PENGARUH MEDIA LOOSEPARTS TERHADAP KEMAMPUAN BERFIKIR KREATIF ANAK USIA 5-6 TAHUN

Dian Pratiwi[1], Ismatul Khasanah[2] , Anita Chandra Dewi.S[3]
PG PAUD FIP Universitas PGRI Semarang
Alamat e-mail : dianpratiwi2024@gmail.com

ABSTRACT

The development of creative thinking abilities in children aged 5-6 years is very important for early childhood. This research aims to foster creative thinking skills in young children aged 5-6 years. The method used is quantitative with experimental research. The experimental research method itself is a research method used to find the effect of treatment. This research was conducted on children aged 5-6 years, TK I Pertiwi, South Semarang district. Data collection through observation, interviews and documentation. The research subjects were 15 children in the experimental class and 15 children in the control class. The results of the research showed that the final average of creative thinking ability of children aged 5-6 years in the experimental class was higher than the average of the control class, so the t-count = 9.140 was obtained. These results were then consulted with the t-table = 1.699 from the t distribution table , while dk = (n1+n2-2), dk= (15+15-2), so dk= 28 and a significance level of 0.05, the t-table = 1.699, meaning t-count > t-table So Ho is rejected . From the research results above, it can be concluded that Ho is rejected because tcount (9.140) > t-table (1.699) so that there is an influence of the use of Looseparts media on the creative thinking abilities of children aged 5-6 years at Kindergarten I Pertiwi, South Semarang District. From the research that has been carried out, children are able to develop their creative thinking skills, by actively asking and answering, children are able to respond spontaneously, give unusual answers, are able to create their own work, are able to evaluate their own work and the work of their friends, able to complete play activities on time, able to explore play activities, able to determine their own opinions and children can generate lots of ideas.

Keywords: Looseparts, Thinking, Creative

ABSTRAK

Perkembangan kemampuan berfikir kreatif anak usia 5-6 tahun sangatlah penting bagi anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk menumbuhkan kemampuan berfikir kreatif pada anak usia dini 5-6 tahun. Metode yang digunakan yaitu Kuantitatif dengan di dalam terdapat penelitian eksperimen. Metode penelitian eksperimen itu sendiri merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan atau treatment. Penelitian ini dilakukan pada anak usia 5-6 tahun, di TK I Pertiwi kecamatan Semarang Selatan. Pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Dengan subjek penelitian 15 anak dikelas eksperimen dan 15 anak dikelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata data akhir kemampuan berfikir kreatif anak usia 5-6 tahun kelas eksperimen lebih tinggi di banding rata-rata kelas kontrol, maka diperoleh t-hitung = 9,140 hasil tersebut kemudian dikonsultasikan dengan t-tabel = 1,699 dari tabel distribusi t, sedangkan dk = (n1+n2-2), dk= (15+15-2), jadi dk= 28 dan

taraf signifikan 0,05 diperoleh t-tabel = 1,699, artinya t-hitung > t-tabel Maka Ho ditolak. Dari hasil penelitian diatas dapat disumpulkan bahwa Ho ditolak karena thitung (9,140) > t-tabel (1,699) sehingga dengan demikian terdapat pengaruh penggunaan media Looseparts terhadap kemampuan berfikir kreatif anak usia 5-6 tahun di TK I Pertiwi Kecamatan Semarang Selatan. Dari penelitian yang telah dilakukan anak-anak mampu mengembangkan kemampuan berfikir kreatifnya, dengan aktif bertanya dan menjawab, anak mampu merespon dengan spontan, memberikan jawaban yang tidak biasa, mampu membuat hasil karya ciptaanya, mampu menilai hasil karya miliknya sendiri dan hasil karya milik temannya, mampu menyelesaikan kegiatan main tepat waktu, mampu mengeksplor kegiatan main, mampu menentukan pendapatnya sendiri dan anak dapat menghasilkan banyak ide.

Kata Kunci: Looseparts, Berfikir, Kreatif

A. Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sebagai suatu upaya penstimulusan dan rangsangan yang dilakukan kepada anak yang baru lahir sampai dengan usia enam tahun Golden Age yang dilakukan dengan memberi rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak, baik jasmani maupun rohani agar anak siap dalam memasuki pendidikan selanjutnya Magfiroh.S, (2021). Pendidikan anak usia dini berfungsi membina, menumbuhkan, dan mengembangkan seluruh potensi anak usia dini secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengantahap perkembangannya agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya. Melalui PAUD, diharapkan anak dapat mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya yang meliputi pengembangan moral dan nilai-nilai agama, fisik, emosional, bahasa, seni, menguasai sejumlah pengetahuan dan keterampi lan sesuai dengan perkembangan, serta memiliki motivasi dan sikap untuk belajar berkreasi.

Berdasarkan keputusan kepala standar kurikulum, dan asesmen pendidikan Kementerian pendidikan, kebudayaan, riset dan teknologi Nomor 033/H/KR/2022 tentang capaian pembelajaran pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan mengengah pada kurikulum merdeka, memuat tentang program-program pemberian stimulasi yang dibutuhkan anak usia dini yang dilakukan pada semua aspek perkembangan anak, baik dari aspek moral dan agama, fisik motorik, emosi dan social, Bahasa

dan kognitif melalui kegiatan bermain. Masa usia dini ini merupakan masa paling penting untuk sepanjang kehidupannya, sebab masa usia dini adalah masa pembentukan pondasi dan kepribadian yang akan menentukan pengalaman belajar selanjutnya, demikian pentingnya pendidikan bagi anak usia dini maka kebutuhan anak usia dini mutlak dipenuhi. Anak Usia dini adalah anak yang berada pada rentan usia 0-8 tahun.(penjelasan mengenai UUD yang digunakan) Para ahli memandang masa usia dini adalah masa yang paling fundamental bagi perkembangananak selanjutnya. Pada masa usia dini anak mengalami masa keemasan (The Golden Age) yang merupakan masa anak mulai peka atau sensitif untuk menerima berbagai rangsangan.Masa peka pada masing-masing anak berbeda, seiring dengan laju pertumbuhan dan perkembangan anak secara individual.

Dunia Anak usia dini tidak lepas dari dunia bermain, karena dengan bermain anak dapat mengembangkan semua aspek perkembangan yang ada dalam diri anak karena bermain adalah kegiatan yang menyenangkan, apalagi bermain dalam kelompok. Dan dalam bermain anak akan memerlukan media yang dapat dipegang dan diamati serta dapat dimainkan. Media looseparts adalah media lepasan, jadi media looseparts adalah semua mainan/ barang yang bisa dibongkar pasang dan dapat dimainkan, dimanipulasi anak sesuai keinginan anak, looseparts merupakan barang terbuka yang mudah ditemui di lingkungan, pada umumnya terdiri dari 7 (tujuh) komponen yang bervariasi, walaupun dalam jumlah tidak ada ketentuannya. Adapun beberapa komponen dari looseparts yaitu antara lain: batu, daun, ranting, biji, pasir, kerang, dan kardus.

Dalam rangka mendukung prinsip pembelajaran anak usia dini ini, maka diperlukan kegiatan main yang tepat dan bermakna. Ariani, et.al. (2022:176) menjelaskan perinsip pembelajaran untuk anak usia dini seharusnya: 1) berorientasi pada kebutuhan anak, 2) bersifat terpadu, 3) mengembangkan kecakapan hidup, 4) didukung oleh lingkungan yang kondusif, dan 5) belajar melalui bermain. Artinya proses pembelajaran yang dilakukan melalui bermain tidak hanya terbatas dalam ruang kelas menggunakan buku-buku, namun dapat dilakukan dimana saja dengan berbagai media

pembelajaran baik media pembelajaran yang dibeli ataupun dibuat sendiri, dengan barang-barang baru, barang-barang bekas yang masih layak pakai, maupun bahan-bahan dari alam. Kegiatan bermain dapat menggunakan bahan-bahan di lingkungan sekitar anak yang dapat dimanipulasi dan memungkinkan anak untuk menuangkan idenya dengan bebas, salah satu media pembelajaran yang memenuhi kriteria itu adalah loosepart (Eriani et al., 2022). (Theresia dan Juliet, 2017). Looseparts awalnya dikembangkan oleh seorang arsitek bernama Simon Nicholson, beliau mendesain ulang ruang bermain agar dapat mengembangkan kreativitas anak dengan menyediakan benda-benda alami dan sintesis yang prinsipnya dapat dipindahkan, dipisahkan, disatukan kembali, dibawa, dijajar, dikombinasikan, dan didesain ulang dengan berbagai cara (Theresa Casey et al., 2017). Bahan-bahan yang biasanya digunakan adalah: batu, tali, kancing, pipa kecil, bola, kayu, sedotan, ranting, ember, kotak kecil, keranjang, kardus, bunga, pasir, biji-bijian, stik es krim, kaset bekas, kain perca, bungkus snack, botol bekas minuman, benang wol, kertas, manik-manik, dan lain sebagainya

Looseparts dapat merangsang kreativitas anak lebih banyak daripada mainan plastik modern pada umumnya, mengingat bahwa permainan terbaik adalah yang memungkinkan anak bermain dengan berbagai cara dan tingkatan (Dian et al., 2019). Contohnya ketika anak-anak diberikan mainan kendaraan seperti motor-motoran, biasanya anak akan menggunakannya untuk dimainkan seperti menjalankan motor pada umumnya. Namun Ketika anak-anak diberikan benda-benda alam dengan prinsip looseparts, maka anak akan menggunakan idenya untuk mengembangkan imajinasi dan pengetahuannya. Karena itu kelas perlu diatur untuk mendukung penyediaan looseparts dengan cara yang tidak mengarahkan cara bermain anak, namun lebih memungkinkan anak untuk mengembangkan ide mereka sendiri.Nurliana et al., (2022) looseparts memiliki berbagai kelebihan, diantaranya: 1) tidak habis sekali pakai, 2) dapat digunakan dalam berbagai kegiatan, 3) dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, 4) dapat dimanipulasi menjadi berbagai

bentuk, 5) mendorong anak untuk menemukan pengetahuan dan pengalaman baru, 6) lebih hemat dan mudah didapat, 7) dapat menstimulasi kreativitas.

Kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan seseorang untuk berpikir dan mengkombinasikan ide-ide lama dengan ide-ide baru sehingga menciptakan suatu pemahaman yang baru (Nurjanah dan Wahyuseptina, 2018). Artinya kemampuan berpikir kreatif dapat digunakan untuk menyelesaikan berbagai permasalahan yang dihadapi seseorang di sekitar lingkungannya. Berpikir kreatif dapat digambarkan sebagai berpikir di luar zona nyaman,bersifat fleksibel, dan dapat memecahkan berbagai masalah dengan cara yang unik, serta dapat keluar dari pola kesamaan atau pola pada umumnya. Aspek kemampuan berpikir kreatif diambil dari teori Torrance yakni berpikir lancar (fluency), berpikir orisinal (originality), berpikir fleksibel (flexibility), dan berpikir merinci/elaborasi (elaborative) Gencer & Gonen (2015). Berdasar observasi yang bertempat di TK 1 Pertiwi Kelurahan Lamper Lor Kecamatan Semarang Selatan Kota Semarang banyak dijumpai anak yang belum bisa mengekspresikan kemampuan berfikir kreatifnya dalam melakukan aktifitas sehari-hari, penyebabnya kegiatan pembelajaran anak hanya terpacu pada kegiatan menggunting, menggambar dan mewarnai sehingga anak belum bisa mengeksplor bahan dan media kegiatan main, hal tersebut juga terlihat saat anak sedang bermain kurang inisiatif dan sangat bergantung pada instruksi guru dikarenakan anak takut melakukan kesalahan. Anak belum mampu menunjukkan jawaban yang variatif ketika diberi pertanyaan, anak belum mampu bertanya dan menjawab secara spontan terlihat saat guru menjelaskan mengenai tema anak tidak begitu reponsif. Anak belum mampu membuat suatu karya dengan idenya sendiri dan terbiasa bekerja dengan meniru contoh dari guru. Maka dari itu pentingnya pemberian stimulasi untuk salah satu aspek perkembangan perkembangan kognitif anak yaitu berfikir kreatif dengan metode bermain dengan media bahan looseparts. Dengan demikian anak dapat aktif serta kreatif mengemukakan idenya sehingga anak tidak hanya jadi peniru, tapi juga dapat mencipta sesuatu berdasarkan imajinasinya.

Berdasarkan permasalahan yang ditemui dan teori yang telah dipaparkan, maka peneliti tertarik untuk mengetahui pengaruh bermain dengan media looseparts terhadap kemampuan berpikir kreatif anak usia dini.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Media Looseparts Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Anak Usia 5-6 Tahun di TK 1 Pertiwi Kelurahan Lamper Lor Kecamatan Semarang Selatan Kota Semarang".

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Quasi experimental design.* Menurut Sugiyono (2018:77) menjelaskan desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Pada penelitian ini kelompok eksperimen diberi perlakuan pembelajaran dengan media Loose Parts dan kelompok kontrol diberi perlakuan dengan media menggunting dan menempel.

Penelitian ini dalam bentuk nonequivalent control group design. Desain ini hampir sama dengan pretest-posttest control design, namun pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Adapun gambaran mengenai rancangan nonequivalent control group design (Sugiyono, 2018:79) sebagai berikut:

Tabel 3.2 Desain Penelitian

O_1 X O_2	
O_3	O_4

Sumber: (Sugiyono, 2018: 130)

Keterangan:

O1 = pengukuran kemampuan awal kelompok eksperimen

O2 = pengukuran kemampuan akhir kelompok eksperimen

X = Treatment dengan bermain dengan bahan looseparts

O3 = pengukuran kemampuan awal kelompok control

O4 = pengukuran kemampuan akhir kelompok kontrol

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Setelah diberikan treatment pada kelas kontrol dan kelas eksperimen sebanyak tiga kali maka diperoleh data dengan porsentase

dengan perbandingan sebagai berikut:

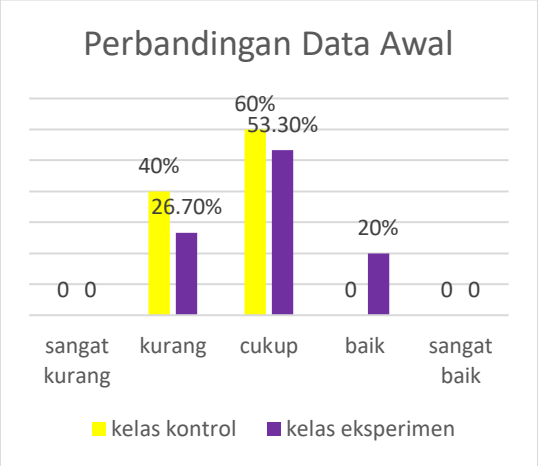


Diagram Perbandingan Data Awal Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berfikir kreatif kelas kontrol dan kelas eksperimen di TK I Pertiwi, Semarang Selatan masuk dalam kategori cukup dengan porsentase nilai kurang lebih besar dari nilai baik. Atas dasar pertimbangan tersebut, maka peneliti tertarik melakukan penelitian menggunakan media looseparts yang bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh permainan dengan media tersebut terhadap kemampuan berfikir kreatif anak usia 5-6 tahun di TK I Pertiwi, Semarang Selatan.

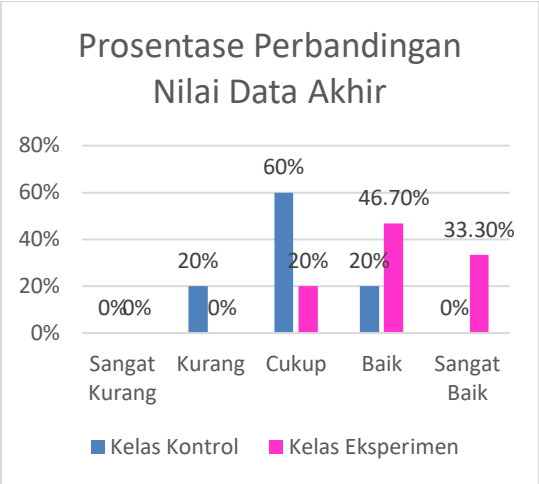


Diagram Perbndingan Data Akhir Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.

Berdasarkan data akhir perbedaan nilai kemampuan berfikir kreatif anak yang telah dilaksanakan dan diberikan treatment atau perlakuan dengan memberikan permainan dengan media Looseparts pada kelas eksperimen sedangkan pada kelas control tidak diberikan treatment atau perlakuan menggunakan media Looseparts, maka hasil yang diperoleh kelas eksperimen ada 3 anak dalam kategori cukup dengan nilai interval 39-50, dan ada 7 anak dalam kategori baik dengan nilai interval 51-62, dan ada 5 anak dengan kategori sangat baik dengan nilai interval 63-75. Kemudian untuk kelas control ada 3 anak dengan kategori kurang dengan nilai interval 27-26, 9 anak dengan kategori cukup dengan nilai interval 39-50, dan 3

anak dengan kategori baik dengan nilai interval 51-62.

Dari analisis data diatas dapat disimpulkan bahwa terdpat perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas control sebelum dan sesudah diberikan treatment. Kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan media Looseparts hasil kemampuan berfikir kretif anak lebih tinggi dibandingkan kelas control yang diberikan perlakuan dengan mewarnai, mengguumting, menempel gambar mobil dan melipat roda sepeda dengan origami. Berikut diagram perbedaan kelas eksperimen awal pertama menggunakan media Looseparts dan kelas eksperimen akhir dengan tiga kali menggunakan media Looseparts.

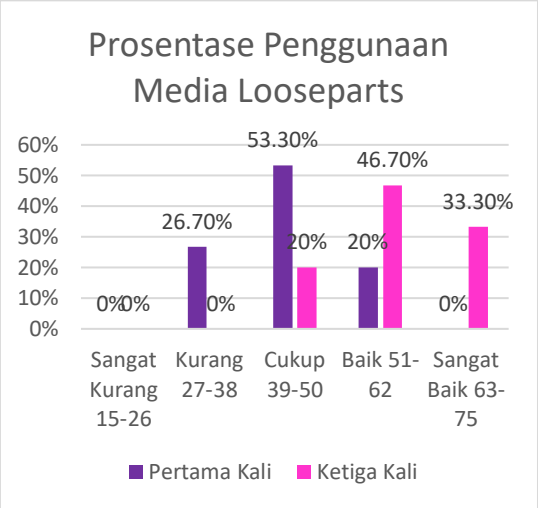


Diagram Perbandingan dengan Media Looseparts

Pada tabel dan diagram diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara kelas eksperimen awal pertama menggunkaan media looseparts dan kelas ekspperimen ketiga kalinya dengan media looseparts. Data awal kelas eksperimen ada 4 anak dalam kategori kurang dengan nilai interval 27-38, 8 anak dalam kategori cukup dengan nilai interval 39-50, dan 3 anak dalam kategori baik dengan nilai interval 51-62. Data akhir kelas eksperimen ada 3 anak dengan kategori cukup dengan nilai interval 39-50, 7 anak dengan kategori baik dengan nilai interval 51-62, dan 3 anak dengan kategori sangat baik dengan nilai interval 63-75.

Hasil penelitian yang dilaksanakan menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media Looseparts terhadap kemampuan berfikir kreatif anak usia 5-6 tahun di. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata data yang menunjukan bahwa rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Diperkuat juga dengan hasil uji hipotesis menggunakan perhitungan uji-t diperoleh thitung > ttabel maka Ho ditolak dan Ha diterima yang dapat disimpulkan bahwa kemampuan berfikir kreatif anak usia 5-6 tahun di TK I Pertiwi

akan lebih tinggi dibandingkan dengan kemampuan berfikir kreatif mengggunakan pembelajaran konvensional.

Penggunaan media Looseparts merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif anak, karena prinsip Looseparts yang tidak terikat dan menggunakan bahan-bahan dilingkungan sekitar sangat sesuai dengan dengan prinsip belajar serta karakteristik anak usia dini, dengan begitu looseparts dapat mengasah kemampuan berfikir kreatif anak yang bisa menarik perhatian anak, sehingga anak lebih tertarik dengan media tersebut dan lebih mudah dalam belajar. Sehingga media ini tidak akan bersifat konvensional ataupun berpusat pada guru.

Hasil perhitungan menunjukan uji-t, diperoleh t-hitung sebesar 9,140 sedangkan t-tabel sebesar 1,699 pada taraf α = 0,05 oleh karena thitung lebih besar dari t-tabel (9,140 >1,699) maka artinya hipotesis nol (Ho) ditolak dan hipotesis kerja (Ha) diterima, sehingga terdapat pengaruh penggunaan media Looseparts terhadap kemampuan berfikir kreatif anak.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media Looseparts terhadap kemampuan berfikir kreatif anak usia 5-6 tahun. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata data yang menunjukan bahwa rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol

Penggunaan media Looseparts merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif anak, karena prinsip Looseparts yang tidak terikat dan menggunakan bahan-bahan dilingkungan sekitar sangat sesuai dengan dengan prinsip belajar serta karakteristik anak usia dini, dengan begitu looseparts dapat mengasah kemampuan berfikir kreatif anak yang bisa menarik perhatian anak, sehingga anak lebih tertarik dengan media tersebut dan lebih mudah dalam belajar. Sehingga media ini tidak akan bersifat konvensional ataupun berpusat pada guru.

DAFTAR PUSTAKA

Dian, M., Putri, W., Khasanah, I., & Kusumaningtyas, N. (2019). Loose Parts Play Merangsang Kemampuan Main

Pembangunan Anak Usia Dini di Era Society 5.0. Seminar Nasional PAUD 2019, 181–185.

Eriani, E., Mardiah, M., Napratilora, M., & Erdawati, S. (2022). Loose parts: Pengaruhnya Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Anak Usia Dini. Aulad: Journal on Early Childhood, 5(1), 175-181.

Gencer, A. A., & Gonen, M. (2015). Examination of The Effects of Reggio Emilia Based Projects on Preschool Children's Creative Thinking Skills. Procedia - Social and Behavioral Sciences, 186(312), 456–460.

Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Media pembelajaran untuk anak usia dini di pendidikan anak usia dini. Jurnal Pendidikan Tambusai, 5(1), 1560-1566.

Nurliana, N., Bachtiar, M. Y., & Ichsan, I. R. (2022). Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Bahan Loose Part pada Kelompok B TK Aba Kalosi Kab. Enrekang Sulawesi Selatan. Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran, 4(1), 451-460.

Nurjanah, N. E., & Wahyuseptina, Y. . (2018). The Aplication of Playing Based on Reggio Emilia's Approach to Stumulate Early Childhood Creativity. In 1st National Seminar on Elementary Education (SNPD 2018) (pp. 555–561). Surakarta: SHEs: Conference Series.

Theresia, C., & Juliet, R. (2017). Loose Parts Play. Scotland: Inspiring Scotland is a Company Limited by Guarantee registered

Buku:

Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung: Penerbit Alfabeta.