Jurnal Ilmiah Cahaya Paud
Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
P-ISSN. 2407-1064 E-ISSN. 2807-5552

Pengaruh Penerapan Media Bahan Alam Terhadap Kemampuan Kreativitas Anak Usia Dini Di TK Galaxy Kids Muaradua

Ena Okta Rina[1], Leny Marlina[2], Izza Fitri[3]
Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang
Jln. Prof. KH. Zainal Abidin Fikry No. 1. Km, 3.5. Kel. Pahlawan, Kec. Kemuning, Kota Palembang, Sumatera Selatan. Indonesia
Email: rinaenaokta@gmail.com[1], lenymarlina_uin@radehfatah.ac.id[2], izzafitri@radenfatah.ac.id[3]

Abstrak: Permasalahan penelitian terletak pada kelas B2 yang berjumlah 18 anak, terdiri dari 9 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Berdasarkan fakta yang ditemukan, terdapat 14 anak yang kemampuan kreativitasnya belum berkembang secara optimal. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media bahan alam terhadap kemampuan kreativitas anak usia dini di TK Galaxy Kids Muaradua. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain *One Group Pretest-Posttest*. Sampel penelitian terdiri dari 14 anak kelompok B2. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, dokumentasi, dan tes. Analisis data dilakukan melalui uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, serta uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata pretest sebesar 20,71 dan posttest sebesar 28,57, sehingga terlihat adanya peningkatan nilai rata-rata setelah perlakuan. Nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0.000 < 0.05 menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara variabel awal dan akhir. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang bermakna dari penggunaan media bahan alam terhadap kemampuan kreativitas anak usia dini di TK Galaxy Kids Muaradua, sehingga hipotesis H_a diterima dan H_0 ditolak.

Kata Kunci: *Media Bahan Alam, Kemampuan Kreativitas, Anak Usia Dini*

Abstract: *The research problem is found in class B2, which consists of 18 children, 9 boys and 9 girls. Based on the observed facts, 14 children have creativity skills that have not developed optimally. The purpose of this study is to determine the effect of using natural materials media on the creativity ability of early childhood at TK Galaxy Kids Muaradua. This study uses a quantitative approach with an experimental method and a One Group Pretest–Posttest design. The research sample consists of 14 children from group B2. Data collection techniques include observation, documentation, and tests. Data analysis was carried out through validity tests, reliability tests, normality tests, homogeneity tests, and hypothesis testing. The research results show that the average pretest score was 20.71, and the posttest score was 28.57, indicating an increase in the average score after the treatment. The significance value (2-tailed) of 0.000 < 0.05 shows a significant difference between the initial and final variables. Thus, it can be concluded that the use of natural materials media has a meaningful influence on the creativity ability of early childhood at TK Galaxy Kids Muaradua, so the alternative hypothesis (H_a) is accepted and the null hypothesis (H_0) is rejected.*

Keywords: *Natural Material Media, Creativity Ability, Early Childhood*

A. Pendahuluan

Setiap anak memiliki bakat kreatif yang dapat dikembangkan sejak dini. Jika bakat tersebut tidak distimulasi sejak usia dini, maka perkembangan bakat tidak akan optimal. Oleh karena itu, diperlukan upaya pendidikan yang mampu mengembangkan kreativitas anak. Pendidikan anak usia dini memiliki peran yang sangat penting, yaitu

memberikan stimulasi dan memfasilitasi pertumbuhan serta perkembangan anak secara optimal dan menyeluruh sesuai dengan norma serta nilai-nilai kehidupan.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA), ditetapkan bahwa STPPA merupakan kriteria mengenai kemampuan yang harus dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan. Aspek tersebut mencakup nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta seni. Seni menjadi salah satu bidang penting dalam mengembangkan kreativitas anak. Untuk mengembangkan kreativitas tersebut, anak perlu diberi kebebasan dalam menggunakan berbagai media seni. Melalui kebebasan tersebut, anak dapat bereksplorasi secara mandiri dalam menghasilkan sebuah karya.

Sejalan dengan pernyataan tersebut, berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014, Pasal 10 Ayat (1), aspek seni mencakup kemampuan anak dalam mengeksplorasi dan mengekspresikan diri, serta mengembangkan imajinasi melalui gerak, musik, drama, dan berbagai bentuk seni lainnya seperti seni lukis, seni rupa, dan kerajinan tangan. Selain itu, anak juga diharapkan mampu mengapresiasi karya seni, gerak dan tari, maupun drama.

Kreativitas adalah proses mental yang dilakukan individu untuk menghasilkan ide atau karya baru, yang kemudian dapat dipadukan sedemikian rupa sehingga melekat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Kreativitas juga merupakan kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara yang baru atau tidak biasa, serta menghasilkan solusi yang unik terhadap masalah yang dihadapi. Selain itu, kreativitas mencakup kemampuan seseorang dalam menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan baru, termasuk produk yang sebelumnya belum pernah dikenal proses pembuatannya.

Jadi, dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan daya cipta seseorang yang terbentuk dari perpaduan berbagai imajinasi dan ide kreatif sehingga menghasilkan sebuah produk, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang bisa bersifat baru maupun pengembangan dari sesuatu yang sudah ada sebelumnya. Dengan demikian, kreativitas dapat memberikan manfaat bagi diri sendiri maupun masyarakat sekitar.

Tentunya, untuk menstimulasi kreativitas anak diperlukan media pembelajaran yang mampu mendukung tumbuh kembang anak secara optimal. Media sendiri diartikan sebagai segala bentuk sarana atau alat yang dapat digunakan dalam proses penyampaian informasi. Media pembelajaran merupakan berbagai alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan guna mencapai tujuan pembelajaran. Media memegang peranan penting dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini karena keberadaannya dapat menciptakan proses belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi anak. Oleh karena itu, mengingat sifat anak yang unik dan mudah merasa bosan, kegiatan pembelajaran di kelas sebaiknya tidak dilakukan secara monoton atau berulang dengan cara yang sama. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang edukatif sangat diperlukan agar proses pembelajaran dapat berjalan efektif dan mencapai tujuan yang diharapkan.

Salah satu media yang dapat digunakan guru untuk merangsang kreativitas anak adalah media bahan alam. Alam dan lingkungan sekitar merupakan sumber belajar yang sangat baik untuk mengajarkan banyak hal kepada manusia, terutama bagi anak usia dini. Melalui penggunaan media bahan alam, anak dapat melihat secara langsung dan lebih mudah memahami apa yang diajarkan kepada anak. Bahan alam merupakan bahan yang berasal dari lingkungan sekitar yang mudah diperoleh dan ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, bahan alam juga dapat menjadi sumber belajar bagi guru, digunakan sebagai alat bermain bagi anak, serta berfungsi sebagai media pembelajaran yang bersifat alami dan dekat dengan kehidupan anak.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Rikhanatul Janah, 2020) berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Bahan Alam terhadap Kreativitas Anak Usia 5–6 Tahun di RA Cut Nyak Dien Gadingan Kabupaten Tulungagung", diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media bahan alam. Hal ini dibuktikan melalui hasil analisis uji-t independen yang menunjukkan nilai 0,00 < 0,05 sehingga H_a diterima. Selain itu, perkembangan kreativitas anak menunjukkan persentase sebesar 82%, yang tergolong tinggi.

Penelitian yang dilakukan oleh (Fitri Arfika Latifian et. al., 2021) berjudul "Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Media Bahan Alam di PAUD Nurul Hidayah Kabupaten Aceh Besar". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan kreativitas anak dalam membuat karya dengan menggunakan media bahan alam seperti biji-bijian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan kreativitas anak melalui bahan alam mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Selanjutnya, penelitian oleh (Ana Nuraini, 2021) yang berjudul "Pengaruh Pemberian Eksperimen Menggunakan Bahan Alam terhadap Kreativitas Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Mukti Tama Kota Jambi" bertujuan untuk mengetahui pengaruh kegiatan eksperimen menggunakan bahan alam (bonggol jagung) terhadap kreativitas anak. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh kesimpulan bahwa pemberian eksperimen dengan bahan alam memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas anak usia dini. Hal ini dibuktikan melalui hasil analisis uji-t independen, di mana nilai t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel}, yaitu 3,8364 > 2,011, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, pemanfaatan bahan alam terbukti sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar anak, khususnya dalam aspek kreativitas. Berdasarkan beberapa penelitian yang telah dilakukan para peneliti tersebut, dapat disimpulkan bahwa media bahan alam dapat digunakan sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran dan berpengaruh signifikan terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini.

Penggunaan media bahan alam dapat meningkatkan kreativitas anak serta membantu mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Selain itu, pembelajaran menggunakan bahan alam memiliki keunikan tersendiri karena aman bagi anak, mendorong kegiatan eksplorasi, dan mampu mengembangkan berbagai aspek kemampuannya. Media bahan alam merupakan segala sesuatu yang terdapat di lingkungan sekitar yang dapat dimanfaatkan secara efektif dan efisien untuk mendukung proses pembelajaran. Penggunaan media alam juga membantu anak mengembangkan berbagai aspek perkembangan, termasuk kognitif, sosial-emosional,

bahasa, motorik, moral-agama, seni, serta kecakapan hidup. Bahan alam yang dapat digunakan antara lain batu, kayu dan ranting, biji-bijian, daun, pelepah, bambu, dan sebagainya, yang semuanya mudah ditemukan di lingkungan sekitar.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak, indikator kemampuan kreativitas anak usia 5–6 tahun meliputi: (1) memecahkan masalah secara kreatif; (2) menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan seni, seperti gambar, cerita, bernyanyi, dan gerak tubuh; (3) menghasilkan dan mengekspresikan ide kepada orang lain; serta (4) menunjukkan karya dengan menggunakan berbagai media.

Berdasarkan hasil wawancara awal yang dilakukan peneliti bersama guru di TK Galaxy Kids Muaradua, ditemukan bahwa kemampuan kreativitas anak usia dini masih rendah dan belum berkembang secara optimal. Mengacu pada indikator yang telah dijelaskan sebelumnya, TK Galaxy Kids Muaradua telah memiliki indikator anak mampu menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan seni dalam bentuk gambar. Namun, belum terdapat indikator kemampuan anak dalam memecahkan masalah secara kreatif karena anak masih banyak meminta bantuan kepada guru. Selain itu, belum ada indikator yang menunjukkan bahwa anak dapat menampilkan karya dan aktivitas seni menggunakan berbagai media. Kondisi ini disebabkan oleh kurangnya stimulus untuk mengembangkan kreativitas anak serta penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif dan terbatas jumlahnya.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti, pada kelas B2 yang berjumlah 18 anak terdiri dari 9 anak laki-laki dan 9 anak perempuan—ditemukan bahwa 14 anak memiliki kemampuan kreativitas yang belum berkembang secara optimal. Peneliti mengamati bahwa selama kegiatan di kelas, sebagian besar anak belum mampu menuangkan imajinasi melalui ide atau gagasannya sendiri untuk menciptakan suatu karya menggunakan berbagai media. Anak-anak cenderung menirukan contoh yang diberikan guru, dan hanya sebagian kecil yang dapat mengekspresikan ide dan imajinasinya melalui gambar serta mampu menyampaikannya kepada orang lain. Kondisi ini menunjukkan bahwa indikator kreativitas anak belum berkembang dengan baik.

Belum optimalnya perkembangan kreativitas anak di TK Galaxy Kids Muaradua mendorong peneliti untuk melaksanakan penelitian dengan menggunakan media bahan alam, karena media tersebut belum pernah diterapkan di TK tersebut. Melalui penggunaan media bahan alam, diharapkan pendidik dapat menyediakan fasilitas yang bernilai edukatif sehingga kreativitas anak dapat berkembang dan mendorong anak menghasilkan karya baru secara mandiri. Oleh karena itu, peneliti bermaksud melaksanakan penelitian dengan judul "Pengaruh Penerapan Media Bahan Alam Terhadap Kemampuan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Galaxy Kids Muaradua."

B. Landasan Teori

1. Pengertian Media Bahan Alam

   Media berasal dari bahasa Latin medio yang berarti "antara". Media merupakan bentuk jamak dari medium yang secara harfiah dimaknai sebagai perantara atau pengantar. Secara khusus, media dapat diartikan sebagai alat

komunikasi yang berfungsi membawa informasi dari sumber kepada penerima. Dalam konteks pembelajaran, media dipahami sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan informasi berupa materi ajar dari guru kepada murid sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik.

Peran media dalam komunikasi pembelajaran menjadi semakin penting karena perkembangan anak usia dini berada pada tahap konkret atau nyata. Oleh karena itu, media diperlukan sebagai saluran penyampai pesan atau informasi agar dapat diterima dan diserap dengan baik oleh anak. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), bahan adalah barang yang akan dibuat menjadi barang lain, sedangkan alam merupakan lingkungan kehidupan. Dengan demikian, bahan alam adalah barang yang akan diolah menjadi barang lain dan diperoleh dari lingkungan kehidupan.

Bahan alam adalah bahan-bahan yang bersumber dari alam, baik berasal dari hewan maupun tumbuhan yang hidup. Saat ini, banyak bahan, khususnya tumbuhan, baik yang masih segar maupun yang sudah kering, dapat dimanfaatkan untuk dijadikan karya seni. Contohnya dari tumbuh-tumbuhan seperti ranting, akar, daun, batang, buah, kulit batang, dan sebagainya. Bahan-bahan ini, baik dalam keadaan basah maupun kering, sangat mudah diperoleh dari lingkungan sekitar rumah.

Azwarna dan Farida menyatakan bahwa media bahan alam adalah alat dan bahan yang digunakan dalam pembelajaran untuk menyampaikan tujuan pembelajaran dari guru kepada anak, yang diperoleh dari lingkungan alam sekitar. Beata Palmin dan Maria Irawati Woda menambahkan bahwa Media bahan alam adalah sesuatu yang ada di lingkungan sekitar yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran. Media ini sangat murah namun dapat digunakan secara efektif dan efisien, khususnya untuk pembelajaran anak usia dini.

Pemanfaatan media bahan alam sebagai media pembelajaran oleh guru secara tepat akan membantu anak mengembangkan berbagai aspek perkembangan, baik aspek kognitif, sosial-emosional, bahasa, motorik, moral, maupun nilai agama serta kecakapan hidup. Aktivitas bermain menggunakan media benda konkret memiliki pengaruh yang signifikan terhadap proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Tri Linggo Wati, yaitu: Media/benda bahan alam adalah benda yang secara jelas dan nyata (konkret) dapat dilihat dari segala arah dan dapat membuat konsep abstrak menjadi nyata. Melalui penggunaan media bahan alam, siswa akan memiliki pengalaman langsung, lebih berkesan, dan lebih mudah memahami apa yang dipelajarinya, sehingga sulit untuk dilupakan karena didasarkan pada pengalaman nyata yang dialami.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media bahan alam merupakan alat dan bahan yang berasal dari lingkungan sekitar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media ini bersifat konkret/nyata, murah, dan mudah diperoleh, sehingga dapat dimanfaatkan secara efektif dan efisien. Penggunaan media bahan alam memberikan pengalaman langsung kepada anak.

Bahan alam tersebut dapat berupa biji-bijian, batu-batuan, ranting, pelepah, dedaunan, buah, dan lain sebagainya.

2. Pengertian Kemampuan Kreativitas

Kreativitas berasal dari kata kreatif dalam kamus bahasa Indonesia, yang berarti memiliki daya cipta atau kemampuan untuk menciptakan sesuatu. Kreativitas juga dapat didefinisikan sebagai "proses" untuk menghasilkan sesuatu yang baru dari elemen-elemen yang ada dengan menyusunnya kembali. Kreativitas terkait dengan tiga komponen utama, yaitu: kemampuan berpikir kreatif, keahlian (pengetahuan teknis, prosedural, dan intelektual), serta motivasi.

Jaimes J. Gaillaigher menyatakan, Kreativitas merupakan proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan atau produk baru, atau mengombinasikan keduanya yang pada akhirnya melekat pada diri individu. Dari pendapat tersebut, dapat dipahami bahwa kreativitas bukan hanya tentang hasil akhir berupa produk atau gagasan, tetapi juga mencakup proses berpikir dan inovasi yang terjadi di dalam individu.

Saintrock menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara baru dan tidak biasa serta melahirkan solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi. Semiawan menambahkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk menghasilkan gagasan-gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah.

Selain itu, Aimpun Baintaili menyatakan bahwa kreativitas merupakan aktivitas imajinatif yang hasilnya berupa pembentukan kombinasi dari informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya menjadi hal yang baru, berarti dan bermanfaat. Dalam pandangan ini, kreativitas melibatkan penggunaan imajinasi untuk mengolah informasi yang telah dimiliki dan menggabungkannya secara inovatif untuk menciptakan sesuatu yang memiliki nilai dan kegunaan baru, serta menekankan pentingnya pengalaman sebelumnya sebagai sumber inspirasi dan bahan mentah dalam proses berpikir.

Kreativitas merupakan salah satu bentuk aktivitas manusia yang bermanfaat bagi kehidupan. Sebagaimana dijelaskan dalam QS. Al-Baqarah ayat 219, dianjurkan bagi setiap individu untuk berpikir kreatif dalam berbagai aspek kehidupan.

كَذٰلِكَ يُبَيِّنُ اللّٰهُ لَكُمُ الْاٰيٰتِ لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُوْنَۙ

Artinya: "Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayatnya kepadamu agar kamu memikirkannya."

Kemudian pada ayat berikutnya juga dianjurkan dalam QS. Ar-Ra'd ayat 11, yaitu:

اِنَّ اللّٰهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتّٰى يُغَيِّرُوْا بِاَنْفُسِهِمْ

Artinya: "Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan suatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada mereka sendiri."

Pada ayat ini, Allah memerintahkan manusia untuk mengolah apa yang telah diciptakan-Nya dengan cara berpikir, karena manusia telah dianugerahi akal untuk mengasah kemampuan berpikirnya. Dengan berusaha menggunakan akal tersebut, manusia menjalankan perintah Allah agar dapat terus berkembang.

Jadi dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa ide maupun gagasan dalam bentuk produk atau karya yang relatif berbeda, serta menghadirkan solusi unik untuk setiap masalah yang dihadapi.

C. Metodologi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Galaxy Kids Muaradua, yang beralamat di Jl. Empu Serunjung, Lingkungan VII, Pasar Lama Ulu, Kelurahan Bumi Agung, Kecamatan Muaradua, Kabupaten Ogan Komering Ulu Selatan, Provinsi Sumatera Selatan. Jenis penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti populasi dan sampel tertentu, dengan teknik pengambilan sampel umumnya dilakukan secara acak (random). Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen penelitian, dan analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan desain Pre-Experiment tipe One-Group Pretest-Posttest. Desain ini hanya melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen dan dilaksanakan tanpa adanya kelas kontrol. Dalam desain ini terdapat pre-test sebelum perlakuan dan post-test setelah perlakuan diberikan.

Teknik pengumpulan data merupakan bagian penting dalam penelitian, karena strategi pengumpulan informasi menjadi langkah utama dalam pelaksanaan penelitian. Data dikumpulkan oleh peneliti menggunakan beberapa metode, antara lain: 1) Observasi (pengamatan), 2) Dokumentasi, dan 3) Tes. Setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul, langkah selanjutnya adalah teknik analisis data. Analisis data dilakukan agar dapat menjawab rumusan masalah yang ada serta menguji hipotesis penelitian (Sugiyono, 2010). Beberapa uji yang digunakan dalam analisis data kuantitatif meliputi: 1) Uji Validitas, 2) Uji Reliabilitas, 3) Uji Normalitas, 4) Uji Homogenitas, dan 5) Uji Hipotesis.

D. Pengaruh Penerapan Media Bahan Alam Terhadap Kemampuan Kreativitas Anak Usia Dini

Penelitian dilakukan di TK Galaxy Kids Muaradua dengan menggunakan sampel dari kelas B2 yang berjumlah 14 anak. Penelitian ini dilaksanakan selama 10 hari dengan melaksanakan Pretest dan Posttest. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media bahan alam terhadap kemampuan kreativitas anak usia dini di TK Galaxy Kids Muaradua. Kegiatan pembelajaran dilakukan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah ditetapkan.

1. Uji Validitas

   Uji validitas dilakukan dengan cara menghitung korelasi masing-masing butir angket dengan skor totalnya. Peneliti melakukan uji validitas terhadap anak dengan menggunakan instrumen yang telah dibuat. Instrumen tersebut terdiri dari 3 indikator dan 10 butir angket. Anak-anak mengisi angket yang telah diarahkan oleh peneliti. Validitas ini menguji butir angket menggunakan program berbasis Windows SPSS versi 25. Berikut adalah data hasil uji validitas di TK Galaxy Kids Muaradua, yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Perhitungan Uji Validitas Tahap Awal (Pretest)

Butir Soal	**r_{hitung}**	**r_{tabel}**	**Keterangan**
Butir amatan ke-1	0.673	0.532	Valid
Butir amatan ke-2	0.630	0.532	Valid
Butir amatan ke-3	0.711	0.532	Valid
Butir amatan ke-4	0.780	0.532	Valid
Butir amatan ke-5	0.676	0.532	Valid
Butir amatan ke-6	0.899	0.532	Valid
Butir amatan ke-7	0.629	0.532	Valid
Butir amatan ke-8	0.825	0.532	Valid
Butir amatan ke-9	0.605	0.532	Valid
Butir amatan ke-10	0.730	0.532	Valid

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa tabel dengan taraf signifikansi 5% adalah 0,532. Hasil perhitungan instrumen yang diuji menunjukkan nilai r_{hitung} lebih besar dari 0,532. Karena $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa indikator yang digunakan dalam penelitian ini valid. Dengan demikian, indikator tersebut dapat digunakan untuk melakukan observasi akhir (posttest).

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan pengujian yang dilakukan untuk memastikan apakah instrumen yang digunakan dapat mengumpulkan data variabel penelitian secara reliabel atau tidak. Untuk mengukur validitas atau tidak validnya suatu variabel, digunakan program SPSS. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*. Setelah dilakukan uji statistik menggunakan SPSS versi 25, diperoleh hasil uji reliabilitas seperti terlihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Reliabilitas Statistic Variabel Media Bahan Alam Terhadap Kemampuan Kreativitas Anak

Cronbach's Alpha[a]	N of Items
0.704	10
Sumber : data output SPSS 25	

Berdasarkan tabel di atas, nilai r_{hitung} (*cronbaich's ailphai*) sebesar 0,704, sedangkan r_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% adalah 0,532. Karena $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini reliabel.

3. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji ini dilakukan menggunakan program *Statistical Product and Service Solutions* versi 25 (SPSS 25) dengan taraf signifikansi 0,05. Berikut adalah hasil output yang ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 3. Data Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		14
Normal Parameters[a,b]	Mean	,0000000
	Std. Deviation	2,04108330
Most Extreme Differences	Absolute	,184
	Positive	,117
	Negative	-,184
Test Statistic		,184
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200[c,d]

a. Test distribution is Normal.
b. Calculated from data.
c. Lilliefors Significance Correction.
d. This is a lower bound of the true significance.
e. sumber : Output SPSS versi 25

Berdasarkan tabel di atas, diketahui nilai pretest dan posttest. Untuk mengetahui apakah data tersebut signifikan atau tidak, dapat dilihat dari kolom *Kolmogorov-Smirnov* pada tabel. Terlihat bahwa nilai signifikansi untuk pretest dan posttest adalah 0,200 > 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Hasil ini menunjukkan bahwa nilai pretest dan posttest melebihi nilai signifikansi 0,05.

4. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah beberapa varians populasi sama atau tidak. Uji ini dilakukan menggunakan SPSS 25 dengan taraf signifikansi 0,05. Berikut adalah hasilnya yang ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 4. Data Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,020	1	13	,890

Berdasarkan hasil uji homogenitas, apabila nilai signifikansi melebihi 0,05, dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh bersifat homogen. Hal ini dikarenakan semua nilai signifikansi berada di atas 0,05, dengan nilai sig = 0,890 > 0,05, artinya data tersebut homogen.

5. Uji Hipotesis

Setelah data dinyatakan normal dan homogen, langkah selanjutnya adalah pengujian hipotesis. Kriteria pengujian hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Jika nilai sig. (2-tailed) pada tabel sampel berpasangan < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
b. Jika nilai sig. (2-tailed) pada tabel sampel berpasangan > 0,05, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Untuk melakukan uji hipotesis, penelitian ini menggunakan uji paired sample t-test. Dari perhitungan yang dilakukan, diperoleh hasil menggunakan SPSS 25 sebagai berikut:

Tabel 5. Uji Hipotesis

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre test	20,71	14	2,199	,588
	Post test	28,57	14	2,472	,661

Tabel 6. Uji Hipotesis

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pre test & Post test	14	,372	,190

Tabel 7. Uji Hipotesis

Paired Samples Test									
		Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre test - Post test	-7,857	2,627	,702	-9,374	-6,340	-7,191	13	,000

Dari tabel di atas dapat diketahui rata-rata nilai pretest dan posttest, yaitu pretest sebesar 20,71 dan posttest sebesar 28,57. Dari kedua data tersebut, sudah terlihat adanya peningkatan rata-rata posttest. Namun, untuk memastikan adanya peningkatan setelah diberikan treatment, dilihat pada tabel *paired sample t-test*

yang menunjukkan nilai sig. 0,000. Hal ini menyimpulkan bahwa penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan. Kriteria pengujian hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Jika nilai sig. (2-tailed) pada tabel sampel berpasangan < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
b. Jika nilai sig. (2-tailed) pada tabel sampel berpasangan > 0,05, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Hipotesis yang diuji dalam penelitian ini adalah H_a terdapat pengaruh signifikan penggunaan media bahan alam terhadap kemampuan kreativitas anak usia dini di TK Galaxy Kids Muaradua.

Media merupakan bentuk jamak dari medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Secara khusus, kata ini dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber kepada penerima. Dikaitkan dengan pembelajaran, media diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan informasi berupa materi ajar dari guru kepada murid, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah diikuti.

Bahan alam adalah bahan-bahan yang bersumber dari alam, baik itu hewan maupun tumbuhan yang hidup. Pada saat ini, banyak bahan, khususnya tumbuhan, baik yang masih segar maupun yang sudah kering, yang dapat dimanfaatkan untuk dijadikan hasil karya seni. Contohnya berasal dari tumbuhan seperti ranting, akar, daun, batang, buah, kulit batang, dan lain sebagainya, baik yang masih basah maupun yang sudah kering. Jika diperhatikan, bahan-bahan ini mudah diperoleh dari lingkungan sekitar rumah.

Menurut Beata Palmin dan Maria Irawati Woda, media bahan alam adalah sesuatu yang ada di lingkungan sekitar yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran. Media ini tergolong murah, namun dapat digunakan secara efektif dan efisien untuk pembelajaran, khususnya pembelajaran anak usia dini. Pemanfaatan media bahan alam sebagai media pembelajaran oleh guru secara tepat akan membantu anak dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan, baik aspek kognitif, sosial-emosional, bahasa, motorik, moral, maupun nilai agama, sekaligus sebagai bekal kecakapan hidup.

Data yang diambil merupakan data yang diperoleh selama 10 hari, di mana penelitian ini dilakukan untuk melihat aktivitas anak yang dapat meningkatkan kreativitas anak di TK Galaxy Kids Muaradua. Pada penelitian ini terdapat 30 siswa dari kelas B1 dan B2, namun setelah menggunakan sampel, diperoleh 14 siswa yang memenuhi kriteria, yaitu dari kelas B2, dengan bantuan dua orang guru. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak usia dini melalui praktik menggunakan media bahan alam. Berdasarkan asumsi indikator, penelitian ini memastikan bahwa anak mampu menghasilkan ide atau gagasan, mengembangkan ide dan gagasan tersebut, serta menciptakan produk atau karya baru.

Berdasarkan hasil penelitian dari observasi yang dilakukan oleh peneliti, diperoleh data penelitian menggunakan tiga metode, yaitu sebagai berikut: 1) Observasi/Pengamatan: Peneliti mengamati dan memantau setiap aktivitas anak selama kegiatan pretest. Peneliti mencatat anak-anak yang sedang mengerjakan tugas

pada lembar kerja anak. Dari hasil ini, peneliti melihat bahwa kemampuan anak dalam menyelesaikan kegiatan belajar masih rendah selama proses berlangsung. Selanjutnya, pada kegiatan treatment, peneliti menjelaskan kegiatan menggunakan media bahan alam kepada anak. Anak kemudian menghasilkan ide dan gagasan, memecahkan masalah secara kreatif, serta mampu menciptakan produk baru berupa karya dari media bahan alam yang digunakan.

Metode ke 2) Tes: Peneliti memberikan berbagai stimulus kepada anak melalui tes yang berupa kegiatan menggunakan media lembar kerja anak, origami, dan plastisin, yang terkait dengan aspek seni dan kemampuan kreativitas anak. Tujuan dari tes ini adalah untuk memperoleh informasi mengenai kemampuan kreativitas anak melalui pelaksanaan pretest dan posttest. Metode ke 3): Dokumentasi Dalam penelitian ini, dokumentasi digunakan untuk merekam kegiatan anak. Dokumentasi berupa foto-foto saat anak mengikuti tes serta foto-foto proses pembelajaran yang menggunakan media bahan alam, sehingga mempermudah peneliti dalam menganalisis aktivitas dan kreativitas anak selama pembelajaran.

Penelitian dilaksanakan sebanyak 10 pertemuan. Tes awal (pretest) dilakukan pada 3 pertemuan pertama, kemudian dilanjutkan dengan pemberian treatment sebanyak 4 pertemuan menggunakan media bahan alam. Setelah itu, tes akhir (posttest) dilaksanakan pada 3 pertemuan terakhir. Pada pertemuan pertama, peneliti melakukan observasi terhadap anak menggunakan indikator penilaian yang telah disusun sebelumnya. Tes awal (pretest) dilakukan untuk menilai kemampuan awal anak, dilanjutkan dengan treatment, dan diakhiri dengan tes akhir (posttest) menggunakan indikator penilaian yang sama untuk mengetahui perkembangan kemampuan anak.

Setelah dilakukan pretest dan posttest, diperoleh rata-rata nilai pretest sebesar 20,71 dan posttest sebesar 28,57. Untuk memastikan adanya peningkatan setelah diberikan treatment, dilakukan analisis menggunakan paired sample t-test. Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi (sig) sebesar 0,000. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini membuktikan adanya pengaruh media bahan alam terhadap kemampuan kreativitas anak usia dini di TK Galaxy Kids Muaradua.

Setelah mengetahui nilai siswa, peneliti melakukan uji hipotesis untuk melihat peningkatan kemampuan dengan menggunakan paired samples t-test. Namun, sebelum itu peneliti terlebih dahulu melakukan uji normalitas dan uji homogenitas untuk memastikan bahwa data berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen. Hasil uji menunjukkan bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal dan homogen, karena nilai signifikansi melebihi 0,05. Nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,890 > 0,05, yang berarti data tersebut homogen.

Setelah memperoleh data yang berdistribusi normal dan homogen, peneliti menggunakan paired samples t-test untuk melihat pengaruhnya. Hasil uji menunjukkan adanya peningkatan kemampuan, dengan nilai signifikansi pretest dan posttest yang berbeda. Sebelumnya, sebelum penerapan media bahan alam, nilai pretest sebesar 0,588, kemudian meningkat menjadi 0,661 pada posttest. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media bahan alam berpengaruh terhadap peningkatan kreativitas anak.

E. Simpulan

Berdasarkan data sebelumnya, penulis dapat menyimpulkan bahwa pemanfaatan media bahan alam berpengaruh terhadap kemampuan kreativitas anak usia dini di TK Galaxy Kids Muaradua. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai pretest dan posttest, yaitu 20,71 dan 28,57, yang menunjukkan adanya peningkatan pada rata-rata posttest. Selain itu, nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05 menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dan variabel akhir. Hal ini membuktikan adanya pengaruh yang berarti dari perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel, sehingga hipotesis H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media bahan alam berpengaruh terhadap kemampuan kreativitas anak usia dini di TK Galaxy Kids Muaradua.

DAFTAR PUSTAKA

Afnita, J. & Puro, K. Z. (2021). Kunci-Kunci dalam Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 5*(1).

Andriani, D. & Rakimahwati. (2023). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Menggunakan Media Berbasis Alam. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7*(2).

Arfika, F. (2021). Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Media Bahan Alam Dipaud Nurul Hidayah Kabupaten Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini (JIM), 5*(4).

Arini, I. (2020). Media Bahan Alam untuk Mengembangkan Kemampuan Klasifikasi pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah PTK PNF, 15*(2).

Aslindah, A & Suryani, L. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran PAUD Berbasis Bahan Alam di TK Alifia Samarinda. *Jurnal Pengabdian Ahmad Yani*, 1(1).

Azwarna & Mayar, F. (2019). Pembelajaran Seni Melalui Media Jerami pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 3*(6).

Bantali, A. (2022). *Psikologi Perkembangan (Konsep Perkembangan Kreativitas Anak.* Yogyakarta: Jejak Pustaka.

Cahyaningrum, A. (2020). Kegiatan Mozaik dengan Bahan Alam untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Kumara Cendikia, 8*(1).

Crislando, A. (2019). Pemanfaatan Lingkungan Sekitar sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan PEPATUDZU, 15*(1).

Gunadi, R. (2021). *Pengantar Praktiks Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Deepublish.

Inayah P. A. (2019). Pengaruh Bermain Kelompok dengan Media Biji-Bijian Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak PAUD Mawar. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 3*(2)

Janah, R. (2020). *Pengaruh Pengunaan Media Bahan Alam Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di RA Cut Nyak Dien Gadingan Kabupaten Tulungagung.* Tulungagung: Institut agama negeri Tulung agung.

Khaironi, M. (2020). Mengembangkan Kognitif Anak Melalui Penggunaan Media Bahan Alam Pada Kelompok B. *Jurnal Golden Age, 4*(2).

Kustiawan, U. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini.* Malang: Gunung Samudera.

Mulyani, N. (2019). *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Nasrudin, J. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Buku Ajar Praktis Secara Membuat Penelitian)*. Bandung: PT. Panca Terra Firma.

Nuraini, Y. (2020). *Memicu Kreativitas Melalui Bermain.* Jakarta Timur: PT Bumi Aksara.

Nurhasanah, N. (2022). Pendampingan Pemanfaatan Media Bahan Alam dalam Mengembangkan Kreativitas Anak PAUD*. Seminar Nasional Riset Ekonomi dan Bisnis Fakultas Ekonomi UNISLA Lamongan, 1*(1)

Padillah. (2023). *Kolase Media Bahan Alam*. Tasikmalaya: Edu Publisher.

Palmin, B. & Woda. M. I. (2023). Manfaat Media Bahan Alam dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Lonto Loek, 5*(1)

Palupi, M. & Padyanigtyas. (2022). Identifikasi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Selama Penerapan Pembelajaran Daring. *Jurnal Kumara Cendikia, 10*(1).

Riany, M. O. (2023). Penggunaan Media Bahan Alam untuk Meningkatkan Kreativitas Anak. *Jurnal Pendidikan, Sains, dan Teknologi, 2*(2).

Riyanto, S. (2020). *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian Dibidang Manajemen, Teknik Pendidikan dan Eksperimen*. Yogyakarta: CV Budi Utama.

Subakti, H. (2021). *Riset Kualitatif dan Kuantitatif dalam Bidang Kesehatan*. Bandung: Media Sains Indonesia

Wati, T. L. (2022). Pembuatan Media Pembelajaran Visual Berbasis Bahan Alam Melaui Pembelajaran Kelompok untuk Meningkatkan Keterampilang Sosial Peserta Didik. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat. Abdimas, 26*(2).

Zahro, W. M. & Giyoto. (2021). Pemanfaatan Media Bahan Alam Sebagai Bentuk Kepedulian Anak Terhadap Lingkungan*. Jurnal Care, 8*(2).