

Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Dengan Pembelajaran Berbasis Loose Parts Di TK Cahaya Kasih Stabat T.A. 2021-2022

Dina Mariana Manalu¹, Novita Friska²

^{1,2} Universitas Muslim Nusantara AL-Washliyah

Corresponding Author : dinamanalu1980@gmail.com

ABSTRACT

ARTICLE INFO

Article history:

Received

01 January 2023

Revised

05 January 2023

Accepted

09 January 2023

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya unsur-unsur intrinsik yang terdapat Penelitian ini bertujuan untuk Mengetahui peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun dengan pembelajaran berbasis Loose Parts di TK Cahaya Kasih Stabat TA.2021-2022. Dalam penelitian ini rumusan masalahnya adalah "Apakah kemampuan kreativitas anak usia 5-6 tahun dapat meningkat setelah menggunakan pembelajaran berbasis loose parts di TK Cahaya Kasih Stabat T.A 2021-2022". Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari beberapa tahap yang merupakan suatu siklus. Subjek dalam penelitian ini adalah anak TK Cahaya Kasih Stabat T.A 2021-2022 yang berjumlah 20 orang anak. Dan objek penelitian ini adalah upaya meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan kolase dengan menggunakan media bahan alam. Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan lembar observasi pada saat kegiatan pembelajaran. analisis lembar observasi anak untuk mengetahui peningkatan perkembangan kreativitas anak. Teknik analisis data menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Berdasarkan hasil analisis data tersebut, diambil kesimpulan bahwa kreativitas anak dapat meningkat menggunakan pembelajaran berbasis loose parts. dan dapat dilihat pada hasil siklus II anak berkembang sangat baik mencapai 87,18 %.

Kata Kunci

Kreativitas, Media Loose Parts

PENDAHULUAN

Pada akhir tahun 2019 muncul infeksi virus secara global yang menyebar secara cepat diseluruh dunia, virus tersebut dinamakan Covid-19. Pandemi Covid- 19 membawa pengaruh kepada semua aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Nadiem Anwar Makarim menerbitkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan pendidikan dalam masa darurat *Coronavirus disease* (Covid-19) untuk mencegah penularan Covid-19. Salah satu pokok penting adalah terkait belajar dari rumah. Ini merupakan tantangan baru baik bagi guru PAUD maupun bagi anak, hal ini juga menjadi tantangan bagi orang tua anak agar proses pendidikan tetap berjalan sesuai dengan kurikulum dan tujuan dari pendidikan (Sabrina, 2021:1).

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional).

Belajar sejak kecil berarti menerapkan pengetahuan yang dibutuhkan otak anak selama tahun-tahun awal perkembangan mereka. Pembelajaran yang tepat sejak dini diharapkan dapat menunjang perkembangan mental yang dapat meningkatkan motivasi belajar agar lebih cerdas (Chamdanah, 2018:1).

Berdasarkan pengamatan di TK Cahaya Kasih Stabat, dari 20 orang anak usia 5-6 tahun di TK Cahaya Kasih terdapat 15 anak masih belum mengembangkan kreativitasnya sesuai dengan yang diharapkan, dapat dilihat pada saat kegiatan pembelajaran membuat bentuk rumah, bentuk bunga dan sebagainya anak-anak cenderung pasif. Anak kurang memiliki inisiatif dalam berkreativitas, disebabkan anak cenderung menggunakan media buku dan majalah lembar kerja anak, anak belum kreatif dan imajinatif anak masih terpaku oleh instruksi dari guru, anak belum mampu membuat suatu karya sesuai dengan idenya sendiri, contohnya anak tidak berani untuk bertanya, takut mencoba, selain itu pada kegiatan belajar, guru sudah terbiasa menggunakan majalah/lembar kerja dalam kegiatan sehingga menyebabkan pembelajaran terlalu monoton. Media pembelajaran yang digunakan masih menggunakan media yang ada di kelas.

Pemanfaatan media *loose parts* dalam proses pembelajaran belum digunakan dan dikenalkan. Dilihat dari segi persoalan tersebut tentunya tidak terlepas dari beberapa faktor yang mempengaruhinya. Melihat kondisi seperti ini peran guru menjadi semakin penting dalam menjaga kreativitas agar tetap terpelihara dan tidak menghilang dalam diri anak, dan untuk mengembangkan kreativitas anak secara optimal maka perlu diketahui faktor dominan yang dapat mempengaruhi perkembangan kreativitas tersebut khususnya pada faktor yang berasal dari lingkungan sekolah diantaranya yakni faktor guru, faktor model pembelajaran, faktor media pembelajaran serta faktor sarana dan prasarana sehingga diharapkan guru dapat lebih terampil dalam mengembangkan kreativitas anak seoptimal mungkin.

Loose parts merupakan barang-barang yang terbuka, yang mudah ditemukan di lingkungan sehari-hari. Alam kita penuh dengan *loose parts*, seperti ranting, biji pinus, kerang, batu, daun, bunga dan benda-benda alam lainnya. Orang tua dan guru/pendidik dapat mengumpulkan bahan-bahan media *loose parts* dari manapun, tanpa mengeluarkan biaya. Media *loose parts* ini

bukan hanya mendukung perkembangan anak, tetapi juga membantu anak untuk menghubungkan dirinya dengan lingkungannya. Menggunakan benda-benda alam merupakan sumber daya yang memungkinkan anak untuk memperoleh apa yang mereka butuhkan tanpa batas.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian Tindakan (*Action Research*). Penelitian tindakan yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru di kelas atau di sekolah tempat mengajar, dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan praktik dan proses dalam pembelajaran (Arikunto, 2010:65). Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk memperbaiki, mengatasi masalah selama pembelajaran, serta untuk menemukan solusi demi tercapainya tujuan pembelajaran. Pelaksanaan penelitian ini menggunakan model penelitian Arikunto (2010:65) yang mengembangkan penelitian pada empat komponen dari penelitian tindakan kelas yakni: (1) perencanaan (*planning*), (2) tindakan (*acting*), (3) pengamatan (*observing*), dan (4) refleksi (*reflecting*), dimana hubungan secara tali temali dari keempat elemen ini dipandang sebagai satu siklus. Keterkaitan keempat komponen tersebut dapat dikatakan sebagai suatu siklus.

Waktu Penelitian ini direncanakan dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2021-2022 pada bulan April 2022 sampai dengan bulan Mei 2022, yang diawali survei awal, penyusunan instrumen, kemudian dilanjutkan dengan analisis data dan proses pelaporan.

Analisis data dilakukan untuk mengolah dan menginterpretasi data untuk memperoleh informasi yang bermakna dan jelas sesuai dengan tujuan penelitian dalam Sanjaya (2010:73). Kegiatan analisis data dalam penelitian tindakan kelas bertujuan untuk membuktikan tentang ada tidaknya perbaikan yang dihasilkan setelah dilakukan penelitian tindakan. Dengan adanya analisis data, maka dapat diketahui seberapa besar mengenai peningkatan kualitas pembelajaran.

Sesuai dengan ciri dan karakteristik serta bentuk hipotesis PTK, analisis data diarahkan untuk mencari dan menemukan upaya yang dilakukan guru dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar anak. Analisis data dapat dilakukan dengan analisis kualitatif dan analisis kuantitatif.

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data yang akan dianalisis berupa data lembar observasi aktivitas anak saat kegiatan pembelajaran. Analisis lembar observasi anak untuk mengetahui peningkatan perkembangan kreativitas anak. Untuk mengetahui

persentase keberhasilan anak secara individu. Hasil observasi dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan:

P : Persentase peningkatan kreativitas anak

f : Jumlah Skor yang diperoleh anak

n : Jumlah frekuensi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada Pra Siklus peneliti melakukan 4 kali pertemuan, pertemuan pertama pada indikator menciptakan hasil karya yang berbeda dari temannya (*originilaty*) terlihat pada tabel dibawah ini

Tabel 2.

Hasil Kreativitas pada Indikator Menciptakan Hasil Karya Yang Berbeda Dari Temannya (*originilaty*)

No.	Nama	Menciptakan Hasil Karya Yang Berbeda Dari Temannya (<i>originilaty</i>)			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
1.	Aqila	√			
2.	Arsen	√			
3.	Brema	√			
4.	Chiko		√		
5.	Demetri	√			
6.	Dita	√			
7.	Divo	√			
8.	Felix	√			
9.	Gilberd		√		
10.	Grazio	√			
11.	Griselda	√			
12.	Icha	√			
13.	Micell	√			
14.	Nadindra	√			
15.	Princess		√		
16.	Redo		√		
17.	Renella	√			
18.	Timoti	√			

19.	Tristan	√			
20.	Yasta	√			
NILAI		16	8		
JUMLAH		24			

Dari tabel diatas menunjukkan hasil skor keseluruhan anak dalam indikator menciptakan hasil karya yang berbeda dari temannya (*originilaty*) adalah sebagai berikut:

- Belum Berkembang : 16 skor
 Mulai Berkembang : 8 skor
 Berkembang Sesuai Harapan : 0 skor
 Berkembang Sangat Baik : 0 skor

Pada siklus ini peneliti melakukan 4 kali pertemuan, pertemuan pertama pada indikator menciptakan hasil karya yang berbeda dari temannya (*originilaty*) terlihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.

Hasil Kreativitas pada Indikator Menciptakan Hasil Karya Yang Berbeda Dari Temannya (*originilaty*)

No.	Nama	Menciptakan hasil karya yang berbeda dari temannya (<i>originilaty</i>)			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
1.	Aqila			√	
2.	Arsen		√		
3.	Brema		√		
4.	Chiko		√		
5.	Demetri			√	
6.	Dita			√	
7.	Divo	√			
8.	Felix		√		
9.	Gilberd		√		
10.	Grazio	√			
11.	Griselda			√	
12.	Icha			√	
13.	Micell			√	
14.	Nadindra			√	
15.	Princess		√		
16.	Redo		√		

17.	Renella	√			
18.	Timoti		√		
19.	Tristan		√		
20.	Yasta	√			
NILAI		4	18	21	
JUMLAH		43			

Dari tabel di atas menunjukkan hasil skor keseluruhan anak pada indikator menciptakan hasil karya yang berbeda dari temannya (*originilaty*) adalah sebagai berikut:

- Belum Berkembang (BB) : 4 skor
- Mulai Berkembang (MB) : 18 skor
- Berkembang Sesuai Harapan (BSH) : 21 skor
- Berkembang Sangat Baik (BSB) : 0 skor

Pada siklus II ini peneliti melakukan 4 kali pertemuan, adapun penilaian kreativitas menggunakan media *loose parts* sebagai berikut:

Pertemuan pertama pada indikator enciptakan hasil karya yang berbeda dari temannya (*originilaty*) terlihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.

Hasil Kreativitas pada Indikator Menciptakan Hasil Karya Yang Berbeda Dari Temannya (*originilaty*)

No.	Nama	Menciptakan Hasil Karya Yang Berbeda Dari Temannya (<i>originilaty</i>)			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
1.	Aqila				√
2.	Arsen		√		
3.	Brema				√
4.	Chiko		√		
5.	Demetri				√
6.	Dita				√
7.	Divo				√
8.	Felix				√
9.	Gilberd				√
10.	Grazio				√
11.	Griselda				√
12.	Icha				√
13.	Misel				√

14.	Nadindra				√
15.	Princess				√
16.	Redo			√	
17.	Renella		√		
18.	Timoti				√
19.	Tristan				√
20.	Yasta				√
NILAI			6	3	64
JUMLAH		73			

Dari tabel di atas menunjukkan hasil skor keseluruhan anak pada indikator Menciptakan hasil karya yang berbeda dari temannya (*originilaty*) adalah sebagai berikut:

Belum Berkembang (BB)	: 0 skor
Mulai Berkembang (MB)	: 6 skor
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	: 3 skor
Berkembang Sangat Baik (BSB)	: 64 skor

Pada penelitian ini, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi bersama guru untuk mengajak anak melakukan kegiatan pembelajaran tentang media *loose parts* dengan bantuan guru. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kelemahan-kelemahan anak pada kreativitas menggunakan media *loose parts*, sehingga peneliti dapat memahami tindakan apa yang akan dilakukan pada siklus I dalam penelitian ini maupun siklus selanjutnya. Pada pra siklus, masing-masing indikator masih belum mencapai kriteria keberhasilan indikator. Indikator menciptakan hasil karya yang berbeda dari temannya (*originilaty*), belum berkembang 16 dengan skor 16, mulai berkembang 4 dengan skor 8, berkembang sesuai harapan 0, berkembang sangat baik 0, total jumlah skor 24 (30%). Indikator kecepatan dalam membuat hasil karya (*fluency*) belum berkembang 17 dengan skor 17, mulai berkembang 3 dengan skor 6, berkembang sesuai harapan 0, berkembang sangat baik 0, total jumlah skor 23 (28,75%). Indikator menunjukkan minat (*flexibility*) belum berkembang 16 dengan skor 16, mulai berkembang 4 dengan skor 8, berkembang sesuai harapan 0, berkembang sangat baik 0, total jumlah skor 24 (30%). Indikator menceritakan hasil karya yang dibuat (*elaboration*) belum berkembang 18 dengan skor 18, mulai berkembang 2 dengan skor 4, berkembang sesuai harapan 0, berkembang sangat baik 0, total jumlah skor 22 (27,5%). Dengan rata-rata 20,06 %.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan Penelitian ini maka disimpulkan:

1. Kreativitas anak dapat meningkat melalui pembelajaran dengan menggunakan media *loose parts* kulit kerang.
2. Anak lebih antusias dalam menciptakan hasil karya yang berbeda dari temannya (*originilaty*), Cepat dalam membuat hasil karya (*fluency*), menunjukkan minat (*flexibility*) serta mampu dalam menceritakan hasil karya yang telah dibuat (*elaboration*).
3. Anak merasa senang diberikan berbagai stimulasi dan rangsangan untuk mengembangkan daya imajinasinya, dengan menggunakan media-media yang tersedia baik yang terdapat dilingkungan sekolah maupun media bahan alam seperti kulit kerang.

DAFTAR PUSTAKA

- Amini, & Mukti. 2014. Hakikat Anak Usia Dini, Modul I PAUD 4306 Pengembangan Anak Usia Dini (pp14-18). Jakarta: Dirjen PAUD.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian* Jakarta : Rineka Cipta
- Asmawati, Lulu. 2014. *Perencanaan Pembelajaran PAUD*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Chamdanah. 2018. *Upaya Meningkatkan Kretivitas Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Menggambar Pada Peserta Didik Kelompok B Di RA Nurul Ulum Tambakaji Ngaliyan Semarang*. Semarang: Universitas Islam Negeri Walisongo
- Faridha. 2020. *Upaya Meningkatkan Kretivitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Kolase Dengan Bahan Alam Di TK Setia Budi Abadi Perbaungan*. Medan: Universitas Muslim Nusantara
- Ika, Lestari & Zakia, Linda. 2019. *Kreativitas Dalam Konteks Pembelajaran*, Bogor : Erzatama Karya Abadi
- Sabrina, Maestri. 2021. *Pengaruh Media Loose Parts Terhadap Pengembangan Kreativitas Anak Kelompok B2 TK Bina Anak Bangsa Palu*. Palu: Universitas Tadulako
- Sadiman, A.S. 2020. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, Jakarta: Cv. Rajawali
- Sanjaya Wina. 2010. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : Fajar Inter Pratama Offset.
- Sudono, A. (2010). *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta : Grasindo.
- Sudjiono, 2010. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta : Rajawali Press.

Tafonao Talizaro. 2018. *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*, Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol2, No 2.

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. 8 Juli 2003. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003. Jakarta.

Zulkarnain Elfian, and Mury Ririanty, 2019. “ *Efektivitas media promosi, Piring Makanku*” Pedoman Gizi Seimbang Sebagai Panduan Sekali Makan (*The Effectiviness of Media Promotion, Piring Makanku*” *Balanced Nutrition Guidelines as a Guide Once Packed*).” Pustaka Kesehatan

Copyright Holder :

© Dina. (2022).

First Publication Right :

© ALACRITY : Journal Of Education

This article is under:



[Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)