

## **Focus Group Playing Program: Meningkatkan Daya Imajinasi Melalui Media Bermain Serta Visual Pada Usia Taman Kanak-Kanak**

### **Arthur Huwae**

Universitas Kristen Satya Wacana

Email: [arthur.huwae@uksw.edu](mailto:arthur.huwae@uksw.edu)

### **Ketrin Putri Djasmita**

Universitas Kristen Satya Wacana

Email: [djasmitaketrin14@gmail.com](mailto:djasmitaketrin14@gmail.com)

### **Eunike Ivana Hartantio**

Universitas Kristen Satya Wacana

Email: [ivanahar@gmail.com](mailto:ivanahar@gmail.com)

### **Militya Christy Melalondo**

Universitas Kristen Satya Wacana

Email: [milityachristy@gmail.com](mailto:milityachristy@gmail.com)

### **Anggela Meilinda**

Universitas Kristen Satya Wacana

Email: [angelamelinda@gmail.com](mailto:angelamelinda@gmail.com)

### **Felly Zefanya Lasamahu**

Universitas Kristen Satya Wacana

Email: [802020117@student.uksw.edu](mailto:802020117@student.uksw.edu)

### **Kristalin Rumengan**

Universitas Kristen Satya Wacana

Email: [802020144@student.uksw.edu](mailto:802020144@student.uksw.edu)

### **Gloria Kumaat Monintja**

Universitas Kristen Satya Wacana

Email: [802020179@student.uksw.edu](mailto:802020179@student.uksw.edu)

### **Felani Omie Timpal**

Universitas Kristen Satya Wacana

Email: [802020185@student.uksw.edu](mailto:802020185@student.uksw.edu)

### **Putri Ivana Kezia Tamon**

Universitas Kristen Satya Wacana

Email: [802020292@student.uksw.edu](mailto:802020292@student.uksw.edu)

### **Zefanya Mikha Hombokau**

Universitas Kristen Satya Wacana

Email: [802020313@student.uksw.edu](mailto:802020313@student.uksw.edu)

**Briany Julian Putri Wahyu**

Universitas Kristen Satya Wacana

Email: [802018083@student.uksw.edu](mailto:802018083@student.uksw.edu)

**Galdies Betsi Lembang**

Universitas Kristen Satya Wacana

Email: [galdieslembang15@gmail.com](mailto:galdieslembang15@gmail.com)

**Aneta Larasati Gondokusumo**

Universitas Kristen Satya Wacana

Email: [anetalarasati@gmail.com](mailto:anetalarasati@gmail.com)

---

*Article received: 02 May August 2023, Review process: 23 August 2023,  
Article Accepted: 03 September 2023, Article published: 30 September 2023*

---

**ABSTRACT**

*The kindergarten learning system has many changes according to the curriculum by the government. These changes have an impact on the psychological development of children in participating in learning activities in class. The risks that arise cause the ability of imagination to be hampered and the learning process becomes ineffective. For this reason, it is necessary to have a program that can increase the imagination ability of kindergarten students, one of which is a Focus Group Playing Program. The purpose of this research was to determine the effectiveness of a program to improve the imagination ability of kindergarten students. A quantitative experiment with a one-group pretest-posttest design was used as the research method. The participants involved were 15 kindergarten students using the saturated sampling technique. This research consists of a Focus Group Playing Program module and an observation sheet for measuring the pretest-posttest score of imagination ability. The research data analysis method used the Wilcoxon Signed Rank Test. The results of this research proved that the focus group playing program effectively increases the imagination ability of kindergarten students ( $Z = 3.873$  and  $sig. = 0.000$ ). This research indicates that increasing the capacity of imagination helps students in their growth and development age. This is inseparable from the vital role of the Focus Group Playing Program that was implemented.*

**Keywords:** *Focus group playing program; Imagination ability, Kindergarten.*

**ABSTRAK**

Sistem pembelajaran taman kanak-kanak telah mengalami banyak perubahan sesuai dengan kurikulum yang ditentukan oleh pemerintah. Perubahan ini, nampaknya berdampak pada perkembangan psikologis anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Risiko yang muncul menyebabkan kemampuan daya imajinasi menjadi terhambat, sehingga proses pembelajaran menjadi tidak efektif. Untuk itu, perlu adanya program yang dapat meningkatkan daya imajinasi pada siswa TK, salah satunya yaitu melalui *Focus Group Playing Program*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas *Focus Group Playing Program*

---

untuk meningkatkan daya imajinasi pada siswa TK. Metode yang digunakan adalah kuantitatif eksperimen dengan desain *one group pretest-posttest design*. Keterlibatan partisipan sebanyak 15 siswa TK dengan menggunakan teknik sampling jenuh. Penelitian ini terdiri dari modul *Focus Group Playing Program* dan lembar observasi kemampuan daya imajinasi yang digunakan untuk mengukur nilai *pretest* dan *posttest*. Metode analisis data penelitian yang digunakan adalah uji *Wilcoxon Signed Rank*. Hasil penelitian membuktikan bahwa *Focus Group Playing Program* efektif meningkatkan kemampuan daya imajinasi pada siswa TK ( $Z = 3,873$  dan  $\text{sig.} = 0,000$ ). Hal ini mengindikasikan bahwa dengan meningkatnya kemampuan daya imajinasi membantu siswa untuk dapat mengembangkan diri di sekolah sesuai dengan usia pertumbuhan dan perkembangannya. Hal ini tidak terlepas dari peran pentingnya *Focus Group Playing Program* yang diterapkan.

**Kata Kunci:** *Focus group playing program*; Daya imajinasi; Taman kana-kanak.

## PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini menjadi perhatian semua kalangan, mulai dari orang tua, para pengajar atau ahli pendidikan dan bahkan ikut serta menjadi perhatian pemerintah. Hal ini terjadi karena pendidikan bagi anak usia dini merupakan sebuah proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat diperlukan untuk memfasilitasi proses adaptasi anak dengan lingkungannya (Kim, 2020). Makna pendidikan tidak semata-mata menyekolahkan anak untuk menimba ilmu pengetahuan namun lebih dari itu. Pendidikan pada anak usia dini dapat meliputi perbuatan dan usaha mendapatkan pengalaman, kecakapan, serta keterampilan untuk mempersiapkan pemenuhan fungsi hidup secara jasmani dan rohani sampai ke tahap dewasa akhir (Samuel, S. R., Acharya, S., & Rao, 2020). Proses pembelajaran bagi anak usia dini harus berjalan sesuai dengan dunianya, yaitu konsep belajar melalui bermain (Ulferts, H., Wolf, K. M., & Anders, 2019). Anak yang belajar melalui bermain dapat mengembangkan cara mengeksplorasi objek di sekitar dan membangun pengalaman dalam interaksi sosial, sehingga mereka dapat tumbuh secara kognitif menuju berpikir verbal (Johnson, J. E., Sevimli-Celik, S., Al-Mansour, M. A., Tunçdemir, T. B. A., & Dong, 2019).

Pendidikan Indonesia memiliki penetapan kurikulum 2013 sesuai Peraturan Pemerintah Nomor 32 tahun 2013 tentang standar nasional pendidikan dimana aspek program pendidikan anak usia dini didasarkan pada proses pendekatan saintifik dan penilaian otentik. Standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini diantaranya meliputi pencapaian nilai kognitif seperti menggunakan lambang bilangan, menghafal abjad dan merepresentasikan berbagai benda dalam bentuk gambar. Hal ini sebenarnya sangat bertolak belakang dengan kriteria tahap perkembangan anak menurut Jean Piaget yang menjelaskan bahwa pada periode pra operasional anak usia 2-7 tahun masih belum menggunakan operasi kognitif (Ahmad, S., Ch, A. H., Batool, A., Sittar, K., & Malik, 2016). Di sisi lain juga, adanya tuntutan dari orang tua terhadap kemampuan baca, tulis, dan hitung pada anak usia dini yang tidak sesuai dengan usia tahap perkembangan (Wulansuci, 2021) (Lesmana, G., & Deliaty, 2022)). Pembelajaran calistung justru menekankan pada nilai akademis daripada perkembangan sosial dan emosi anak (Fauzi, F., Supa'at, S. A., & Ifada, 2019).

---

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan (observasi selama bulan Agustus-September 2022) yang dilakukan oleh peneliti di salah satu sekolah taman kanak-kanak di kota Salatiga, diperoleh permasalahan yang banyak dialami yaitu kurangnya kemampuan daya imajinasi anak TK karena metode yang digunakan kurang sesuai dengan usia perkembangan anak dan media pembelajaran yang kurang variatif. Hal ini memicu anak menjadi malas untuk mengikuti belajar, dan tidak sedikit dari anak-anak yang tidak berangkat ke sekolah. Persoalan seperti ini apabila dibiarkan dan tidak ada strategi yang tepat, akan berdampak secara menyeluruh terhadap kemampuan anak termasuk hambatan daya imajinasi (Harris, 2021) (Kline, 2022)).

Daya imajinasi merupakan suatu proses kognitif dengan aktivitas mental yang kompleks, proses dari imajinasi ini melibatkan sintesis yang menggabungkan aspek-aspek ingatan atau pengalaman menjadi konstruksi yang berbeda dari masa lalu atau menjadi realita di masa yang akan datang (Tedjoworo, 2021). Penggambaran kemampuan daya imajinasi meliputi daya reproduktif dan daya produktif yang melibatkan panca indera (Tedjoworo, 2021). Di masa anak-anak, imajinasi adalah kemampuan untuk merespon atau mengeluarkan fantasi yang diciptakan dalam otak mereka, dan Sebagian besar anak-anak di usia tujuh tahun ke bawah sering melakukan hal tersebut. Imajinasi menjadi suatu hal yang paling efektif untuk mengembangkan intelektual, sosial, bahasa, emosional, dan kreativitas (Chairilisyah, 2021).

Masa kanak-kanak merupakan masa mengembangkan kemampuan kognitif, motorik, bahasa, sosial, emosional, agama dan moral. Oleh karena itu, dibutuhkan kondisi atau stimulasi yang sesuai dengan kebutuhannya agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal (Coates, J. K., & Pimlott-Wilson, 2019). Metode belajar sambil bermain merupakan metode yang pada umumnya dilakukan pada anak usia dini untuk meningkatkan daya imajinasi. Cara ini akan lebih melekat pada memori anak karena pada usia ini perkembangan memori anak sangat pesat. Pada masa kanak-kanak, kreativitasnya perlu dikembangkan terus-menerus dan dijaga dengan menciptakan lingkungan yang menghargai kreativitas melalui bermain (Behnamnia, N., Kamsin, A., & Ismail, 2020). Pembentukan kemampuan imajinatif perlu untuk dikembangkan karena hal tersebut berpengaruh terhadap pertumbuhan anak untuk menjelajahi dan melihat banyak peluang hasil dari ide-ide yang baru (Cahyati, S. S., Tukiyo., Saputra, N., Julyanthry., 2022). Kemampuan imajinatif dapat menjadikan anak kreatif dan juga tidak dapat dipisahkan dengan kemampuan berpikir, karena anak yang berkembang daya imajinasinya akan memiliki gagasan-gagasan baru dan pemecahan masalah sesuai dengan imajinasinya (Winarti, W., & Rohmalina, 2020).

Ketika anak memiliki daya imajinasi yang tinggi, anak dapat memperoleh prestasi belajar yang baik dan saat motivasi belajarnya tinggi, dapat membuat anak mengikuti pembelajaran dengan baik (Maulana, I., & Mayar, 2019). Sebaliknya, ketika daya imajinasi rendah, anak susah untuk membayangkan gambaran tentang pikirannya (Drigas, A., & Kokkalia, 2014). Anak-anak yang tidak memiliki daya imajinasi dapat menimbulkan dampak buruk. Ketika anak tidak memiliki daya imajinasi dalam pembelajaran, anak akan mudah merasa bosan sehingga menjadi tidak fokus untuk melakukan pembelajaran (Lucchiari, C., Sala, P. M., & Vanutelli, 2019). Hal ini akan mempengaruhi proses belajar sehingga bisa membuat anak sering membolos sekolah dan malas melakukan kegiatan pembelajaran. Selain itu,

---

dapat berdampak pada tumbuh kembang anak sehingga nantinya anak akan susah untuk mencari solusi atas permasalahan yang akan dihadapi di masa yang akan datang. Kreativitas anak juga dapat menurun sehingga dapat menyebabkan anak susah untuk mengungkapkan ide-ide yang dimiliki (Hernández-Torrano, D., & Ibrayeva, 2020). Daya imajinasi ini sangat penting dan dibutuhkan dalam tumbuh kembangnya anak TK, karena ketika mereka berimajinasi, kreativitas akan muncul, dapat melakukan hal-hal yang baru, dan mampu menyelesaikan masalah yang akan dihadapi (Fauziddin, 2017) (Mariani, D., Wati, E., Hasibuan, J. S., & Fitriani, 2020)

Strategi dalam meningkatkan daya imajinasi pada anak dapat dilakukan melalui *Focus Group Playing Program (FG2P)*. *FG2P* adalah program belajar sambil bermain, dimana anak tidak hanya belajar melalui pembelajaran formal di kelas, tetapi menggunakan media visual serta media bermain seperti *puzzle* (permainan edukatif) dan ular tangga (permainan tradisional). *FG2P* merupakan program yang dikembangkan dari terapi bermain (Cattanach, 2003). *FG2P* bertujuan untuk meningkatkan daya imajinasi pada anak dengan menggunakan pendekatan berbasis permainan interaktif yang terdiri dari 3 tahapan utama, yaitu media visual, permainan ular tangga, dan permainan *puzzle*. Dalam program ini anak-anak diajak untuk belajar menggunakan metode yang disukai yakni belajar sambil bermain. Salah satu fungsi penting bermain menurut Piaget adalah memberikan kesempatan bagi anak untuk mengasimilasi kenyataan terhadap dirinya, dan dirinya terhadap kenyataan. Anak dapat lebih banyak belajar dengan bermain serta melakukan eksplorasi terhadap objek sekitar dan pengalamannya (Holis, 2017). Piaget (Marinda, 2020) membagi perkembangan bermain dalam beberapa tahapan yang berkaitan dengan perkembangan kognitif anak. Tahapan pertama ialah *practice* atau *functional play* dengan karakteristik utama yakni terkait dengan intilignensi sensorimotor anak. Piaget menyebut bermain dalam tahap ini sebagai “*a happy life display of known*” dimana anak-anak mengulangi pengalaman-pengalaman yang dirasa baik dengan objek maupun dengan tubuhnya. Menurut (Holis, 2017), kesempatan untuk melakukan kegiatan bermain menjadi sumber bagi perkembangan serta kesenangan sepanjang hidup.

Dalam proses bermain, anak tidak hanya melatih dan mengembangkan motorik kasarnya, tetapi motorik halusnya juga, dimana di dalamnya terdapat kemampuan berimajinasi. Daya imajinasi pada anak sangatlah penting dalam tumbuh kembangnya karena ketika berimajinasi, akan muncul kreativitas sehingga anak dapat melakukan hal baru dan berlatih untuk memecahkan masalah (Fleer, 2021). Maka dari itu melalui program *FG2P* yang telah dirancang, diharapkan bahwa program ini dapat meningkatkan daya imajinasi pada anak. *FG2P* ini dilakukan melalui media visual, ular tangga dan *puzzle*.

Media visual yang digunakan adalah proyektor sebagai alat untuk memproyeksikan gambar atau foto huruf dan angka yang penuh warna, sehingga penjelasan guru atau peneliti dapat dengan mudah dipahami. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Paembonan, J., Munir, A., & Salam, 2019) menemukan bahwa terdapat peningkatan belajar pada anak secara signifikan dengan menggunakan media visual. Sejalan dengan hal tersebut penelitian yang dilakukan oleh (Giri, 2020) didapatkan bahwa penggunaan media visual dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar anak. Minat belajar yang tinggi pada anak, akan mempunyai pengaruh besar terhadap keberhasilan pencapaian tujuan

---

belajar anak (McClelland, M. M., Acock, A. C., Piccinin, A., Rhea, S. A., & Stallings, 2013)

Selanjutnya media permainan yang digunakan dalam program *FG2P* adalah permainan ular tangga dan *puzzle*. Dalam permainan ular tangga anak diajak untuk berhitung dalam permainan, sehingga kemampuan berhitungnya akan semakin baik. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Reksysika, 2019) didapatkan bahwa penggunaan media bermain ular tangga dapat memicu kemampuan imajinasi anak. Hal ini terjadi karena ular tangga merupakan salah satu permainan yang menarik bagi anak, sehingga permainan menarik ini dapat memikat anak untuk lebih giat dalam belajar. Pada permainan *puzzle* anak diajak untuk menyusun kepingan *puzzle* agar menjadi utuh, hal ini melatih tingkat kefokusannya anak dalam menyelesaikan permasalahan. Lebih lanjut penelitian yang dilakukan oleh (Yuniati, 2018) menemukan bahwa media bermain *puzzle* dapat menstimulasi kemampuan motorik halus anak. Hal tersebut terjadi karena ketika bermain *puzzle*, anak-anak berimajinasi tentang konsep bentuk, warna, ukuran, serta jumlah kepingan *puzzle*.

*FG2P* memberikan dampak pada peningkatan daya imajinasi anak-anak TK yang cenderung mudah merasa bosan saat kegiatan pembelajaran di kelas. Diharapkan dengan adanya program ini dapat menarik perhatian anak-anak menggunakan media visual dan permainan yang menyenangkan sehingga dapat tetap fokus saat belajar. Media visual yang diberikan dapat merangsang imajinasi anak-anak untuk memberikan gambaran menarik terhadap materi pembelajaran yang diberikan (Lopatovska, I., Hatoum, S., Waterstraut, S., Novak, L., & Sheer, 2016). Media visual juga dapat menjadi media kreatif bagi anak-anak untuk meningkatkan motivasi belajar khususnya membaca permulaan dan pengenalan terhadap angka. Belajar melalui bermain mengenai huruf, angka, gambar, dan warna, akan membuat anak meningkatkan keterampilannya dalam mengingat bentuk-bentuk dan meningkatkan daya imajinasi (Lopatovska, I., Hatoum, S., Waterstraut, S., Novak, L., & Sheer, 2016).

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan pada TK Lab School FIP UMJ menunjukkan adanya pengaruh yang positif dan signifikan baik antara kelompok anak yang diberikan video animasi dengan kelompok yang tidak diberikan. Video animasi tersebut membantu untuk melihat perkembangan keterampilan membaca permulaan anak-anak. Hal ini menunjukkan bahwa pemberian media visual berupa video animasi dapat meningkatkan keterampilan membaca pada anak usia 5-6 tahun (Andriyani, A., Dewi, H. I., & Zulfritria, 2020). Kemudian dalam penelitian yang dilakukan oleh (Handayani, 2012) tentang permainan ular tangga pada kelompok B1 Taman Kanak-kanak Aisyiyah Simpang IV Lubuk Basung, terlihat perkembangan berhitung meningkat ketika diberikan tiga kali pertemuan. Pada awalnya hanya 45% anak yang dapat membilang 1 sampai 20 terlihat pada siklus I naik menjadi 80% dan pada siklus II naik menjadi 100%. Pada indikator kedua hanya 30% anak dapat membuat urutan 1 sampai 20 pada siklus I naik menjadi 65% dan pada siklus II naik menjadi 95%. Pada indikator ketiga hanya 25% anak yang dapat menghubungkan atau memasangkan konsep bilangan 1 sampai 20 pada siklus I naik menjadi 60% dan pada siklus II naik menjadi 94%. Hal ini membuktikan bahwa permainan ular tangga efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan cara merangsang kemampuan berhitung anak dalam permainan. Permainan ular tangga dapat melatih anak dalam membilang. Permainan ular tangga dapat mengembangkan kemampuan berhitung

anak dalam mengurutkan bilangan dengan benda-benda. Melalui media permainan ular tangga anak dapat meningkatkan kemampuan berhitung dalam memasang lambang bilangan dengan konsep bilangan. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Yuniati, 2018) tentang pengaruh *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak, menunjukkan hasil bahwa permainan *puzzle* dapat meningkatkan fokus serta daya imajinasi pada anak. Dalam bermain *puzzle* dibutuhkan ketelitian dan imajinasi sehingga anak akan terlatih untuk memusatkan pikiran, karena harus berkonsentrasi ketika menyusun kepingan-kepingan *puzzle* hingga menjadi gambar yang utuh dan lengkap.

Alasan diberikannya program ini kepada anak-anak TK adalah untuk meningkatkan daya imajinasi anak dalam mengasah keterampilan dan kemampuannya untuk menyesuaikan diri di lingkungannya sesuai dengan usia perkembangan dimana pendekatannya harus berdasarkan bermain sambil belajar. Tuntutan yang diberikan oleh pemerintah, orang tua, maupun lingkungan tentu tidak dapat dihilangkan namun melalui program ini, beban anak dapat berkurang dan dapat mempertahankan minat belajar melalui media permainan. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas penerapan *FG2P* untuk meningkatkan daya imajinasi melalui media bermain serta media visual pada siswa/i usia TK. Kemudian, hipotesis yang diajukan yaitu *FG2P* efektif meningkatkan daya imajinasi melalui media bermain serta media visual pada siswa/i usia TK.

## METODE

Metode penelitian ini adalah kuantitatif dengan desain eksperimen *one-group pretest-posttest* guna untuk mengetahui efektifitas *FG2P* terhadap daya imajinasi siswa/i usia TK. Penggunaan desain *one-group pretest-posttest* pada Tabel 1, karena hanya menggunakan satu kelompok sebagai kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Tabel 1. Desain Penelitian Eksperimen

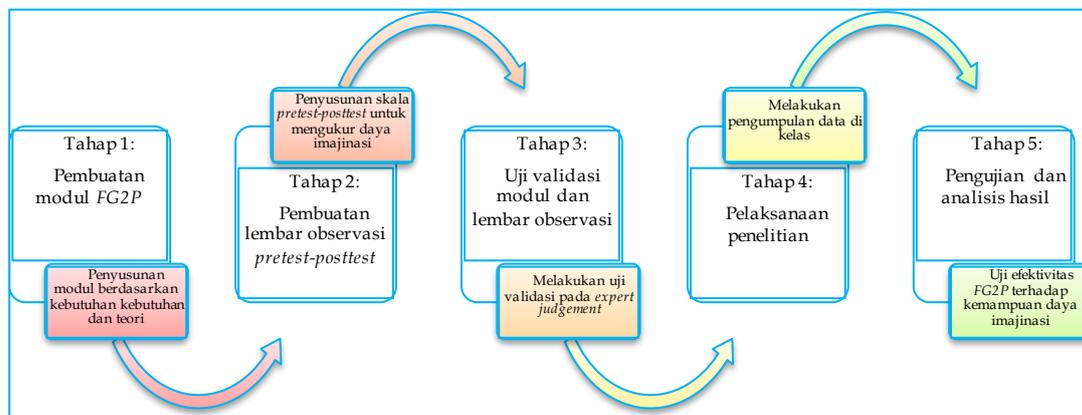
<i>Pretest</i>	<i>FG2P</i>	<i>Posttest</i>
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini sebanyak 15 siswa/i TK Kecil Negeri Pembina Salatiga usia 4-5 tahun dengan menggunakan teknik sampling jenuh. Menurut (Sugiyono, 2018) teknik sampling jenuh merupakan teknik penentuan sampel ketika semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

Metode penelitian menggunakan modul *FG2P* dan lembar observasi daya imajinasi untuk pengukuran *pretest* dan *posttest*. Modul *FG2P* disusun oleh peneliti yang meliputi permainan ular tangga, *puzzle*, dan media visual (belajar huruf dan angka melalui media visual). Modul *FG2P* terlebih dahulu divalidasi oleh *expert judgment* (ahli psikologi anak dan ahli bahasa), dan kemudian diuji coba kepada 11 siswa/i TK kecil sebelum diberikan kepada partisipan penelitian. Hasil uji coba mendapatkan penilaian yang layak, sehingga dapat diterapkan pada sasaran penelitian yang tepat.

Pengukuran kemampuan daya imajinasi menggunakan lembar observasi berupa *checklist* disusun oleh peneliti berdasarkan aspek-aspek daya imajinasi dari (Tedjoworo, 2021), yang meliputi aspek daya reproduktif dan aspek daya

produktif sesuai dengan karakteristik partisipan. Lembar observasi kemudian divalidasi oleh *expert judgement* (ahli psikologi anak dan ahli bahasa). Lembar observasi daya imajinasi memiliki 10 pernyataan yang terdiri dari lima pilihan jawaban *checklist* yaitu, Sangat Kurang (SK), Kurang (K), Cukup (C), Baik (B), dan Sangat Baik (B). Selanjutnya, 10 pernyataan lembar observasi daya imajinasi diuji coba kepada 11 siswa/i TK kecil, dan diperoleh semua pernyataan layak dengan nilai *Alpha Cronbach* 0,901 (sangat reliabel). Semua pernyataan yang layak, kemudian dijadikan sebagai pengukuran *pretest* dan *posttest* daya imajinasi. Penelitian ini melibatkan 5 observer yang berfungsi untuk mengamati dan mengisi lembar *pretest* dan *posttest* keseluruhan partisipan. Data dari masing-masing observer, kemudian akan diakumulasi untuk skor total setiap subjek untuk nilai *pretest* dan *posttest*. Gambaran tahapan penyusunan modul *FG2P* dan pengukuran daya imajinasi diuraikan pada Gambar 2.



**Gambar 1.** Tahapan Penyusunan Modul *FG2P* dan *Pretest-Posttest* Daya Imajinasi

Pelaksanaan *FG2P* terhadap peningkatan daya imajinasi siswa/i TK dilakukan selama bulan empat bulan (September-Desember 2022). Gambaran tahapan pelaksanaan penelitian diuraikan pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Tahapan Pelaksanaan *FG2P*

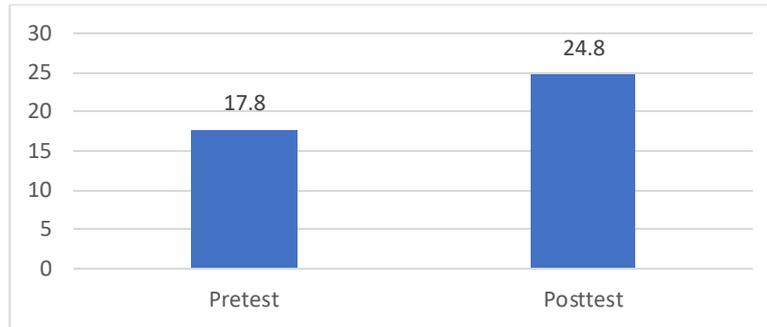
Tahapan	Kegiatan
<i>Pretest</i>	Pengukuran awal daya imajinasi siswa/i TK berupa observasi dilakukan selama proses pembelajaran di kelas berlangsung satu bulan.
<i>PG2P</i>	Pelaksanaan <i>FG2P</i> dilakukan sebanyak dua belas kali pertemuan yang meliputi kegiatan bermain ular tangga, <i>puzzle</i> , dan media visual.
<i>Posttest</i>	Pengukuran akhir daya imajinasi setelah diberikan <i>FG2P</i> dilakukan selama satu bulan.
<i>Follow up</i>	Evaluasi dan tindak lanjut dari penelitian <i>FG2P</i> terhadap daya imajinasi siswa/i TK.

Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah *Wilcoxon Signed Rank* untuk membandingkan nilai tengah suatu variabel dari dua data, data sampel berpasangan (Ohyver, M., Moniaga, J. V., Sungkawa, I., Subagyo, B. E., &

Chandra, 2019). Semua data penelitian diuji dengan bantuan komputer *SPSS seri 21 for windows*.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dari pengujian deskriptif statistik pada Gambar 2, diperoleh nilai *mean pretest* sebesar 17,8 yang lebih kecil dari *mean posttest* sebesar 24,8 dan nilai standar deviasi 2,077, yang menunjukkan bahwa ada perbedaan antara kemampuan daya imajinasi siswa/i TK untuk *pretest* dan *posttest*.



**Gambar 2.** Mean Pretest dan Posttest

Dari rank pengujian pada Tabel 3, didapatkan semua partisipan penelitian mengalami peningkatan kemampuan daya imajinasi dari nilai *pretest* ke nilai *posttest*. Rata-rata peningkatan tersebut sebesar 8,00. Peningkatan kemampuan daya imajinasi siswa TK yang terjadi dapat dijelaskan bahwa *FG2P* menjadi sarana intervensi utama dan terpenting yang harus diterapkan dalam proses pembelajaran bagi siswa/i TK.

**Tabel 3.** Rank Pengujian

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
<i>Posttest</i>	- Negative Ranks	0 <sup>a</sup>	0,00	0,00
<i>Pretest</i>	Positive Ranks	15 <sup>b</sup>	8,00	120,00
	Ties	0 <sup>c</sup>		
	Total	15		

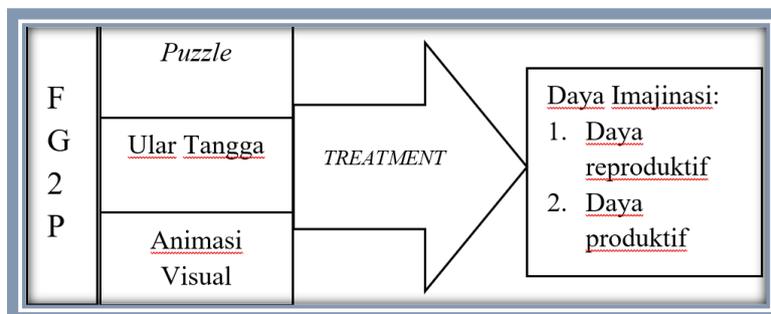
Berdasarkan hasil pengujian tes statistic *Wilcoxon* pada Tabel 4, diperoleh nilai Z sebesar 3,873 dengan signifikan 0,000 ( $p < 0,05$ ), yang menunjukkan bahwa hipotesis penelitian diterima yang berarti *FG2P* efektif meningkatkan kemampuan daya imajinasi siswa /iTK.

**Tabel 4.** Uji Hipotesis *Wilcoxon*

	<i>Posttest - Pretest</i>
Z	-3,873 <sup>a</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,000

Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa hipotesis penelitian diterima yang berarti *FG2P* efektif meningkatkan kemampuan daya imajinasi

siswa/i TK melalui bentuk animasi dan permainan. Gambaran keterikatan dari hasil penelitian ditampilkan pada Gambaran 3.



**Gambar 3.** Keterikatan FG2P dan Aspek Daya Imajinasi

Pembelajaran melalui video animasi terbukti mendorong adanya daya imajinasi dari siswa/i TK dan dapat memahami apa yang ditampilkan dalam layar, sehingga dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada. Dalam video animasi ini mendukung penelitian yang telah dilakukan oleh Fawziah (Kustandi, 2021). Sedangkan dalam bentuk permainan yaitu bermain *puzzle* dan ular tangga. Permainan ular tangga ini mendukung penelitian yang telah dilakukan oleh (Handayani, 2012) bahwa permainan ular tangga dapat mengembangkan kemampuan berhitung anak dalam mengurutkan bilangan dengan benda-benda. Melalui media permainan ular tangga anak dapat meningkatkan kemampuan berhitung dalam memasangkan lambang bilangan dengan konsep bilangan. Pada permainan *puzzle* ini mendukung penelitian yang telah dilakukan (Yuniati, 2018) bahwa permainan *puzzle* dapat mempengaruhi perkembangan motorik halus anak, menunjukkan hasil bahwa permainan *puzzle* dapat meningkatkan fokus serta daya imajinasi pada anak. Dalam bermain *puzzle* dibutuhkan ketelitian dan imajinasi sehingga anak akan terlatih untuk memusatkan pikiran, karena harus berkonsentrasi ketika menyusun kepingan-kepingan *puzzle* hingga menjadi gambar yang utuh dan lengkap.

Daya imajinasi merupakan sebuah kemampuan atau keterampilan yang dapat berguna bagi anak TK untuk mengeksplorasi lingkungannya. 15 Anak TK yang diberikan program ini sebelumnya tidak memiliki kemampuan yang cukup dalam proses mereka untuk belajar, seperti berhitung dan mengeja huruf. Hal ini bisa terjadi karena proses belajar yang pasif, monoton atau tidak berubah-ubah dari waktu ke waktu, sehingga membuat anak-anak tidak memiliki ketertarikan dan merasa bosan dalam belajar (Purba, N & Larosa, 2016). Oleh karena itu, *FG2P* hadir dengan memberikan perubahan dalam proses belajar, yaitu memberikan anak-anak kesempatan untuk bermain sambil belajar. Hal ini juga sesuai dengan hasil penelitian, bahwa selama proses pelatihan menggunakan *FG2P* yang dilakukan pada siswa/i TK, terjadi peningkatan daya imajinasi. Walaupun peningkatan ini tidak terjadi secara langsung tetapi secara perlahan. Anak-anak tidak langsung menunjukkan ketertarikan mereka dalam belajar, tetapi secara perlahan dituntut untuk belajar. Anak-anak yang sebelumnya pasif menjawab dan kurang mengenal huruf kemudian secara perlahan menjadi aktif dan semakin rajin menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan. Kemampuan ini akan membantu anak belajar dan mengembangkan kemampuan membaca yang baik (Wildova, R., & Kropáčková, 2015).

Kemampuan daya imajinasi yang dimiliki siswa/i TK Negeri Pembina Salatiga setelah pelaksanaan program menunjukkan bahwa dapat mencapai dan mengikuti instruksi dengan baik dan dapat mengimplementasikan apa yang diterima melalui alat indera. Hal ini ditunjukkan pada permainan ular tangga yang dilakukan, dimana para siswa dapat mengikuti instruksi permainan sampai akhir dan dapat mengikuti perintah-perintah yang terdapat pada permainan ular tangga tersebut. Selain itu juga, pada

penyusunan *puzzle* anak dapat menyelesaikan setiap kepingan *puzzle* sesuai dengan gambar awal. Media visual yang diberikan menunjukkan bahwa para siswa memiliki daya imajinasi yang dapat mengingat kembali hal yang telah dilihat dan didengar melalui alat indera yang digunakan, sehingga mampu mengikuti setiap instruksi dan dapat menyebutkan huruf dan angka dengan benar.

Hasil pelaksanaan program yang dilakukan di TK Negeri Pembina Salatiga menunjukkan bahwa para siswa berhasil mencapai aspek reproduktif daya imajinasi. Kondisi ini ditunjukkan lewat kegiatan mempresentasikan kembali imajinasi-imajinasi yang pernah dirasakan melalui alat inderawi. Kemampuan ini ditunjukkan ketika para siswa dapat menyusun kembali *puzzle* dengan benar sesuai dengan contoh gambar utuh yang sebelumnya telah dilihat secara visual melalui indera penglihatan. Melalui bermain *puzzle*, para siswa berhasil mengembangkan kecerdasan dan kemampuannya dan secara tanpa sadar dituntut untuk berimajinasi dalam memiliki pemikiran kreatif dalam menyusun kembali potongan *puzzle* yang telah diacak (Lestari, 2020). Aspek daya imajinasi ini juga nampak pada program belajar huruf dan angka melalui media visual. Media visual yang digunakan dapat merangsang daya reproduktif anak-anak sehingga dapat kembali mengingat dan menyebutkan huruf maupun angka dengan tepat. Keberhasilan dari penelitian yang dilakukan oleh (Novianti, L. R., Rahman, T., & Loita, 2022) yang mengungkapkan bahwa pembelajaran menjadi lebih menarik perhatian apabila media visual digunakan untuk mereproduksi kembali imajinasi anak yang telah ditangkap oleh panca indera.

Aspek imajinasi sebagai daya produktif pada anak terlihat dari hasil penerapan pembelajaran berbasis media visual dimana anak mampu untuk memahami huruf dan angka yang telah ditampilkan secara baik dan mampu untuk berlatih berhitung serta menghafal huruf dan angka yang ditampilkan serta lewat audio yang memberikan stimulus agar anak bisa fokus. Sejalan dengan itu, (Wijayanto, P. W., & Siradj, 2017) juga mengungkapkan bahwa dengan menggunakan media audio visual, anak-anak dapat menangkap pembelajaran dengan lebih mudah dan menyenangkan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti juga dalam pelaksanaan permainan *puzzle*, anak mampu untuk menunjukkan daya imajinasi produktif atau imajinasi kreatif hal tersebut dapat dilihat dari bagaimana cara anak dalam menyusun kepingan *puzzle* dengan baik dan anak mampu menghafal gambar yang ada pada *puzzle* serta anak mampu untuk bercerita mengenai gambar yang ada. Sejalan dengan hal tersebut Penelitian yang dilakukan oleh (Pahanael, A., & Wijayaningsih, 2020) menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kreativitas anak melalui penggunaan media *Puzzle*.

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, didapatkan bahwa daya imajinasi pada siswa/i TK Negeri Pembina Salatiga berkembang dengan adanya *FG2P*. Program ini terdiri dari tiga kegiatan didalamnya yakni pembelajaran melalui media visual, permainan ular tangga dan *puzzle*. Berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan, didapatkan bahwa siswa/i di TK Negeri Pembina cepat merasa bosan saat belajar, selain itu mereka juga masih belum banyak mengenal huruf dan angka. Namun setelah dilaksanakannya *FG2P*, para siswa terlihat sangat antusias ketika belajar. Melalui pembelajaran media visual, para siswa dapat dengan mudah mengingat angka dan huruf karena video yang ditayangkan memiliki kesan visual yang disukai anak-anak yakni berupa animasi yang dikemas untuk mengenalkan angka serta huruf. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Paembonan, J., Munir, A., & Salam, 2019) yang mendapatkan hasil bahwa penggunaan media visual di TK Bala Keselamatan Palu efektif untuk meningkatkan minat belajar pada anak. Penggunaan media visual seperti *infokus* untuk memproyeksikan gambar atau video membuat anak-anak tertarik, sehingga penjelasan guru dapat dengan mudah dipahami. Ketika anak tertarik maka minat belajarnya akan meningkat dan hasil yang dicapai juga akan memuaskan. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh (McClelland, M. M., Acock, A. C., Piccinin, A., Rhea, S. A.,

& Stallings, 2013) bahwa prestasi anak akan meningkat apabila selalu ada perhatian dan fokus yang terus terlatih.

Selanjutnya dalam permainan ular tangga, para siswa/i terlihat senang dan antusias ketika menjawab pertanyaan dari *trainer* dan melaksanakan perintah dalam setiap petak ular tangga. Melalui permainan ular tangga, anak belajar berhitung dengan cara menjumlahkan angka dalam petak tempat ia berdiri dengan angka pada dadu yang dilemparkan. Mereka juga belajar untuk membaca perintah yang ada dalam petak walaupun masih dibantu oleh *trainer*. Selain itu anak belajar untuk menuruti urutan melempar dadu (menunggu gilirannya) dan menghargai teman lainnya yang sedang bermain. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Handayani, 2012), dimana dinyatakan bahwa kegiatan bermain ular tangga tidak hanya dapat mengembangkan kemampuan kognitif dan keterampilan tangan anak, tetapi dapat juga meningkatkan kemampuan motorik halus dan sosialnya. Kegiatan bermain ular tangga yang dilakukan berhasil meningkatkan daya imajinasi siswa/i TK Negeri Pembina Salatiga, ditandai dengan meningkatnya kemampuan mengenal lambang bilangan, membaca serta mengikuti instruksi yang ada dalam setiap petak.

Kegiatan selanjutnya adalah bermain *puzzle*, dimana saat permainan berlangsung anak-anak belajar berhitung dengan menghitung kepingan *puzzle*, serta berimajinasi dengan menebak hewan dalam gambar *puzzle* tersebut. Permainan *puzzle* merupakan media bermain sederhana yang membutuhkan ketelitian. Anak dapat belajar tentang konsep bentuk, warna, ukuran dan jumlah yang dapat membantu berkembangnya kemampuan imajinasi anak. Berdasarkan penerapan program FGPD, dapat dilihat bahwa siswa/i TK Negeri Pembina Salatiga mengalami perubahan yang signifikan dalam daya imajinasinya. Hal ini terlihat dari kemampuannya dalam menyebutkan gambar yang ada dalam *puzzle*, menghitung jumlah kepingan *puzzle*, serta berimajinasi untuk menyusun kembali kepingan-kepingan *puzzle* yang telah dibongkar. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Yuniati, 2018), yang mendapatkan hasil yakni perkembangan motorik halus anak mengalami perkembangan ketika diberikan permainan *puzzle*, sehingga permainan ini efektif untuk meningkatkan daya imajinasi pada anak.

Penggunaan media pembelajaran akan memberi dorongan kepada siswa untuk ikut terlibat dalam kegiatan pembelajaran, sehingga secara tidak langsung media visual yang digunakan sebagai media pembelajaran dapat memudahkan siswa untuk mengerti atau memahami materi pembelajaran yang ada (Kustandi, 2021). Salah satu program yang digunakan dalam FG2P yaitu, media visual berbasis video animasi yang berisi materi mengenai huruf dan angka. Video animasi yang digunakan terbukti mendorong adanya daya imajinasi dari anak-anak TK dan mereka dapat memahami apa yang ditampilkan dalam layar, sehingga dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah diberikan.

Media belajar lain yang dapat digunakan untuk meningkatkan pembelajaran pada anak yaitu dengan ular tangga, hal ini khususnya untuk meningkatkan kemampuan anak dalam pengenalan bilangan dan untuk mengembangkan daya imajinasi anak dengan cara yang menyenangkan bagi anak, salah satunya dapat dilakukan dengan menggunakan alat permainan edukatif ular tangga. Melalui media ular tangga, guru dapat membuat proses mengajar lebih menyenangkan dan tidak membosankan (Setiawati, F. A., 2021). Media permainan ular tangga yang ada dalam FG2P ini terdiri dari beberapa permainan yang menyenangkan seperti bertepuk tangan, berhitung dan menebak gambar buah atau hewan. Permainan ular tangga yang digunakan terbukti dapat membantu anak untuk meningkatkan kognitif mereka juga daya imajinasi yang dimiliki, hal ini diperkuat dengan adanya penelitian yang dilakukan oleh (Handayani, 2012) yang menyatakan bahwa bermain ular tangga dapat mengembangkan kemampuan kognitif dan keterampilan tangan anak juga meningkatkan kemampuan motorik halus dan sosialnya. Hal ini juga dapat dilihat dengan anak yang dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam

permainan dan dapat mengikuti perintah-perintah yang diberikan di dalam permainan. Anak-anak juga terlihat lebih aktif dan bersemangat karena dapat bermain sambil belajar.

Pada permainan terakhir yaitu *puzzle*, *puzzle* merupakan salah satu permainan edukatif yang dapat memaksimalkan kecerdasan dan kemampuan anak. Dalam permainan *puzzle trainer* akan meminta anak-anak untuk melihat gambar yang sudah ada kemudian membantu mereka untuk mengeluarkan dan menyusun kembali potongan dari *puzzle* tersebut membentuk gambar yang tepat. Setelah itu pada akhir kegiatan, anak-anak diminta menyebutkan gambar yang ada di *puzzle* tersebut. Melalui permainan *puzzle* ini, anak-anak TK Negeri Pembina Salatiga dapat mengasah daya imajinasi mereka. Anak-anak dapat belajar untuk mempelajari bentuk baru melalui gambar yang ada dalam *puzzle* kemudian mengembangkan kemampuan mereka dalam bagaimana menyusun kembali potongan *puzzle* dengan sambil mengingat gambar yang telah mereka lihat sebelumnya. Mereka juga dapat menyebutkan bahkan membuat cerita terkait gambar dari *puzzle* yang telah mereka susun. Hal ini memperjelas penelitian yang telah dilakukan (Nurwita, 2019) bahwa bermain dengan media *puzzle* sangat membantu dalam mengembangkan motorik pada anak, dimana anak dapat menempatkan *puzzle* sesuai dengan bentuknya, juga dapat memecahkan masalah juga mampu mengelola emosi.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa *FG2P* efektif dalam meningkatkan daya imajinasi pada anak TK sekaligus untuk meningkatkan ketertarikan dan kemampuan anak dalam proses belajar. Hal ini digambarkan dalam hasil *posttest* pada anak yang mengalami peningkatan. Dari hasil penelitian, maka saran bagi pihak guru dan sekolah adalah untuk menerapkan *FG2P* sebagai tindak lanjut dalam proses peningkatan belajar anak. Guru dan sekolah dapat menyediakan permainan-permainan yang dapat memfasilitasi anak dalam belajar dan bermain. Saran bagi pihak orang tua adalah dengan ikut mendukung dalam menerapkan *FG2P* di rumah, sehingga peningkatan daya imajinasi di usia anak mengalami peningkatan yang baik dalam tumbuh kembangnya. Saran bagi peneliti selanjutnya adalah agar dapat mendesain kembali program ini dalam rangkaian beberapa sesi maupun penambahan media bermain berbasis budaya. Selain itu, penelitian akan datang bisa dilakukan dengan melibatkan *significant others* dari anak agar pemahaman tentang tumbuh kembang anak secara holistik dapat dipahami, dan selalu ada pendampingan yang berkelanjutan terhadap anak.

## DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad, S., Ch, A. H., Batool, A., Sittar, K., & Malik, M. (2016). Play and cognitive development: Formal operational perspective of Piaget's theory. *Journal of Education and Practice*, 7(28), 72-79.
- Andriyani, A., Dewi, H. I., & Zulfritria, Z. (2020). Penggunaan multimedia dan animasi interaktif terhadap keterampilan membaca permulaan siswa. *Instruksional*, 1(2), 172-180. <https://doi.org/https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.172-180>
- Behnamnia, N., Kamsin, A., & Ismail, M. A. B. (2020). The landscape of research on the use of digital game-based learning apps to nurture creativity among young children: A review. *Thinking Skills and Creativity*, 37. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100666>
- Cahyati, S. S., Tukiyo., Saputra, N., Julyanthry., & H. (2022). How to improve the quality of learning for early childhood? An implementation of education

- management in the industrial revolution era 4.0. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5437–5446. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2979>
- Cattanach, A. (2003). *Introduction to play therapy*. Brunner-Routledge.
- Chairilisyah, D. (2021). Developing positive imagination in early childhood. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 18(1), 12-20. [https://doi.org/https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2021.vol18\(1\).5767](https://doi.org/https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2021.vol18(1).5767)
- Coates, J. K., & Pimlott-Wilson, H. (2019). Learning while playing: Children's forest school experiences in the UK. *British Educational Research Journal*, 45(1), 21–40. <https://doi.org/https://doi.org/10.1002/berj.3491>
- Drigas, A., & Kokkalia, G. (2014). ICTs in kindergarten. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 9(2), 52–58. <https://doi.org/https://doi.org/10.3991/ijet.v9i2.3278>
- Fauzi, F., Supa'at, S. A., & Ifada, N. (2019). Holistic-integrative education system in an Islamic kindergarten. *Qudus International Journal of Islamic Studies*, 7(2), 399–414. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21043/qijis.v7i2.6449>
- Fauziddin, M. (2017). Penerapan belajar melalui bermain dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini. *Curricula: Journal of Teaching and Learning*, 41(4), 353–364. <https://doi.org/https://doi.org/10.1080/09575146.2018.1549024>
- Fleer, M. (2021). Conceptual playworlds: The role of imagination in play and learning. *Early Years*, 41(4), 353–364.
- Giri, I. M. A. (2020). Pendidikan karakter berbasis budaya sebagai solusi degradasi bangsa. *Purwadita: Jurnal Agama Dan Budaya*, 4(1), 59–66. <http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/Purwadita/article/view/540>
- Handayani, S. (2012). *Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan ular tangga di taman kanak-kanak Aisyiyah Simpang IV Agam*. 1((3)), 1–14.
- Harris, P. L. (2021). Early constraints on the imagination: The realism of young children. *Child Development*, 92(2), 466-483. <https://doi.org/https://doi.org/10.1111/cdev.13487>
- Hernández-Torrano, D., & Ibrayeva, L. (2020). Creativity and education: A bibliometric mapping of the research literature (1975–2019). *Thinking Skills and Creativity*, 35(100625). <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.tsc.2019.100625>
- Holis, A. (2017). Belajar melalui bermain untuk pengembangan kreativitas dan kognitif anak usia dini. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 10((1)), 23–37. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.52434/jp.v10i1.84>
- Johnson, J. E., Sevimli-Celik, S., Al-Mansour, M. A., Tunçdemir, T. B. A., & Dong, P. I. (2019). *Play in early childhood education: In Handbook of Research on the Education of Young Children*. Routledge.
- Kim, J. (2020). Learning and teaching online during Covid-19: Experiences of student teachers in an early childhood education practicum. *International Journal of Early Childhood*, 52(2), 145–158. <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/s13158-020-00272-6>
- Kline, S. (2022). *Limits to the imagination: Marketing and children's culture. In Cultural Politics in Contemporary America*. Routledge.
- Kustandi, C. (2021). Pemanfaatan media visual dalam tercapainya tujuan

- pembelajaran. *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 292–299.
- Lesmana, G., & Deliati, D. (2022). Parenting patterns based on character education against early childhood discipline. *Indonesian Journal Education*, 1(1), 18–24. <https://doi.org/https://doi.org/10.56495/ije.v1i1.176>
- Lestari, L. D. (2020). Pentingnya Mendidik problem solving pada anak melalui permainan. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(2), 100–108. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpa.v9i2.32034>
- Lopatovska, I., Hatoum, S., Waterstraut, S., Novak, L., & Sheer, S. (2016). Not just a pretty picture: visual literacy education through art for young children. *Journal of Documentation*, 72(6), 1197–1227. <https://doi.org/https://doi.org/10.1108/JD-02-2016-0017>
- Lucchiari, C., Sala, P. M., & Vanutelli, M. E. (2019). The effects of a cognitive pathway to promote class creative thinking. An experimental study on Italian primary school students. *Thinking Skills and Creativity*, 31, 156–166. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.tsc.2018.12.002>
- Mariani, D., Wati, E., Hasibuan, J. S., & Fitriani, W. (2020). Peningkatan kreativitas anak TK pada masa COVID-19 melalui permainan kolase dengan menggunakan bahan alam. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 99–107. <https://doi.org/https://doi.org/10.24853/yby.4.2.99-107>
- Marinda, L. (2020). Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan problematikanya pada anak usia sekolah dasar. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152. <https://doi.org/https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>
- Maulana, I., & Mayar, F. (2019). Pengembangkan kreativitas anak usia dini di era revolusi 4.0. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(3), 1141–1149. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v3i3.333>
- McClelland, M. M., Acock, A. C., Piccinin, A., Rhea, S. A., & Stallings, M. C. (2013). Relations between preschool attention span-persistence and age 25 educational outcomes. *Early Childhood Research Quarterly*, 28(2), 314–324. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2012.07.008>
- Novianti, L. R., Rahman, T., & Loita, A. (2022). Analisis penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi zepeto untuk meningkatkan daya ingat kognitif anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 3748–3751. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.6009>
- Nurwita, S. (2019). Pemanfaatan media puzzle dalam mengembangkan motorik halus anak di PAUD Aiza Kabupaten Kepahiang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(2), 803–810. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v2i4.285>
- Ohyver, M., Moniaga, J. V., Sungkawa, I., Subagyo, B. E., & Chandra, I. A. (2019). The comparison firebase realtime database and MySQL database performance using wilcoxon signed-rank test. *Procedia Computer Science*, 157, 396–405. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.procs.2019.08.231>
- Paembonan, J., Munir, A., & Salam, A. (2019). Meningkatkan minat belajar anak kelompok B melalui penggunaan media visual di TK Bala Keselamatan Palu. *Jurnal Kolaboratif Sains*, 2(1), 2335–2344. <https://doi.org/https://doi.org/10.56338/jks.v2i1.664>
- 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*, 5((2)), 145–152.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.33369/jip.5.2.145-152>
- Purba, N & Larosa, M. (2016). Meningkatkan minat belajar anak dengan menggunakan teknik kolase dari bahan plastik bekas jajanan di TK Negeri 1 Pembina Gunungsitoli Selatan T.P. 2014/2015. *Urnal Pendidikan Usia Dini*, 10((1)), 1–28. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/JPUD.101.01>
- Reksysika, N. & H. (2019). Media Pembelajaran ular tangga bilangan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 56–61.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.17509/cd.v10i1.16000>
- Samuel, S. R., Acharya, S., & Rao, J. C. (2020). School interventions–based prevention of early-childhood caries among 3–5-year-old children from very low socioeconomic status: Two-year randomized trial. *Journal of Public Health Dentistry*, 80(1), 51–60.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.1111/jphd.12348>
- Setiawati, F. A., & S. (2021). Penerapan strategi pembelajaran melalui permainan ular tangga tantangan dalam meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia dini. *Jurnal Buah Hati*, 8(2), 49–61.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.46244/buahhati.v8i1.1274>
- Sugiyono, P. D. (2018). *Metodologi kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Tedjoworo. (2021). *Imaji dan imajinasi, suatu telaah filsafat post modern*. kanisius.
- Ulferts, H., Wolf, K. M., & Anders, Y. (2019). Impact of process quality in early childhood education and care on academic outcomes: Longitudinal meta-analysis. *Child Development*, 90(5), 1474–1489.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.1111/cdev.13296>
- Wijayanto, P. W., & Siradj, Y. (2017). The educational game “Indonesian tribes” for the kindergarten students. *International Journal of Pedagogy and Teacher Education*, 1((1)), 27–36.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.20961/ijpte.v1i1.8456>
- Wildova, R., & Kropáčková, J. (2015). Early childhood pre-reading literacy development. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 191, 878–883.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.418>
- Winarti, W., & Rohmalina, R. (2020). Kegiatan menggambar bebas untuk meningkatkan kemampuan imajinatif pada anak usia 4-5 tahun. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 3(5), 488–495.  
<https://doi.org/488-495>
- Wulansuci, G. (2021). Stres Akademik anak usia dini: Pembelajaran CALISTUNG vs. tuntutan kinerja guru. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 6((2)), 79–86.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.14421/jga.2021.62-03>
- Yuniati, E. (2018). Puzzle mempengaruhi perkembangan motorik halus anak usia prasekolah di TK At Taqwa Mekarsari Cimahi. *Jurnal Kesehatan*, 11(1), 36–47. <https://doi.org/https://doi.org/10.32763/juke.v11i1.85>