

EFEKTIFITAS MEDIA PEMBELAJARAN LOOSE PARTS UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH DAN KREATIFITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN

Inayatul Farihah¹, Anita Chandra Dewi², Dini Rahmawati³

¹²³Prodi_ Pendidikan Dasar Pascasarjana (S2)
Universitas PGRI Semarang

e-mail: inayatulfarihah123@gmail.com

ABSTRACT

The background of this research is the lack of expressive language skills and curiosity of children aged 5-6 years in TK BARIDA. The problem in this research is how the effectiveness of loose parts media to improve problem solving ability and creativity of children aged 5-6 years in TK BARIDA. The purpose of this study was to determine the effectiveness of loose parts media to improve children's problem solving and creativity skills and how much to increase the problem solving ability and creativity of children aged 5-6 years in BARIDA Kindergarten, Waru Village, Mranggen District, Demak Regency through loose parts media. The research used in this research is quantitative research.. The sampling technique (research subject) used is a purposive sampling technique which is usually called criteria-based sampling. The results showed that the average score of the pretest and posttest scores of the control class and the experimental class. Judging from the pretest score, the average value of problem solving in the control class was 50.33 and the experimental class was 52. As for the creativity of the children, the control class score was 51.86 and the experimental class was 48.4. After being given treatment, the average score increased, namely the posttest value for the control class of 66.27 and the experimental class of 82.4. As for the children's creativity for the posttest control class is 62.4 and the experimental class is 78.8. Judging from the results of the t-test through SPSS solving children's problems, it can be seen that the value of Sig. (2-tailed) $0.001 < 0.005$, and for children's creativity it can be seen that the value of Sig. (2-tailed) $0.001 < 0.005$, it can be concluded that H_0 is rejected and H_a is accepted, which means that the initial average value of the problem-solving variables of the control group and the experimental group has a significant difference, which means that it is proven that the loose parts media is very effective in improving problem solving abilities. Barida Kindergarten.

Keywords : Loose parts media, Children's Problem Solving Ability, Children's Creativity Ability.

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini adalah kurangnya kemampuan pemecahan masalah dan kreatifitas anak usia 5-6 tahun di TK BARIDA. Permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana efektifitas media *loose parts* terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah dan kreatifitas anak usia 5-6 tahun di TK BARIDA. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektifitas media *loose parts* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan kreatifitas anak dan berapa besar peningkatan kemampuan pemecahan masalah dan kreatifitas anak usia 5-6 tahun di TK BARIDA Desa Waru Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak melalui media *loose parts*. Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian kuantitatif. Teknik penetapan sampel (subyek penelitian) yang digunakan adalah teknik sampel bertujuan (*purposive sampling*) yang biasanya disebut *criterion based sampling*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil rata-rata skor nilai *pretest* dan *posttest* dari kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dilihat dari skor *pretest* nilai rata-rata pemecahan masalah anak kelas control sebesar 50,33 dan kelas eksperimen sebesar 52. Sedangkan untuk kreatifitas anak nilai kelas kontrol sebesar 51,86 dan kelas eksperimen sebesar 48,4. Setelah diberikan perlakuan skor nilai rata-rata meningkat yaitu untuk nilai *posttest* kelas control sebesar 66,27 dan kelas eksperimen sebesar 82,4. Sedangkan untuk kreatifitas anak untuk *posttest* kelas kontrol sebesar 62,4 dan kelas eksperimen sebesar 78,8. Dilihat dari hasil Uji t melalui SPSS pemecahan masalah anak dapat dilihat bahwa nilai Sig. (2-tailed) $0,001 < 0,005$, dan untuk kreatifitas anak dapat dilihat bahwa nilai Sig. (2-tailed) $0,001 < 0,005$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya nilai rata-rata awal variabel pemecahan masalah anak kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen terdapat perbedaan yang signifikan yang berarti terbukti bahwa media *loose parts* ini sangat efektif mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak TK BARIDA.

Kata Kunci: media *loose parts*, Kemampuan Pemecahan masalah Anak, Kemampuan Kreatifitas Anak.

I. PENDAHULUAN

Kondisi yang ditemukan di lembaga TK BARIDA desa Waru kecamatan Mranggen kabupaten Demak sebagian besar anak mengalami permasalahan dalam keterampilan pemecahan masalah. Hal tersebut diperlihatkan pada saat aktivitas pembelajaran yang peneliti amati, anak masih bingung dengan macam bentuk, belum dapat mencari penyelesaian suatu masalah yang sederhana seperti anak belum mengenal warna, dan masih terlihat sangat pasif. Selain itu, berdasarkan pengamatan peneliti, aktivitas pembelajaran yang dilaksanakan di lembaga tersebut masih bersifat monoton dan terbatas. Pendidik masih sering menggunakan metode verbal dan minimnya penerapan media bermain yang dipakai dalam aktivitas pembelajaran sehingga membuat jalannya pembelajaran menjadi kurang diminati oleh peserta didik. Pembelajaran untuk anak usia dini seharusnya lebih menekankan pada kegiatan bermain yang memang sesuai dengan dunia anak.

Dalam sebuah kegiatan pembelajaran, perlu dibuat kegiatan yang menarik untuk anak. Sehingga ketika bermain anak akan menemukan hal-hal baru dalam kegiatan bermain

tersebut yang dapat memunculkan kreativitas anak. Kreativitas memungkinkan anak untuk menciptakan sesuatu yang baru dan mengkombinasikannya dengan ide yang sudah ada, serta dapat menerapkan ide-ide yang baru tersebut dalam kehidupan sehari-hari terutama dalam memecahkan masalah yang dihadapi.

Miranda (2016:61) mengemukakan bahwa secara sederhana kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah. Walaupun akan terdapat perbedaan antara yang disebut kreativitas pada orang dewasa dan kreativitas pada anak-anak. Namun bagaimanapun maknanya, kreativitas diidentikkan dengan menemukan sesuatu yang baru atau memodifikasi yang telah ada menjadi sesuatu yang baru. Jadi tidak selalu harus benar-benar baru.

Menurut Wallas ada empat tahap dalam proses kreatif yaitu : (1) Persiapan, adalah tahap pengumpulan informasi atau data sebagai bahan untuk memecahkan masalah. Dalam tahap ini terjadi percobaan-percobaan atas dasar berbagai pemikiran kemungkinan pemecahan masalah yang dihadapinya. (2) Inkubasi, adalah tahap diaraminya proses pemecahan masalah dalam alam prasadar. Tahap ini berlangsung dalam waktu tak menentu, bisa lama, dan bisa juga sebentar. Dalam tahap ini ada kemungkinan terjadi proses pelupaan terhadap konteksnya, dan akan teringat lagi pada saat berakhirnya tahap pengeraman dan munculnya masa berikutnya. (3) Iluminasi, yaitu tahap munculnya inspirasi atau gagasan-gagasan untuk memecahkan masalah. Dalam tahap ini muncul bentuk-bentuk cetusan spontan. (4) Verifikasi, adalah tahap munculnya aktivitas evaluasi terhadap gagasan kritis, yang sudah mulai dicocokkan dengan keadaan nyata atau kondisi realita. (Priyanto 2014:44)

Menurut Azizah, Muniroh, Anita (2020:58) Stimulasi yang tepat untuk mengoptimalkan potensi kreativitasnya yaitu dengan menggali dan membiasakan cara berpikir yang lebih luas dan mendalam. Hal ini perlu didukung oleh pendidik yang berpikir produktif melalui penyajian pertanyaan terbuka untuk memecahkan suatu masalah, sehingga anak akan memikirkan cara-cara bagaimana cara efektif dalam menyelesaikan masalah. Maka, untuk mendukung hal tersebut diperlukan strategi dalam proses pembelajaran.

Kreativitas anak akan muncul jika anak memiliki motivasi yang tinggi, kreatifitas serta imajinasi. Anak yang memiliki kreativitas merupakan anak kreatif yang akan selalu mencari dan menemukan jawaban dan senang memecahkan masalah. Permasalahan yang muncul akan selalu dipikirkan kembali, disusun kembali dan selalu berusaha menemukan hubungan yang baru, mereka selalu bersikap terbuka terhadap sesuatu yang baru dan tidak diketahui sebelumnya. Anak kreatif juga memiliki sikap yang lentur (fleksibel), tidak penurut, tidak dogmatis, suka mengekspresikan diri dan bersikap natural (asli). (Anita, Sriyanti, Lia, 2020:2)

Kenyataan yang ada pada anak usia 5-6 tahun di TK Barida menunjukkan bahwa kreativitas anak masih rendah. Peneliti menemukan bahwa dari seluruh anak usia 5-6 tahun yang berjumlah 20 anak sebanyak 15 anak yang kreativitasnya belum berkembang. Hal ini terlihat pada indikator kreativitas seperti 1) keterampilan berpikir lancar (*fluency*), anak belum bisa menyelesaikan kegiatan berdasarkan waktu yang telah ditentukan; 2)

keterampilan berpikir fleksibel (*flexibility*), terlihat saat kegiatan anak belum mampu melakukan eksplorasi dengan berbagai media/ bahan; 3) keterampilan berpikir orisinal (*originality*), anak belum mampu menciptakan ide-ide baru dan unik dari hasil yang dibuatnya; dan 4) keterampilan berpikir merinci/ elaborasi (*elaboration*), anak belum dapat menunjukkan jawaban yang variatif ketika diberi pertanyaan.

Anak usia dini seharusnya kreativitasnya sudah berkembang seperti anak mampu berpikir lancar (*fluency*), anak mampu berpikir fleksibel (*flexibility*), anak mampu berpikir orisinal (*originality*), dan anak mampu berpikir merinci/ elaborasi (*elaboration*) (Gencer & Gonen, 2015).

Berdasarkan permasalahan di atas perlu adanya kegiatan stimulasi kreativitas terhadap anak usia dini dengan pembelajaran yang bervariasi dan sesuai dengan perkembangan zaman khususnya di abad 21 ini. Pembelajaran yang dipersiapkan untuk menyongsong anak-anak untuk menghadapi abad 21 adalah melalui media pembelajaran yang tepat.

Peranan media pembelajaran sangat diperlukan dalam suatu kegiatan belajar mengajar. Seorang guru dapat menggunakan berbagai media dalam memberikan informasi kepada siswa agar siswa lebih memahaminya. Seorang guru harus membuat media pembelajaran dengan menyesuaikan konsep yang disampaikan dalam pembelajaran dengan tujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami konsep yang diajarkan. Oleh karena itu dengan adanya media dalam belajar dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan belajarnya serta menstimulasi tiap karakteristik anak melalui bermain yang bermakna.

Untuk mendukung karakteristik anak usia dini diperlukan kegiatan bermain yang tepat dan bermakna. Kegiatan bermain dapat menggunakan bahan dan alat bermain edukatif. Bahan dan alat permainan yang berfungsi untuk merangsang perkembangan anak salah satunya adalah dengan permainan media *loose parts*. Media permainan *loose parts* merupakan suatu bahan permainan yang dapat dipindahkan, digabungkan, dan dirancang ulang dengan berbagai cara. Bahan tersebut dapat dipergunakan dengan mandiri maupun dikombinasikan dengan bahan lain. Bahan media permainan *loose parts* dikenalkan pada anak sejak dini dengan bahasa sederhana yang banyak dijumpai di lingkungan sekitar anak. (Fransiska, Yenita 2021:5456)

Caser dan Robinson, (2016) dalam Nurul (2021:48) menjelaskan bahwa anak-anak sangat membutuhkan sebuah lingkungan sebagai tujuan memanipulasi, mengidentifikasi, mengevaluasi, dan menyampaikan gagasan mereka sendiri melalui *loose parts* anak akan diberikan kesempatan untuk berinteraksi secara langsung dengan lingkungan terdekatnya. Ketika anak bermain menggunakan barang lepasan, terbuka anak akan memiliki pemikiran yang mengarah kepada keterampilan berpikir tahapan pemecahan masalah dan penalaran teoritis.

Dalam pembelajaran anak usia dini, kegiatan belajar anak yaitu dengan cara bermain. Namun tidak semua permainan dapat menstimulasi perkembangan anak dengan baik jika tidak dikonsep secara matang. Di sekolah, khususnya di TK Barida masih menggunakan metode sentra dengan menggunakan ragam main yang kurang beragam, dan

pembelajarannya masih berpusat pada guru. Sehingga tiap tingkat perkembangan anak, khususnya padausia 5-6 tahun kurang terstimulasi dengan baik. Kemampuan pemecahan masalah dan kreatifitas anak kurang terasah karena tiap kegiatan masih mengikuti instruksi guru. Kebebasan anak untuk bereksplorasi menjadi terbatas. Maka dari itu, pemilihan media pembelajaran yang tepat juga menjadi salah satu faktor penting dalam menentukan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan bagi anak, di antaranya menggunakan media *loose parts*.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, maka stimulasi kepada anak usia dini di TK Barida khususnya untuk meningkatkan kemampuan memecahkan masalah dan kreatifitas sangat penting untuk dilakukan. Selain itu, penggunaan media yang tepat juga dapat meningkatkan kemampuan anak pada bidang-bidang tertentu. Maka dari itu penulis merasa perlu untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan hal tersebut yaitu dengan judul “Efektifitas Media Pembelajaran *Loose Parts* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Kreatifitas Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Barida Waru Mranggen Demak”.

II. METODOLOGI

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian kuantitatif. Pengertian Metode Penelitian kuantitatif merupakan salah satu jenis penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis, terencana, dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitiannya. Definisi lain menyebutkan bahwa penelitian kuantitatif adalah penelitian yang didasarkan pada angka, mulai dari data, penafsiran data tersebut, serta penampilan dari hasil. Metode juga dinamakan metode tradisional, karena metode kuantitatif ini sudah cukup lama digunakan sehingga sudah mentradisi sebagai metode penelitian. Metode ini juga sering disebut sebagai metode ilmiah karena telah memenuhi kaidah-kaidah ilmiah yaitu konkrit / empiris, obyektif, terukur, rasional, dan sistematis. Metode ini dinamakan metode kuantitatif penelitian ini angka-angka dan analisis menggunakan statistik Menurut Poerwandari (dalam Dharma 2008:16).

Penelitian kuantitatif telah lama mendominasi tidak hanya pada penelitian ilmu-ilmu alam tetapi juga ilmu sosial. Prinsip-prinsip teoritis penelitian kuantitatif yang salah satunya mengkonstruksikan pengetahuan dan prosedur eksplisit, eksak, formal dalam mendefinisikan konsep serta mengukur konsep-konsep dan variabel. Penelitian kuantitatif menurut Kasiram (dalam Kuntjojo 2008: 149) dalam bukunya metodologi penelitian kualitatif dan kuantitatif, mendefinisikan penelitian kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat analisis mengenai apa yang ingin diketahui.

Metode penelitian kuantitatif diartikan sebagai penelitian yang berlandaskan filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, dan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah digunakan (Sugiyono, 2014: 8). Menurut Cooper & Schindler (2006: 229), riset kuantitatif mencoba melakukan pengukuran yang akurat terhadap sesuatu.

Populasi merupakan wilayah umum yang terdiri atas objek atau objek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk mempelajari lebih mendalam dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2014). Populasi pada penelitian ini adalah semua anak kelompok B1 (eksperimen) dan kelompok B2 (control) usia 5-6 tahun TK BARIDA Waru Mranggen Demak yang memiliki karakteristik yang sama dengan kelas uji coba. Teknik penetapan sampel (subyek penelitian) yang digunakan adalah teknik sampel bertujuan (*purposive sampling*) yang biasanya disebut *criterion based sampling*.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiono, 2014). Pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik simple random sampling yaitu sampel dipilih secara acak tanpa memperhatikan strata yang terdapat di dalam populasi. Teknik ini digunakan karena memperhatikan ciri-ciri antara lain anak mendapatkan materi pembelajaran yang sama dan anak yang menjadi sampel penelitian berada pada kelas yang sama. Sampel penelitian ini adalah Kelompok B1 TK BARIDA yang menjadi kelas eksperimen dengan jumlah 15 anak dan kelompok B2 sebagai kelas kontrol dengan jumlah 15 anak.

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data dengan standar data yang telah ditentukan. Terdapat beberapa teknik pengumpulan data yang dapat digunakan dalam suatu penelitian yaitu antara lain, wawancara, angket, observasi dan studi dokumenter (Sukmadinata, 2010).

Setiap teknik pengumpulan data akan menghasilkan data yang berbeda karena itu diperlukan pengumpulan data yang berbeda agar menghasilkan data yang lengkap dan objektif. Namun, jika teknik dipandang memadai maka teknik lain tidak perlu digunakan agar efisien (Ridwan 2007). Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi. Menurut Sugiyono (2014) observasi yang digunakan apabila penelitian yang dilakukan berkaitan dengan perilaku manusia maupun gejala-gejala alam. Selain itu observasi dapat digunakan apabila peneliti ingin mengamati responden dalam jumlah yang tidak terlalu besar.

Pengumpulan data untuk variabel pemecahan masalah dan kreatifitas anak pada penelitian ini menggunakan teknik observasi. Peneliti melakukan observasi terhadap pemecahan masalah dan kreatifitas anak usia dini sebelum perlakuan diberikan. Selanjutnya peneliti memberikan *treatment* berupa metode *loose parts*. Setelah diberikan perlakuan, peneliti kembali melakukan observasi terhadap pemecahan masalah dan kreatifitas anak usia dini. Data hasil observasi pada penelitian ini berbentuk data kualitatif. Selanjutnya, peneliti melakukan kategorisasi terhadap data hasil observasi. Skala pengukuran yang digunakan untuk mengukur variabel pemecahan masalah dan kreatifitas yaitu skala model likert. Data hasil observasi yang berbentuk kualitatif kemudian dikategorisasikan untuk keperluan analisis kuantitatif. Skala penilaian pada penelitian ini terdiri dari 4 yaitu, (1) Belum Berkembang/BB, (2) Mulai Berkembang/MB, (3) Berkembang Sesuai Harapan/BSH, (4) Berkembang Sangat Baik/BSB.

III. PEMBAHASAN

Dari hasil pengumpulan data dan pengolahan data yang telah dianalisis terhadap setiap variabel, didapat kesimpulan penelitian sebagai berikut :

1. Analisis Keefektifan Media Pembelajaran *Loose Parts* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak

Rata-rata data pretest kemampuan pemecahan masalah pada kelompok kontrol sebesar 50,33. Sedangkan pada kelompok eksperimen rata-ratanya sebesar 52. Data awal menunjukkan rata-rata kemampuan pemecahan masalah anak kelompok kontrol dan kelompok eksperimen berada pada kriteria belum berkembang. Perlakuan pada kelompok kontrol menggunakan kegiatan klasikal sedangkan kelompok eksperimen menggunakan media pembelajaran *loose parts*. Setelah dilakukan tritmen rata-rata nilai kemampuan pemecahan masalah posttest kelompok kontrol mengalami kenaikan menjadi 66,24. Sedangkan untuk kelas eksperimen kenaikan rata-rata pemecahan masalah menjadi sebesar 82,4. Nilai pretest kemampuan pemecahan masalah sebelum dilakukan perlakuan menunjukkan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen tidak ada perbedaan. Sedangkan setelah adanya tritmen ada perbedaan yang signifikan rata-rata nilai kemampuan pemecahan masalah antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Dimana kenaikan nilai rata-rata kelompok eksperimen lebih tinggi dibanding kenaikan nilai rata-rata kelompok kontrol.

Kemampuan pemecahan masalah merupakan salah satu aspek perkembangan kognitif. Pentingnya anak memiliki kemampuan pemecahan masalah agar anak mampu mencari solusi dalam menghadapi masalah yang mereka temui melalui gagasan-gagasan dan proses-proses ilmiah. Seperti yang dikemukakan oleh Beaty & Wortham (dalam Syaodih, E.,Setiasih, 2018) mengemukakan bahwa kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini adalah kemampuan anak untuk menggunakan pengalamannya dalam merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, membuat keputusan tentang hipotesis, dan merumuskan kesimpulan tentang informasi yang mereka peroleh dalam proses ilmiah.

Sujarwati (2016:15) menerangkan bahwa *loose parts* merupakan suatu material bermain yang dapat dipindahkan, disejajarkan, digabungkan maupun dikolaborasikan dengan bahan lain yang dapat merangsang kreativitas anak membantu anak dalam memunculkan ide – ide baru, melatih anak untuk tertantang dalam mengatasi masalah.

Penelitian upaya meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak dengan menggunakan media juga dilakukan oleh Lestaningrum Wijaya dan Prastihastari (2020). Dari hasil penelitian ini disarankan bermain *loose parts* lebih dikembangkan juga terus memberikan kesempatan pada anak secara bebas dan luas melakukan dan menemukan sendiri dari bahan yang ada di sekitarnya

Yesi Ratna Sari, M. Thoha B.S Jaya, Gian Fitria Anggraini (2018) mengemukakan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh antara penggunaan media puzzle terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah anak.

Rista Dewi Permata (2020) menjelaskan bahwa riset ini memanfaatkan teknik analisis data yang bersifat deskriptif kuantitatif yang artinya mendeskripsikan data yang sudah terkumpul melalui kegiatan anak dan guru selama proses pembelajaran. Pelaksanaan analisis data dengan menggunakan uji Independent Samples Test yang menunjukkan hasil sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media permainan puzzle berpengaruh dalam peningkatan kemampuan pemecahan masalah pada PAUD.

Penelitian yang dilakukan oleh Novita Dwi Setyowati (2018) dijelaskan bahwa dari penelitian penerapan permainan kreatif mencari harta karun untuk meningkatkan kemampuan memecahkan masalah pada dilakukan dengan dua siklus dimana setiap siklusnya terdiri dari 2 kali pertemuan. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan kreatif mencari harta karun dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah pada anak kelompok B.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran STEAM-PBL di PAUD dilakukan melalui tahapan reflection, research, discovery, application dan communication. Sementara itu, kemampuan pemecahan masalah anak mengalami perkembangan yang semula pada umumnya berada pada kriteria “belum berkembang” dan “mulai berkembang” meningkat menjadi “berkembang sesuai harapan” dan “berkembang sangat baik.”. (Suci Utami Putri dan Abdurrahman Taqiudin : 2022)

Anggraini, Nasirun, Yulidesni (2020) mengemukakan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan strategi pemecahan masalah menggunakan media maze dapat meningkatkan kemampuan kognitif dengan aspek pemecahan masalah terdiri dari kemampuan menganalisis masalah, ketepatan waktu dalam memecahkan masalah serta kemampuan menghubungkan.

Penelitian yang dilakukan oleh Erma Widiastuti, I Made Tegeh, dan Putu Rahayu Ujianti (2018) ditemukan hasil perhitungan uji-t menemukan bahwa hasil thitung = 2,140 dan ttabel = 2,024 pada taraf signifikasn 5% dengan dk=38, dengan demikian hasil t hitung dengan ttabel dapat disimpulkan bahwa thitung > ttabel, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pendekatan saintifik terhadap kemampuan pemecahan masalah pada kelompok B.

Hasil pembahasan dari beberapa penelitian dan kajian teori dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *loose parts* dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak. *Loose parts* merupakan suatu bahan permainan yang dapat dipindahkan, digabungkan, dan dirancang ulang dengan berbagai cara. Bahan tersebut dapat dipergunakan dengan mandiri maupun dikombinasikan dengan bahan lain dalam penelitian ini *loose parts* dikembangkan guna meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak. Hasil analisis menunjukkan *Loose parts* efektif meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan kemampuan pada anak kelompok eksperimen lebih tinggi nilainya setelah diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran *loose parts*, sedangkan nilai anak

kelompok kontrol yang diberikan perlakuan dengan pembelajaran klasikal kenaikan nilainya tidak terlalu tinggi.

Kemampuan pemecahan masalah dapat distimulasi dengan memberikan pengalaman-pengalaman yang merangsang anak untuk berfikir, mengumpulkan informasi, dan mengambil keputusan. Untuk itu dibutuhkan media yang dapat merangsang munculnya kemampuan pemecahan masalah. Media pembelajaran *loose parts* adalah salah satu media yang dapat digunakan untuk yang merangsang aspek kognitif anak, dengan demikian media *loose parts* dapat digunakan untuk membantu merangsang kemampuan pemecahan masalah pada anak.

2. Analisis Keefektifan Media Pembelajaran *Loose Parts* Terhadap Kemampuan Kreativitas Anak

Rata-rata data posttest kemampuan kreativitas pada kelompok kontrol sebesar 51,84. Sedangkan pada kelompok eksperimen rata-ratanya sebesar 48,4. Data posttest menunjukkan rata-rata kemampuan kreativitas anak kelompok kontrol dan kelompok eksperimen berada pada kriteria belum berkembang. Peneliti ingin meneliti pengaruh media belajar terhadap kemampuan kreativitas. Untuk itu peneliti akan memberikan tritmen yang berbeda pada dua kelompok penelitian. Tujuannya untuk mengetahui seberapa efektif masing-masing media belajar terhadap peningkatan kemampuan kreativitas anak. Perlakuan atau tritmen pada kelompok kontrol menggunakan kegiatan klasikal sedangkan kelompok eksperimen menggunakan media pembelajaran *loose parts*. Setelah dilakukan tritmen rata-rata nilai kemampuan kreativitas posttest kelompok kontrol mengalami kenaikan menjadi 62,4. Sedangkan untuk kelas eksperimen kenaikan rata-rata kemampuan kreativitas menjadi sebesar 78,8. Nilai pretest kemampuan kreativitas sebelum dilakukan perlakuan menunjukkan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen tidak ada perbedaan. Sedangkan setelah adanya tritmen ada perbedaan yang signifikan rata-rata nilai kemampuan kreativitas antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Dimana kenaikan nilai rata-rata kelompok eksperimen lebih tinggi dibanding kenaikan nilai rata-rata kelompok kontrol.

Munandar dalam Miranda (2016:61) menjelaskan ciri-ciri kreativitas yang dibaginya menjadi dua yaitu ciri yang berhubungan dengan kemampuan berfikir kreatif dan ciri yang berhubungan dengan sikap atau perasaan. Anak yang kreatif adalah anak yang mampu mengeksplorasi, memanipulasi, berkonsentrasi dalam waktu yang cukup lama, menggunakan imajinasi, bercerita, melukis, dan mengulang sesuatu. Seperti yang disampaikan oleh Musfiroh (2003) dalam Mulyani (2017 : 105) menyebutkan ciri-ciri anak yang kreatif di antaranya bereksplorasi, berkonsentrasi, menggunakan imajinasi, mengerjakan sesuatu dengan orang dewasa, menata sesuatu sesuai selera, dan mengulang sesuatu untuk tahu lebih jauh.

Anak yang kreatif cenderung mengadakan percobaan mandiri dengan berbagai gagasan serta media, bahan, dan teknik. Untuk itu diperlukan berbagai media guna meningkatkan kreativitas anak. Salah satu media pembelajaran yang digunakan untuk

meningkat kan kemampuan kreativitas anak adalah media pembelajaran *loose parts*. Media ini dapat dipergunakan dengan mandiri maupun dikombinasikan dengan bahan lain. Menurut Nurjanah (2020 : 24) *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, Waru, daun, bunga dan benda-benda alam lainnya.

Penelitian yang dilakukan oleh Imamah dan Muqowim (2020) dengan judul Pengembangan Kreativitas Dan Berpikir Kritis Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Berbasis Steam dan Loose Part. Tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan proses belajar dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis STEAM and *loose parts*. Serta untuk meningkatkan kreativitas dan berfikir kritis pada anak ditandai dengan anak mampu memecahkan masalah dan mampu membuat hubungan dengan lingkungan sekitar.

Penelitian dilakukan oleh Novita Eka (2020) penelitian ini untuk mendeskripsikan proses dan hasil pembelajaran melalui STEM berbasis loose parts yang dapat meningkatkan kreativitas anak. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kreativitas anak usia dini melalui pembelajaran STEM berbasis loose parts, dapat dibuktikan ketuntasan kreativitas pra-intervensi sebesar 20%. Kemudian mengalami peningkatan pada siklus I sebesar 55% dan siklus II sebesar 90%.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa presentase ketuntasan belajar pada tahap pra siklus sebesar 9%. Setelah menerapkan bermain dengan metode loose parts, maka didapatkan hasil persentase ketuntasan belajar pada siklus I sebesar 27%, selanjutnya terjadi peningkatan yang signifikan pada siklus II sebesar 93%. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain dengan menggunakan barang- barang bekas yang ada di sekitar (*loose parts*) dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak. (Retnowati : 2021)

Berdasarkan hasil penelitian oleh Sujarwati (2016) dapat diketahui bahwa Loose Part dapat meningkatkan kreativitas anak hal ini terlihat dari 9 anak setelah di lakukan tindakan selama 5 hari dapat meningkat kemampuan kreativitasnya hingga 93% dengan demikian kegiatan stimulasi ini sesuai dengan kriteria kesuksesan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa bermain Loose Part dapat meningkatkan kreativitas anak khususnya pada siswa TK.

Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Sitinur Azizah, Muniroh Munawar, Anita Chandra (2020) diperoleh kesimpulan bahwa strategi metaphorming sebagian besar telah dilaksanakan proses pembelajaran yang telah memuat tahap-tahap *metaphorming*. Selain itu *metaphorming* dan media *loose parts* saling berkaitan dalam meningkatkan kreativitas anak. Penggunaan media *loose parts* mendukung beberapa tahap-tahap metaphorming pada pembelajaran di kelas.

Hasil pembahasan dari beberapa penelitian dan kajian teori dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *loose parts* dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak. *Loose parts* dapat mengembangkan kemampuan imajinasi

dan kreativitas anak. Bahan *loose part* yang dapat digunakan untuk media pembelajaran pada anak antara lain bahan dasar ala, plastik, logam, kaca dan keramik, benang, kain, dan lain-lain. Anak dapat berimajinasi dan berkreasi membuat berbagai bentuk dari benda-benda tersebut. Hasil analisis menunjukkan *Loose parts* efektif meningkatkan kemampuan kreativitas anak. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan kemampuan anak kelompok eksperimen lebih tinggi nilainya setelah diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran *loose parts*, sedangkan nilai anak kelompok kontrol yang diberikan perlakuan dengan pembelajaran klasikal kenaikan nilainya tidak terlalu tinggi.

IV. PENUTUP

Meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan anak dibutuhkan tersedianya media dan bahan belajar yang beragam. Untuk itu peneliti menggunakan media pembelajaran *loose parts* sebagai media penelitian untuk meneliti seberapa efektif media pembelajaran *loose parts* meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan kemampuan kreativitas anak. Berdasarkan dari rumusan masalah, hipotesis dan hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran *loose parts* efektif meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan kemampuan kreativitas anak.

Data pretest pada kemampuan pemecahan masalah dan kreativitas kelompok kontrol dan eksperimen menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan rata-rata nilai kedua kelompok baik untuk kemampuan pemecahan masalah maupun kemampuan kreativitas anak. Namun setelah diberikan tritmen pada kedua kelompok dimana kelompok kontrol menggunakan pembelajaran klasikal sedangkan kelompok eksperimen menggunakan media belajar *loose parts* terlihat adanya perbedaan yang signifikan rata-rata nilai kemampuan pemecahan masalah maupun kemampuan kreativitas. Data posttest menunjukkan nilai rata-rata kelompok eksperimen lebih tinggi dibanding kelompok kontrol.

Uji homogenitas terhadap data nilai rata-rata pretest kemampuan pemecahan masalah menunjukkan nilai $\text{sig. } 0.784 > 0.05$ dan nilai rata-rata posttest kemampuan pemecahan masalah menunjukkan nilai $\text{sig. } 0.852 > 0.05$. Dengan demikian data rata-rata nilai pretest dan posttest kemampuan pemecahan masalah menunjukkan data bersifat homogen. Sedangkan uji normalitas menunjukkan data pretest kemampuan pemecahan masalah menunjukkan nilai $\text{sig. } 0.200 > 0.05$, dan nilai $\text{sig. posttest } 0.200 > 0.05$ artinya data pretest dan posttest kemampuan pemecahan masalah berdistribusi normal.

Uji homogenitas kemampuan kreativitas nilai rata-rata pretest menunjukkan data bersifat homogen. Dimana untuk uji homogenitas data pretest kemampuan kreativitas nilai signifikansinya $\text{sig. } 0.963 > 0.05$ dan nilai rata-rata posttest menunjukkan hasil $\text{sig. } 0.668 > 0.05$. Dan uji normalitas nilai pretest kemampuan kreativitas menunjukkan nilai $\text{sig. } 0.200 > 0.05$, dan nilai $\text{sig. untuk posttest } 0.200 > 0.05$ hal ini menunjukkan jika data pretest dan posttest kemampuan kreativitas juga berdistribusi normal.

Uji signifikansi terhadap nilai rata-rata posttest menunjukkan ada perbedaan yang signifikan nilai rata-rata kemampuan pemecahan masalah kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Hasil uji t terhadap data posttest kemampuan pemecahan masalah menunjukkan nilai sig. $0.001 < 0.005$. Uji signifikansi nilai rata-rata posttest kemampuan kreativitas kelompok kontrol dan eksperimen menunjukkan ada perbedaan yang signifikan. Uji signifikansi terhadap data posttest kemampuan kreativitas menunjukkan nilai sig. $0.001 < 0.005$.

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan ditemukan bahwa media pembelajaran loose parts efektif meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan kemampuan kreativitas anak. Diharapkan penelitian ini memberikan kontribusi yang positif bagi dunia pendidikan terutama pendidikan untuk anak usia dini.

Media pembelajaran loose parts ini adalah media yang dapat ditemukan disekitar kita. Media pembelajaran loose parts dapat diperoleh dengan mengkombinasikan benda-benda bekas dan bahan alam seperti ranting, biji-bijian, Waru, tanah, pasir, dan bahan alam lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., ... & Simarmata, J. (2020). *Media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Aisyah, S. 2013. *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Jurnal Al-Ta'dib. Vol. 6 No. 1 Januari-Juni 2013.
- Annisa, M. A. P. C. W., & Febriastuti, R. (2021). IMPLEMENTASI PENDEKATAN PEMBELAJARAN STEAM BERBAHAN LOOSE PARTS DALAM MENGEMBANGKAN KETRAMPILAN ABAD 21 PADA ANAK USIA DINI. *ABNA: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 2(2), 118-130.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Auliyalloh, A. Q., & Rakhman, A. (2020). Media Pembelajaran Steam Untuk Meningkatkan Kreativitas Berbahan Loose Parts Di Kelompok B Tk Kasih Ibu. *Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 3(6), 553-558.
- Azizah, S., Munawar, M., & DS, A. C. (2020). Analisis Metaphorming Melalui Media Loose Parts Pada Anak Usia Dini Kelompok B Paud Unggulan Taman Belia Candi Semarang. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 57-71.
- Barlian, E. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif & kuantitatif*.
- Damayanti, A., Rahmatunnisa, S., & Rahmawati, L. (2020). Peningkatan Kreativitas Berkarya Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Steam Dengan Media Loose Parts. *Jurnal Buah Hati*, 7(2), 74-90.
- Inayatul Fariyah, Anita Chandra Dewi, Dini Rahmawati, Efektifitas Media Pembelajaran Loose Parts Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Kreatifitas Anak Usia 5-6 Tahun 119

- Desmita. Psikologi Perkembangan Peserta Didik. Bandung:Remaja Rosdakarya, 2013.
- Guslinda, S. P., & Kurnia, R. (2018). Media pembelajaran anak usia dini. Jakad Media Publishing.
- Holis, Ade. 2016. Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Universitas Garut. Vol. 09; No. 01; 2016; 23-37. ISSN: 1907-932X
- Imamah, Z., & Muqowim, M. (2020). Pengembangan kreativitas dan berpikir kritis pada anak usia dini melalui metode pembelajaran berbasis STEAM and loose part. Yinyang: Jurnal Studi Islam Gender Dan Anak, 263-278.
- Khaironi, M. (2018). Perkembangan anak usia dini. Jurnal Golden Age, 2(01), 01-12.
- Khiyarusoleh, U. 2016. Konsep dasar perkembangan Kognitif Pada Anak menurut Jean Piaget. Jurnal Ujang Khiyarusoleh. VOL. 5 NO. 1 MARET 2016ISSN: 2089- 3876.
- Kurnia, A., & Nasrudin, D. (2022). Mengukur Efektivitas Pelatihan Implementasi Pembelajaran STEAM-Loose Parts pada Guru PAUD. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(4), 3727-3738.
- Kurnia, D. Taufiq, M. Silawati, E. Analisis Capaian Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Dalam Kegiatan Pembelajaran Dengan Metode Learning Based Resources. Cakrawala Dini : Vol. 5 No.2, November 2015.
- Laely, K. Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Penerapan Media Kartu Gambar. Jurnal Pendidikan Usia Dini. Volume 7 Edisi 2. November 2013.
- Lestarinigrum, A., & Wijaya, I. P. (2020). Penerapan Bermain Loose Parts untuk Kemampuan Memecahkan Masalah Sederhana Anak Usia 4-5 Tahun. PEDAGOGIKA Jurnal Ilmu Pendidikan, 11(2), 104-115.
- Najamuddin, N., Fitriani, R., & Puspandini, M. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics (STEAM) Berbasis Loose Part untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia Dini. Jurnal Basicedu, 6(1), 954-964.
- Novitasari, Y. (2018). Analisis Permasalahan" Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini". PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2(01), 82-90.
- Nur Alim Amri. Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Komunikasi (Pemecahan masalah) Anak Taman Kanak-Kanak Raudhatul Athfal Alauddin Makassar. Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran Volume 1 Nomor 2 Oktober 2017 e-ISSN: 2549-9114 dan p-ISSN: 2549-9203.
- Nur, L., Hafina, A., & Rusmana, N. (2020). Kemampuan kognitif anak usia dini dalam pembelajaran akuatik. Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 10(1), 42-50.

- Nurjanah, N. E. (2020). Pembelajaran STEM berbasis Loose Parts untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *JURNAL AUDI: Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PAUD*, 5(1), 19-31.
- Paul Suparno. 2000. *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta: Kanisius.
- Peraturan Menteri Pendidikan Republik Indonesia. 2014. *Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta
- Pembelajaran Berbasis STEAM Dengan Penggunaan Media Loose Parts Di Desa Bukit Harapan. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 3(1), 47-52.
- Prameswari, T. W., & Lestarinigrum, A. (2020). STEAM based learning strategies by playing loose parts for the achievement of 4c skills in children 4-5 years. *Jurnal Efektor*, 7(1), 24-34.
- Prameswari, T., & Lestarinigrum, A. (2020). Strategi Pembelajaran Berbasis STEAM Dengan Bermain Loose Parts Untuk Pencapaian Keterampilan 4c Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Efektor*, 7(1), 24-34.
- Rahman, U. (2009). Karakteristik perkembangan anak usia dini. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 12(1), 46-57.
- Rohmah, N. (2016). Bermain dan pemanfaatannya dalam perkembangan anak usia dini. *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam*, 13(2).
- Safitri, D., & Lestarinigrum, A. (2021). Penerapan Media Loose Part untuk Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 40-52.
- Sari, Y. R., & Jaya, M. T. B. (2018). Penggunaan media puzzle terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1).
- Siskawati, S., & Herawati, H. (2021). Efektivitas Media Loose Parts di PAUD Kelompok A Pada Masa Belajar Dari Rumah. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 15(1), 41-47.
- Suryana, D. (2016). *Pendidikan Anak Usia Dini: Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak*. Prenada Media.
- Sugiyono. 2014. "Metode Penelitian Pendidikan " (Pendekatan Kuantitatif, kualitatif dan R&D). Bandung : Alfabeta, CV
- Yuliana, D., & Pratisti, W. D. (2015). Hubungan Antara Kreativitas dengan Kemampuan Pemecahan Masalah (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).