

Pengaruh Media *Loose Part* Biji Jagung Berwarna dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun

Ani Sumarni¹⁾ Ratu Yustika Rini²⁾ Novita Sari³⁾ Maulida Nur⁴⁾ Ibnu Sina⁵⁾

¹⁾²⁾³⁾⁴⁾⁵⁾ Universitas Bina Bangsa

Email: anievega25@gmail.com

ABSTRAK: Kreativitas merupakan aspek penting dalam perkembangan anak usia dini yang berkaitan dengan kemampuan berpikir imajinatif, eksploratif, dan orisinal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media loose part biji jagung berwarna terhadap perkembangan kreativitas anak usia 4-5 tahun. Media loose part dipilih karena bersifat terbuka, mudah diakses, serta memiliki potensi visual dan sensorik yang tinggi. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (quasi experiment) tipe pretest-posttest control group design. Sampel terdiri dari 20 anak yang terbagi ke dalam kelompok eksperimen ($n=10$) dan kelompok kontrol ($n=10$). Data dikumpulkan melalui observasi menggunakan lembar penilaian kreativitas berdasarkan indikator fluency, flexibility, dan originality. Hasil analisis menggunakan uji-t menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol, dengan nilai $t = 8.6048$ dan $p = 0.000$ ($p < 0.05$). Rata-rata gain score kelompok eksperimen mencapai 27.7, sedangkan kelompok kontrol hanya 18.2. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media loose part biji jagung berwarna memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap peningkatan kreativitas anak. Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan media edukatif berbasis bahan lokal yang ramah lingkungan dan mendukung pembelajaran kontekstual di lembaga PAUD.

Kata Kunci: kreativitas anak; media loose part; biji jagung berwarna; PAUD; quasi experiment

ABSTRACT: Creativity is a crucial aspect of early childhood development related to imaginative, exploratory, and original thinking abilities. This study aims to examine the effect of using colored corn seed loose parts media on creativity development in children aged 4-5 years. Loose parts media were chosen for their open-ended nature, accessibility, and strong visual and sensory appeal. The research employed a quantitative approach with a quasi-experimental design using a pretest-posttest control group model. The sample consisted of 20 children divided into experimental ($n=10$) and control ($n=10$) groups. Data were collected through observation using a creativity assessment sheet based on indicators of fluency, flexibility, and originality. Statistical analysis using t -test showed a significant difference between the experimental and control groups, with t -value of 8.6048 and $p = 0.000$ ($p < 0.05$). The average gain score of the experimental group reached 27.7, while the control group only 18.2. These findings indicate that the use of colored corn seed loose parts has a significant positive impact on enhancing children's creativity. This study contributes to the development of environmentally friendly educational media based on local materials that support contextual learning in early childhood education settings.

Keywords: child creativity; loose parts media; colored corn seeds; early childhood education; quasi-experiment

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan masa krusial dalam perkembangan anak yang sering disebut sebagai masa keemasan (*golden age*) karena pada periode ini berbagai potensi

anak, termasuk kreativitas, berkembang dengan sangat cepat (Mulyani, 2018; RATU et al., 2024). Kreativitas sendiri merupakan aspek penting dalam perkembangan kognitif yang menunjang kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta ekspresi ide dan emosi secara orisinal. Sebuah survei yang dilakukan oleh Crayola menemukan bahwa 92% anak-anak percaya bahwa menjadi kreatif membantu meningkatkan kepercayaan diri mereka (Amrullah et al., 2022). Oleh sebab itu, diperlukan metode pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai di lembaga PAUD agar kreativitas anak dapat berkembang secara optimal sejak dini (Maarang et al., 2023).

Pembelajaran di PAUD harus dilaksanakan secara menyenangkan, berlandaskan prinsip belajar sambil bermain. Proses ini harus ditunjang oleh media pembelajaran yang tidak harus mahal (Bell & Dirgantoro, 2023; Safira, 2020). Guru sebagai fasilitator dapat memanfaatkan bahan-bahan yang tersedia di lingkungan sekitar sebagai media belajar. Salah satu contohnya adalah bahan loose parts, yaitu benda-benda terbuka yang dapat ditemukan dengan mudah di alam, seperti ranting, kerang, batu, daun, dan bunga (Rahma et al., 2023). Media ini tidak hanya mendukung perkembangan anak tetapi juga membantu anak membangun hubungan dengan lingkungan sekitarnya.

Penggunaan loose parts sebagai media pembelajaran di PAUD memungkinkan anak-anak berkreasi dan bereksplorasi tanpa batas. Konsep ini pertama kali diperkenalkan oleh (Nicholson, 2023), yang menekankan bahwa anak-anak akan menjadi lebih kreatif jika diberi kesempatan bermain dengan bahan-bahan terbuka yang tidak memiliki aturan baku. Pendekatan ini kini populer dalam pembelajaran berbasis bermain karena bersifat terbuka, fleksibel, dan memberi ruang luas bagi anak untuk berimajinasi (Daly & Beloglovsky, 2014; Sari, 2019; Srianis et al., 2014).

Salah satu bahan lokal yang memiliki potensi besar untuk digunakan sebagai loose parts adalah biji jagung berwarna. Biji ini tidak hanya menarik secara visual karena bentuk dan teksturnya, tetapi juga mudah ditemukan, ramah lingkungan, dan dapat diwarnai untuk menambah daya tarik (Syafi'i & Dianah, 2021). Sayangnya, pemanfaatan bahan lokal seperti ini masih belum umum di PAUD, yang cenderung lebih banyak menggunakan media buatan pabrik (Aini et al., 2024).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media loose part biji jagung berwarna terhadap perkembangan kreativitas anak usia 4-5 tahun serta menganalisis perbedaan tingkat kreativitas anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media tersebut.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (quasi experiment) tipe *pretest-posttest control group design* (Sugiyono, 2020). Menurut

(Creswell & Poth, 2016) penelitian kuantitatif merupakan metode untuk menguji teori dengan cara menganalisis hubungan antarvariabel yang diukur menggunakan instrumen penelitian dan dianalisis melalui prosedur statistik. Populasi penelitian ini adalah seluruh anak usia 4–5 tahun di PAUD Akhlak Mulia, Kp. Kalapa Lima, Desa Sukamanah, Kecamatan Baros, Kabupaten Serang. Sampel penelitian dipilih menggunakan teknik purposive sampling dengan total 20 anak, yang terbagi menjadi kelompok eksperimen ($n=10$) dan kelompok kontrol ($n=10$).

Teknik pengumpulan data meliputi observasi menggunakan lembar penilaian kreativitas berdasarkan indikator *fluency*, *flexibility*, dan *originality*; dokumentasi berupa foto aktivitas anak serta hasil karya; dan tes (*pretest* dan *posttest*) untuk mengukur tingkat kreativitas anak sebelum dan sesudah perlakuan. Instrumen penelitian berupa lembar observasi dengan skala Likert 5 poin yang telah divalidasi oleh ahli dan diuji reliabilitasnya menggunakan Cronbach's Alpha dengan nilai 1.038, yang menunjukkan reliabilitas sangat tinggi (Creswell, 2012; Sugiyono, 2020). Instrumen tersebut mengukur delapan indikator kreativitas yang meliputi kelancaran ide, ide berkelanjutan, keaslian ide, keunikan karya, variasi sudut pandang, modifikasi karya, fokus dan antusias, serta penyelesaian karya.

Teknik analisis data dilakukan melalui analisis deskriptif untuk mendeskripsikan hasil observasi dengan menghitung rata-rata, persentase, serta skor minimum dan maksimum. Selanjutnya dilakukan uji normalitas Shapiro-Wilk untuk menguji distribusi data, uji-t (Independent Sample T-Test) untuk mengetahui perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol, serta uji hipotesis dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa terdapat peningkatan skor kreativitas yang signifikan pada kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol. Rata-rata skor pretest kelompok eksperimen adalah 22.1 yang meningkat menjadi 30.5 pada posttest, dengan rata-rata gain score 27.7. Sementara itu, kelompok kontrol mengalami peningkatan dari 16.8 menjadi 20.1, dengan rata-rata gain score hanya 18.2.

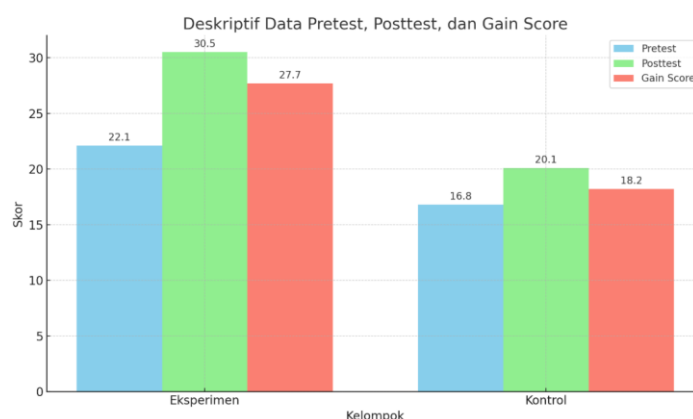
Uji normalitas Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa semua data berdistribusi normal dengan $p\text{-value} > 0.05$ untuk semua kelompok (pretest eksperimen = 0.928, posttest eksperimen = 0.764, pretest kontrol = 0.828, posttest kontrol = 0.849). Hal ini memenuhi asumsi untuk penggunaan uji parametrik.

Hasil uji-t menunjukkan nilai $t\text{-hitung} = 8.6048$ dengan $p\text{-value} = 0.000$ ($p < 0.05$), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol. Dengan demikian, hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima, yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest kreativitas anak setelah diberikan stimulasi melalui media loose part biji jagung berwarna.

Tabel 1. Analisis Deskriptif

Kelompok	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	Gain Score
Eksperimen (n=10)	22.1	30.5	27.7
Kontrol (n=10)	16.8	20.1	18.2

Grafik I Grafik Deskriptif



Pembahasan

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media loose part biji jagung berwarna berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan kreativitas anak usia 4-5 tahun. Teori (Nicholson, 2023) yang menyatakan bahwa anak-anak akan menjadi lebih kreatif jika diberi kesempatan bermain dengan bahan-bahan terbuka yang tidak memiliki aturan baku. Media biji jagung berwarna memungkinkan anak untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan dalam bermain tanpa batasan yang kaku (Aurelia et al., 2022)

Peningkatan kreativitas yang signifikan pada kelompok eksperimen dapat dijelaskan melalui beberapa aspek. Pertama, dari aspek kelancaran (fluency), anak-anak mampu menghasilkan banyak ide dalam waktu singkat ketika bermain dengan biji jagung berwarna. (Runco & Acar, 2012) menegaskan bahwa kelancaran ide adalah komponen utama dari berpikir kreatif yang menunjukkan kapasitas anak dalam menghasilkan berbagai alternatif solusi.

Kedua, dari aspek keaslian (originality), banyak anak menciptakan bentuk yang tidak meniru teman atau contoh yang diberikan. (Barbot et al., 2016) menyatakan bahwa anak-anak yang memiliki kebebasan berekspresi menghasilkan ide-ide yang lebih orisinal. Media biji jagung berwarna memberikan kebebasan tersebut karena tidak

memiliki fungsi tunggal dan dapat dimanipulasi sesuai imajinasi anak (ISLAMIATI & Setiyatna, 2024).

Ketiga, dari aspek fleksibilitas (*flexibility*), anak mencoba berbagai cara menggabungkan warna, ukuran, dan pola biji jagung. Sedangkan menurut Kim, (2011) bahwa fleksibilitas kognitif dapat ditingkatkan melalui aktivitas bermain terbuka yang menstimulasi berbagai perspektif berpikir. Karakteristik biji jagung yang beragam warna dan mudah dimanipulasi memfasilitasi eksplorasi dari berbagai sudut pandang (YENTEDY, 2023).

Hasil penelitian ini juga mendukung pandangan konstruktivisme Piaget yang menyatakan bahwa anak belajar secara aktif melalui interaksi dengan lingkungan fisik dan sosial (Wijayanti, 2024). Dalam aktivitas menggunakan biji jagung, anak-anak mengonstruksi pengetahuan dan makna melalui manipulasi langsung terhadap bahan, yang memperkuat gagasan bahwa media konkret dan kaya sensori sangat penting dalam fase perkembangan praoperasional anak usia 4-5 tahun (Farikhah et al., 2022).

Selain itu, menurut teori Vygotsky, (1978) tentang zona perkembangan proksimal (ZPD), di mana peran guru sebagai fasilitator sangat penting dalam membimbing eksplorasi dan penciptaan anak melalui dorongan, pertanyaan terbuka, serta penguatan. Dalam penelitian ini, guru berperan sebagai fasilitator yang menyediakan stimulus dan arahan untuk mendorong anak berpikir dan mencipta lebih jauh (Ismawati et al., 2024).

Penggunaan bahan lokal seperti biji jagung juga memiliki nilai tambah dari aspek keberlanjutan dan pembelajaran kontekstual. Penelitian yang dilakukan oleh Fridrich, (2024) menunjukkan bahwa loose parts mampu meningkatkan kreativitas, kerja sama, dan keterampilan pemecahan masalah anak. Biji jagung yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar tidak hanya ekonomis tetapi juga membantu anak membangun hubungan dengan lingkungan mereka (Trina, 2022).

Meskipun demikian, penelitian ini juga memiliki keterbatasan. Pertama, jumlah sampel yang relatif kecil ($n=20$) membatasi generalisasi hasil penelitian. Kedua, durasi intervensi yang terbatas mungkin belum sepenuhnya mengungkap potensi jangka panjang dari penggunaan media loose part. Penelitian selanjutnya dapat mempertimbangkan sampel yang lebih besar dan durasi intervensi yang lebih panjang untuk hasil yang lebih komprehensif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media loose part biji jagung berwarna terbukti berpengaruh secara signifikan terhadap perkembangan kreativitas anak usia 4-5 tahun. Hasil uji-t menunjukkan nilai $t = 8.6048$ dengan $p\text{-value} = 0.000$ ($p < 0.05$), yang menunjukkan perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol. Tingkat kreativitas anak meningkat lebih tinggi pada kelompok yang

menggunakan media biji jagung berwarna (gain score = 27.7) dibandingkan kelompok kontrol (gain score = 18.2).

Penelitian ini menegaskan bahwa media loose part, khususnya biji jagung berwarna, merupakan strategi yang efektif untuk mendukung perkembangan kreativitas anak usia dini. Media ini memberikan kesempatan eksplorasi sensorik, visual, dan motorik yang menstimulasi berbagai aspek kreativitas anak sesuai dengan teori Guilford dan pendekatan konstruktivisme Piaget serta Vygotsky.

Implikasi praktis dari penelitian ini adalah pentingnya lembaga PAUD untuk mendukung inovasi pembelajaran berbasis loose parts dengan menyediakan ruang dan alat yang aman serta fleksibel. Guru PAUD diharapkan dapat memanfaatkan bahan alam sederhana seperti biji jagung berwarna sebagai alternatif media pembelajaran yang menyenangkan sekaligus mendidik. Penelitian selanjutnya dapat memperluas kajian dengan memperhatikan variabel lain, jangka waktu perlakuan yang lebih lama, atau mengaitkan dengan aspek perkembangan lainnya seperti motorik halus atau sosial-emosional.

DAFTAR RUJUKAN

- Aini, A., Pebrianti, P., Sari, P., Ananda, N. A., Amanda, R. S., & Utami, W. S. (2024). Stimulasi Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Permainan Kolase Loose Part. *Dirasah: Jurnal Studi Ilmu Dan Manajemen Pendidikan Islam*, 7(2), 595–605.
- Amrullah, D. L., Swedia, E. R., Cahyanti, M., & Septian, M. R. D. (2022). Implementasi color detection menggunakan algoritma Midpoint berbasis sistem operasi Android. *Sebatik*, 26(1), 121–130.
- Aurelia, T., Rahminawati, N., & Inten, D. N. (2022). Analisis Faktor Internal dan Faktor Eksternal yang Mempengaruhi Keterlambatan Bicara (Speech Delay) Anak Usia 5,9 Tahun. *Bandung Conference Series: Early Childhood Teacher Education*, 2(2), 69–78. <https://doi.org/10.29313/bcsecte.v2i2.3504>
- Barbot, B., Lubart, T. I., & Besançon, M. (2016). “Peaks, slumps, and bumps”: Individual differences in the development of creativity in children and adolescents. *New Directions for Child and Adolescent Development*, 2016(151), 33–45.
- Bell, W. K. Y., & Dirgantoro, K. P. S. (2023). Penerapan Metode Pembelajaran Project Based Learning Menurut Kurikulum Prototipe untuk Pembelajaran Matematika yang Bermakna. *EduMatSains: Jurnal Pendidikan, Matematika Dan Sains*, 7(2), 341–354.
- Creswell, J. W. (2012). *Research design: pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan mixed*.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2016). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches*. Sage publications.
- Daly, L., & Beloglovsky, M. (2014). *Loose parts: Inspiring play in young children* (Vol. 1). Redleaf Press.

- Farikhah, A., Mar'atin, A., Afifah, L. N., & Safitri, R. A. (2022). Meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui metode pembelajaran loose part. *WISDOM: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 61–73.
- Fridrich, M. (2024). *Where Are the Toys? Exploring the Role of Learning Environments in Affording Play-based, Developmentally Appropriate Learning Experiences for Young Children (K-2nd Grade)*. State University of New York at Binghamton.
- ISLAMIATI, H. D., & Setiyatna, H. (2024). *PELAKSANAAN PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI MENGGUNAKAN MEDIA LOOSE PART DI PAUD ISLAM MAKARIMA TAHUN PELAJARAN 2022/2023*. UIN Surakarta.
- Ismawati, I., Miranda, D., & Amalia, A. (2024). Peran Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Al-Husna Sungai Raya Kuburaya. *Jurnal Edukasi*, 2(5), 250–258.
- Kim, K. H. (2011). The creativity crisis: The decrease in creative thinking scores on the Torrance Tests of Creative Thinking. *Creativity Research Journal*, 23(4), 285–295.
- Maarang, M., Khotimah, N., & Lily, N. M. (2023). Analisis peningkatan kreativitas anak usia dini melalui pembelajaran STEAM berbasis loose parts. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 309–320.
- Mulyani, M. P. (2018). Perkembangan anak usia dini. *BIMBINGAN KONSELING ANAK USIA DINI*, 46.
- Nicholson, S. (2023). The Theory of Loose Parts 1. In *Alternative learning environments* (pp. 222–228). Routledge.
- Rahma, B. A., Kustiono, K., & Setiawan, D. (2023). Penerapan Merdeka Belajar dengan Media Berbahan Loose Part pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 3991–4001.
- RATU, Y. R., IMARANANDA, P. I., ERWIN, H., Islahiyah, I., SATRIYAH, T., Haorah, H., MAHFUDOH, T., MAYA, A., MOVA, R. S., & RENA, R. (2024). Pembelajaran Proyek Berbasis Ecoprint dalam menstimulasi kreativitas anak Sekolah Dasar Undar Andir. *KREATIF: JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT NUSANTARA Учредители: Politeknik Pratama Purwokerto*, 4(3), 54–63.
- Runco, M. A., & Acar, S. (2012). Divergent thinking as an indicator of creative potential. *Creativity Research Journal*, 24(1), 66–75.
- Safira, A. R. (2020). *Media pembelajaran anak usia dini*. Caremedia Communication.
- Sari, N. (2019). Aktivitas bermain, perkembangan literasi awal dan tempat penitipan anak (daycare). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 559–566.
- Srianis, K., Suarni, N. K., Ujianti, P. R., & Psi, S. (2014). Penerapan metode bermain puzzle geometri untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam mengenal bentuk. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 2(1), 5.
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
-

- Syafi'i, I., & Dianah, N. D. (2021). Pemanfaatan loose parts dalam pembelajaran steam pada anak usia dini. *AULADA: Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, 3(1), 105–114.
- Trina, N. A. (2022). *The play value of plants: Altering parts of plants as loose parts play materials in early childhood learning landscapes*.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes* (Vol. 86). Harvard university press.
- Wijayanti, C. M. (2024). *Analisis Kemampuan Kreativitas dan Keterampilan Sosial Dalam Pembelajaran Melalui Media Loose Parts Pada Anak Usia Dini di TK Islam Terpadu Harapan Bunda Purwokerto*. Universitas Islam Negeri Saifuddin Zuhri (Indonesia).
- YENTEDY, S. (2023). *Media Mozaik Biji Jagung Untuk Meningkatkan Motorik Halus Terhadap Anak Usia Dini Di PAUD Shiffa Bumi Ayu Kota Bengkulu*. UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.