

PENGARUH PENERAPAN MEDIA LOOSE PART BERBASIS SENTRA TERHADAP KREATIVITAS DAN KEMANDIRIAN ANAK USIA 5-6 TAHUN

Fidya Salim Bakrisuk¹, Rachma Hasibuan²

¹ Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Surabaya, ² Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Surabaya

E-Mail: fidya.23029@mhs.unesa.ac.id, rachmahasibuan@unesa.ac.id

Abstract

Based on data from this study, it shows that Indonesia is ranked 115th out of 139 countries according to data presented by the Global Creativity Index which provides an assessment of the level of creativity based on indicators of technology, talent, and tolerance. Meanwhile, data from the Central Statistics Agency shows that teachers who have professional certification are only 16.9% of the total 3.5 million teachers so that this will hinder the development of student creativity. This study aims to test the effect of implementing center-based loose part media on the creativity and independence of early childhood at Al Irsyad Banyuwangi Kindergarten. The method used in this case is a pre-experimental design with a one-shoot case study involving groups that are given treatment and the results of the treatment and observed. Basically, the population of this study was 100 respondents of 5 to 6 year old students at Al Irsyad Banyuwangi Kindergarten with a total population of 152 students using nonprobability sampling techniques. The results show that the application of loose media has a positive effect on children's creativity and independence by 6.85%, while 93.15% is influenced by other factors.

Abstrak

Berdasarkan data dari penelitian ini menunjukkan bahwasanya Indonesia berada di urutan 115 dari 139 negara sesuai data yang dipaparkan oleh *Global Creativity Index* yang memberikan penilaian terhadap tingkat kreativitas yang didasarkan pada indikator teknologi, talent, dan toleransi. Sedangkan data dari Badan Pusat Statistika menunjukkan bahwasanya guru yang memiliki sertifikasi profesional hanya 16,9% dari total 3,5 juta guru yang ada sehingga hal ini akan menghambat pengembangan kreativitas siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penerapan media loose part berbasis sentra terhadap kreativitas dan kemandirian anak usia dini di TK Al Irsyad Banyuwangi. Metode yang digunakan dalam hal ini yaitu pre eksperimental design dengan one-shoot case study yang melibatkan kelompok yang diberikan perlakuan dan hasil perlakuan dan diobservasi. Pada dasarnya populasi penelitian ini yaitu 100 responden siswa 5 sampai 6 tahun yang ada di TK Al Irsyad Banyuwangi dengan total populasi yaitu 152 siswa menggunakan teknik nonprobability sampling. Hasil menunjukkan bahwa penerapan media loose tempat berpengaruh positif terhadap kreativitas dan kemandirian anak sebesar 6,85% sedangkan 93,15% dipengaruhi oleh faktor lain.

Article History

Submitted: 20 June 2024

Accepted: 25 June 2024

Published: 26 June 2024

Key Words

Creativity, media, and loose parts.

Sejarah Artikel

Submitted: 20 Juni 2024

Accepted: 25 Juni 2024

Published: 26 Juni 2024

Kata Kunci

Kreativitas, media, dan loose part.

Pendahuluan

Global Creativity Index (GCI) menyatakan bahwasannya negara Indonesia berada di urutan 115 dari 139 negara dengan tingkat kreativitas di seluruh negara di dunia. Penelitian ini dilakukan dengan menilai indeks berdasarkan beberapa indikator, diantaranya teknologi, *talent*, dan toleransi. Indikator tersebut dijelaskan bahwa teknologi dilihat dari peran dalam mengendalikan teknologi, sedangkan *talent* menjadi aspek yang akan mempengaruhi pertumbuhan teknologi dan

pertumbuhan ekonomi, sedangkan indikator toleransi diukur dari tingkat mobilisasi yang tinggi dan pendapatan ekonomi yang diperoleh suatu negara tersebut¹.

Suatu kreativitas dapat dilihat dari sumber daya manusia yang berkualitas di negara tersebut sehingga pendidikan menjadi tolak ukur dari tingkat suatu kreativitas². Pendidikan sebagai aspek yang dapat memberikan pelajaran dan memberikan kualitas pada sumber daya tersebut, sedangkan tingkat tamatan pendidikan di Indonesia berdasarkan Badan Pusat Statistika (BPS) menyatakan bahwa total tamatan SMA di Indonesia hanya mencapai 66,79%³. Melanjutkan perguruan tinggi di Indonesia sangat sulit karena banyak dari mereka yang memilih untuk bekerja menghidup keluarga sehingga tingkat pendidikan perguruan tinggi di Indonesia hanya mencapai 10,15 pada tahun 2023⁴.

Jumlah atau data tersebut memberikan penjelasan bahwasannya kreativitas Indonesia rendah dikarenakan rata-rata masyarakat yang mengenyam pendidikan hanya sedikit. Hal ini akan berdampak pada tingkat kreativitas sehingga tidak heran jika ekonomi di Indonesia rendah dikarenakan sumber daya manusia yang rendah tidak dapat mendorong kemajuan Indonesia. Padahal dengan adanya sumber daya manusia yang berkualitas dapat membantu dan mendorong pertumbuhan ekonomi di Indonesia lewat kreativitas dari 3 indikator tersebut.

Guru sebagai stakeholder penting dalam menumbuhkan kreativitas siswa harus dapat mendorong siswa untuk belajar yang dapat meningkatkan kreativitas⁵. Hal ini justru bermasalah pada beberapa guru di Indonesia yang tidak dapat menciptakan tumbuh kembang anak dikarenakan banyak guru tidak memiliki sertifikasi professional. Berdasarkan data dari UNESCO menyatakan bahwa pada tahun 2011 Indonesia memiliki lebih 3,5 juta guru, sedangkan dari Kementerian Pendidikan Nasional hanya terdapat 16,9% atau sekitar 575 ribu guru yang memiliki sertifikasi sebagai guru professional.

Meskipun pendidikan di Indonesia yang rendah namun hal ini dapat didorong dengan pembelajaran yang dapat menciptakan kreativitas dan inovasi yang tinggi bagi siswa⁶. Salah satunya pembelajaran dengan menggunakan media *Loose Part* untuk memberikan kemampuan motorik halus pada anak usia dini, sehingga jika motorik halusnya terasah maka perkembangan yang lain akan mengikuti, termasuk juga kreatifitas dan kemandirian anak. Hal ini dikarenakan semua perkembangan anak usia dini itu saling berkaitan satu sama lainnya.

¹ Databoks, 2016, "Di Tingkat Global, Kreativitas Indonesia Termasuk Paling Rendah."

² Siti Jumaeda, " KREATIVITAS DALAM PEDAGOGIK: THINKING AND CREATIVITY OF TEACHER," Jurnal Horizon Pendidikan, Vol. 10, Nomor 2, Juli-Desember 2015: 163-174

³ Badan Pusat Statistika (BPS), 2024, "Tingkat Penyelesaian Pendidikan Menurut Jenjang Pendidikan dan Provinsi, 2021-2023,"

⁴ Adi Ahdiat, 2023, "Ada 10% Penduduk Indonesia yang Berpendidikan Tinggi pada Maret 2023," Katadata Media Network (Databoks),

⁵ Arsyil Waritsman & Hastina R, "KREATIVITAS GURU DALAM MENGAJAR UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI MA MADINATUL ILMI DDI SIAPO." NUSANTARA: JURNAL ILMU PENDIDIKAN VOL. 1 NO. 2, DESEMBER 2020

⁶ Indah Yulianti Sari & Alberth Supriyanto Manurung. "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI POWTOON TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK KELAS III SDN GUDANG TIGARAKSA." Jurnal Inovasi Penelitian Vol.2 No.3 Agustus 2021

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *pre-experimental design* yaitu dengan menggunakan *one-shot case study*. untuk menjawab beberapa permasalahan mengenai pengaruh penerapan media loose part berbasis sentra terhadap kreativitas dan kemandirian anak. Sugiyono menyatakan bahwasannya *one-shot case study* merupakan desain penelitian yang terdiri dari kelompok yang diberikan suatu perlakuan sehingga hal tersebut akan menjadi hasil observasi. Penggunaan penelitian dalam hal ini yaitu menggunakan penelitian kuantitatif. Hal ini dikarenakan menggunakan olah data untuk yang diperoleh dari hasil observasi⁷.

Populasi dalam hal ini yaitu pada siswa yang mengaplikasikan media *loose part* dalam pembelajaran di TK AL IRSYAD Banyuwangi yaitu 100 siswa usia 5-6 tahun. Berdasarkan jumlah murid di TK AL IRSYAD sebanyak 152 sehingga teknik yang digunakan dalam hal ini yaitu teknik *nonprobability sampling* yaitu sampling jenuh.

Hasil dan Pembahasan

Pada dasarnya analisis regresi sederhana pada penelitian ini ditujukan untuk mengetahui hasil positif atau negatif pada hubungan antara variabel pengaruh penerapan media lost part berbasis sentra dengan variabel kreativitas dan kemandirian anak.

Dari beberapa hasil olah data yang sudah dilakukan bahwasanya nilai konstanta (a) sebesar 15,41 sedangkan nilai koefisien regresi (b) sebesar 0,17. Maka dari beberapa hasil tersebut persamaan regresi yang dapat diperoleh dalam penelitian dan hasil olah data ini yaitu $Y = 15,41 + 0,17X$.

Pada hasil olah data yang sudah dilakukan maka nilai a dan b pada persamaan regresi dapat dijelaskan di bawah ini yaitu:

- a. Konstanta sebesar 15,41 yang diartikan bahwasanya jika penerapan media loose part berbasis sentra bernilai (X:0) maka kreativitas dan kemandirian anak mencapai sebesar 15,41.
- b. Penerapan media loose part memiliki nilai koefisien regresi sebesar 0,17 yang memiliki arti bahwasanya setiap penambahan nilai penerapan median loose part bernilai positif sehingga tingkat kreativitas dan kemandirian anak mengalami peningkatan sebesar 0,17. Dari beberapa hasil analisis data tersebut maka semakin naik tinggi penerapan media loose part maka kreativitas dan kemandirian anak akan meningkat.

Analisis Korelasi

Hasil penelitian menunjukkan bahwasanya analisis korelasi yang digunakan bertujuan mengetahui adanya hubungan antara dua variabel yaitu penerapan media loose part tingkat kreativitas dan kemandirian anak di TK Al Irsyad Banyuwangi untuk mengetahui hubungan arah yang terjadi pada kasus ini.

⁷ Alfritri Rijanto & Mukaram. "Pengaruh Budaya Organisasi Terhadap Kinerja Karyawan (Studi di Divisi Account Executive PT Agrodana Futures)." Jurnal Riset Bisnis dan Investasi Vol. 4, No. 2, Agustus 2018.

Berdasarkan hasil yang sudah diolah maka dapat dilihat bahwasannya nilai korelasi antara variabel penerapan media loose part dan tingkat kreativitas dan kemandirian yaitu 0,261. Hal ini dapat dikatakan bahwasannya hubungan antara variabel penerapan media loose part dan tingkat kemandirian dan kreativitas anak memiliki hubungan positif yang dikategorikan atau bersifat lemah. Nilai korelasi pearson menunjukkan bahwa nilai yang positif yaitu adanya hubungan antara variabel penerapan media loose part dan tingkat kemandirian dan kreativitas anak adalah searah. Sehingga hal ini dapat dikatakan bahwasanya penerapan media loose part semakin tinggi maka tingkat kreativitas dan kemandirian anak akan meningkat.

Koefisien Determinasi

Pengujian koefisien determinasi yang sudah diteliti yaitu bertujuan mengetahui seberapa besar kontribusi variabel independen yaitu penerapan media loose part terhadap variabel beban yaitu tingkat kreativitas dan kemandirian anak.

Berdasarkan hasil yang sudah diuji bahwasanya hasil koefisien determinasi atau (*R Square*) adalah 0,685. Hal ini menunjukkan bahwasannya hasil koefisien determinasi antara penerapan media loose part dan tingkat kreativitas dan kemandirian anak sebesar 0,685 atau sebesar 6,85. Sementara sisa dari hasil analisis tersebut yaitu sebesar 93,5% yang berkontribusi terhadap beberapa faktor lain yang tidak dijelaskan dalam penelitian ini sehingga hal ini menunjukkan keterbatasan penelitian pada variabel-variabel tertentu.

Pengaruh Penerapan Media Loose Part Berbasis Sentra Pada Kreativitas dan Kemandirian Anak

Penelitian yang sudah dilakukan dengan penyebaran kuesioner terhadap 152 responden siswa 5 sampai 6 tahun terdapat hubungan antara penerapan media loose part dan tingkat kreativitas dan kemandirian anak yang dapat dilihat pada analisis korelasi sebesar 0,261.

Selanjutnya hasil ujian analisis regresi penerapan media loose part mempunyai pengaruh positif terhadap tingkat kreativitas dan kemandirian anak yang telah dilakukan. Terdapat hasil dari konstanta (a) sebesar 15,41 dan (b) sebesar 0,17 sehingga menghasilkan persamaan $Y = 15,41 + 0,17X$. Hal tersebut menjelaskan bahwasanya setiap ada penambahan satu nilai penerapan media loose part dengan koefisien regresi bernilai positif, maka tingkat kreativitas dan kemandirian anak akan meningkat sebesar 0,17. Hasil koefisien determinasi menunjukkan bahwasanya penerapan media memberikan kontribusi pada tingkat kreativitas anak sebesar 0,685% sedangkan sisanya sebesar 93,5% yang memiliki kontribusi terhadap beberapa faktor lain yang tidak dijelaskan dalam penelitian ini.

Hasil ini hasil uji statistik F pada pernyataan ini menunjukkan bahwasanya F hitung $>$ F tabel yaitu $7,361 > 3,94$ sehingga dapat disimpulkan bahwa model regresi Dalam penelitian ini adalah diterima yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Nilai signifikansi pada uji statistik F menunjukkan 0,0000 yang berarti nilai tersebut lebih kecil dari nilai probabilitasnya yaitu sebesar 0,05%. Hal ini menunjukkan bahwasanya ada pengaruh yang signifikan pada penerapan media loose part pada tingkat kreativitas dan kemandirian anak.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian bahwasanya penerapan media loose part berbasis sentral memiliki pengaruh positif terhadap tingkat kreativitas dan kemandirian anak usia dini di TK Al Irsyad Banyuwangi. Pada dasarnya pengaruh ini tergolong lemah sehingga penggunaan media loose part dapat meningkatkan kreativitas dan kemandirian anak yang terlihat dari nilai koefisien regresi dan relasi yang positif. kontribusi penerapan media low sport terhadap kreativitas anak mencapai 6,85% sedangkan sisanya yaitu dipengaruhi oleh beberapa faktor lain yang tidak dapat dijelaskan dalam penelitian ini. Hasil ini menunjukkan bahwasanya pentingnya inovasi dalam metode pengajaran dalam mengembangkan kreativitas dengan kemandirian anak serta peningkatan kualitas pendidikan dan profesionalisme guru di Indonesia dalam mendukung pertumbuhan ekonomi melalui peningkatan kualitas sumber daya manusia.

DAFTAR PUSTAKA

- Databoks. 2016. “Di Tingkat Global, Kreativitas Indonesia Termasuk Paling Rendah.”
- Jumaeda, S. 2015. “ KREATIVITAS DALAM PEDAGOGIK: THINKING AND CREATIVITY OF TEACHER,” Jurnal Horizon Pendidikan, Vol. 10, Nomor 2, 163-174.
- Badan Pusat Statistika (BPS). 2024. “Tingkat Penyelesaian Pendidikan Menurut Jenjang Pendidikan dan Provinsi, 2021-2023,”
- Ahdiat, A. 2023. “Ada 10% Penduduk Indonesia yang Berpendidikan Tinggi pada Maret 2023,” Katadata Media Network (Databoks),
- Aizatul Farikhah, Azkiyatul Mar’atin, Lely Nur Afifah, Riana Ayu Safitri (2022). MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI METODE PEMBELAJARAN LOOSE PART. WISDOM: JURNAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI Volume 03 No. 01
- Martheda Maarang, Nurul Khotimah, dan Netry Maria Lily (2023). Analisis Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Pembelajaran STEAM Berbasis Loose Parts. Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 4, No. 1
- Nafisa Zakiyah, Riris Prasetyawati, Theresa Luvita Yani (2023). IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN LOOSE PART DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI. Ejurnal.darunnajah.ac.id
- Ninik Wahjoeni, Andrisyah (2023). MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI DENGAN MEDIA *LOOSE PART* BERBAHAN DAUN KERING. CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif) Vol. 6 No. 5
- Rijanto, A & Mukaram. 2018. “Pengaruh Budaya Organisasi Terhadap Kinerja Karyawan (Studi di Divisi Account Executive PT Agrodana Futures).” Jurnal Riset Bisnis dan Investasi Vol. 4, No. 2.
- Sari, Y, I & Manurung, S, A. 2021. “PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI POWTOON TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK KELAS III SDN GUDANG TIGARAKSA.” Jurnal Inovasi Penelitian Vol.2 No.3.

Waritsman, A & Hastina, R. 2020. “KREATIVITAS GURU DALAM MENGAJAR UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI MA MADINATUL ILMI DDI SIAPO.” NUSANTARA: JURNAL ILMU PENDIDIKAN VOL. 1 NO. 2.