

***Parvitas Games To Improve The Creativity Of 5-6 Year Old Children At Dharma Wanita Persatuan 4 Senggeng Kindergarten, Sumberpucung District, Malang***

**Permainan *Parvitas* Untuk Meningkatkan Kreatifitas Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Dharma Wanita Persatuan 4 Senggeng Kecamatan Sumberpucung Malang**

**Semiarni**

Program Studi PG Paud, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

Email: semiarnis@gmail.com

\*Corresponding Author

---

Received : 15 November 2025, Revised : 20 December 2025, Accepted : 26 January 2026

---

**ABSTRACT**

*This study aims to examine the effectiveness of the Parvitas game in improving the creativity of children aged 5–6 years at TK Dharma Wanita Persatuan 4 Senggeng, Sumberpucung District. The research method employed was classroom action research conducted in two cycles. The research subjects were children aged 5–6 years. Data were collected through observation of children’s activities and creativity during the learning process. The results indicate that the Parvitas game significantly improved children’s creativity. In the pre-action stage, the level of children’s creativity was 35%. After the implementation of Cycle I, it increased to 45%, and in Cycle II, it further increased to 78%. The application of the Parvitas game proved to be an effective learning strategy in developing children’s abilities to imagine, communicate, cooperate, and demonstrate creative, persistent, and problem-solving attitudes during play activities. Therefore, it can be concluded that the Parvitas game is an effective learning strategy for enhancing creativity in early childhood, particularly for children aged 5–6 years at TK Dharma Wanita Persatuan 4 Senggeng.*

**Keywords:** *Parvitas Game, Children’s Creativity, Early Childhood Education, Play-Based Learning, Classroom Action Research.*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas permainan Parvitas dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5–6 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan 4 Senggeng, Kecamatan Sumberpucung. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah anak kelompok usia 5–6 tahun. Data dikumpulkan melalui observasi aktivitas dan kemampuan kreativitas anak selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan Parvitas mampu meningkatkan kreativitas anak secara signifikan. Pada tahap pra tindakan, tingkat kreativitas anak berada pada persentase 35%. Setelah pelaksanaan Siklus I, kreativitas meningkat menjadi 45%, dan pada Siklus II mengalami peningkatan yang lebih tinggi hingga mencapai 78%. Penerapan permainan Parvitas terbukti efektif sebagai strategi pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan anak dalam berimajinasi, berkomunikasi, bekerja sama, serta menumbuhkan sikap kreatif, tekun, dan kemampuan memecahkan masalah dalam kegiatan bermain. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan Parvitas merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini, khususnya pada anak usia 5–6 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan 4 Senggeng.

**Kata Kunci:** Permainan Parvitas, Kreativitas Anak, Anak Usia Dini, Pembelajaran Bermain, Penelitian Tindakan Kelas.

## **1. Pendahuluan**

Saat ini kita berada di era Revolusi industri 4.0 yang ditandai dengan otomatisasi dan digitalisasi, perkembangan teknologi informasi dan kecerdasan buatan serta perubahan jenis pekerjaan dan hilangnya pekerjaan rutin. Akibatnya, dunia kerja tidak hanya membutuhkan

kemampuan menghafal atau mengikuti instruksi, tetapi juga menuntut kemampuan berpikir kreatif, pemecahan masalah (*problem solving*) dan inovasi dan kolaborasi. Kemampuan-kemampuan tersebut tidak muncul secara instan, melainkan perlu ditanamkan sejak usia dini. Penanaman kreativitas sejak usia dini sangat erat, karena setiap fase revolusi industri membawa perubahan besar pada cara manusia bekerja, berpikir, dan memecahkan masalah. Perubahan tersebut menuntut sumber daya manusia yang kreatif, adaptif, dan inovatif, yang idealnya dibentuk sejak usia dini.

Anak usia dini (0–6 tahun) berada pada masa *golden age*, yaitu periode perkembangan otak yang sangat pesat, ditandai dengan rasa ingin tahu, imajinasi, dan eksplorasi yang tinggi. Pemberian kesempatan bermain, bereksplorasi, dan berekspresi sejak dini akan membentuk dasar kreativitas yang kuat, sehingga anak lebih adaptif, inovatif, dan mampu menghadapi tantangan global. Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini memiliki peran strategis dalam menyiapkan generasi masa depan.

Kreativitas merupakan kemampuan menghasilkan ide baru dan inovatif yang mencakup pemecahan masalah, ekspresi emosi, dan adaptasi lingkungan. Kreativitas bukan bawaan lahir, tetapi dapat dikembangkan melalui stimulus yang tepat sejak usia dini. Jika imajinasi tidak dikembangkan, kemampuan berpikir anak juga tidak optimal, sehingga dukungan lingkungan sekolah dan keluarga menjadi sangat penting.

Menurut Guilford (1950, dalam Davidoff, 1991:121), kreativitas adalah kemampuan berpikir divergen, yaitu menghasilkan berbagai alternatif ide. Pada anak usia dini, kreativitas tampak melalui kegiatan bermain dan eksplorasi. Melalui aktivitas kreatif seperti menggambar, bermain peran, dan merakit, anak dapat mengekspresikan gagasan dan emosi secara sehat sebagai bentuk aktualisasi diri.

Munandar (2009) menyatakan bahwa kreativitas merupakan hasil interaksi individu dengan lingkungannya melalui pengombinasian pengalaman dan pengetahuan yang telah dimiliki. Pada anak usia dini, kreativitas berkembang optimal dalam suasana bermain yang aman, nyaman, dan menyenangkan, karena anak bebas mengeksplorasi dan mengekspresikan gagasannya.

Organisasi internasional seperti OECD (2023), UNICEF (2020), dan UNESCO (2019) menegaskan bahwa kreativitas merupakan kunci inovasi, adaptasi, dan pemecahan masalah, sehingga pengembangannya perlu dimulai sejak usia dini.

Berdasarkan Permendikdasmen No. 10 Tahun 2025, standar kompetensi lulusan PAUD menekankan kemampuan imajinasi, berpikir fleksibel, dan menghasilkan karya sederhana sesuai perkembangan anak. Indikator kreativitas meliputi kemampuan membuat karya sesuai imajinasi, menjelaskan hasil karya, berkolaborasi dengan teman, serta menunjukkan sikap kreatif, tekun, dan *problem solving* dalam bermain.

Anak dikatakan kreatif apabila mampu memilih solusi terbaik, mempertimbangkan alternatif, serta menunjukkan kelancaran dan keluwesan dalam menyelesaikan masalah secara mandiri (Miranda, 2016). Kreativitas menjadi aspek penting dalam pendidikan karena mendorong anak menghasilkan karya, cara, dan solusi baru untuk masa depan.

Berdasarkan observasi awal pada 15 anak kelompok B di TK Dharma Wanita Persatuan 4 Senggreng, anak menunjukkan variasi ide dalam membuat karya menggunakan balok, lego, bobic, dan *loose part*. Anak mampu berkolaborasi, bertukar ide, serta menunjukkan sikap kreatif, tekun, dan *problem solving*. Hasil observasi menunjukkan 6 anak mampu membuat bentuk sesuai imajinasi, 5 anak mampu menjelaskan hasil karya, 4 anak mampu berkolaborasi aktif, dan 7 anak menunjukkan sikap kreatif serta pemecahan masalah.

Keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh ketersediaan media yang sesuai karakteristik anak serta peran guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang aman, menarik, dan menyenangkan. Guru berperan penting dalam memberikan stimulasi agar perkembangan anak berlangsung optimal.

Permainan Parvitas menggunakan pipa paralon sebagai media bermain konstruktif yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar. Media konkret ini sesuai dengan prinsip Kurikulum

Merdeka dan *deep learning*, yang menekankan pemanfaatan benda nyata untuk memudahkan pemahaman anak.

Beberapa penelitian relevan mendukung efektivitas permainan konstruktif. Zulaikhah et al. (2019) menunjukkan bahwa bermain lego mampu mengembangkan kreativitas anak melalui ide baru, produk baru, dan kombinasi kreatif. Halisah dan Muthohar (2024) membuktikan permainan konstruktif meningkatkan imajinasi dan kreativitas. Jamilah et al. (2024) menemukan permainan edukatif lego efektif meningkatkan kreativitas, pemecahan masalah, dan kolaborasi. Septiayuastuti et al. (2025) menyatakan bermain konstruktif berpengaruh positif dan signifikan terhadap kreativitas anak.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, permainan konstruktif terbukti mampu memaksimalkan kemampuan berpikir kreatif anak. Perbedaan penelitian ini terletak pada penggunaan permainan Parvitas berbahan pipa paralon, yang memiliki keunggulan mudah diperoleh, mudah digunakan, familiar bagi anak, serta mampu membuka wawasan bahwa pipa paralon dapat dimanfaatkan untuk berbagai kreasi yang bermanfaat.

Kebaharuan penelitian yaitu peneliti berusaha mencari solusi dengan upaya perbaikan pembelajaran dengan membuat inovasi permainan baru dari bahan yang ada disekitar yang sering dijumpai anak-anak yaitu pipa paralon. Pipa paralon dipilih karena mudah dijumpai dan bukan barang baru. Selain itu paralon juga bisa digunakan untuk berbagai kreasi. Dari penelitian ini diharapkan dengan permainan parvitas dapat meningkatkan kreativitas anak, dan bisa memberikan dorongan kepada anak untuk dapat memanfaatkan barang yang ada disekitar untuk berkreasi. Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul: "Permainan Parvitas dalam meningkatkan Kreatifitas Anak Usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan 4 Senggreng Kecamatan Sumberpucung Malang". Penelitian ini diharapkan dapat memperkuat hasil penelitian sebelumnya serta memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan strategi pembelajaran yang selaras dengan prinsip Kurikulum Merdeka.

## 2. Metodologi

### Pendekatan dan Jenis Penelitian

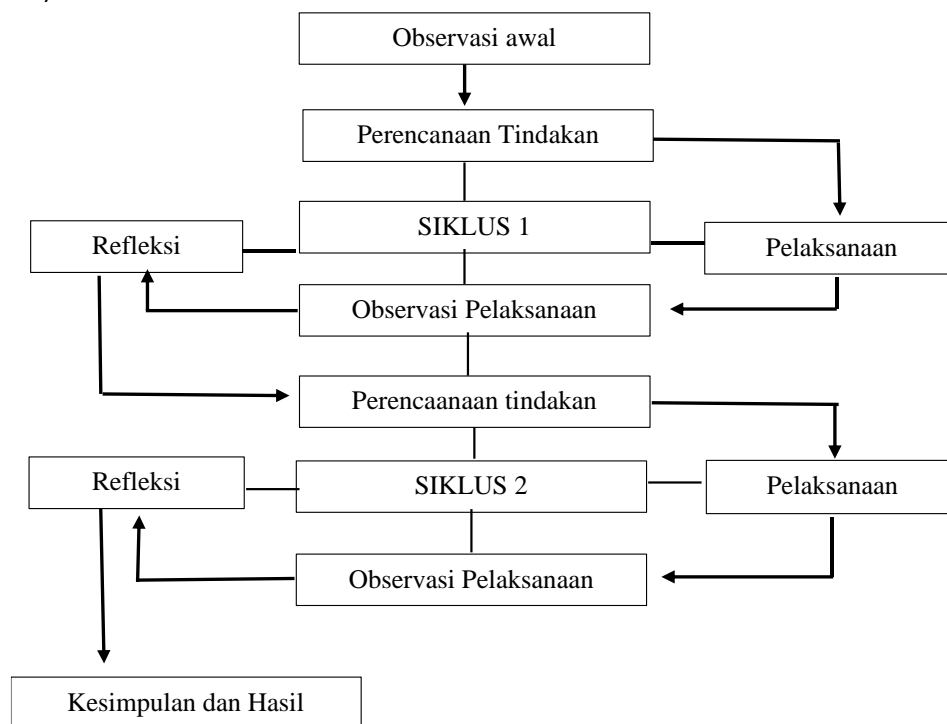
Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dengan peneliti sebagai instrumen utama dalam pengumpulan dan analisis data secara non-numerik yang berfokus pada makna. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research*, yaitu penelitian tindakan yang dilakukan di kelas melalui siklus perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi untuk memecahkan permasalahan pembelajaran serta meningkatkan kinerja guru.

Menurut Arikunto (2006), PTK terdiri atas tiga unsur utama, yaitu penelitian sebagai proses pengumpulan data secara sistematis, tindakan sebagai kegiatan terencana yang dilakukan dalam bentuk siklus, dan kelas sebagai kelompok peserta didik yang belajar bersama dalam satu waktu. Dengan demikian, PTK merupakan suatu perencanaan tindakan pembelajaran yang sengaja dilakukan di dalam kelas secara bersamaan untuk memperbaiki proses pembelajaran.

Tujuan PTK adalah memecahkan permasalahan nyata di kelas sekaligus menemukan penjelasan ilmiah atas pemecahan masalah tersebut. Pelaksanaan PTK menuntut adanya kolaborasi antara guru dan peneliti, mulai dari identifikasi masalah, perencanaan tindakan, pelaksanaan, analisis data, hingga penyusunan laporan akhir.

Penelitian ini berfokus pada peningkatan kreativitas anak usia 5–6 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan 4 Senggreng melalui permainan parvitas. Pemilihan PTK didasarkan pada pendapat Suhardjono (2008, hlm. 59) yang menyatakan bahwa permasalahan PTK mencakup penggunaan media, alat bantu, dan sumber belajar baik di dalam maupun di luar kelas.

Model PTK yang digunakan adalah model Kemmis dan McTaggart, yang menekankan siklus spiral refleksi diri melalui tahapan perencanaan, tindakan, pengamatan, refleksi, dan perencanaan kembali sebagai dasar pemecahan masalah (Kemmis & McTaggart dalam Arikunto dkk., 2010).



**Gambar 1. Bagan Siklus dimodifikasi dari Model Kemmis dan Mc. Taggart**

Sumber: Arikunto, dkk, 2010

### Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan kepada peserta didik kelompok TK B TK Dharma Wanita Persatuan 4 Senggreng berlokasi di Jl. Kol.Sugiono No.8 RT.11 RW.04 Kecamatan Sumberpucung Kabupaten Malang, Tahun Ajaran 2025/2026. Sedangkan yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas TK B yang berjumlah 15 (delapan) peserta didik.

### Sumber Data

Sumber data utama dalam penelitian ini adalah

1. Sumber Data Primer
  - a. Anak usia 5-6 tahun di kelas B1  
Anak sebagai subjek utama penelitian tentang bagaimana permainan Parvitas dalam meningkatkan kreativitas.
  - b. Guru Kelas / Peneliti  
Guru sekaligus peneliti sebagai pelaksana penelitian tindakan kelas berperan sebagai sumber data melalui: observasi, dokumen, wawancara.
2. Sumber Data Sekunder  
Data sekunder digunakan sebagai penunjang dan penguat data primer yang berasal dari Dokumentasi kegiatan pembelajaran dan perkembangan anak berupa foto, video, dan hasil wawancara.

### Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini pada dasarnya menggunakan analisis data kualitatif. Data yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara dari lapangan dianalisis ke dalam bentuk deskriptif. Wiriaatmadja dalam (Hima, 2014, hlm. 42)

mengungkapkan bahwa “pengelolaan dan analisis data pada metode penelitian tindakan kelas dilakukan secara terus menerus sepanjang penelitian berlangsung dari awal sampai tahap akhir keseluruhan program tindakan sesuai dengan karakteristiknya pokok permasalahan dan tujuan penelitian serta dituangkan dalam bentuk deskriptif”. Analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan menyimpulkan data dari hasil observasi ke dalam bentuk deskriptif.

Analisis data dilakukan mengikuti model Kemmis dan McTaggart yang pada setiap siklus yang meliputi:

1. Perencanaan (*Planning*)
  - a. Menentukan tujuan pembelajaran, yaitu anak mampu mengekspresikan gagasan dan imajinasinya dengan menggunakan berbagai bahan dan alat, serta menghasilkan karya nyata yang orisinal dan bermakna
  - b. Menyiapkan permainan Parvitas.
2. Pelaksanaan Tindakan (*Action*)
  - a. Melaksanakan kegiatan menggunakan parvitas
  - b. Setiap pertemuan dilakukan kegiatan yang berbeda dan menyenangkan agar anak tidak bosan.
3. Observasi (*Observation*)
  - a. Melakukan pengamatan dan mencatat perkembangan terhadap perilaku anak selama kegiatan berlangsung
  - b. Menggunakan lembar observasi untuk menilai kemampuan anak dalam mengekspresikan gagasan dan imajinasinya dengan menggunakan parvitas
4. Refleksi (*Reflection*)
  - a. Menganalisis hasil observasi dan mendiskusikan dengan rekan sejawat untuk mengevaluasi keberhasilan tindakan.
  - b. Merencanakan perbaikan untuk siklus berikutnya jika diperlukan

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### Paparan Data dan Temuan Penelitian

##### Paparan penelitian

Penelitian ini berfokus pada upaya peningkatan kreativitas anak usia 5-6 Tahun di TK Dharma Wanita Persatuan 4 Senggreng melalui permainan Parvitas. Dari hasil observasi awal diketahui bahwa kemampuan anak dalam mengekspresikan gagasan dan imajinasinya dengan menggunakan berbagai bahan dan alat, serta menghasilkan karya nyata yang orisinal dan bermakna belum optimal. Anak yang bisa membuat bentuk sesuai imajinasi menggunakan bahan dan alat yang ada 40% yang lain asal menyambung pipa dan tidak menghasilkan bentuk yang sesuai imajinasi, ada juga yang belum mau bermain parvitas, Anak yang bisa menjelaskan hasil kreasinya yang dibuatnya dengan percaya diri 30 %. Sementara yang lain belum bisa menjelaskan hasil kreasinya karena mereka asal menyambung saja. Anak yang bisa berkolaborasi dengan teman saat bermain 20% yang lain asyik membuat kreasinya sendiri. Anak yang bisa menunjukkan sikap kreatif, tekun, dan problem solving dalam bermain 45 % dan yang lain setelah membuat satu kreasi mereka sudah bosan dan ganti bermain yang lain.

##### Temuan Penelitian

Setelah melakukan observasi berulang-ulang, maka permainan parvitas bisa meningkatkan kreatifitas anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan 4 Senggreng.

**Tabel 1. Temuan Penelitian**

No.	Indikator	Pra Tindakan	Siklus 1	Siklus II
1.	Anak dapat membuat bentuk sesuai imajinasi menggunakan bahan dan alat yang ada	40%	50%	80%

2.	Anak dapat menjelaskan hasil kreasinya yang dibuatnya dengan percaya diri	30%	45%	80%
3.	Anak dapat berkolaborasi dengan teman saat bermain	25%	35%	75%
4.	Anak menunjukkan sikap kreatif, tekun, dan problem solving dalam bermain	45%	50%	75%

Dari tabel di atas bisa kita lihat dan simpulkan bahwa permainan Parvitas yang merupakan salah satu permainan baru yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun. Karena dari hasil observasi awal dan penelitian siklus 1 dan Siklus 2 kreativitas anak mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Dari observasi awal yang semula ada 6 anak yang bisa mengekspresikan gagasan dan imajinasinya dengan menggunakan berbagai bahan dan alat, serta menghasilkan karya nyata yang orisinal dan bermakna mengalami peningkatan menjadi 12 anak. Anak yang bisa membuat bentuk sesuai imajinasi menggunakan bahan dan alat yang ada 40% di siklus I menjadi 50% dan di siklus II menjadi 80%. Anak yang bisa menjelaskan hasil kreasinya yang dibuatnya dengan percaya diri 30 %, di siklus I meningkat menjadi 45% dan di siklus II menjadi 80%. Anak yang bisa berkolaborasi dengan teman saat bermain 25% , di siklus I menjadi 35 % dan di siklus II menjadi 75%. Anak yang bisa menunjukkan sikap kreatif, tekun, dan problem solving dalam bermain 45 % dan yang lain setelah membuat satu kreasi mereka sudah bosan dan ganti bermain yang lain pada siklus I meningkat menjadi 50% dan pada siklus II menjadi 75%.

Peningkatan yang konsisten pada setiap indikator menunjukkan bahwa permainan parvitas efektif dalam meningkatkan kreatifitas anak usia 5-6 tahun. Permainan parvitas merupakan permainan baru yang bisa membuat anak mempunyai pengalaman berbeda, menantang, dan merangsang imajinasi sehingga mendorong anak untuk bertanya, mencoba, dan bereksperimen untuk membuat hasil karya. Permainan parvitas memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar secara aktif melalui pengalaman langsung. Karena pada usia ini, anak berada pada tahap perkembangan imajinasi dan berpikir simbolik yang pesat, sehingga permainan parvitas menjadi media yang tepat untuk menyalurkan ide, gagasan, dan daya cipta anak secara bebas. Anak dapat menciptakan berbagai bentuk sesuai imajinasinya. Anak belajar mengkombinasikan bahan permainan, merancang bangunan, serta memodifikasi hasil karyanya. Proses ini menstimulasi aspek kreativitas seperti kelancaran dalam menghasilkan ide, keluwesan dalam mencoba berbagai cara, orisinalitas bentuk, dan kemampuan mengembangkan detail karya.

Keabsahan temuan penelitian yang dilakukan di TK Dharma Wanita Persatuan 4 Senggreng Kecamatan Sumberpucung dijamin karena sudah melalui penerapan triangulasi data yang komprehensif, meliputi: triangulasi sumber (data diperoleh dari anak, guru, dan kepala sekolah), triangulasi metode (menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi), serta triangulasi waktu (observasi dilakukan pada beberapa siklus untuk memastikan konsistensi dan stabilitas data). Metode pengecekan ini meningkatkan validitas internal dan eksternal hasil penelitian.

### Pembahasan

Pembahasan ini untuk mendalami data hasil penelitian yang berfokus pada permainan parvitas dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan 4 Senggreng Kecamatan Sumberpucung. Dari hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dan konsisten pada setiap indikator kemampuan mengekspresikan gagasan dan imajinasinya dengan menggunakan berbagai bahan dan alat, serta menghasilkan karya nyata yang orisinal dan bermakna, menunjukkan efektivitas permainan parvitas sebagai inovasi dalam pembelajaran.

### **Analisis Peningkatan kreativitas pada setiap indikator**

Peningkatan Kemampuan mengekspresikan gagasan dan imajinasinya dengan menggunakan berbagai bahan dan alat, serta menghasilkan karya nyata yang orisinal dan bermakna sebelum menggunakan permainan parvitas (pra-tindakan) yang dilakukan di kelompok B1 TK Dharma Wanita Persatuan 4 Senggreng, pada indikator anak yang bisa membuat bentuk sesuai imajinasi menggunakan bahan dan alat yang ada 40% yang lain kurang tertarik pada permainan rancang bangun, di siklus I menjadi 50% anak mulai tertarik pada permainan parvitas dan mulai membuat bentuk sesuai imajinasinya dan di siklus II menjadi 80% anak merasa permainan parvitas menyenangkan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan ide dan gagasannya secara bebas tanpa contoh yang kaku. Anak tidak hanya meniru bentuk yang sudah ada, tetapi mampu menciptakan bentuk baru berdasarkan imajinasi, pengalaman, dan pemahamannya sendiri.

Anak yang bisa menjelaskan hasil kreasinya yang dibuatnya dengan percaya diri 30%, sementara yang lain belum bisa menjelaskan hasil kreasinya karena mereka asal menyambung saja, di siklus I meningkat menjadi 45% anak mulai bisa menjelaskan hasil karyanya dengan bahasa sederhana karena mereka membuat kreasi sesuai imajinasinya sendiri dan di siklus II menjadi 80%. Anak yang mampu menjelaskan hasil kreasinya dari permainan parvitas dengan percaya diri menunjukkan perkembangan yang baik pada aspek bahasa, sosial-emosional, dan kreativitas. Setelah menyelesaikan karyanya, anak dapat menceritakan apa yang telah dibuat, fungsi dari bentuk tersebut, serta alasan pemilihan bentuk atau susunan tertentu dengan bahasa sederhana sesuai usianya. Kepercayaan diri anak terlihat dari keberaniannya menjawab pertanyaan, serta menunjukkan hasil karyanya tanpa rasa ragu. Anak tidak hanya menunjukkan produknya, tetapi juga mampu mengungkapkan ide, imajinasi, dan pengalaman bermain yang melatarbelakangi kreasinya. Hal ini menunjukkan bahwa anak merasa bangga terhadap hasil karyanya dan memiliki rasa percaya terhadap kemampuan dirinya sendiri.

Anak yang bisa berkolaborasi dengan teman saat bermain 20% yang lain asyik membuat kreasinya sendiri, di siklus I menjadi 30 % anak mau berkolaborasi dengan temannya untuk membuat karya yang lebih besar dan di siklus II menjadi 75%. Anak mampu berkolaborasi dengan teman saat bermain parvitas, ini menunjukkan perkembangan yang baik pada aspek sosial-emosional, komunikasi, dan kreativitas. Dalam kegiatan bermain parvitas, anak dapat bekerja sama dengan teman, seperti berbagi alat dan bahan permainan, berdiskusi tentang ide yang akan dibuat, serta menyepakati peran masing-masing dalam proses membangun suatu bentuk atau karya. Kolaborasi terlihat ketika anak saling membantu, memberi saran, dan menghargai pendapat teman tanpa memaksakan kehendak. Anak belajar menunggu giliran, menyelesaikan perbedaan pendapat secara sederhana, serta menyesuaikan ide pribadinya dengan ide kelompok. Melalui interaksi ini, anak mengembangkan sikap empati, toleransi, dan tanggung jawab bersama terhadap hasil karya yang dibuat.

Anak yang bisa menunjukkan sikap kreatif, tekun, dan problem solving dalam bermain 45 % dan yang lain setelah membuat satu kreasi mereka sudah bosan dan ganti bermain yang lain pada siklus I meningkat menjadi 50% karena parvitas merupakan permainan baru membuat rasa ingin tahu dan ingin mencoba membuat anak antusias bermain untuk mencoba merangkainya menjadi hasil karya. Pada siklus II menjadi 75%. Anak mampu menunjukkan sikap kreatif, tekun, dan kemampuan problem solving dalam bermain parvitas, ini menandakan perkembangan yang baik pada aspek kognitif, sosial-emosional, dan kreativitas. Sikap kreatif terlihat ketika anak bisa menghasilkan ide-ide baru, mengkombinasikan berbagai bentuk, serta menciptakan karya yang berbeda dari contoh yang diberikan. Anak bebas mengekspresikan imajinasinya sesuai dengan pengalaman dan gagasan yang dimiliki. Ketekunan anak tampak dari kesungguhan dan konsistensinya dalam menyelesaikan kegiatan bermain. Anak tidak mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan, seperti bentuk yang belum sesuai harapan atau sambungan yang terlepas. Sebaliknya, anak mencoba kembali, memperbaiki susunan, dan melanjutkan kegiatan hingga hasil yang diinginkan tercapai. Sikap ini menunjukkan berkembangnya kemampuan mengendalikan emosi dan motivasi diri.

Peningkatan Kreativitas anak pada siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa permainan parvitas secara berkelanjutan dapat membantu meningkatkan kreativitas anak dalam menuangkan ide atau gagasan dalam bentuk karya nyata.

#### **Efektivitas permainan parvitas.**

Dari hasil penelitian menunjukkan peningkatan konsisten pada seluruh indikator, ini mengkonfirmasi efektivitas permainan parvitas sebagai alat bantu pembelajaran. Melalui permainan parvitas, anak didorong untuk berpikir kreatif dengan menciptakan bentuk sesuai imajinasi, merencanakan bangunan, serta mengkombinasikan berbagai elemen permainan. Selain itu, permainan ini efektif dalam melatih kemampuan problem solving, karena anak dihadapkan pada berbagai tantangan, seperti menjaga keseimbangan bangunan atau memperbaiki bentuk yang tidak sesuai, terkadang sambungan lepas atau ketika akan membuat bentuk lain mereka kesulitan melepaskan sambungan. Anak belajar mencoba, mengevaluasi, dan menemukan solusi secara mandiri maupun bersama teman.

Dari aspek sosial-emosional, permainan parvitas efektif dalam mengembangkan kemampuan bekerja sama, berbagi, dan berkomunikasi. Anak belajar berkolaborasi, menghargai pendapat teman, serta mengelola emosi ketika menghadapi perbedaan pendapat atau kegagalan dalam membuat karya yang diinginkan. Sementara itu, kemampuan bahasa anak berkembang melalui aktivitas berdiskusi, menjelaskan hasil karya, dan menceritakan proses pembuatan hasil karya.

Dengan demikian, permainan parvitas sebagai salah satu permainan baru terbukti efektif sebagai strategi pembelajaran pada pendidikan anak usia dini karena mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan berpusat pada anak. Permainan ini tidak hanya meningkatkan kreativitas anak, tetapi juga mendukung perkembangan anak secara holistik dan berkelanjutan.

#### **Implikasi dan Kontribusi Penelitian**

##### **Implikasi penelitian**

Penelitian tentang permainan parvitas dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5–6 tahun memiliki implikasi yang signifikan terhadap praktik pembelajaran pada pendidikan anak usia dini. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan parvitas dapat dijadikan sebagai strategi pembelajaran yang efektif untuk menstimulasi kreativitas anak, karena memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, berimajinasi, dan mengekspresikan ide secara bebas dalam membuat hasil karya.

Bagi guru, penelitian ini berimplikasi pada pentingnya perencanaan kegiatan bermain yang berpusat pada anak (*child-centered learning*). Guru tidak hanya berperan sebagai pemberi instruksi, tetapi sebagai fasilitator yang menyediakan lingkungan bermain yang kondusif, media yang bervariasi, serta dukungan yang mendorong anak berpikir kreatif dan memecahkan masalah. Selain itu, guru perlu memberikan ruang bagi anak untuk bekerja sama, berdiskusi, dan menjelaskan hasil karyanya dan proses pembuatannya.

Bagi lembaga pendidikan, hasil penelitian ini bisa digunakan sebagai dasar dalam pengembangan kurikulum dan program pembelajaran yang menekankan pembelajaran berbasis bermain. Permainan parvitas dapat diintegrasikan secara sistematis dalam kegiatan harian sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dan perkembangan kreativitas anak secara optimal, karena bisa membantu anak dalam mengekspresikan ide atau gagasan dalam bentuk karya.

##### **Kontribusi Penelitian**

Penelitian ini memberikan kontribusi secara teoritis dan praktis dalam bidang pendidikan anak usia dini. Secara teoritis, penelitian ini memperkuat kajian tentang pentingnya permainan parvitas sebagai sarana pengembangan kreativitas anak usia 5–6 tahun, khususnya dalam aspek kelancaran, keluwesan, orisinalitas, dan elaborasi ide. Temuan penelitian ini dapat



menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji kreativitas anak usia dini melalui pendekatan bermain.

Secara praktis, penelitian ini memberikan kontribusi berupa contoh penerapan permainan parvitas, yang dapat digunakan oleh guru PAUD/TK sebagai alternatif kegiatan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi bahan evaluasi bagi guru dan orang tua dalam memahami pentingnya memberikan kesempatan bermain yang bermakna bagi anak. Dengan demikian, penelitian ini berkontribusi dalam meningkatkan mutu pembelajaran serta mendukung perkembangan kreativitas anak usia dini secara berkelanjutan.

#### 4. Kesimpulan

##### Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan di atas dapat kita simpulkan bahwa:

1. Permainan Parvitas dapat meningkatkan kreatifitas pada anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan 4 Senggreng Kecamatan Sumberpucung.
2. Terjadi Peningkatan kreatifitas anak dari 35% pada pra tindakan menjadi 45% pada Siklus I dan pada Siklus II menjadi 78%.
3. Permainan parvitas strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan anak dalam berimajinasi, berkomunikasi, bekerja sama, serta bersikap kreatif, tekun dan problem solving dalam bermain.

##### Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian tindakan kelas yang sudah dilaksanakan, peneliti mengajukan beberapa saran kepada penentu kebijakan dan pelaksana kebijakan sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah  
Menyediakan media pembelajaran yang variatif dan inovatif agar dapat mempermudah guru dan peserta didik dalam mendukung proses pembelajaran, sehingga bisa menggali potensi peserta didik dan dapat menstimulasi perkembangan anak secara optimal.
2. Bagi Guru.  
Dengan penelitian ini diharapkan menjadi acuan dan masukan untuk guru untuk berpikir kreatif dan inovatif dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna bagi peserta didik
3. Bagi Peserta Didik.  
Hasil penelitian ini diharapkan permainan parvitas dapat lebih meningkatkan kreativitas anak, kemampuan anak dalam berimajinasi, berkomunikasi, bekerja sama, serta bersikap kreatif, tekun dan problem solving.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya  
Peneliti selanjutnya dapat menggunakan permainan parvitas pada pembelajaran anak usia dini di jenjang pendidikan atau rentang usia yang berbeda agar anak lebih tertarik mengenal penggunaan permainan parvitas.

##### Referensi

- Arikunto, S., Supardi, & Suhardjono. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara.
- Davidoff, Linda L. 1991. *Psikologi Suatu Pengantar jilid 2* (terjemahan). Jakarta: Erlangga
- Dariyo Agoes, psi (2007). *"psikologi perkembangan anak tiga tahun pertama"*. (Bandung PT : Refika aditama) hal, 217
- Elizabeth B. Hurlock. (1978). *Perkembangan Anak Jilid 1*. (Alih Bahasa: Meitasari Tjanadrassa) Jakarta : Penerbit Erlangga.

- Fitri Nur Halisah, Sofa Muthohar, 2024. *Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Konstruktif*.
- Mayke S. Tedjasaputra. (2001). *Bermain, Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Mimah Jamilah, Asep munajat, Alfian Ashshidiqi, 2024. *Upaya meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini usia 5-6 melalui Permainan Edukatif Lego di Kober Nurul Huda Desa Sukaratu Kecamatan Banyuresmi Kabupaten Garut*.
- Munandar, Utami, 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta : Rineka
- M. Fadlillah, M.Pd.I, *Buku ajar bermain dan permainan anak usia dini* (jakarta : PT Prenadamedia Group 2018), hal 7-8
- Permendikdasmen No.10 Tahun 2025 tentang *Standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini*
- Rachmawati, Y. (2012). *Strategi pengembangan kreativitas pada anak*. Prenada Media
- Santrock, J. W. (2007). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Siti Zulaikhah, Nur Kholis, Rina Wulandari, 2019 . *Pengembangan Kreatifitas Anak melalui bermain Konstruktif Lego di Taman Kanak-kanak Al Hidayah Silir Sari Labuhan Ratu IV*.
- Septiyuastuti, Nurul Arifiyanti, Cahya Arthameivia, 2025. *Pengaruh Bermain Konstruktif terhadap Kreativitas Anak Kelompok B usia 5-6 tahun di Gugus VII Kecamatan Sleman Yogyakarta*.
- Semiawan, 2012:14. *Perkembangan dan belajar peserta didik*, ( jakarta : deperteman pendidikan dan kebudayaan 1999)
- Suharismi Arikunto. 2006, *Praktik Penelitian Tindak Kelas*, Bandung, Rosda Karya
- OECD. (2023). *How are education systems integrating creative thinking in schools?* <https://www.oecd-ilibrary.org/docserver/f01158fb/en.pdf?expires=1719228700&id=id&accname=guest&checksum=A0637E6EC53F34B5299D5586D1071A46>
- UNESCO. (2019). *Fostering Creativity and Critical Thinking: What it Means in School*. UNESCO Publishing. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000368473>
- UNICEF. (2020). *Early Moments Matter for Every Child*. UNICEF. <https://www.unicef.org/reports/early-moments-matter>
- Wiriaatmadja, Rochiati, *Metode Penelitian Tindak Kelas*, Bandung: Remaja Rosda Karya, 2009
- Yeni Rachmawati & Euis Kurniati, 2005. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-kanak* Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.