Luthfillah, Gilar Gandana, Budi Iskandar

✉ Corresponding author :

Email : aizaluthfillah22@upi.edu

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i4.12712>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 10 No 3 Tahun 2026
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Kemampuan berpikir di Indonesia masih perlu mendapat perhatian hal ini tercermin dari data *Global Creativity Index* (GCI) yang menunjukkan bahwa tingkat kreativitas masyarakat Indonesia masih berada dalam kategori rendah, Selain itu, hasil studi *Trend in International Mathematics and Science Study* (TIMSS) tahun 2019 menunjukkan bahwa peringkat skor Indonesia masih berada dibawah rata-rata secara internasional. (Hidayati dkk., 2026). Kondisi tersebut menunjukkan perlu adanya pemberian stimulasi kemampuan berpikir kreatif sejak usia dini. Sejalan dengan kondisi tersebut, stimulasi dalam kemampuan berpikir kreatif anak usia 5-6 tahun di TK PGRI Cipakat pun belum optimal. Berdasarkan hasil observasi, salah satu faktor yang menyebabkan anak terbatas dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif adalah keterbatasannya fasilitas dan media pembelajaran yang dimiliki. Selain itu, kondisi ini juga menyebabkan kegiatan pembelajaran yang tidak sepenuhnya berpusat pada anak, sehingga pembelajaran yang berlangsung tidak selaras dengan prinsip pembelajaran PAUD. Prinsip pembelajaran di PAUD disampaikan oleh (Nurdiani, 2013) dalam penelitiannya bahwa prinsip pembelajaran di PAUD umumnya menggunakan prinsip bermain sambil belajar.

Bermain sambil belajar dalam konteks pembelajaran di PAUD sangat memiliki peran dan dampak yang besar bagi aspek perkembangan yang dimiliki oleh anak. seluruh kegiatan permainan bagi anak merupakan suatu bentuk pembelajaran dan penambah pengetahuan baru sehingga anak dapat memperoleh pengalaman pembelajaran yang lebih bermakna. Bermain sambil belajar tersebut salah satunya dapat dioptimalkan melalui penggunaan media pembelajaran. Menurut (Junaeda dkk., 2022) dalam penelitiannya berpendapat bahwa dalam proses pembelajaran yang melibatkan media atau alat permainan edukatif di dalamnya merupakan salah satu upaya dalam meningkatkan kemampuan anak sejak berusia dini khususnya dalam kemampuan kognitif dan emosionalnya sebagai bekal menuju dewasa.

Media konstruktif di PAUD sudah sangat familiar dan sering digunakan, karena media konstruktif merupakan media yang mendukung aktivitas bermain anak dalam menyusun, membangun, memperbaiki, dan menciptakan bentuk-bentuk tertentu sesuai dengan keinginannya. Media konstruktif diantaranya seperti balok, puzzle, pasir, lumpur, tanah liat, tangram dan lainnya. (Rukmatin & Rosdiani, 2024) Adapun media tangram didefinisikan sebagai salah satu alat permainan edukatif yang berasal dari China. Tangram ini dikemas dalam bentuk puzzle dan memiliki tujuh keping bangun datar, diantaranya lima bentuk segitiga (2 segitiga sama kaki berukuran besar, 1 segitiga sama kaki berukuran sedang, 2 segitiga sama kaki berukuran kecil), 1 persegi dan 1 jajar genjang. (Ayu Fitria & Suyadi, 2021) Melalui penggunaan media tangram, anak dapat memperoleh kesempatan bereksplorasi serta menemukan pengalaman baru dari pengembangan ide dan kreativitasnya sendiri. (Sodikin dkk., 2024). (Cindy & Rami Sartika, 2024) menyatakan bahwa ketujuh keping pada tangram awalnya membentuk persegi. Sedangkan dalam penggunaannya, ketujuh keping tersebut dapat diposisikan sehingga dapat menghasilkan berbagai bentuk seperti rumah, pohon, berbagai macam hewan, dan bentuk lainnya sesuai keinginan anak. Oleh karena itu, tangram dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran di kelas karena dapat membantu anak dalam memahami konsep dan ide yang sedang dipelajari dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Namun dari berbagai penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, tangram di PAUD cenderung banyak digunakan untuk menstimulasi kemampuan mengenal bentuk geometri dan kecerdasan visual-spasial sedangkan penelitian yang mengukur kemampuan berpikir kreatif pada anak usia dini melalui media tangram masih begitu minim, begitupun dalam bentuk penelitian eksperimen. Topik ini lebih banyak dibahas dan diteliti pada anak jenjang sekolah dasar. Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Kumfardiah dkk., 2025) menunjukkan dalam penelitiannya bahwa kemampuan berpikir kreatif melalui penggunaan tangram pada anak kelas lima jenjang sekolah dasar terbukti efektif dan mampu meningkatkan kemampuan berpikir anak secara signifikan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi eksperimen*) dengan menerapkan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang berasal dari kelompok yang anggotanya telah ada sebelumnya, tanpa dilakukan pengacakan. Tujuan dari keterlibatan dua kelompok tersebut adalah untuk membandingkan kemampuan berpikir kreatif anak usia 5-6 tahun sebelum dan sesudah pemberian intervensi. (Anantasia & Rindrayani, 2025). Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh murid kelompok B di TK PGRI Cipakat dan TK PGRI Tunas Harapan, Kabupaten Tasikmalaya. Adapun sampel yang digunakan berjumlah 30 anak yang dipilih dengan teknik purposive sampling terdiri atas 15 anak kelompok B2 di TK PGRI Cipakat sebagai kelompok eksperimen dan 15 anak di Kelompok B1 di TK PGRI Tunas Harapan sebagai kelompok kontrol.

Teknik pengumpulan data melalui kegiatan observasi dan dokumentasi. Instrumen observasi berupa lembar observasi kemampuan berpikir kreatif anak usia 5-6 tahun yang disusun berdasarkan indikator kemampuan berpikir kreatif. Pengukuran terdiri dari kegiatan pretest di kedua kelompok, tiga kali pemberian treatment atau perlakuan di kelompok eksperimen dan kegiatan post-test di kedua kelompok. Kelompok eksperimen memperoleh perlakuan berupa pembelajaran menggunakan tangram sedangkan pada kelompok kontrol kegiatan pembelajaran dilakukan seperti biasa tanpa menggunakan media tangram tetapi menggunakan media konvensional. Dokumentasi dilakukan sebagai data pendukung selama proses penelitian berlangsung. Dari seluruh data yang diperoleh tersebut diolah menggunakan analisis deskriptif berupa nilai rata-rata, persentase, dan skor *n-gain* untuk mendeskripsikan kemampuan berpikir kreatif anak, selanjutnya di uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk dan apabila data berdistribusi normal dilakukan uji parametrik sedangkan jika data berdistribusi tidak normal dilakukan uji non-parametrik melalui aplikasi IBM Statistic 24.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengukuran kemampuan berpikir kreatif pada anak usia 5-6 tahun ini dilakukan di salah satu kelas B di TK PGRI Cipakat dan TK PGRI Tunas Harapan yang berlokasi di Kecamatan Singaparna, Kabupaten Tasikmalaya. Diketahui bahwa kedua sekolah tersebut belum pernah menggunakan media tangram sebagai penunjang aktivitas pembelajarannya. Penelitian ini dilakukan selama 5 (lima) kali pertemuan di kelas eksperimen dan 5 (lima) kali pertemuan di kelas kontrol. Selama sepuluh pertemuan tersebut dilakukan pengukuran dengan berupa satu kali kegiatan *pretest* di kelas eksperimen, satu kali kegiatan *pretest* di kelas kontrol, tiga kali pemberian perlakuan di kelas eksperimen, tiga kali pertemuan pembelajaran seperti biasa menggunakan media konvensional di kelas kontrol, satu kali kegiatan *posttest* di kelas eksperimen dan satu kali kegiatan *posttest* di kelas kontrol.

Pada kelompok eksperimen, peneliti melakukan pengukuran kemampuan awal anak melalui kegiatan menyusun balok secara mandiri sekaligus memberikan penilaian dalam instrumen lembar observasi yang telah divalidasi oleh ahli atau disebut dengan *expert judgment*. Kemudian, pada kegiatan memberikan perlakuan atau *treatment* selama tiga pertemuan tersebut, peneliti memberikan penjelasan tentang materi atau tema binatang air yang sedang digunakan di kelas dengan melibatkan tangram sebagai media pembelajarannya, lalu memberikan arahan tentang aturan dan cara bermain, mendemonstrasikan serta memberikan kesempatan pada anak untuk menuangkan imajinasinya melalui tangram tersebut. Setelah melewati pemberian perlakuan atau *treatment* dilanjutkan ke tahap mengukur kemampuan berpikir kreatif kembali atau *posttest* berupa menuangkan imajinasinya secara bebas dalam penggunaan media tangram.

Peneliti melakukan pengukuran kemampuan berpikir kreatif di kelas eksperimen menggunakan tema binatang air. Sebelum penggunaan media tangram dimulai, peneliti melakukan pengukuran kemampuan berpikir kreatif awal melalui aktivitas pretest melalui media konstruktif bermain balok, kemampuan anak dalam menyusun balok masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari hasil susunan yang dibuat anak masih terbatas

pada bentuk-bentuk sederhana seperti kolam ikan, menara, rumah bahkan masih ada beberapa anak yang bingung dengan hasil yang dibuatnya. Begitupun pada kelompok kontrol, kegiatan yang dilakukan melalui media konstruktif balok secara mandiri, kemampuan anak dalam bermain balok di kelompok kontrol pun masih berkurang dengan membentuk seputar mesjid, rumah, gedung.

Permainan menyusun tangram perlu adanya aktivitas berpikir. Berpikir merupakan salah satu aktivitas mental yang dilakukan oleh manusia dalam kehidupan sehari-hari dan mengarah pada satu tujuan. (Wasahua, 2021) Terdapat tiga komponen dalam keterampilan berpikir diantaranya berpikir kritis, berpikir kreatif, dan berpikir dalam pemecahan masalah atau *Problem Solving*. Ketiga komponen tersebut memiliki keterkaitan satu sama lain yang tidak dapat dipisahkan dalam menghadapi suatu masalah karena setiap dalam menyelesaikan masalah perlu adanya kemampuan dalam menemukan berbagai kemungkinan solusi melalui berpikir kreatif, kemudian menilai kelayakan solusi tersebut dengan berpikir kritis (Wasahua, 2021). Kemampuan berpikir kreatif perlu distimulasi sejak anak berusia dini, karena berpikir kreatif tidak hanya memberikan pengaruh pada saat itu saja tetapi dapat memberikan pengaruh besar bagi kehidupan anak kedepannya. Kemampuan berpikir kreatif didefinisikan sebagai kemampuan berpikir secara logis agar menghasilkan solusi, ide atau gagasan baru terhadap masalah yang sedang dihadapi (Mega Faniya dkk., 2023).

Kemampuan berpikir kreatif didefinisikan sebagai pola berpikir yang menuju ke berbagai arah dengan ditandai oleh adanya aspek kelancaran (*fluency*), kelenturan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan keluwesan (*elaboration*). (Putrianingsih, 2020). Berpikir kreatif memiliki artian yang sama dengan istilah berpikir *divergen*. *J.P Guilford* pada tahun 1957 pertama kali menghasilkan istilah pemikiran divergen dan konvergen. Secara umum, berpikir divergen merupakan proses pemikiran atau metode yang digunakan untuk menghasilkan ide-ide kreatif dengan mengeksplorasi solusi sebanyak mungkin. Berpikir *divergen* dalam teori *Guilford* memiliki beberapa indikator diantaranya: 1) Kelancaran berpikir (*Fluency of Thinking*) dimana seseorang memiliki kemampuan dalam mengungkapkan banyak ide untuk memecahkan suatu masalah. 2) Keluwesan berpikir (*Flexibility of Thinking*) ditandai dengan kemampuan menghasilkan gagasan atau jawaban yang berbedam dapat mengubah pendekatan atau cara berpikirnya. 3) Keaslian berpikir (*Originality of thinking*) ditandai dengan berani menyampaikan pendapat yang berbeda dengan pendapat yang biasa ditemukan oleh orang lain. dan 4) Keterperincian berpikir (*Elaboration of Thinking*) ditandai dengan mengembangkan ide dari informasi yang tersedia serta memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan. (Singgih dkk., 2024)

Tabel 1. Data Nilai Pretest dan Postest Kelompok Eksperimen

Identitas Anak	Nilai Pretest	Nilai Postest
AMQ	4	8
AM	6	10
AS	4	12
AQS	10	14
AYN	4	12
DM	10	12
MCA	5	10
MA	10	11
MH	4	10
MZ	9	13
NK	8	12
NA	10	14
NY	9	14
QN	4	10
RM	8	12

Tabel 2. Data Nilai Pretest dan Postest Kelompok Kontrol

Identitas Anak	Nilai Pretest	Nilai Postest
AR	4	8
AP	6	10
AM	4	12
IZ	10	14
CG	4	12
DZ	10	12
MA	5	10
FA	10	11
FR	4	10
FS	9	13
NA	8	12
KS	10	14
PN	9	14
RK	4	10
RMG	8	12

Tabel 3. Hasil Deskriptif Nilai Pretest

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std.Deviation	Variance
Pretest Eksperimen	15	4.00	10.00	7.0000	2.61861	6.857
Pretest Kontrol	15	5.00	10.00	8.0000	1.64751	2.714
Valid N (listwise)	15					

Berdasarkan hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa jumlah subjek pada kedua kelompok tersebut masing-masing sebanyak 15 anak. Pada kelompok eksperimen memperoleh skor pretest dengan rata-rata (mean) sebesar 7,00, Skor minimum 4 dan maksimum 10. Sementara itu, pada kelompok eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 8,00, skor minimum 5 dan maksimum 10. Temuan tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif anak pada kelompok eksperimen sebelum perlakuan diberikan perlakuan cenderung berada pada tingkat yang hampir sama.

Tabel 4. Data Postest Kelompok Kontrol dan Eksperimen

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Posttest Eksperimen	15	8.00	14.00	11.6000	1.76473	3.114
Posttest Kontrol	15	8.00	14.00	11.1333	2.09989	4.410
Valid N (listwise)	15					

Setelah perlakuan diberikan, hasil statistik deskriptif posttest menunjukkan adanya peningkatan pada kedua kelompok. Kelompok eksperimen memperoleh rata-rata skor sebesar 11,13 meningkat sebesar 3,13 poin dari skor pretest. Sementara itu, kelompok eksperimen memperoleh rata-rata skor sebesar 11,60 dan meningkat sebesar 4,60 poin dari skor pretest. Selain itu, skor minimum kelompok eksperimen meningkat dari 4 pada saat pretest menjadi 8 pada posttest. Temuan ini menunjukkan bahwa berdasarkan hasil deskriptif peningkatan kemampuan berpikir kreatif anak pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol setelah diberikan pembelajaran menggunakan media tangram. Peningkatan nilai pada kelompok eksperimen diduga terjadi karena penggunaan media tangram dapat memberikan kesempatan dalam mengeksplorasi berbagai bentuk melalui aktivitas menyusun, memodifikasi bentuk, dan mengkombinasikan kepingan tangram menjadi bentuk yang baru.

Hasil tersebut didukung oleh temuan saat selama pelaksanaan pembelajaran dalam pertemuan *treatment*, di hari pertama peneliti menyampaikan materi tentang ikan yang mana saat itu tangram digunakan sebagai media pembelajaran dalam menggambarkan bentuk ikan. Peneliti memberikan kesempatan pada anak untuk maju ke depan dengan bergantian, masing-masing dua orang. Aturan tersebut dilakukan agar kemampuan setiap anak dapat diamati lebih jelas. Anak-anak diminta untuk mencoba menyusun kepingan tangram menjadi bentuk ikan

sesuai dengan imajinasinya. Pada awalnya, sebagian besar anak tampak belum familiar dengan media tangram, sehingga menunjukkan rasa kurang percaya diri saat diminta untuk mencobanya. Akibatnya, dalam proses menyusun bentuk ikan, hampir seluruh anak cenderung meniru hasil karya teman-temannya daripada membuat bentuk berdasarkan ide mereka sendiri. *Treatment* kedua menyusun tangram menjadi bentuk lumba-lumba dan pada *treatment* ketiga menyusun tangram menjadi bentuk kura-kura. Nilai rata-rata selama tiga hari *treatment* tersebut memperoleh peningkatan yang cukup signifikan, selama pembelajaran dengan tangram anak-anak setiap harinya semakin menunjukkan keantusiasannya dan ingin terus mencoba serta menghasilkan bentuk yang lebih banyak lagi.

Setelah diuji ke dalam bentuk statistik deskriptif, dilanjutkan ke dalam uji N-Gain untuk melihat seberapa besar peningkatan kemampuan berpikir kreatif anak setelah diberikan perlakuan, uji N-Gain ini dilakukan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil uji N-Gain menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memperoleh persentase N-Gain sebesar 67,59% sedangkan kelompok kontrol memperoleh rata-rata persentase N-Gain sebesar 54,29%. Skor tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-Gain pada kedua kelompok tersebut ada pada rentang kategori cukup efektif. Namun pada saat dianalisis pada tahap selanjutnya dalam bentuk uji normalitas, skor pada kedua kelompok tersebut terdapat perbedaan yakni pada kelompok eksperimen data yang dimilikinya berdistribusi normal sedangkan pada data kelompok kontrol berdistribusi tidak normal. Berikut hasil uji normalitas:

Tabel 5. Data Uji Normalitas

N_GainPersen	Kelas	Kolmogorav-Smimov			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig	Statistic	df	Sig
	Eksperimen	125	15	200	950	15	517
	Kontrol	230	15	031	945	15	015

Berdasarkan hasil uji normalitas, kelompok eksperimen memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,517 dan angka tersebut menunjukkan nilai yang lebih besar dari 0,05 maka data dinyatakan berdistribusi normal, sedangkan nilai signifikansi pada kelompok kontrol memperoleh nilai 0,015 dan nilai tersebut menunjukkan pada angka yang lebih kecil dari 0,05 maka data pada kelompok kontrol dinyatakan tidak normal. Dari hasil data uji normalitas ini menunjukkan bahwa salah satu kelompok tidak memenuhi kriteria normalitas maka data persentase N-Gain secara keseluruhan tidak memenuhi syarat untuk dilakukan uji parametrik. Dengan demikian, pengujian hipotesis pada penelitian ini dilanjutkan dengan uji non-parametrik Mann-Whitney U Test untuk mengetahui perbedaan dalam peningkatan kemampuan berpikir kreatif antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berikut hasil uji non-parametrik Mann-Whitney U:

Tabel 6. Hasil uji Mann-Whitney U

	N_GainPersen
Mann-Whitney U	72.000
Wilcoxon W	192.000
Z	-1.694
Asymp.Sig (2-tailed)	.090
Exact Sig. {2*(1-tailed Sig.)}	.98 ^b

Pada hasil uji *Mann-Whitney* menunjukkan bahwa nilai Asymp.Sig (2-tailed) sebesar 0,090 dan nilai tersebut lebih besar dari nilai taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, H^0 diterima dan H^1 ditolak, sehingga kelompok eksperimen dan kontrol dalam penelitian ini tidak terdapat perbedaan peningkatan dalam kemampuan berpikir kreatif anak usia 5-6 tahun. Hasil uji Mann-Whitney tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor sehingga hasil penelitian ini berbeda dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh (Cahyati dkk., 2025) bahwa dalam penelitiannya penggunaan tangram dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif anak usia 5-6 tahun. Karena dalam penelitian tersebut menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas, dimana waktu yang digunakan dalam memberikan intervensi jauh lebih panjang dibandingkan dengan metode quasi eksperimen yang memberikan perlakuan sebanyak tiga kali pertemuan.

KESIMPULAN

Penggunaan media tangram dalam pembelajaran PAUD memberikan pengalaman belajar yang mendorong anak untuk lebih aktif mengeksplorasi bentuk, mengembangkan imajinasi, serta mengekspresikan ide-ide kreatif selama proses pembelajaran. Meskipun hasil uji statistik non-parametrik menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan berpikir kreatif antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak berbeda secara signifikan, temuan selama proses pembelajaran memperlihatkan bahwa media tangram mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan memfasilitasi keterlibatan anak dalam kegiatan pemecahan masalah serta eksplorasi bentuk.

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran di PAUD dengan menunjukkan bahwa media manipulatif seperti tangram berpotensi menjadi alternatif pembelajaran yang dapat menstimulasi proses berpikir kreatif anak melalui aktivitas bermain yang bermakna. Temuan ini juga menegaskan pentingnya memperhatikan proses belajar selain hasil akhir, karena keterlibatan aktif anak merupakan bagian penting dalam perkembangan kreativitas. Oleh karena itu, guru PAUD disarankan memanfaatkan media yang bersifat terbuka (*open-ended*), seperti tangram, secara berkelanjutan dan bervariasi agar anak memperoleh kesempatan yang lebih luas untuk bereksplorasi, bereksperimen, dan menghasilkan berbagai gagasan kreatif sesuai dengan tahap perkembangannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anantasia, G., & Rindrayani, S. R. (2025). Metodologi Penelitian Quasi Eksperimen. *Adiba: Journal of Education*, 5(2), 183–192.
- Astuti, R., & Aziz, T. (2019). Integrasi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Kanisius Sorowajan Yogyakarta. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 294. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.99>
- Ayu Fitria, R., & Suyadi. (2021). Pengaruh Alat Permainan Edukatif Tangra, dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Geometri di TK Qurrota A'yun Ponogoro. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(1), 1–6. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i1.90>
- Cahyati, A., Dwi, F., & Santana, T. (2025). Pemanfaatan Media Tangram untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Anak Usia Dini. *Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 8(6), 684–696.
- Cindy, V., & Rami Sartika, R. (2024). Pengembangan Media Tangram Materi Komposisi Bangun Datar untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Technology, Engineering, Art, and Mathematics Education*, 4(1), 33–41.
- Fadilah, A., Rizki Nurzakiah, K., Atha Kanya, N., Putri Hidayat, S., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Hasanah, U., Fajri, N., & Al Junaidiyah, R. A. (2022). Konsep Pendidikan Karakter Anak Usia Dini. *Edukids: Jurnal Inovasi Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 116–126.
- Islam, U., Syekh, N., Hasan, A., & Padangsidimpuan, A. A. (2022). Pentingnya Pendidikan pada Anak Usia Dini. *Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 26–44.
- Kristanto, A., Pd, S., & Pd, M. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya.
- Maimunah. (2016). Metode Penggunaan Media Pembelajaran. *Jurnal Al-Afkar*, V(1), 1–24.
- Mega Faniya, V., Karuniawati, A., Nugroho, D., Nova Sutrianny, D., & Ikashaum, F. (2023). Studi Literatur : Penggunaan Tangram sebagai Media Pembelajaran Matematika Literatur Study: Using Tangram as Mathematics Learning Media. In *Jurnal Kependidikan Matematika* (Vol. 91, Number 2).
- Mil, S., Nurillah, D., & Yulia, C. (2025). Menciptakan Pembelajaran Menyenangkan dan Bermakna untuk Anak Usia Dini Dengan Sentuhan Kearifan Lokal. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia*, 7(2), 137. <https://doi.org/10.36722/jpm.v7i2.4062>

- 1453 *Analisis Efektivitas Penggunaan Media Tangram terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Anak Usia 5-6 Tahun – Faiza Luthfillah, Gilar Gandana, Budi Iskandar*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i4.12712>
- Putrianingsih, S. (2020). *Sri Putrianingsih: Pengenalan Pola Berfikir untuk Anak Sejak Dini Pengenalan Pola Berfikir untuk Anak Sejak Dini* (Vol. 6, Number 1).
- Rukmatin, F. I., & Rosdiani, N. I. (2024). Implementasi Metode Bermain Konstruktif dalam Meningkatkan Motorik Halus pada Anak Usia Dini. *Buhuts Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 53–63.
- Rupnidah, R., & Suryana, D. (2022). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 6(1), 49–58.
- Sapriyah. (2019). *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar* (Vol. 2, Number 1).
- Singgih, S., Dewantari, N., Winarsih, D., Kapten Suparman No, J., Magelang Utara, K., Magelang, K., Tengah, J., Guru Sekolah Dasar, P., Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, F., Alma Ata Jl Brawijaya No, U., Kasihan, K., Bantul, K., & Istimewa Yogyakarta, D. (2024). Analisis Korelasi Kemampuan Berpikir Divergen dengan Kreativitas Ilmiah pada Mahasiswa Calon Guru IPA. *Journal on Education*, 06(04), 19438–19445.
- Sodikin, Zulfitria, & Efendi, Y. (2024). Peran Bermain Media Konstruktif dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa. *Seminar Nasional dan Publikasi Ilmiah FIP UMJ*, 1422–1428.
- Virli Susanti, U., & Amiliya, R. (2024). Urgensi Masa Golden Age bagi Perkembangan Anak Usia Dini The Urgency of The Golden Age For Early Childhood Development. *Al-Abyadh*, 7(2), 72.
- Wasahua, S. (2021). Konsep Pengembangan dan Berpikir Kreatif Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Horizon Pendidikan*, 16(2), 72–82.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 05(02), 3928–3936.