

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BAHAN ALAM TERHADAP  
KREATIVITAS PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI  
TK IT INSAN TAQWA LAMPUNG**

**(Skripsi)**

**Oleh  
NIA PARAMITHA**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2022**

## **ABSTRAK**

### **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BAHAN ALAM TERHADAP KREATIVITAS PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK IT INSAN TAQWA LAMPUNG**

**Oleh**

**NIA PARAMITHA**

Masalah penelitian ini adalah kreativitas anak usia 5-6 tahun yang masih rendah atau belum sesuai dengan yang diharapkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media bahan alam terhadap kreativitas pada anak usia 5-6 tahun. Pendekatan penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif dengan jenis penelitian *experimental*. Adapun desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-experimental* dengan jenis desain *one-group pretest-posttest*. Sampel dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun yang berjumlah 28 anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, sedangkan teknik analisis data menggunakan uji regresi linier sederhana dan uji T. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai F hitungnya yaitu sebesar 29,422 dengan nilai signifikan yaitu  $= 0,001 < 0,05$  yang artinya secara signifikan terdapat pengaruh dari penggunaan media bahan alam terhadap kreativitas pada anak usia 5-6 tahun di TK IT Insan Taqwa Lampung.

**Kata kunci :** kreativitas, media bahan alam

## **ABSTRACT**

### ***THE EFFECTS OF NATURAL MATERIALS MEDIA ON CREATIVITY IN CHILDREN OF 5-6 YEARS OLD AT INSAN TAQWA INTEGRATED ISLAMIC KINDERGARTEN LAMPUNG***

***By***

**NIA PARAMITHA**

*The issue in this study is the creativity of children aged 5–6 years, which is still low or not as expected. This study aims to determine the effect of natural materials on children aged 5–6 years' creativity. The research method used is quantitative with an experimental component. The study employed a pre-experimental design with a one-group pretest-posttest design. The sample for this study consisted of 28 children aged 5–6 years old at Insan Taqwa Integrated Islamic Kindergarten in Lampung. The data collection technique used was observation, while the data analysis technique used a simple linear regression test and T-test. The calculated F value was 29.422, with a significance level of  $0.001 < 0.05$ , indicating that natural media have a significant effect on creativity in children aged 5–6 years at Insan Taqwa Integrated Islamic Kindergarten in Lampung.*

***Key word*** : *creativity, natural material media*

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BAHAN ALAM TERHADAP  
KREATIVITAS PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI  
TK IT INSAN TAQWA LAMPUNG**

**Oleh**

**NIA PARAMITHA**

**Skripsi**

**Sebagai Salah Satu syarat untuk Mencapai Gelar  
SARJANA PENDIDIKAN**

**pada**

**Jurusan Ilmu Pendidikan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2022**

Judul Skripsi : **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BAHAN ALAM TERHADAP KREATIVITAS PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK IT INSAN TAQWA LAMPUNG**

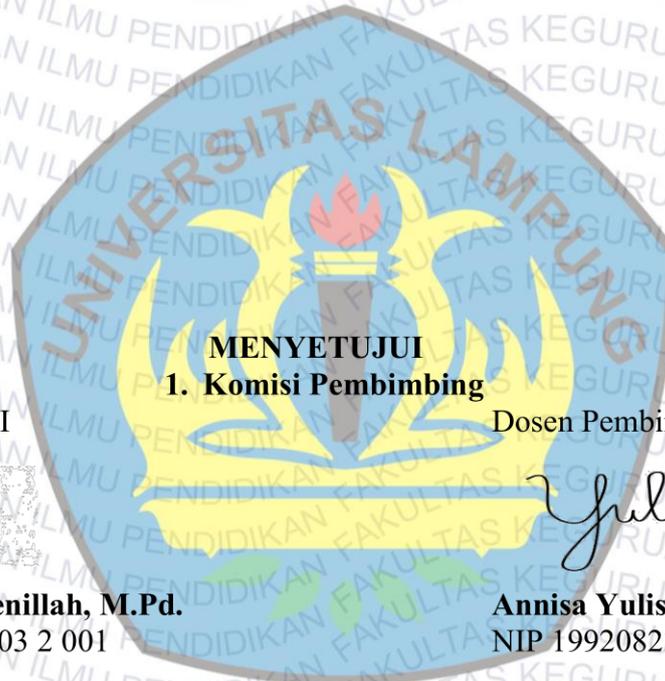
Nama Mahasiswa : **Nia Paramitha**

No. Pokok Mahasiswa : 1713054011

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dosen Pembimbing I

**Dr. Een Yayah Haenillah, M.Pd.**  
NIP 19620330 198603 2 001

Dosen Pembimbing II

**Annisa Yulistia, M.Pd.**  
NIP 19920823 201903 2 023

2. Ketua Jurusan

**Dr. Riswandi, M.Pd.**  
NIP 19760808 200912 1 001

**MENGESAHKAN**

**1. Tim Penguji**

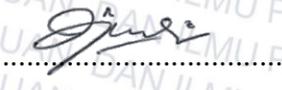
Ketua : **Dr. Een Yayah Haenillah, M.Pd.**



Sekretaris : **Annisa Yulistia, M.Pd.**



Penguji  
Bukan Pendamping : **Rizky Drupadi, M.Pd.**



**2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd.**  
NIP 19620804 198905 1 001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 16 Febuari 2022

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nia Paramitha  
NPM : 1713054011  
Program studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Bahan Alam Terhadap Kreativitas pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK IT Insan Taqwa Lampung” tersebut adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka. Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 16 Febuari 2022  
Yang membuat pernyataan



**Nia Paramitha**  
NPM 1713054011

## RIWAYAT HIDUP



Nia Paramitha lahir di Purwodadi, Kecamatan Belintang Mulya, Kabupaten Oku Timur, Sumatera Selatan pada 16 November 1999. Penulis merupakan anak keempat dari lima bersaudara, pasangan Bapak Usman dan Ibu Masroh.

Pendidikan formal yang ditempuh oleh penulis antara lain:

1. YPTK Petanggan, pada tahun 2004-2005.
2. Sekolah Dasar Negeri (SDN) 1 Semendawai Suku III, pada tahun 2005-2011.
3. Sekolah Menengah Pertama Negeri (SMPN) 2 Belintang Mulya, pada tahun 2011-2014.
4. Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 1 Semendawai Suku III, pada tahun 2014-2017.

Tahun 2017 sampai sekarang penulis melanjutkan jenjang pendidikan S1 di Universitas Lampung program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini melalui jalur SNMPTN. Pada tahun 2020 (semester VI) penulis melaksanakan KKN di Desa Sidomulyo, Kecamatan Pagar Dewa, Kabupaten Lampung Barat. Pada tahun yang sama di semester VII penulis melaksanakan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di TK IT Insan Taqwa Lampung yang bertempat di Desa Sidosari, Kecamatan Natar, Kabupaten Lampung Selatan.

## **MOTTO**

“Barang siapa bertaqwa kepada Allah maka Dia akan menjadikan jalan keluar baginya, dan memberinya rezeki dari jalan yang tidak ia sangka”

(Q.S. Ath-Thalaq ayat 2-3)

“Yakinlah, ada sesuatu yang menantimu setelah banyak kesabaran (yang kau jalani), yang akan membuatmu terpana hingga kau lupa betapa pedihnya rasa sakit”

(Ali bin Abi Thalib)

## **PERSEMBAHAN**

**Bismillahirrohmanirrohim...**

Kupersembahkan karya ini sebagai rasa syukur kepada Allah SWT serta Rasulullah Muhammad SAW yang memberi cahaya cinta penerang dunia.

**Dan ucapan terimakasih pada kedua orang tuaku, Bapak Usman dan Ibu Masroh**

Telah memberikan cinta dan doa yang tulus kepadaku

Terimakasihku pada

**TK IT Insan Taqwa Lampung**

Sebagai sekolah yang membantuku dalam menyelesaikan tugasku dan telah memberi nasihat dan dukungan.

**Almamater tercinta Universitas Lampung**

sebagai tempat mencari dan menggali ilmu serta pengalaman hidup.

## SANWACANA

Puji syukur kehadiran Allah SWT, karena atas rahmat serta hidayahNya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Bahan Alam Terhadap Kreativitas Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK IT Insan Taqwa Lampung”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini telah melibatkan banyak pihak yang tentunya sepenuh hati meluangkan waktu dengan ikhlas memberikan informasi-informasi yang dibutuhkan. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada Ibu Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd selaku pembimbing utama sekaligus Pembimbing Akademik, Ibu Annisa Yulistia, M.Pd. selaku pembimbing kedua, dan Ibu Rizky Drupadi, M.Pd. selaku penguji skripsi dan pembahas, atas jasanya dalam memberikan masukan, kritikan, dan saran dalam menyelesaikan skripsi ini. Ucapan terimakasih juga kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Karomani, M.Si., Rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan.

4. Ibu Ari Sofia, S.Psi. M.A.Psi. Ketua Program Studi S1 PG-PAUD.
5. Kepala Sekolah dan guru TK IT Insan Taqwa Lampung.
6. Seluruh dosen dan staff administrasi PG PAUD FKIP Universitas Lampung yang telah memberi ilmu pengetahuan kepada penulis selama kuliah dan staff yang telah membantu dalam proses administrasi.
7. Kedua orang tua Bapak Usman dan Ibu Masroh, kakakku Ratni Novilia, Akhmad Syahabudin, Happy Oktasari, adikku Rakhma, dan juga keluarga besar yang selalu memberikan dukungan, doa, dan selalu memberikan yang terbaik untuk penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dengan baik.
8. Untuk diri saya sendiri, terimakasih banyak selalu kuat, semangat, sabar, dan selalu berusaha untuk menjadi yang terbaik. Semoga diri ini selalu diberikan kesehatan dan kebahagiaan di dunia dan akhirat oleh Allah SWT. Amin
9. Teman-teman seperjuangan dibangku kuliah seluruh rekan S1 PG PAUD angkatan 2017 yang namanya selalu terukir di dalam hati dan ingatan, terimakasih atas bantuan, dukungan, nasihat, motivasi memberikan semangat dan doanya selama ini.
10. Sahabat saat dibangku kuliah Azzahra, Yuni, dan Kia yang selalu memberikan semangat dan doa untukku.
11. Teman seperbimbingan Putri Prihandini yang bersama-sama saling membantu, doa, dan suport untuk menyelesaikan skripsi.
12. Teman TK, SD, SMP dan SMA yang mewarnai kehidupan penulis.
13. Almamater tercinta Universitas Lampung.

Semoga Allah SWT melindungi dan membalas semua kebaikan yang sudah diberikan kepada peneliti hingga dapat menyelesaikan skripsi walau saat pandemi. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan, akan tetapi semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Bandar Lampung, 16 Febuari 2022

Penulis,



**Nia Paramitha**  
NPM 1713054011

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	vii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	ix
<b>I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Pembatasan Masalah .....	6
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian .....	7
1. Manfaat Teoritis .....	7
2. Manfaat Praktis .....	7
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Kreativitas Anak .....	9
1. Pengertian Kreativitas .....	9
2. Ciri-ciri Kreativitas .....	10
3. Pendekatan 4p Dalam Pengembangan Kreativitas .....	12
4. Fase-fase Kreativitas .....	14
5. Faktor Pendukung dan Penghambat Kreativitas .....	16
B. Media Bahan Alam .....	18
1. Pengertian Media .....	18
2. Jenis Media Pembelajaran .....	20
3. Manfaat Media Pembelajaran .....	20
4. Media Bahan Alam .....	22
C. Penelitian yang Relevan .....	23
D. Kerangka Pikir .....	25
E. Hipotesis Penelitian .....	26
<b>III. METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	28
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	29

1. Tempat Penelitian .....	29
2. Waktu Penelitian.....	29
C. Populasi, Sampel dan Teknik Sampling .....	29
1. Populasi .....	29
2. Sampel .....	29
D. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel .....	30
1. Definisi Konseptual .....	30
2. Definisi Operasional .....	31
E. Instrumen Penelitian.....	32
F. Teknik Pengumpulan Data.....	33
1. Observasi Penggunaan Media Bahan Alam.....	33
2. Observasi Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun.....	34
G. Uji Instrumen Penelitian .....	34
1. Uji Validitas .....	34
2. Uji Reliabilitas .....	36
H. Teknik Analisis Data .....	38
1. Analisis Tabel .....	38
2. Uji Persyaratan Analisis Data .....	39
3. Analisis Uji Hipotesis.....	40
<b>IV. HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian .....	42
B. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian .....	44
C. Hasil Penelitian.....	49
1. Penggunaan Media Bahan Alam.....	49
2. Kreativitas Anak .....	50
D. Analisis Tabel Silang .....	54
E. Analisis Uji Prasyarat Analisis Data .....	56
F. Analisis Uji Hipotesis.....	58
G. Pembahasan Hasil Penelitian .....	60
<b>V. KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	66
B. Saran.....	66
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>68</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>71</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1 Kisi-kisi instrumen penilaian penggunaan media bahan alam.....	32
Tabel 3.2 Kisi-kisi instrumen penilaian kreativitas anak.....	33
Tabel 3.3 Tabel kriteria reliabilitas .....	37
Tabel 4.1 Aktivitas penggunaan media bahan alam.....	50
Tabel 4.2 Kreativitas anak sebelum menggunakan media bahan alam.....	51
Tabel 4.3 Kreativitas anak sesudah menggunakan media bahan alam .....	53
Tabel 4.4 Kreativitas anak sebelum dan sesudah.....	53
Tabel 4.5 Tabel silang .....	55
Tabel 4.6 Uji analisis regresi linier sederhana.....	58
Tabel 4.7 Uji analisis regresi linier sederhana <i>spss 28 coefficient</i> .....	58
Tabel 4.8 Uji analisis regresi linier sederhana <i>spss 28 model summary</i> .....	59

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka pikir penelitian .....	26
Gambar 3.1 <i>One group pretest-posttest desain</i> .....	28
Gambar 3.2 Rumus korelasi <i>product moment</i> .....	35
Gambar 3.3 Rumus <i>cronbach alpha</i> .....	37
Gambar 3.4 Rumus interval .....	38
Gambar 3.5 Rumus uji regresi linier sederhana .....	40

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Instrumen Penelitian .....	70
2. Rubrik Penilaian Penggunaan Media Bahan Alam .....	75
3. Rubrik Penilaian Kreativitas Anak .....	79
4. Uji Validitas Instrumen Penelitian Pada Variabel X.....	84
5. Uji Validitas Instrumen Penelitian Pada Variabel Y.....	86
6. Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian Pada Variabel X .....	88
7. Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian Pada Variabel Y.....	90
8. Rpph.....	92
9. Lembar Observasi Penggunaan Media Bahan Alam.....	110
10. Rekapitulasi Nilai Penggunaan Media Bahan Alam.....	117
11. Lembar Observasi Kreativitas Anak.....	118
12. Rekapitulasi Nilai Kreativitas Anak Setelah Menggunakan Media Bahan Alam.....	125
13. Tabel Uji Normalitas Menggunakan Program <i>Spss 28</i> .....	126
14. Tabel Uji Linearitas Menggunakan Program <i>Spss 28</i> .....	126
15. Tabel Uji Homogenitas Menggunakan Program <i>Spss 28</i> .....	126
16. Tabel Uji Regresi Linier Sederhana Menggunakan Program <i>Spss 28</i> .....	127
17. Tabel Uji <i>Paired Sample T Test</i> .....	128

18. Dokumentasi Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Bahan Alam...	129
19. Surat Izin Penelitian.....	131
20. Surat Balasan Penelitian.....	132
21. Surat Validasi Instrumen.....	133

## **I. PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Menurut ketentuan Peraturan Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Tahun 2014 Pasal 1 Butir 10 yang menyatakan bahwa :

Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwasanya pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang diberikan untuk mengembangkan segala aspek dan potensi pada anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Di mana segala aspek dan potensi ini sangat penting untuk dikembangkan agar dapat berguna bagi anak di masa yang akan mendatang. Setiap anak mempunyai kemampuan dan perkembangan yang berbeda-beda. Oleh karena itu, pendidik harus mampu memberikan rangsangan pendidikan yang tepat untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan agar dapat berkembang secara optimal. Dengan begitu anak dapat memiliki kesiapan dalam jenjang pendidikan yang lebih lanjut, baik itu formal maupun non formal.

Upaya pembinaan PAUD yang ditujukan untuk anak perlu dikembangkan secara optimal. Mengingat bahwa anak usia dini adalah individu yang mempunyai karakteristik yang unik dan berbeda dengan orang dewasa. Di

mana anak usia dini mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dibandingkan dengan orang dewasa. Karena masa ini adalah masa emas bagi anak, di mana periode emas ini hanya berlangsung satu kali sepanjang rentang kehidupan manusia. Oleh sebab itu, sangat penting sekali untuk meningkatkan segala aspek dan potensi yang dimiliki anak dengan memberikan berbagai macam stimulus yang sesuai dengan tahapan pertumbuhan maupun perkembangan anak.

Salah satu potensi yang harus diasah pada anak yaitu kreativitas. Kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang dalam menghasilkan suatu ide ataupun gagasan serta karya/produk yang belum pernah ada sebelumnya. Maslow (Munandar, 2016) menjelaskan tentang pentingnya kreativitas dalam hidup dan perlu dipupuk dalam diri sejak usia dini yaitu karena dengan berkreasi orang dapat mewujudkan (mengaktualisasikan) dirinya, dan perwujudan/aktualisasi diri merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam hidup manusia. Munandar dalam bukunya (2016:31) juga menjelaskan pentingnya kreativitas pada diri seseorang yaitu karena kreativitaslah yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Dengan adanya kreativitas pada diri seseorang maka seseorang tersebut akan mampu menghadapi segala macam masalah yang terjadi dikehidupannya sehari-hari. Orang yang kreatif juga akan mampu memberikan solusi yang unik dan baru bagi masalah yang sedang mereka hadapi ataupun masalah yang ada dilingkungan sekitar mereka. Dengan begitu mereka akan menjadi bermanfaat bagi diri mereka sendiri maupun orang lain.

Pentingnya kreativitas untuk dipupuk sejak dini menjadi salah satu upaya yang harus dilakukan pendidik agar kreativitas pada anak dapat terasah dengan baik. Menurut Rhodes (Munandar, 2016) terdapat 4p dalam kreativitas yang harus pendidik ketahui untuk dapat mengasah kreativitas anak yaitu diantaranya pribadi (*Person*), Pendorong (*Press*), proses (*Process*), dan Produk (*Product*). Keempat pendekatan ini saling berkaitan satu sama lainnya, dimana pribadi yang kreatif dan dorongan baik dari internal maupun

eksternal akan membantu anak dalam proses kreatif, sehingga dengan begitu anak akan mampu menghasilkan produk yang kreatif. Pribadi kreatif merupakan salah satu hal penting yang harus diasah oleh pendidik, sehingga pendidik harus mengetahui apa saja ciri-ciri dari pribadi yang kreatif. Rahmawati dan Kurniati (Zulaihah, 2019) menyebutkan banyak sekali ciri-ciri dari pribadi yang kreatif, salah satunya yaitu tekun dan percaya diri. Anak yang memiliki pribadi tekun ialah anak yang tidak pernah putus asa dan berusaha untuk menyelesaikan tugasnya hingga selesai tanpa bantuan orang lain. Sedangkan pribadi yang percaya diri adalah pribadi yang berani dalam melakukan segala hal seperti berani bertanya, berani, mengungkapkan pendapatnya, serta berani mencoba hal-hal baru.

Dorongan dari diri maupun dari lingkungan menjadi salah satu hal yang juga harus diketahui oleh pendidik untuk memupuk bakat kreatif pada diri anak, karena jika anak terus diberi dorongan/dukungan yang baik maka akan merangsang kreativitas anak. Menurut Carl Rogers (Munandar, 2016) dorongan merupakan motivasi primer untuk kreativitas ketika individu membentuk hubungan baru dengan lingkungannya dalam upaya menjadi dirinya sepenuhnya. Pendidik dapat memberikan pujian, fasilitas, dan juga kebebasan pada anak untuk berkreativitas. Dengan adanya dukungan yang baik dari lingkungan, maka dalam diri anak juga akan terdorong untuk melakukan kegiatan-kegiatan kreatif.

Agar anak mampu menghasilkan produk yang kreatif, maka diperlukan proses yang kreatif yang dilakukan oleh anak. Oleh sebab itu pendidik harus mampu menciptakan kegiatan-kegiatan kreatif sehingga kreativitas anak akan dapat terasah dengan baik. Pendidik perlu menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak. Pembelajaran yang diberikan juga harus bervariasi dan beragam serta dilakukan dengan bermain karena bermain adalah dunianya anak. seperti yang dijelaskan oleh Yeni & Euis (2019:41) bahwa proses belajar yang menyenangkan akan sangat berarti bagi anak dan bermanfaat hingga ia dewasa. Pembelajaran yang menarik dan bervariasi

akan membantu anak menjadi lebih kreatif dan membuat anak semangat untuk terus berkreasi agar dapat menghasilkan sebuah karya yang baru yang belum pernah mereka temui.

Berdasarkan pra penelitian yang dilakukan pada anak usia 5-6 tahun di TK IT Insan Taqwa Lampung pada tanggal 02 Agustus 2021, ada beberapa masalah yang terjadi yang berkaitan dengan kreativitas anak yang masih rendah atau belum sesuai dengan yang diharapkan. Terlihat bahwa anak belum mampu menciptakan suatu karya yang berbeda dari yang lain. Kebanyakan diantaranya masih mengikuti contoh yang diberikan guru atau mencontoh karya temannya. Anak juga belum mampu menciptakan suatu karya tanpa bantuan orang lain. Anak belum mampu menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru hingga selesai. Kepercayaan diri anak juga terlihat masih kurang dimana anak belum berani bertanya, belum berani menceritakan hasil karyanya, belum berani menuangkan imajinasinya/kreativitasnya kedalam bentuk suatu karya, dan juga belum berani dalam mengungkapkan pendapatnya.

Faktor yang menjadi penduga pada beberapa masalah di atas terjadi karena kurangnya kegiatan yang memberikan kesempatan kepada anak untuk berkreativitas. Guru cenderung kurang menggunakan kegiatan bermain dalam pembelajaran. Kegiatan yang sering dilakukan anak hanyalah menggunting dan menempel, selebihnya kegiatan pembelajaran yang dilakukan yaitu menulis, menghitung, dan membaca. Karena sekolah tersebut merupakan sekolah Islam Terpadu maka kegiatan pembelajaran ditambah dengan mengaji dan *muraja'ah*. Pembelajaran di sekolah yang masih menekankan pada kemampuan anak dalam membaca, menulis, dan menghitung membuat anak mudah bosan. Sehingga banyak anak yang tidak menyelesaikan kegiatan yang diberikan oleh guru dan lebih tertarik untuk bermain sendiri. Pembelajaran yang diberikan juga kurang menarik dan bervariasi. Hampir setiap hari anak harus membaca, mengaji, dan mengerjakan tugas yang ada di

dalam lembar kerja, sehingga bakat kreativitas pada diri anak terlihat belum muncul.

Media adalah salah satu faktor penting dalam mendukung lancarnya kegiatan pembelajaran, karena media adalah alat yang digunakan guru dalam menyalurkan pesan maupun informasi. Dengan adanya media akan memudahkan anak dalam memahami pembelajaran. Media yang digunakan juga harus tepat dan sesuai dengan tahap perkembangan anak serta mampu menarik minat anak dalam belajar. Namun penggunaan media masih jarang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Guru cenderung kurang dalam memanfaatkan media yang ada di sekolah. Media yang sering digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran yaitu lembar kerja, buku mengaji, serta buku belajar membaca. Padahal guru dapat memanfaatkan media yang ada di sekolah.

Salah satu media yang dapat dimanfaatkan guru yaitu media bahan alam yang ada di lingkungan sekitar sekolah. Dengan menggunakan media bahan alam akan sekaligus mengenalkan anak pada alam. Banyak sekali bahan alam yang dapat dimanfaatkan untuk dijadikan media pembelajaran yang bernilai edukatif seperti ranting, daun, bunga, tanah, batu bata atau kerikil dan masih banyak lagi. Selain mudah dijangkau, media bahan alam juga tidak akan semahal media produksi pabrik. Media bahan alam juga dapat memudahkan guru dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik dan bervariasi sesuai dengan tema. Banyak sekali kegiatan yang dapat anak lakukan dengan media bahan alam seperti membuat kolase, mencetak, menganyam, membuat perahu, mewarnai batu kerikil dan masih banyak lagi yang dapat dilakukan anak dengan media bahan alam. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan terkait dengan kreativitas anak, maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh dari penggunaan media bahan alam terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, ada beberapa masalah yang dapat penulis identifikasi yaitu sebagai berikut :

1. Anak belum mampu menciptakan suatu karya yang berbeda dari yang lain.
2. Anak belum mampu menciptakan suatu karya tanpa bantuan orang lain.
3. Anak kurang percaya diri saat menceritakan hasil karyanya.
4. Anak belum berani dalam mengungkapkan pendapatnya.
5. Anak belum mampu menyelesaikan tugas yang diberikan.
6. Kurangnya kegiatan yang memberikan kesempatan kepada anak untuk berkeaktivitas.
7. Guru cenderung kurang menggunakan kegiatan bermain dalam pembelajaran.
8. Pembelajaran di sekolah yang masih menekankan pada kemampuan anak dalam membaca, menulis, dan menghitung.
9. Pembelajaran yang diberikan kurang menarik dan bervariasi.
10. Guru cenderung kurang dalam memanfaatkan media pembelajaran yang ada di sekolah.

## **C. Pembatasan Masalah**

Mengingat banyaknya masalah yang teridentifikasi, maka peneliti membatasi masalah yaitu tentang : (1) kreativitas anak usia 5-6 tahun, dan (2) penggunaan media bahan alam.

## **D. Rumusan Masalah**

Ditinjau dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang penulis kemukakan diatas maka permasalahan penelitian yaitu

apakah adapengaruh penggunaan media bahan alam terhadap kreativitas pada anak usia 5-6 tahun di TK IT Insan Taqwa Lampung ?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan media bahan alam terhadap kreativitas pada anak usia 5-6 tahun di TK IT Insan Taqwa Lampung.

### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini bermanfaat untuk :

#### **1. Manfaat Teoritis**

Dari hasil penelitian ini, secara teoritis bermanfaat sebagai informasi pengetahuan dalam pendidikan anak usia dini mengenai media bahan alam untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun.

#### **2. Manfaat Praktis**

##### **a. Bagi sekolah**

Bermanfaat untuk memberikan masukan kepada pihak sekolah untuk memperhatikan fasilitas terutama media pembelajaran untuk merangsang bakat kreativitas pada anak.

##### **b. Bagi guru**

Bermanfaat untuk memberi masukan pada guru tentang pentingnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai tahapan perkembangan anak dan lebih kreatif dalam menciptakan media pembelajaran.

##### **c. Bagi siswa**

Dapat merangsang bakat kreativitas pada anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan media bahan alam.

- d. Bagi peneliti  
Bermanfaat untuk menambah wawasan bagi sipeneliti mengenai media pembelajaran dengan menggunakan bahan alam dalam meningkatkan kreativitas pada anak usia 5-6 tahun.
- e. Bagi peneliti lain  
Untuk peneliti lainnya dapat digunakan sebagai referensi dalam penelitian karya ilmiah lainnya.

## II. KAJIAN PUSTAKA

### A. Kreativitas Anak

#### 1. Pengertian Kreativitas

Kreativitas merupakan salah satu kemampuan yang sangat penting untuk dikembangkan sejak usia dini mengingat bahwa pada masa ini menjadi peluang yang sangat besar untuk mengembangkan seluruh potensi yang ada pada diri anak. Masa ini biasa disebut sebagai masa keemasan (*golden age*) karena pertumbuhan maupun perkembangan anak akan berkembang dengan sangat pesat. Dengan adanya kreativitas pada diri anak akan mempermudah anak dalam mencari jalan keluar/solusi dari sebuah masalah yang dihadapi, sehingga sangat berguna dalam kehidupannya. Seperti yang telah dijelaskan oleh Santrock (Sit, 2016) bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa serta melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi.

Menurut Susanto (Windasari, 2017) kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Sedangkan Kreativitas menurut Hurlock (Zulaihah, 2019) adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk atau gagasan apa saja pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatannya. Selanjutnya Munandar (Susanti, 2017) menjelaskan bahwa “Kreativitas adalah kemampuan seseorang membuat kombinasi baru dan

menciptakan sesuatu yang baru baik berupa produk maupun ide-ide yang baru”.

Dari beberapa pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan salah satu kemampuan yang dimiliki seseorang dalam menciptakan sesuatu yang baru baik itu produk ataupun ide-ide baru yang belum ada sebelumnya.

## **2. Ciri-Ciri Kreativitas**

Kreativitas selalu melibatkan interaksi antara otak, perasaan dan juga gerak sehingga kegiatan yang harus diberikan pada anak harus dengan menyenangkan yaitu dengan bermain karena bermain adalah hakikatnya anak. Anak terlahir didunia dengan karakter yang berbeda-beda dan anak merupakan individu yang unik dan berbeda dengan orang dewasa, begitu juga dengan kreativitas yang anak miliki. Apabila kegiatan anak tidak melibatkan tiga potensi tersebut maka kreativitas anak tidak akan berkembang dengan optimal. Munandar (Susanti, 2017) mengemukakan ciri-ciri pribadi yang kreatif yaitu memiliki inisiatif, berani menyatakan pendapat dan keyakinannya, selalu ingin tahu dan percaya diri. Sedangkan Suyanto (Sit, 2016) mengemukakan mengenai perilaku yang mencerminkan kreativitas alamiah pada anak dapat diidentifikasi berdasarkan ciri-ciri berikut: (1) senang mengeksplorasi lingkungannya, (2) mengeksplorasi secara ekspansif dan eksesif, (3) memiliki rasa ingin tahu yang besar, (4) bersifat spontanitas menyatakan pikiran dan perasaannya, (5) suka berpetualang untuk mendapatkan hal dan pengalaman baru, (6) suka melakukan eksperimen, (7) jarang merasa bosan, dan (8) memiliki daya imajinasi yang tinggi.

Selanjutnya yaitu ciri-ciri kreativitas menurut Rahmawati dan Kurniati (Zulaihah, 2019) adalah sebagai berikut :

1. Terbuka terhadap pengalaman baru.
2. Fleksibel dalam berpikir.
3. Bebas dalam menyatakan pendapat dan perasaan.
4. Menghargai fantasi.
5. Tertarik pada kegiatan kreatif.
6. Mempunyai pendapat sendiri dan tidak terpengaruh oleh orang lain.
7. Mempunyai rasa ingin tahu yang besar.
8. Toleran terhadap perbedaan dan situasi yang tidak pasti.
9. Berani mengambil risiko yang diperhitungkan.
10. Percaya diri dan mandiri.
11. Memiliki tanggungjawab dan komitmen kepada tugas.
12. Tekun dan tidak mudah bosan.
13. Tidak kehabisan akal dalam memecahkan masalah.
14. Kaya akan inisiatif.
15. Peka terhadap situasi lingkungan. Lebih berorientasi ke masa kini dan masa depan daripada masa lalu.
16. Memiliki citra diri dan stabilitas emosi yang baik.
17. Tertarik kepada hal-hal yang abstrak, kompleks, holistik, dan mengandung teka-teki.
18. Memiliki gagasan yang orisinal.
19. Mempunyai minat yang luas.
20. Menggunakan waktu luang untuk kegiatan yang bermanfaat dan konstruktif bagi pengembangan diri.
21. Kritis terhadap pendapat orang lain.
22. Senang mengajukan pertanyaan yang baik.
23. Memiliki kesadaran etika-moral dan estetika yang tinggi.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa ada beberapa ciri-ciri kreativitas yang dimiliki anak yaitu diantaranya senang dalam mengeksplorasi lingkungan sekitarnya, berpikir kritis, percaya diri dan mandiri, tekun dan tidak mudah bosan, mengeksplorasi secara ekspansif dan eksesif, memiliki daya imajinasi yang tinggi, suka berpetualang yang berarti anak senang mencoba hal-hal baru, senang berpendapat, kaya akan inisiatif, serta mempunyai minat yang luas. Guru maupun orang tua akan dapat terbantu dalam mengidentifikasi karakter kreatif pada diri anak dari beberapa ciri kreatif yang disebutkan diatas sehingga kreativitas yang ada dalam diri anak akan dapat dikembangkan dengan maksimal.

### 3. Pendekatan 4P Dalam Pengembangan Kreativitas

Menurut Rhodes (Munandar, 2016) yang menjelaskan bahwa pada umumnya kreativitas dirumuskan dalam istilah pribadi (*person*), pendorong (*press*), proses (*process*), dan produk (*product*). Keempat dimensi ini saling berkaitan di mana pribadi (*person*) kreatif akan melibatkan diri dalam proses (*process*) kreatif, serta dengan dukungan dan dorongan (*press*) yang diberikan dari lingkungan akan menghasilkan produk (*product*) kreatif.

Selanjutnya Munandar (Sit, 2016) juga berpendapat bahwa ada 4 aspek kreativitas yang dapat diperhatikan yaitu :

1. Pribadi (*Person*), kreativitas ialah ungkapan dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Ungkapan kreatif ialah yang mencerminkan orisinalitas dari individu ini dari pernyataan pribadi yang unik inilah dapat diharapkan timbulnya ide-ide baru dan produk-produk yang inovatif.
2. Pendorong (*Press*), bakat kreatif seorang akan berkembang bila ada dukungan internal maupun eksternal. Dukungan internal akan datang dari dalam dirinya sendiri (motivasi internal) untuk menghasilkan sesuatu sedangkan dukungan eksternal akan datang dari lingkungan disekitar individu tersebut.
3. Proses (*Process*), untuk mengembangkan kreativitas, anak perlu dikembangkan untuk menyibukkan diri secara kreatif. Guru hendaknya dapat merangsang anak didik dalam kegiatan kreatif dengan membantu menyediakan serana dan prasarana dalam proses kreatif anak.
4. Produk (*Product*), kondisi yang memungkinkan anak menciptakan produk kreatif yang bermakna yaitu kondisi pribadi dan lingkungan, sejauh mana keduanya mendorong untuk melibatkan dirinya dalam proses kreatif.

Menurut safaria (Zulaihah, 2019) terdapat 4P dalam kreativitas yaitu sebagai berikut :

#### 1. Kreativitas Sebagai Produk

Kreativitas diartikan sebagai kemampuan untuk menciptakan atau menghasilkan produk-produk baru. Pengertian “baru” di sini tidak perlu berarti benar-benar baru namun dapat berarti kombinasi atau gabungan dari beberapa hal yang sebelumnya sudah ada.

#### 2. Kreativitas Sebagai Proses

Kreativitas dapat dilihat sebagai kegiatan bersibuk diri yang berdaya guna, individu bermain dengan gagasan-gagasan dalam pikirannya. Khususnya pada anak-anak, penekanan yang penting justru pada prosesnya dan tidak terlalu menekankan pada produknya. Rasa ingin tahu, berani bereksperimen, tidak takut gagal, dan sebagainya. Merupakan sikap yang kelak akan menghasilkan seseorang dalam melakukan terobosan baru untuk diri sendiri maupun lingkungan.

#### 3. Kreativitas Ditinjau Dari Segi Pribadi

Kreativitas dapat diartikan sebagai adanya ciri-ciri sifat kreatif pada pribadi tertentu. Dari segi pribadi ini, yang penting pendidik harus yakin bahwa pada anak padadasarnya memiliki potensi kreatif, hanya bidang dan derajatnya saja yang berbeda.

#### 4. Kreativitas Ditinjau Dari Segi Pendorong

Kreatif dapat diartikan sebagai pendorong baik berupa internal maupun eksternal. Internal diartikan bahwa tenaga pendorong berasal dari diri sendiri berupa hasrat dan motivasi yang kuat pada individu. Sedangkan eksternal berarti pendorong tersebut berasal dari luar individu seperti pengalaman-pengalaman, sikap orang tua yang menghargai kreativitas anak, tersedianya sarana dan prasarana yang menunjang sikap kreatif dan sebagainya.

Dari beberapa pendapat diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa ada empat pendekatan dalam kreativitas yang saling berkaitan yaitu pribadi, proses, dorongan serta produk. Pribadi yang kreatif serta dorongan dari diri maupun lingkungan akan membantu dalam proses pengembangan kreativitas pada diri seseorang. Dari kondisi pribadi dan dorongan baik dari diri sendiri maupun dari lingkungan serta proses yang telah dilalui memungkinkan akan menghasilkan produk kreatif yang bermakna. Keempat pendekatan ini akan digunakan sebagai landasan teori untuk kreativitas anak usia 5-6 tahun pada penelitian ini.

#### 4. Fase-Fase Kreativitas

Seseorang yang kreatif biasanya akan melewati beberapa tahap untuk dapat berhasil mencapai ide, gagasan, pemecahan, penyelesaian, cara kerja, hal atau produk baru. David Cambell (Sit, 2016) mengurutkan lima tahap dalam proses kreatif, yaitu diantaranya :

1. Persiapan (*Preparation*)

Tahap persiapan merupakan tahap di mana seseorang akan meletakkan dasar, mempelajari latar belakang masalah, seluk beluk dan problematika masalah yang akan dihadapi. Meskipun tidak semua ahli kreatif, namun kebanyakan pencipta adalah ahli. Persiapan untuk kreativitas itu kebanyakan dilakukan atas dasar “minat”.

2. Konsentrasi (*Concentration*)

Tahap konsentrasi merupakan kelanjutan dari proses studi pada tahap persiapan, tetapi lebih intensif. Tahap konsentrasi merupakan waktu pemusatan, waktu menimbang-nimbang, waktu menguji, waktu awal, untuk mencoba dan mengalami gagal, *trial and error*. Seseorang akan fokus dan konsentrasi untuk memecahkan masalah yang mereka hadapi.

### 3. Inkubasi (*Incubation*)

Mengambil waktu untuk meninggalkan perkara, istirahat, waktu santai. Sebuah busur tak dapat direntang terus-menerus untuk jangka panjang tanpa bahaya patah. Maka kita perlu melarikan diri dari perkara yang sedang kita selesaikan, masalah yang hendak kita pecahkan. Inkubasi merupakan saat di mana sedikit demi sedikit kita bebaskan dari kerutinan berpikir, kebiasaan bekerja, kelaziman memakai cara.

### 4. Iluminasi

Tahap iluminasi merupakan tahap yang paling menyenangkan sebab bagian yang paling nikmat dalam penciptaan. Sebab tahap ketika segalanya jelas dan penerapan untuk pemecahan masalah, penyelesaian perkara, cara kerja, jawaban baru tiba-tiba tampak laksana kilat. Tahap ini merupakan tahap di mana akan muncul ide, gagasan atau jawaban dalam pemecahan masalah sehingga akan membantu dalam proses penyelesaian masalah.

### 5. Verifikasi/ Produksi

Tahap verifikasi merupakan tahap terakhir dalam proses kreatif di mana tahap ini akan memastikan apakah solusi itu benar-benar memecahkan masalah. Setelah mendapatkan ide/gagasan, jawaban dari suatu masalah yang dihadapi, maka tahap selanjutnya yang dihadapi yaitu mewujudkan ide tersebut. Menguji jawaban yang telah ada untuk membuktikan apakah jawaban tersebut dapat menyelesaikan masalah atau tidak. Maka orang kreatif harus memiliki kecakapan kerja baik secara pribadi maupun kelompok.

Selanjutnya Menurut Teori Wallas (Fauziah, 2013) ada empat tahap yang harus dilalui dalam proses kreatif yaitu sebagai berikut :

1. Persiapan  
Tahap persiapan merupakan fase di mana seseorang berkesempatan untuk mengumpulkan banyak data, keterampilan maupun pengalaman agar dapat memecahkan masalah yang akan dihadapi.
2. Inkubasi  
Pada tahap ini seseorang mengambil waktu untuk meninggalkan masalah di mana seseorang melepaskan diri untuk sementara waktu dari masalah yang sedang dihadapi. Pada tahap ini seseorang membutuhkan waktu yang tidak menentu untuk kembali dalam menyelesaikan masalah.
3. Iluminasi  
Tahap iluminasi merupakan tahap di mana akan muncul ide atau gagasan baru untuk memecahkan masalah.
4. Verifikasi.  
Tahap verifikasi adalah tahap terakhir di mana ide ataupun gagasan baru yang muncul harus diuji dengan pemikiran yang kritis agar permasalahan yang dihadapi dapat terselesaikan.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam melakukan proses yang kreatif maka seseorang perlu melalui beberapa tahap diantaranya yaitu tahap persiapan di mana seseorang berkesempatan dalam mengumpulkan data dan informasi mengenai masalah yang akan dihadapi, kemudian tahap inkubasi yaitu tahap seseorang untuk sementara waktu melepaskan diri dari masalah yang sedang dihadapi, selanjutnya tahap iluminasi tahap di mana akan muncul ide ataupun gagasan baru, dan yang terakhir adalah tahap verifikasi yaitu tahap menguji ide ataupun gagasan yang telah ada dengan pemikiran yang kritis sehingga didapat hasil yang baik dan permasalahan akan terselesaikan.

## **5. Faktor Pendukung dan Penghambat Kreativitas**

- a. Faktor Pendukung Kreativitas  
Menurut Yusuf (Zulaihah, 2019), ada beberapa faktor pendukung dalam merangsang kreativitas, yaitu diantaranya banyak mengkaji,

pengamatan secara seksama, tingkat keberagaman pemikiran, tingkat penghargaan terhadap waktu, tingkat kekayaan fantasi, tingkat berlatih cara-cara diskusi, dan bonus-bonus baik berupa makna atau materi yang memiliki pengaruh besar dalam merangsang kreativitas.

Hurlock (Susanti, 2017), juga menjelaskan bahwa ada beberapa faktor pendorong yang dapat merangsang kreativitas, diantaranya yaitu:

1. Waktu, untuk menjadi kreatif, memberikan waktu pada anak untuk mereka bermain dengan gagasan, konsep dan mencoba dalam bentuk baru dan orisinal.
2. Kesempatan menyendiri. Hanya apabila tidak mendapat tekanan dari kelompok sosial, anak dapat menjadi kreatif
3. Sarana. Menyediakan sarana untuk merangsang anak dalam bereksperimen maupun bereksplorasi.
4. Lingkungan yang merangsang. Menyediakan lingkungan yang dapat merangsang anak dalam berkreativitas.
5. Hubungan anak dan orang tua yang tidak posesif. Orang tua yang tidak terlalu melindungi atau yang terlalu posesif mendorong terhadap anak, mendorong anak untuk mandiri.
6. Cara mendidik anak. Mendidik anak secara demokratis dan permisif di rumah dan di sekolah meningkatkan kreativitas sedangkan cara mendidik otoriter memadamkannya.
7. Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan.

#### b. Faktor Penghambat Kreativitas

Menurut Safaria (Zulaihah, 2019), hal yang dapat menghambat kreativitas antara lain ketakutan akan perubahan dan ketidakpastian, kemalasan, kurang percaya diri, dan sifat ingin mendapat segala sesuatu dengan mudah. Sedangkan Susanto (Windasari, 2017) mengemukakan beberapa karakteristik guru yang cenderung menghambat kreativitas anak yaitu sebagai berikut : (1) penekanan bahwa guru selalu benar, (2) penekanan berlebihan pada hafalan, (3) penekanan pada belajar secara mekanis teknik pemecahan masalah, (4) penekanan pada evaluasi eksternal, (5) penekanan secara ketat untuk menyelesaikan pekerjaan, dan (6)

perbedaan secara kaku antara bekerja dan bermain dengan menekankan makna dan manfaat dan bekerja, sedangkan bermain adalah sekedar untuk rekreasi.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa faktor pendukung dan juga penghambat dalam kreativitas anak timbul karena beberapa hal baik itu dari diri orang tersebut maupun lingkungannya. Faktor pendukung dalam meningkatkan kreativitas anak yaitu memberikan waktu dan kebebasan dalam bereksplorasi, menyediakan sarana dan juga lingkungan yang dapat merangsang kreativitas anak, memberikan kesempatan kepada anak untuk memperoleh pengetahuan maupun pengalaman secara konkrit, serta menjalin hubungan baik dengan anak. Jika beberapa hal di atas tidak terpenuhi maka akan menjadi penghambat bagi anak dalam mengembangkan kreativitasnya. Selain itu rasa malas dan juga kepercayaan diri akan menjadi penghambat dalam kreativitas anak. Untuk itu perlu pemberian rangsangan yang baik pada anak agar kreativitas anak dapat berkembang secara optimal.

## **B. Media Bahan Alam (X)**

### **1. Pengertian Media**

Kata “media” berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata “medium” dan secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar (Susilana dan Riyana, 2009). Media sangat erat kaitannya dengan proses pembelajaran di mana media seringkali diartikan sebagai suatu alat yang dapat digunakan dalam proses penyampaian informasi. Kustandi dan Sutjipto (Firmadani, 2020) berpendapat bahwa media adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk

memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.

Media merupakan suatu alat bantu yang dapat digunakan untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi dalam mencapai tujuan pembelajaran (Wati, 2016). Apabila media yang digunakan membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud pengajaran maka media tersebut disebut sebagai media pembelajaran. Seperti yang dikemukakan oleh Gagne' dan Briggs (Firmadani, 2020) bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, *tape recorder*, kaset, video, *camera*, *videorecorder*, *film*, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional di lingkungan belajar dan bertujuan untuk merangsang siswa untuk belajar.

Peran media dalam proses pembelajaran adalah mengatur hubungan efektif guru dan siswa. Media menjadi alat bantu bagi guru untuk menyampaikan materi yang diberikan pada saat proses belajar-mengajar. Penggunaan media dalam proses pembelajaran akan merangsang anak untuk belajar. Dengan media pembelajaran anak akan lebih jelas dalam memahami materi yang diberikan oleh guru. Guru diharapkan mampu menciptakan media yang menarik agar anak lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar-mengajar dikelas. Selain menarik, media yang digunakan juga harus sesuai dengan materi pembelajaran dan harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media adalah segala bentuk alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi agar dapat merangsang pikiran, perasaan serta menambah minat anak dalam proses belajar mengajar.

## 2. Jenis Media Pembelajaran

Banyak sekali jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. setiap jenis media pembelajaran memiliki karakteristik tersendiri. Karakteristik tersebut dapat dilihat dari tampilan media yang akan disajikan, sehingga pemilihan media harus disesuaikan dengan materi pembelajaran. Asra dkk, (Kurniasari, 2018) mengelompokkan mediapembelajaran menjadi beberapa jenis, yaitu diantaranya : (1) media visual yaitu media yang dapat dilihat, seperti foto,gambar, dan poster, (2) media audio yaitu media yang hanya dapat didengar saja, seperti kaset audio, MP3, dan radio, (3) media audio visual yaitu media yang dapat dilihat sekaligus didengar seperti film suara, video, televisi, dan *sound slide*, (4) multimedia yaitu media yang dapat menyajikan unsur media secara lengkap seperti suara, animasi, video, grafis, dan film, dan (5) media *realia* yaitu semua media nyata yang ada di lingkungan alam, seperti tumbuhan, batuan, air, pasir, dan sebagainya.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa ada beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran diantaranya yaitu media visual, audio, audio visual, multimedia, dan juga media *realia*. Dari beberapa jenis media pembelajaran tersebut, setiap media memiliki karakteristik yang berbeda sehingga guru dapat memilih media sesuai dengan pembelajaran yang ingin diajarkan pada anak.

## 3. Manfaat Media Pembelajaran

Banyak sekali manfaat yang diperoleh apabila menggunakan media dalam proses pembelajaran. Seperti yang dijelaskan Kemp & Dayton (Maulida, 2018) mengemukakan beberapa manfaat dari penggunaan media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yaitu : (1) penyampaian pelajaran

menjadi lebih baku , (2) pembelajaran bisa lebih menarik, (3) pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar, (4) dapat mempersingkat waktu pembelajaran, (5) kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan, (6) pembelajaran dapat diberikan kapan saja dan di mana saja, (7) sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan proses belajar dapat ditingkatkan, dan (8) peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif.

Sementara itu Sudjana & Rivai(Maulida, 2018) juga mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar bagi siswa, yaitu :

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi jika guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain sebagainya.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat dari media pembelajaran adalah untuk mempermudah guru dalam memberikan materi pelajaran, meningkatkan kualitas belajar, mengatasi keterbatasan indera, ruang dan juga waktu. Pembelajaran juga menjadi lebih menarik, baku serta dapat diberikan kapanpun dan di manapun. Metode pembelajaranpun akan menjadi lebih banyak dan beragam sehingga anak akan menjadi aktif apabila guru menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

#### 4. Media Bahan Alam

Media bahan alam adalah media yang didapat dari alam yang ada di lingkungan sekitar baik itu tanah, hewan dan juga tumbuhan. Seperti yang dijelaskan oleh Whittaker (Fauziah, 2013) bahwa bahan alam terdapat di alam dan ditemukan di tanah, bagian dari hewan ataupun tumbuhan. Media bahan alam ini masuk ke dalam jenis media *realia* karena media yang digunakan adalah media nyata yang didapat dari lingkungan sekitar anak. Guru dapat memanfaatkan bahan alam untuk dijadikan media pembelajaran karena media bahan alam sangat terjangkau dan mudah untuk didapatkan. Selain itu, dengan menggunakan media bahan alam akan sekaligus mengenalkan anak pada alam di sekitarnya. Anak dapat bebas bermain dan bereksplorasi dengan alam di sekitarnya. Seperti yang dijelaskan oleh Isenberg & Jalongo (Fauziah, 2013) bahwasanya dengan menggunakan bahan alam anak akan dapat melakukan eksperimen dan eksplorasi.

Menurut Charney dalam Isenberg & Jalongo (Fauziah, 2013) penggunaan bahan alam akan mempengaruhi pengetahuan anak, bermain dan mengekspresikan ide. Penggunaan media dengan bahan alam akan membantu anak dalam mengembangkan segala aspek perkembangan yang anak miliki, baik itu kognitif, motorik, bahasa, sosial-emosional, moral-agama dan juga seni. Dengan begitu, belajar dan bermain dengan media bahan alam akan memungkinkan anak terlibat dalam lingkungannya baik itu internal maupun eksternal. Sehingga anak akan belajar melalui berbagai pengalaman dengan objek, orang, dan kegiatan yang ada di sekitarnya.

Media bahan alam akan memudahkan guru dalam memilih berbagai macam materi pembelajaran yang akan diberikan. Karena guru dapat memanfaatkan bahan apa saja yang ada di alam sekitar, seperti ranting, daun, biji-biji an, cangkang telur, bulu ayam dan masih banyak lagi. Jenis

media bahan alam yang digunakan dalam penelitian ini yaitu daun-daunan. menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), daun merupakan bagian tanaman yang tumbuh berhelai-helai pada ranting (biasanya hijau) sebagai alat bernapas dan mengolah zat makanan. Banyak sekali macam bentuk dan warna dari daun sehingga guru dapat memanfaatkan media daun ini untuk media pembelajaran. Anak dapat menggunakan berbagai macam jenis daun untuk membuat topi, melukis, mencetak, menempel, dan juga menggunting daun menjadi suatu bentuk sesuai dengan tema (Sidabutar, 2019).

penggunaan media bahan alam dalam kegiatan pembelajaran akan memberikan anak pengalaman belajar yang lebih konkrit dan secara tidak langsung mengenalkan anak pada benda-benda yang ada di lingkungan sekitar mereka. Banyak hal yang dapat dilakukan dan dikenalkan pada anak tentang alam. Media bahan alam juga akan menjadikan pembelajaran yang diberikan pada anak menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna. Namun di samping itu, peran guru dalam pemanfaatan media bahan alam untuk pembelajaran menjadi sangat penting. Karena akan menuntut guru untuk menjadi kreatif dalam memberikan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak, sehingga akan menarik minat anak untuk belajar. guru harus mampu memanfaatkan media bahan alam sebaik mungkin agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan.

### **C. Penelitian Yang Relevan**

1. Istiana (2014) dengan judul “Pengaruh Permainan *Finger painting* Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Kelompok B Di PAUD Melati”. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa permainan *finger painting* berpengaruh terhadap kreativitas anak kelompok B di PAUD Melati.

2. Hasanah (2018) yang berjudul “Pengaruh Kegiatan Kolase Kertas dan Bahan Alam Terhadap Kreativitas Anak Kelompok A di TK Putra Airlangga Surabaya”. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan kolase kertas dan bahan alam dapat berpengaruh terhadap kemampuan kreativitas anak pada kelompok A di TK Putra Airlangga Surabaya.
3. Sholehah (2020) dengan judul penelitian “Pengaruh Kegiatan Mencetak Menggunakan Bahan Alam Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Qurrota Ayun Kedondong Pesawaran”. Berdasarkan hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam pengembangan kreativitas anak melalui kegiatan mencetak menggunakan bahan alam dengan berbagai media bahan alam.
4. Fauziah (2013) yang berjudul “Penggunaan Media Bahan Alam Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak”. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan media bahan alam dapat meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di PAUD Bestari Gunungsindur, Bogor.
5. Mufrida (2019) dengan judul penelitian “Pengaruh Kegiatan Kolase Kulit Jagung Warna Terhadap Kreativitas Anak TK B”. Berdasarkan hasil penelitian ini maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kegiatan kolase kulit jagung warna dapat meningkatkan kreativitas anak.
6. Janah (2020) dengan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Media Bahan Alam Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Cut Nyak Dien Gendingan Kedungwaru Tulungagung”. Berdasarkan hasil penelitian ini diperoleh kesimpulan bahwa ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media bahan alam terhadap kreativitas anak.

Berdasarkan keenam Penelitian di atas, terdapat kesamaan dengan penelitian yang dilakukan yaitu sama-sama melakukan penelitian tentang kreativitas

anak dan penggunaan media bahan alam. Dari persamaan tersebut, terdapat pula perbedaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian ini yaitu terletak pada sampel maupun lokasi penelitian. Penelitian di atas akan menjadi acuan peneliti untuk melakukan penelitian mengenai penggunaan media bahan alam dalam mengasah kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK IT Insan Taqwa Lampung.

#### **D. Kerangka Pikir**

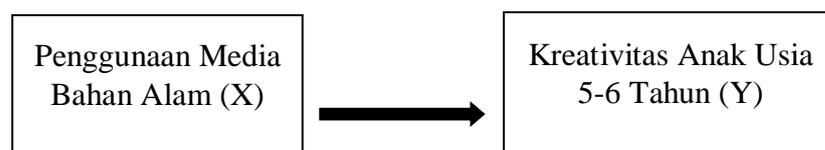
Kreativitas adalah suatu kemampuan yang dimiliki seseorang dalam menciptakan gagasan/ide atau produk baru yang belum ada sebelumnya.. Mengingat bahwa usia dini merupakan masa di mana pertumbuhan maupun perkembangan akan berkembang dengan sangat pesat, maka sangat penting sekali kreativitas dipupuk sejak usia dini agar dapat membantu anak dalam menghadapi segala masalah yang akan mereka hadapi. anak yang kreatif biasanya memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, percaya diri, tekun, suka bereksplorasi dengan lingkungannya dan menyukai eksperimen. Dengan memiliki kreativitas yang baik pada diri anak akan menjadikan anak tersebut menjadi sosok yang memiliki keterampilan khusus di mana anak akan mampu menghasilkan ide ataupun gagasan baru yang unik serta menciptakan karya baru yang belum pernah ada sebelumnya.

Adanya stimulasi yang baik dari lingkungan akan membuat kreativitas pada anak muncul. Terdapat 4 pendekatan dalam kreativitas yang perlu pendidik ketahui agar kreativitas pada anak muncul dan berkembang dengan baik yaitu pribadi (*person*), pendorong (*press*), proses (*process*), dan produk (*product*). Keempat pendekatan ini saling berkaitan satu sama lainnya, di mana pribadi kreatif dan dorongan dari dalam diri maupun lingkungan akan melibatkan diri dalam proses kreatif sehingga dari proses yang dilakukan akan memunculkan ide ataupun produk kreatif. Jika pendidik mampu memberikan stimulasi yang

baik dan sesuai dengan tahap perkembangan anak, maka kreativitas anak akan muncul dan berkembang dengan baik.

Kreativitas dapat distimulasi dengan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Dengan media pembelajaran yang menarik akan mendorong kreativitas anak muncul. Pendidik dapat memanfaatkan media bahan alam yang ada di lingkungan sekitar sekolah. Dengan menggunakan media bahan alam pada kegiatan pembelajaran akan membuat anak aktif untuk bereksplorasi, dan berimajinasi. Media bahan alam sendiri merupakan media yang didapat dari alam berupa tumbuhan, bagian dari hewan, tanah, batu dan masih banyak lagi. Anak akan dapat memodifikasi ataupun mengolah media bahan alam menjadi suatu karya berbeda, unik dan baru. Selain mudah dijangkau, media bahan alam juga dapat memudahkan guru untuk memberikan materi yang berbeda-beda setiap harinya, karena media bahan alam cukup mudah untuk ditemui di lingkungan sekitar sehingga kegiatan yang diberikan setiap harinya dapat bervariasi.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan secara sederhana yaitu sebagai berikut :



**Gambar 2.1 Kerangka pikir penelitian.**

### **E. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan landasan teori dan kerangka pikir permasalahan yang diajukan, maka dapat dirumuskan hipotesis dalam penelitian ini, yaitu :

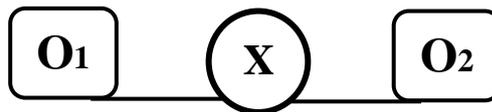
Ha :terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media bahan alam terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK IT Insan Taqwa Lampung.

Ho : tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media bahan alam terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK IT Insan Taqwa Lampung.

### III. METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan Pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimental. Sedangkan desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-Experimental*. Untuk jenis desain penelitiannya adalah "*One-Group Pretest-Posttest*", yaitu desain penelitian yang dilaksanakan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembanding dengan memberi *pretest* (sebelum diberi perlakuan) dan *posttest* (setelah diberi perlakuan) pada kelompok tersebut. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut :



**Gambar 3.1** *One-Group Pretest-Posttest Design.*

Sumber: Sugiyono (2015: 111)

**Keterangan :**

O1 = *Pretest* (Kreativitas anak sebelum diberi perlakuan)

O2 = *Posttest* (Kreativitas anak sesudah diberi perlakuan)

x = Perlakuan (Penggunaan media bahan alam)

## **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di TK IT Insan Taqwa Lampung Dusun Bangun Rejo, Jl. Anggrek IV, Desa Sidosari, Kecamatan Natar, Kabupaten Lampung Selatan pada tahun Ajaran 2021/2022.

### **2. Waktu Penelitian**

Waktu penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2021/2022.

## **C. Populasi, Sampel dan teknik *sampling***

### **1. Populasi**

Sugiyono (2015: 117) mengemukakan bahwa “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah anak kelas B yaitu Kelas Sudirman, Kelas Soekarno, dan kelas Raden Intan di TK IT Insan Taqwa Lampung. Setiap kelas memiliki siswa sebanyak 14 orang, sehingga didapat jumlah keseluruhan siswa dari 3 kelas yaitu 42 orang.

### **2. Sampel**

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2015: 118). Adapun penentuan sampel atau teknik

sampel dalam penelitian ini yaitu menggunakan *non probability sampling* dengan jenis teknik *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* sendiri merupakan teknik pengambilan sampel dengan menggunakan kriteria–kriteria atau ciri-ciri tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian. Kriteria dalam penentuan sampel pada penelitian ini yaitu anak yang berusia 5-6 tahun.

Berdasarkan kriteria di atas, maka dari 3 kelas yaitu kelas Sudirman, kelas Soekarno, dan kelas Raden Intan hanya diambil 2 kelas saja untuk sampel pada penelitian ini yaitu kelas Sudirman dan kelas Soekarno dikarenakan kelas Raden Intan masih terdapat beberapa anak yang tidak sesuai dengan kriteria yaitu kurang dari 5-6 tahun. Sehingga jumlah sampel pada penelitian ini yaitu berjumlah 28 anak.

## **D. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel**

### **1. Definisi Konseptual**

#### **a. Penggunaan Media Bahan alam**

Penggunaan media bahan alam merupakan aktivitas anak dalam menggunakan media *realia* yang didapat dari alam sekitar baik itu tanaman, hewan, tanah, bebatuan, dan masih banyak lagi.

#### **b. Kreativitas anak**

Kreativitas merupakan suatu kemampuan yang dimiliki seseorang dalam hal menciptakan atau menghasilkan sesuatu yang baru baik itu ide/gagasan ataupun produk/hasil karya nyata.

## 2. Definisi Operasional

### a. Penggunaan Media Bahan Alam (X)

Penggunaan media bahan alam merupakan aktivitas yang dilakukan anak dalam menggunakan media yang didapat dari alam salah satunya yaitu media daun. Anak dapat menggunakan berbagai macam jenis daun yang mempunyai bentuk dan warna yang berbeda-beda untuk membuat suatu karya dalam kegiatan pembelajaran. Adapun aktivitas anak dalam menggunakan media bahan alam berupa daun dapat dilihat dari:

- Aktivitas anak membuat bentuk dari daun
- Aktivitas anak melukis dengan daun
- Aktivitas anak menempel daun
- Aktivitas anak mencetak daun
- Aktivitas anak menggunting daun

### b. Kreativitas anak (Y)

Kreativitas merupakan suatu kemampuan yang dimiliki seseorang dalam menghasilkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata. Terdapat 4 pendekatan dalam kreativitas yaitu pribadi, pendorong, proses, dan produk. Ke empat pendekatan ini saling berkaitan di mana dari kondisi pribadi dan dorongan baik dari diri sendiri maupun dari lingkungan serta proses yang telah dilalui memungkinkan anak akan dapat menghasilkan produk kreatif yang bermakna. Adapun indikator 4P dalam kreativitas anak yaitu sebagai berikut :

#### 1. Pribadi (*Person*)

- Anak memperlihatkan kepercayaan dirinya dalam menghasilkan suatu karya.
- Anak tekun dalam menghasilkan suatu karya.

#### 2. Dorongan (*Press*)

- Anak mampu memotivasi dirinya untuk menghasilkan suatu karya.

- Anak mendapatkan dukungan dari lingkungan sosial untuk dapat menghasilkan suatu karya.
3. Proses (*Process*)
- Anak mampu mengumpulkan banyak data/informasi untuk menghasilkan suatu karya yang menarik.
  - Anak mencari inspirasi untuk menghasilkan suatu karya
  - Anak menemukan caranya sendiri dalam menghasilkan suatu karya.
  - Anak mampu mengaplikasikan caranya sendiri ke dalam bentuk karya.
4. Produk (*Product*)
- Anak mampu menghasilkan karya yang berbeda dari yang lain.

#### E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang cocok digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini adalah menggunakan lembar observasi dalam bentuk *checklist*. Adapun skala pengukuran yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan *Rating Scale*.

**Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Variabel Penggunaan Media Bahan Alam**

Variabel X	Dimensi	Indikator	Kategori			
			1	2	3	4
Media Bahan Alam	Aktivitas penggunaan media bahan alam	A. Aktivitas anak membuat bentuk dari daun				
		B. Aktivitas anak melukis dengan daun				
		C. Aktivitas anak menempel daun				
		D. Aktivitas anak mencetak daun				
		E. Aktivitas anak menggunting daun				

Tabel3.2 Kisi-kisi Instrumen Penilaian VariabelKreativitas Anak

Variabel Y	Dimensi	Indikator	Kategori			
			1	2	3	4
Kreativitas	Pribadi ( <i>person</i> )	A. Anak memperlihatkan kepercayaan dirinya dalam menghasilkan suatu karya.				
		B. Anak tekun dalam menghasilkan suatu karya.				
	Dorongan ( <i>press</i> )	C. Anak mampu memotivasi dirinya untuk menghasilkan suatu karya.				
		D. Anak mendapatkan dukungan dari lingkungan sosial untuk dapat menghasilkan suatu karya.				
	Proses ( <i>process</i> )	E. Anak mampu mengumpulkan banyak data/informasi untuk menghasilkan suatu karya yang menarik.				
		F. Anak mencari inspirasi untuk menghasilkan suatu karya.				
		G. Anak menemukan caranya sendiri dalam menghasilkan suatu karya.				
		H. Anak mampu mengaplikasikan caranya sendiri ke dalam bentuk karya.				
	Produk ( <i>product</i> )	I. Anak mampu menghasilkan karya yang berbeda dari yang lain.				

## F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan peneliti dalam mendapatkan data. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu :

### 1. Observasi Penggunaan Media Bahan Alam

Observasi adalah salah satu teknik yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data dengan cara mengadakan pengamatan

terhadap suatu objek yang ingin diteliti. Peneliti melakukan pengamatan pada kegiatan anak saat menggunakan media bahan alam dalam pembelajaran. Peneliti juga akan melakukan pencatatan secara sistematis mengenai hal-hal tertentu yang sedang diamati. Teknik ini dipilih untuk memperoleh gambaran yang utuh tentang kegiatan yang dilakukan anak dengan menggunakan media bahan alam di TK IT Insan Taqwa Lampung. Observasi pada penelitian ini dilakukan secara partisipatif, di mana pengamat dapat memperoleh data secara langsung dengan ikut serta dalam kegiatan yang sedang berlangsung.

## **2. Observasi kreativitas anak usia 5-6 tahun**

Pada penelitian ini, peneliti juga melakukan pengamatan pada kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK IT Insan Taqwa Lampung. Pengamatan ini dilakukan dengan mengamati kegiatan kreatif anak saat menggunakan media bahan alam. Ada 4 hal yang diamati oleh peneliti mengenai kreativitas pada anak yaitu pribadi yang kreatif, dorongan dari dalam diri maupun dari lingkungan, proses kreatif, serta produk kreatif.

## **G. Uji Instrumen Penelitian**

### **1. Uji Validitas**

Validitas merupakan suatu standar ukuran yang menunjukkan tingkat ketepatan atau kesahihan suatu alat ukur. Uji validitas dilakukan untuk melihat apakah instrumen yang digunakan valid atau tidak. Penelitian ini menggunakan uji validitas isi di mana dalam pengujiannya menggunakan alat ukur berupa lembar observasi yang telah diuji oleh para dosen ahli. Selain itu, peneliti juga melakukan uji lapangan untuk melihat apakah lembar observasi yang digunakan valid atau tidak.

Untuk mengetahui nilai validasi maka digunakan rumus *Product moment* seperti yang dikatakan Sugioyono (2007:228).

$$r_{xy} = \frac{n\Sigma XY - \Sigma X \Sigma Y}{\sqrt{[n\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2][n\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2]}}$$

**Gambar 3.2 Rumus Korelasi *Product moment*.**

**Keterangan:**

$r_{xy}$  : koefisien korelasi antara variable X dan Y

n : jumlah subjek

X : skor dari tiap-tiap item

Y : jumlah dari skor item

a. Hasil Uji Validitas Penggunaan Media Bahan Alam (X)

Sebelum melakukan penelitian instrumen, peneliti melakukan uji coba terlebih dahulu pada 18 anak di luar sampel penelitian yaitu di RA Al Fatah Natar dengan jumlah pernyataan 23 butir. Validitas diolah dengan menggunakan program *Microsoft Excel 2010* dengan rumus *product moment*. Dengan jumlah taraf signifikan 5% dan jumlah anak yaitu 18 orang, maka  $r_{tabel} = 0,468$ . Setiap butir soal dikatakan valid apabila  $r_{tabel} < r_{hitung}$ , jika nilainya 0,468 atau lebih maka item dinyatakan valid, tetapi apabila nilai kurang dari 0,468 maka item dinyatakan tidak valid dan tidak dapat digunakan dalam penelitian.

Berdasarkan dari hasil data perhitungan validitas instrumen maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dari 23 butir pernyataan observasi penggunaan media bahan alam yang telah diujicobakan terdapat 17 butir pernyataan yang valid dan 6 butir lainnya dinyatakan tidak valid atau tidak dapat digunakan dalam penelitian. Dapat dilihat pada (Lampiran 4, hal 87)

b. Hasil Uji Validitas Kreativitas Anak (Y)

Sebelum melakukan penelitian instrumen, peneliti melakukan uji coba terlebih dahulu pada 18 anak di luar sampel penelitian yaitu di RA Al Fatah Natar. Adapun butir pernyataan pada lembar observasi kreativitas anak berjumlah 35 butir. Validitas diolah dengan menggunakan program *Microsoft Excel 2010* dengan rumus *product moment*. Dengan jumlah taraf signifikan 5% dan jumlah anak yaitu 18 orang, maka  $r_{tabel} = 0,468$ . Setiap butir soal dikatakan valid apabila  $r_{tabel} < r_{hitung}$ , jika nilainya 0,468 atau lebih maka item dinyatakan valid, tetapi apabila nilai kurang dari 0,468 maka item dinyatakan tidak valid dan tidak dapat digunakan dalam penelitian.

Berdasarkan dari hasil data perhitungan validitas instrumen maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dari 35 butir pernyataan observasi kreativitas anak yang telah diujicobakan terdapat 26 butir pernyataan yang valid dan 9 butir lainnya dinyatakan tidak valid atau tidak dapat digunakan dalam penelitian. Dapat dilihat pada (Lampiran 5, hal 89)

## 2. Uji Reliabilitas

Menurut Sugiyono (2007:348) instrumen yang reliabel yaitu “instrumen yang apabila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, maka akan menghasilkan data yang sama juga”. pengujian reliabilitas instrumen dapat dilakukan secara internal maupun eksternal. Pada penelitian ini, pengujian reliabilitas instrumen dilakukan dengan *internal consistency* yaitu pengujian instrumen hanya dilakukan sekali saja, kemudian data yang diperoleh dianalisis. Pengujian reliabilitas instrumen dapat dilakukan dengan menggunakan rumus *alpha cronbach*. Adapun rumus yang digunakan seperti yang dikatakan Arikunto (Putri, 2019) yaitu sebagai berikut :

$$r_{11} = \left[ \frac{k}{k-1} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma t^2} \right]$$

Gambar 3.3. Rumus *alpha cronbach*.

**Keterangan :**

$r_{11}$  = reliabilitas yang dicari

$k$  = banyaknya butir pertanyaan atau butir soal

$\sum \sigma b^2$  = jumlah varians skor tiap-tiap item

$\sigma t^2$  = varians total

Jika telah diperoleh koefisien reliabilitas instrumen, maka akan diinterpretasikan menggunakan kriteria seperti pada tabel dibawah ini :

**Tabel 3.3 Tabel Kriteria Reliabilitas**

Rentang koefisien	Kriteria
$0,8 \leq r_{11} \leq 1,00$	Sangat Tinggi
$0,60 \leq r_{11} \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 \leq r_{11} \leq 0,60$	Cukup
$0,20 \leq r_{11} \leq 0,40$	Rendah
$0,00 \leq r_{11} \leq 0,20$	Sangat Rendah

a. Hasil Uji Reliabilitas Penggunaan Media Bahan Alam (X)

Uji reliabilitas yang dilakukan diambil dari 18 responden dari luar sampel penelitian yaitu di RA Al Fatah Natar dengan jumlah pernyataan 17 butir. Reliabilitas diolah dengan menggunakan program *mirosoft excel2010* dengan rumus *alpha cronbach*.

Berdasarkan hasil analisis dapat diperoleh bahwa nilai *alpha cronbach* sebesar 0,904. Kemudian nilai tersebut dibandingkan dengan kriteria menurut Suharsimi Arikunto sehingga diperoleh kesimpulan bahwa item-item observasi tersebut mempunyai kriteria reliabilitas sangat tinggi yang artinya instrumen reliabel dan dapat digunakan dalam penelitian (Lampiran 6, hal 91).

b. Hasil Uji Reliabilitas Kreativitas Anak (Y)

Uji reliabilitas yang dilakukan diambil dari 18 responden dari luar sampel penelitian yaitu di RA Al Fatah Natar dengan jumlah pernyataan 26 butir. Reliabilitas diolah dengan menggunakan program *mirosoft excel2010* dengan rumus *alpha cronbach*. Berdasarkan hasil analisis dapat diperoleh bahwa nilai *alpha cronbach* sebesar 0,939. Kemudian nilai tersebut dibandingkan dengan kriteria menurut Suharsimi Arikunto sehingga diperoleh kesimpulan bahwa item-item observasi tersebut mempunyai kriteria reliabilitas sangat tinggi. Dengan begitu instrumen tersebut reliabel dan dapat digunakan dalam penelitian. Dapat dilihat pada (Lampiran 7, hal 93).

## H. Teknik Analisis Data

### 1. Analisis tabel

Analisis tabel digunakan untuk mengetahui berapa data yang diperoleh dari hasil penelitian dan tabel tersebut dapat berbentuk tabel tunggal atau tabel silang. Setelah diberi perlakuan, maka data yang diperoleh dianalisis untuk mengetahui tingkat kreativitas anak usia 5-6 tahun saat menggunakan media bahan alam. Analisis tersebut dapat dilakukan sebagai dasar untuk menguji hipotesis penelitian. Menurut Hadi (Markhamah, 2020) sebelum dilakukannya pengujian hipotesis, maka perlu dilakukan perhitungan rentang interval menggunakan rumus sebagai berikut :

$$i = \frac{(NT - NR)}{K}$$

**Gambar 3.4 Rumus Interval**

**Keterangan:**

i = interval  
NT = Nilai Tertinggi  
NR = Nilai Terendah  
K = Kategori

**2. Uji Prasyarat Analisis Data****a. Uji Normalitas**

Uji normalitas merupakan percobaan yang digunakan untuk mengetahui apakah data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini peneliti menggunakan rumus *Kolmogorov-Smirnov* untuk mengetahui apakah tiap variabel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* merupakan bagian dari uji asumsi klasik. Adapun kriterianya yaitu apabila nilai signifikan  $>0,05$ , maka nilai residual berdistribusi normal. Sebaliknya, apabila nilai signifikan  $< 0,05$ , maka nilai residual tidak berdistribusi normal.

**b. Uji Linearitas**

Uji prasyarat yang kedua yaitu uji linearitas di mana uji ini bertujuan untuk mengetahui bentuk hubungan antara variabel bebas yaitu penggunaan media bahan alam dengan variabel terikat yaitu kreativitas pada anak usia 5-6 tahun apakah mempunyai hubungan yang linier atau tidak secara signifikannya. Adapun pengujian yang dilakukan yaitu dengan menggunakan *Test For Linearity* pada SPSS 28 dengan taraf signifikan yaitu 0,05. Jika nilai signifikan *deviation from linearity*  $> 0,05$ , maka terdapat hubungan yang linier antara variabel bebas dengan variabel terikat. Sebaliknya, apabila signifikan *deviation from linearity*  $< 0,05$ , maka tidak terdapat hubungan yang linier antara variabel bebas dengan variabel terikat.

### c. Uji Homogenitas

Uji prasyarat yang terakhir yaitu uji homogenitas. Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah varian dari beberapa populasi sama atau tidak. Pengujian ini dilakukan untuk meyakinkan bahwa kelompok data memang dari populasi yang memiliki varians yang sama (homogen). Adapun pengujian yang dilakukan yaitu dengan menggunakan *uji levene* pada *SPSS 28* dengan taraf signifikan 0,05. Jika nilai signifikan  $> 0,05$ , maka distribusi data homogen, sebaliknya apabila nilai signifikan  $< 0,05$ , maka distribusi data tidak homogen/heterogen.

## 3. Analisis Uji Hipotesis

### a. Uji Regresi Linear Sederhana

Menurut Sugiyono (2007:261) analisis regresi linear sederhana adalah suatu alat analisis yang digunakan untuk mengukur pengaruh antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Tujuan digunakannya analisis regresi sederhana pada penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan media bahan alam (X) terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun (Y). Peneliti menggunakan bantuan program *SPSS* untuk mempermudah dalam uji regresi linier sederhana sehingga pengaruh akan dapat dilihat dari daftar analisis varians (*Anova*) dengan ketentuan yaitu jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  pada taraf 5%. Adapun persamaan dari regresi linier sederhana adalah sebagai berikut :

$$\hat{Y} = a + bx$$

**Gambar 3.5 Rumus Regresi Sederhana.**

Sumber: Sugiyono (2015: 262)

**Keterangan:** $\hat{Y}$  = nilai regresi

a = konstanta

b = koefisien arah regresi

x = variabel bebas

**b. Uji *Paired Sample T Test***

Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sampel yang berpasangan. Dua sampel yang dimaksud yaitu sampel yang sama namun mempunyai dua data (*pretest-posttest*). Uji *paired sampel t test* ini merupakan bagian dari statistik parametrik di mana syarat utama dalam aturan statistik parametrik adalah data penelitian harus berdistribusi normal. Adapun uji hipotesis ini menggunakan *paired sample t test* dengan bantuan program SPSS 28. Kriteria pengambilan keputusan yang digunakan dalam pengujian ini adalah jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir (*pretest-posttest*). Namun apabila Sig. (2-tailed) > 0,05, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir (*pretest-posttest*).

## **V. KESIMPULAN DAN SARAN**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan analisis data pada hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media bahan alam pada kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi kreativitas anak. Hal ini dapat dilihat dari uji hipotesis yang menyatakan bahwa adanya pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media bahan alam terhadap kreativitas pada anak usia 5-6 tahun di TK IT Insan Taqwa Lampung. Adapun nilai F hitungnya yaitu sebesar 29,422 dengan nilai signifikan yaitu  $= 0,001 < 0,05$  yang artinya bahwa secara signifikan terdapat pengaruh dari penggunaan media media bahan alam terhadap kreativitas anak.

### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka penulis dapat memberikan saran sebagai berikut :

#### **1. Kepada Kepala sekolah**

Masukan bagi kepala sekolah yaitu agar dapat memberikan fasilitas yang memadai untuk anak agar kreativitas anak dapat terasah dengan baik.

Terus memotivasi guru agar dapat menyediakan kegiatan-kegiatan yang dapat mengasah kreativitas anak.

2. guru

Guru diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran yang ada disekolah sebaik baik mungkin seperti halnya media bahan alam agar kreativitas anak dapat terasah dengan baik. selain itu juga, agar kreativitas pada anak dapat terasah dengan baik, maka guru harus mengetahui dan mengaplikasikan 4 pendekatan dalam kreativitas anak yaitu diantaranya pribadi, pendorong, proses, dan produk. Apabila guru mampu mengaplikasikan keempat pendekatan tersebut maka kreativitas anak akan dapat terasah dengan baik. Diharapkan juga guru dapat lebih aktif, kreatif, dan inovatif dalam proses pembelajaran agar anak dapat termotivasi dalam belajar dan proses belajar mengajar menjadi bermakna bagi anak.

3. Kepada peneliti lain

Diharapkan bagi peneliti lain dapat mengembangkan penelitian ini tidak hanya dengan menggunakan 1 jenis media bahan alam saja tapi dengan menggunakan berbagai macam jenis media bahan alam yang berbeda-beda, agar potensi kreativitas pada anak terutama anak usia 5-6 tahun dapat lebih meningkat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Asih dkk. 2015. *Peningkatan Kreativitas Melalui Teknik Mozaik Dengan Media Bahan Alam Pada Anak Usia 5-6 Tahun*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa 4 (9).
- Fatmawiyati, j. 2018. *Telaah Kreativitas*. Magister Pssikologi Universitas Airlangga.
- Fauziah, N. 2013. *Penggunaan Media Bahan Alam Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak*. Jurnal Ilmiah Visi 8 (1), 23-30.
- Firmadani, Fifit. 2020. *Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0*. KoPeN:Konferensi Pendidikan Nasional 2 (1), 93-97.
- Hasanah, Nurul Ulfatul dan Sri Widayati. 2018. *Pengaruh Kegiatan Kolase Kertas dan Bahan Alam Terhadap Kreativitas Anak Kelompok A Di TK Putra Airlangga Surabaya*. PAUD Teratai 7 (3)
- Istiana,Lia dan Nurhenti Dorlina Simatupang. 2014. *Pengaruh Permainan Finger Painting Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Kelompok B Di PAUD Melati*. PAUD Teratai 3 (3).
- Kurniasari, Intan. 2018. *Hubungan Penggunaan Media Alam Sekitar Dengan Kemampuan Berpikir Logis Anak Kelompok B Di TK Kartika II-27 Bandar Lampung*. Universitas Lampung.
- Maulida, AN. 2020. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Kemampuan Berpikir Logis Pada Anak Usia 5-6 Tahun*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan universitas Lampung.

- Markhamah, Ainun. 2020. *Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Peningkatan Keterampilan Bahasa Ekspresif Anak*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
- Munandar, Utami. 2016. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Puji, Winarti. 2019. *Menumbuhkembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Kolase Dengan Kertas Lipat Pada Kelompok B TK Dana Warga Kecamatan Simokerto Surabaya*. Universitas Muhammadiyah Surabaya.
- Putri, Cici Novia. 2019. *Pengaruh Bermain Kartu Scrapbook Terhadap Pengembangan Keterampilan Berbahasa Anak Usia 5-6 Tahun*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
- Putri, Mufrida D.Y.A, dkk. 2019. *Pengaruh Kegiatan Kolase Kulit Jagung Warna Terhadap Kreativitas Anak TK B*. PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini 8 (1).
- Putri, VA. 2017. *Hubungan Bermain Sensorimotor Dengan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Tunas Harapan Sidowaras*. Universitas Lampung.
- Sit, Masganti., dkk. 2016. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Sholehah, AM. 2020. *Pengaruh Kegiatan Mencetak Menggunakan Bahan Alam Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini Di Ra Qurrota'ayun Kedondong Pesawaran*. UIN Raden Intan Lampung.
- Sugiyono. 2007. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: CV Alfabeta.
- Susanti, Tri. 2017. *Bermain Pembangunan Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD Murni Asih Terbanggi Besar*. Universitas Lampung.
- Susilana dan Riyana. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.

Sundhari, Ayu. 2019. *Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Pemanfaatan Pelepah Pisang Di TK Syawal Kecamatan Medan Helvetia.*

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: CV Alfabeta

Sudjana, 2005. *Metoda Statistika.* Tarsito, Bandung.

Wati E. R. 2016. *Ragam Media Pembelajaran.* Kata Pena.

Windasari, Wiwik. 2017. *Pengaruh Metode Proyek Terhadap Kreativitas Anak Kelompok B Di PAUD Al-Fajar Kecamatan Labuhan Ratu Lampung Timur.* Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

Zulaihah, dkk. 2019. *Modul Stimulasi Kreativitas Anak Pra Sekolah.* Mojokerto: STIKes Majapahit Mojokerto.