

Jurnal

ISSN 2355-102X

# Buah Hati

*Volume 10, Nomor 2, September 2023*



*Diterbitkan Oleh :*

**Progam Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Universitas Bina Bangsa Getsempena**



*Journal*  
**BUAH HATI**

# JURNAL BUAH HATI

Volume 10, Nomor 2, September 2023

## **Penanggung Jawab**

Rektor Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh  
Lili Kasmini

## **Penasehat**

Ketua LPPM Universitas Bina Bangsa Getsempena  
Syarfuni

## **Ketua Penyunting**

Ferdi Riansyah

## **Desain Sampul**

Eka Rizwan

## **Web Designer**

Achyar Munandar

## **Editorial Assistant**

Fitra Rahmadani

## **Alamat Redaksi**

Kampus Universitas Bina Bangsa Getsempen  
Jalan Tanggul Krueng Aceh No. 34, Desa Rukoh – Banda AcehLaman:

<https://ejournal.bbg.ac.id/buahhati>

Email: [lppm@bbg.ac.id](mailto:lppm@bbg.ac.id)

## **Diterbitkan Oleh:**

Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Bina Bangsa Getsempena

# Editorial Team

## CHIEF IN EDITOR

Ferdi Riansyah (Sinta ID: 6815166 ), Universitas Bina Bangsa Getsempena, Indonesia

## ASSOCIATE EDITOR

Dewi Yunisari (Sinta ID: 6698649), Universitas Bina Bangsa Getsempena, Indonesia  
Lili Kasmini (Scopus ID: 57205446441), Universitas Bina Bangsa Getsempena, Indonesia  
Riza Oktariana (Sinta ID: 6723452), Universitas Bina Bangsa Getsempena, Indonesia  
Rafidhah Hanum (Sinta ID: 6142496), UIN Ar-Raniry Banda Aceh, Indonesia  
Rahmatun Nessa, (Sinta ID: 6879821), Universitas Syiah Kuala, Banda Aceh, Indonesia  
Mutia Afnida, (Sinta ID: 6725743), Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

## REVIEWERS

Erni Munastiwi (Scopus ID: 57196424987), UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia  
Mahmud Arif (Scopus ID: 57217286220), UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia  
Nashriyah (Scopus ID: 57216750804), UIN Ar-Raniry, Banda Aceh, Indonesia  
Mohammad Fauziddin (Scopus ID: 57217535474), Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, Indonesia  
Sri Wahyuni (Scopus ID: 57195058014), Universitas Lancang Kuning, Indonesia  
Maulidya Ulfah (Sinta ID: 5999499), IAIN Syekh Nurjati Cirebon, Indonesia  
Asep Supena (Sinta ID: 6007353), Universitas Negeri Jakarta, Indonesia  
Diana Diana (Sinta ID: 883), Universitas Negeri Semarang, Indonesia  
Diah Andika Sari (Sinta ID: 6012760), Universitas Muhammadiyah Jakarta, Indonesia  
Lina Amelia (Sinta ID: 258194), Universitas Bina Bangsa Getsempena, Indonesia  
Maemonah (Sinta ID: 6082163), UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta, Indonesia  
Anita Damayanti (Sinta ID: 6010914), Universitas Muhammadiyah Jakarta, Indonesia  
Eka Setiawati (Sinta ID: 6102958), STKIP Setia Budhi Rangkasbitung, Indonesia  
Hayyan Ahmad Ulul Albab (Sinta ID: 6659932), Universitas Islam Lamongan, Indonesia  
Fitriah Hayati (Sinta ID: 258193), Universitas Bina Bangsa Getsempena, Indonesia  
Dewi Fitriani (Sinta ID: 6141401), UIN Ar-Raniry Banda Aceh, Indonesia  
Hafidh 'Aziz (Sinta ID: 257326), UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia  
Laily Hidayati (Sinta ID: 6020439), STAI Al-Hikmah Tuban  
Sigit Purnama (Sinta ID: 227609), UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia  
Ida Windi Wahyuni (Sinta ID: 6093239), Universitas Islam Riau, Indonesia  
Istiningsih (Sinta ID: 6729569), UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia  
Intan Kemala Sari (Scopus ID: 57204465458), Universitas Bina Bangsa Getsempena, Indonesia

## EDITORIAL OFFICERS

Achyar Munandar Universitas Bina Bangsa Getsempena, Indonesia  
Fitra Rahmadani, Universitas Bina Bangsa Getsempena, Indonesia

## PENGANTAR PENYUNTING

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT, atas rahmat-Nya maka Jurnal Buah hati, Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD), Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh, Volume 10 Nomor 2 September 2023 dapat diterbitkan. Dalam volume kali ini, Jurnal Buah Hati menyajikan 5 tulisan yaitu:

1. Integrasi Metode Drill Dalam Mata Kuliah Fiqih Anak Usia Dini Di Prodi PG-PAUD Universitas Bina Bangsa Getsempena merupakan hasil penelitian Ayi Teiri Nurtiani (Universitas Bina Bangsa Getsempena), T. Zulfikar dan Silahuddin (UIN Ar-Raniry).
2. Efektivitas Pembelajaran Berbasis *Steam* Dengan Media *Loose Parts* Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini merupakan hasil penelitian Novita Ananda, Parwoto dan Sitti Nurhidayah Ilyas (Universitas Negeri Makassar).
3. Pengaruh Kegiatan Melukis Dengan Bahan Alam Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Aba Al-Badar Kabupaten Takalar merupakan hasil penelitian Elvira Juni Utami, Syamsuardi dan Rusmayadi (Universitas Negeri Makassar)
4. Integrasi Media Teknologi Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini : Systematic Literature Review merupakan hasil penelitian Andi Irma Sarjani (Universitas Darma Persada Jakarta), Syarfuni (Universitas Bina Bangsa Getsempena) dan Aida Rahmi Nasution (Institut Agama Islam Negeri Curup).
5. Upaya Peningkatan Kemampuan Naturalis Dengan Penggunaan Media Bahan Alam Pada Anak Kelompok B Di TK Satu Atap Sd Lambirah Aceh Besar merupakan hasil penelitian Lili Kasmini, Khairun Nisak, Riza Oktariana (Universitas Bina Bangsa Getsempena)

Akhirnya penyunting berharap semoga jurnal edisi kali ini dapat menjadi warna tersendiri bagi bahan literature bacaan bagi kita semua yang peduli terhadap dunia pendidikan.

Banda Aceh, September 2023

Penyunting

## DAFTAR ISI

	Hlm
Susunan Pengurus	i
Editorial Team	ii
Pengantar Penyunting	iii
Daftar Isi	iv
Ayi Teiri Nurtiani, T. Zulfikar dan Silahuddin Integrasi Metode Drill Dalam Mata Kuliah Fiqih Anak Usia Dini Di Prodi PG- PAUD Universitas Bina Bangsa Getsempena	65
Novita Ananda, Parwoto dan Sitti Nurhidayah Ilyas Efektivitas Pembelajaran Berbasis <i>Steam</i> Dengan <i>Media Loose Parts</i> Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini	76
Elvira Juni Utami, Syamsuardi dan Rusmayadi Pengaruh Kegiatan Melukis Dengan Bahan Alam Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Aba Al-Badar Kabupaten Takalar	93
Andi Irma Sarjani, Syarfuni dan Aida Rahmi Nasution Integrasi Media Teknologi Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini : Systematic Literature Review	109
Lili Kasmini, Khairun Nisak, Riza Oktariana Upaya Peningkatan Kemampuan Naturalis Dengan Penggunaan Media Bahan Alam Pada Anak Kelompok B Di TK Satu Atap Sd Lambirah Aceh Besar merupakan hasil penelitian	123

## INTEGRASI METODE *DRILL* DALAM MATA KULIAH FIQIH ANAK USIA DINI DI PRODI PG-PAUD UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA

Ayi Teiri Nurtiani\*<sup>1</sup>, T. Zulfikar<sup>2</sup>, dan Silahuddin<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Prodi PG-Paud, Universitas Bina Bangsa Getsempena,

<sup>2,3</sup> Prodi PAI, UIN Ar-Raniry

\* Corresponding Author: [ayir@bbg.ac.id](mailto:ayir@bbg.ac.id)

### ARTICLE INFO

#### Article history:

Received June 15, 2023

Revised Sept 08, 2023

Accepted Sept 20, 2023

Available Sept 30, 2023

#### Kata Kunci:

Metode Drill, Fiqih AUD

#### Keywords:

Drill Method, Fiqih of Early Childhood Education.

### ABSTRAK

Kemampuan guru PAUD dalam melafalkan dan melakukan praktek fiqih ibadah dengan tepat adalah sebuah keniscayaan karena mereka akan menerapkannya dalam mengajarkan anak usia dini kelak. Hal ini sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini, karena tata peribadahan dikenalkan sejak dini agar kelak mereka tumbuh menjadi manusia yang taat, bertakwa, melaksanakan perintah Allah dan menjauhi larangannya. Maka, integrasi metode *drill* pada mata kuliah fiqih AUD harus dipakai dalam setiap pembelajaran karena sangat bermanfaat besar dalam mengasah keterampilan mahasiswa PG-PAUD baik dalam pelafalan doa-doa dan praktek ibadah meliputi tata cara wudhu, tata cara shalat, tata cara zakat, tata cara puasa dan tata cara haji sebagai calon guru PAUD. Metode penelitian melalui pendekatan *mixed method*, dengan teknik pengumpulan data menggunakan angket, tes dan observasi serta teknik analisis data menggunakan triangulasi, deskriptif dan statistic sederhana dalam bentuk persentase. Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa berasal dari lulusan SMA dan mayoritas mendapatkan pengetahuan agama dari sekolah. Sedangkan pengetahuan dasar dari fiqih ibadah mereka dimana mayoritas dapat melafalkan makhraj dan praktek ibadah seperti wudhu dan shalat, kecuali praktek ibadah haji & umrah. Sedangkan integrasi metode *drill* dalam mata kuliah fiqih Anak Usia Dini meliputi: 1) penjelasan pengantar materi fiqih Anak Usia Dini; 2) penjelasan dan demonstrasi materi fiqih ibadah; 3) setiap kelompok latihan dalam mempraktekkan fiqih ibadah sesuai dengan materinya masing-masing, sementara yang lain memperhatikan; 4) seluruh mahasiswa latihan bersama-sama dalam mempraktekkan fiqih ibadah dan latihan individu sebagai tugas yang akan dievaluasi hasilnya.

### ABSTRACT

The ability of PAUD teachers to pronounce and practice religious jurisprudence correctly is a necessity because they will apply it in teaching early childhood children in the future. This is very important for the growth and development of young children, because the rules of worship are introduced from an early age so that in the future they will grow up to be obedient, pious people, carrying out God's commands and avoiding his prohibitions. So, the integration of the drill method in AUD fiqh courses must be used in every lesson because it is very beneficial in honing PG-

PAUD students' skills both in reciting prayers and worship practices including ablution procedures, prayer procedures, zakat procedures, fasting and Hajj procedures as a prospective PAUD teacher. The research method uses mixed method, with data collection techniques using questionnaires, test and observations as well as data analysis techniques using triangulation, descriptive and simple statistics in the form of percentages. The research results from the questionnaire showed that the majority of students came from high school graduates and the majority gained religious knowledge from school. Meanwhile, their basic knowledge of religious jurisprudence means that the majority can recite makhraj and worship practices such as ablution and prayer, except for the practice of Hajj & Umrah. Meanwhile, the integration of the drill method in the Early Childhood Education fiqh course includes: 1) an introductory explanation of the Early Childhood Education fiqh material; 2) explanation and demonstration of religious fiqh material; 3) each group exercises in practicing religious jurisprudence according to their respective material, while the others pay attention; 4) all students practice together in practicing religious jurisprudence and individual practice as a task whose results will be evaluated.

---

This is an open access article under the [CC BY-NC](#) license.

Copyright © 2021 by Author. Published by Universitas Bina Bangsa Getsempena



## PENDAHULUAN

Penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar diberikan melalui suatu proses yang melibatkan peran pendidik sebagai fasilitator yang berprofesi untuk menstimulasi kemampuan dari dalam diri setiap peserta didik. Dalam keberhasilan proses pembelajaran, penting untuk mempertimbangkan seberapa tinggi kualitas pendidik selama transfer pengetahuan tertentu, karena ilmu pengetahuan yang diperoleh peserta didik pada dasarnya akan berkembang bila diberikan suatu fasilitas dan pendampingan dalam setiap kegiatan belajar mengajar (Nasirun dkk, 2021: 442) melalui pendekatan *student centered*, dimana pembelajaran selalu berpusat pada peserta didik.

Sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran, kemampuan pendidik dalam memilih metode pembelajaran yang tepat sangat menentukan keberhasilan peserta didik. Implementasi metode pembelajaran membantu pendidik mengevaluasi diri mereka sendiri sehubungan dengan kemampuan mengajarnya. Agar tujuan pendidikan dapat tercapai, metode pembelajaran juga harus sesuai dengan sumber daya yang ada, seperti fasilitas yang tersedia, keadaan kelas, kondisi peserta didik, dan materi pembelajaran. Setiap kegiatan pembelajaran memiliki tujuan untuk memberikan informasi yang bermanfaat bagi peserta didik, termasuk dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Lestari dkk, 2021: 3847). Tentu saja, hal ini berkaitan dengan tanggung jawab pendidik terhadap kesejahteraan jiwa peserta didik dan wewenang pendidik dalam mengarahkan

perilaku mereka untuk membina pertumbuhan sikap dan nilai-nilai yang baik sebagai generasi yang berakhlakul karimah (Nurtiani & Romayanti, 2017: 2).

Seyogyanya pendidikan agama Islam ditanamkan sejak anak berusia dini, yakni merupakan masa keemasan sekaligus masa kritis dalam tahapan kehidupan manusia, yang akan menentukan perkembangan anak selanjutnya. Masa-masa ini merupakan masa yang tepat untuk meletakkan dasar-dasar perkembangan fisik, bahasa, sosial emosional, konsep diri, seni, moral agama agar mereka dapat tumbuh dan berkembang secara optimal (Nurtiani & Destisatifa, 2019: 18), agar menjadi sebuah fondasi kokoh dalam kepribadiannya dan melekat dalam karakternya sehingga menjadi modal utama dalam kehidupannya sehari-hari. Pendidikan agama yang menguatkan kecerdasan spiritual yang memenuhi standar nilai-nilai Islam yang membentuk peserta didik menjadi pribadi yang bertakwa sebagai bekal mereka ketika berinteraksi dengan dunia luar (Nurtiani & Ajimah, 2019: 69-70). Kelak menjadi orang dewasa yang sehat secara fisik, mental, maupun sosial emosional dan spiritual serta menjadi sumber daya manusia yang berkualitas dan berakhlak mulia saat tercapainya optimalisasi berbagai potensi yang dimilikinya (Nurtiani & Elvinar, 2016: 12).

Salah satu pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah mata kuliah Fiqih Anak Usia Dini yang memiliki karakteristik yang bermuatan pengetahuan/ *transfer of knowledge* dan bermuatan nilai/ *transfer of value* (Nurtiani, 2013: 43) meliputi ibadah berupa syahadat, shalat, zakat, puasa, haji (Nurjaman, 2020: 18) baik dalam menghafal dan melafalkan doa dan prakteknya dengan benar dan tepat sehingga mampu memberikan pengetahuan dan pemahaman tentang ajaran Islam kepada peserta didik, baik dari sudut pandang teori maupun praktik, yang diarahkan untuk membangun karakter peserta didik yang berdasarkan nilai-nilai Islam, sehingga dapat membentuk generasi yang berakhlak mulia, berbudi pekerti luhur, serta memiliki kesadaran keagamaan yang kuat. Tentu saja, dalam pencapaiannya dibutuhkan metode pembelajaran yang sesuai dengan tujuan tersebut.

Metode pembelajaran merupakan cara, model, atau serangkaian bentuk kegiatan belajar yang diterapkan pendidik kepada peserta didik sehingga tercapai suatu tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien sesuai yang diharapkan (Ahyat, 2017: 25). Penggunaan metode yang tepat memiliki dampak yang signifikan terhadap hasil belajar. Dalam hal ini, pendidik dituntut untuk berpikir secara kreatif dalam setiap pembelajaran dalam menerapkan metode pembelajaran guna membangkitkan semangat belajar peserta didik (Faishol & Hidayah, 2021: 449). Beberapa metode pembelajaran yang dapat

digunakan pada mata kuliah Fiqih Anak Usia Dini, diantaranya: metode ceramah, diskusi, tanya jawab, demonstrasi, karyawisata, penugasan, pemecahan masalah, simulasi, eksperimen, penemuan, sosio drama, kerja kelompok (Azis, 2019: 298), dan latihan (*drill*).

Penerapan metode alternatif dalam meningkatkan pembelajaran pada mata kuliah Fiqih Anak Usia Dini dengan menggunakan metode *drill*. Metode *drill* merupakan suatu metode pembelajaran yang membantu peserta dengan kegiatan latihan atau praktek, dan kebiasaan atau pembiasaan yang diajarkan secara berulang-ulang (Nasirun dkk, 2021: 444) agar lebih cepat memahami dan mengingat konsep-konsep dan praktek pada mata kuliah Fiqih Anak Usia Dini. metode *drill* yang melibatkan pengulangan (*repetition*) akan membantu peserta didik memiliki pemahaman yang lebih baik dan mudah mengingat kembali informasi yang sudah disampaikan pada saat diperlukan (Mulyatiningsih, 2020: 73). Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan Ibnu Khaldun bahwa setiap pelajaran memerlukan pengulangan dan pembiasaan sebagai upaya penguatan dalam pemahaman ilmu individu, alasan mengulang-ulang adalah karena kesiapan peserta didik memahami ilmu pengetahuan berlangsung secara bertahap (Unsi, 2020: 73). Oleh karena itu, melalui metode *drill* yang memiliki pola pelatihan intensif berkesinambungan berdasarkan kesadaran diri, diharapkan peserta didik memiliki keterampilan yang terkoordinasi berupa metode internalisasi kebiasaan yang diterapkan dalam kehidupannya sehari-hari sebagaimana pandangan Stephen R Covey tentang penciptaan karakter: “Taburlah gagasan (pengetahuan), petiklah perbuatan (pembiasaan). Taburlah perbuatan (pembiasaan), petiklah kebiasaan. Taburlah kebiasaan, petiklah karakter. Taburlah karakter, petiklah Nasib” (Syarif, 2013: 107). Artinya, dalam membangun karakter individu dibutuhkan sebuah mekanisme pelatihan yang terarah dan tiada henti secara berkesinambungan.

Namun harapan tersebut tidak sesuai dengan kenyataan di lapangan, berdasarkan tes yang penulis lakukan di awal pembelajaran Fiqih Anak Usia Dini pada tanggal 14-15 Maret 2023, dimana peserta didik yakni mahasiswi Program Studi PG-PAUD Universitas Bina Bangsa Getsmpena Banda Aceh terdapat 65% yang belum tepat dalam melafalkan makhraj huruf hijaiyah padahal tuntutan kompetensi guru di sekolah-sekolah PAUD salah satunya adalah ketepatan dalam membaca Al-Quran/ bahasa Arab baik dalam melafalkan huruf hijaiyah, melafazkan surat-surat pendek dan melafazkan doa. Dalam proses perkuliahan juga, penulis belum menerapkan metode *drill* dengan mekanisme pelatihan yang terarah dan berkesinambungan, karena selama ini mahasiswa hanya diminta untuk membaca Al-Qur’an dan melafazkan surat-surat pendek dalam bentuk

praktek individu dalam penunaian tugas Ujian Tengah Semester dan Ujian Akhir Semester sehingga tidak membentuk keterampilan dan pembiasaan pada mahasiswa tersebut.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis mengusung penelitian untuk mengatasinya berupa “integrasi metode *drill* dalam mata kuliah Fiqih Anak Usia Dini,” dimana mahasiswa diminta untuk melakukan latihan terarah dan berkesinambungan dengan menghafal, melafazkan dan mempraktekkan ibadah yang akan diterapkan untuk anak usia dini meliputi tata cara wudhu, tata cara shalat, tata cara zakat, tata cara puasa dan tata cara haji. Adapun tujuan penelitian ini adalah mengintegrasikan metode *drill* dalam mata kuliah Fiqih Anak Usia Dini di Program Studi PG-PAUD Universitas Bina Bangsa Getsempena, Banda Aceh.

Metode *drill* adalah kegiatan pembelajaran dengan cara melatih peserta didik secara berulang-ulang baik dalam bentuk lisan, tulisan, maupun aktivitas fisik sehingga memiliki kecakapan ataupun keterampilan dari materi yang diajarkan berupa pelafalan doa-doa dan praktek fiqih ibadah (Priyono & Fathoni, 2018: 113; Faishol & Hidayah, 2021: 450; Lestari dkk, 2021: 3850).

Fiqih Anak Usia Dini adalah ilmu yang menerangkan segala hukum agama/ syara' mengenai perbuatan manusia dari sumber hukum (dalil-dalil) yang rinci terutama untuk anak usia 0-6 tahun (Hafsah, 2016: 3; Hidayatullah, 2019: 2; Shaifudin, 2019: 201; UU No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 14). Ibadah adalah topik yang pertama dibahas dalam fiqih. Maka, materi yang akan diajarkan kepada mahasiswi Prodi PG-PAUD mengenai fiqih ibadah yang akan diterapkan pada anak usia dini. Adapun materinya meliputi (Hafsah, 2016): 1) Thaharah: hakekat thaharah, macam-macam air, istinja, adab buang air, thaharah dari najis dan hadas, wudhu, mandi dan tayamum serta praktek wudhu; 2) Shalat: hakekat, syarat, rukun, sunnah dan hal-hal yang membatalkan serta praktek shalat; 3) Zakat: hakekat zakat, harta yang wajib dizakati, orang yang berhak dan tidak berhak menerima zakat; 4) Puasa: hakekat, rukun, hal-hal yang membatalkan puasa dan puasa sunnah; dan 5) Haji & umrah: hakekat, perbedaan, rukun, tata cara, hal-hal yang dilarang, serta praktek haji & umrah.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan *mixed method* dengan metode deskriptif, yakni menggambarkan dan menjelaskan fakta di lapangan dimana deskripsi dalam penelitian ini berbentuk kata-kata dan penyajian data dengan grafik dan tabel secara

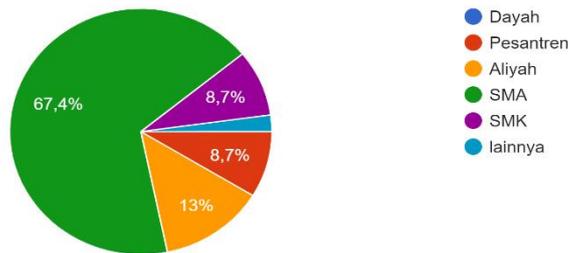
seederhana (Kholifah & Suyadnya, 2018: 11 - 13). Responden yang terlibat adalah 46 mahasiswa perempuan prodi PG-PAUD Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket, tes dan observasi. Adapun analisis data menggunakan triangulasi, deskriptif dan statistic sederhana dalam bentuk persentase.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

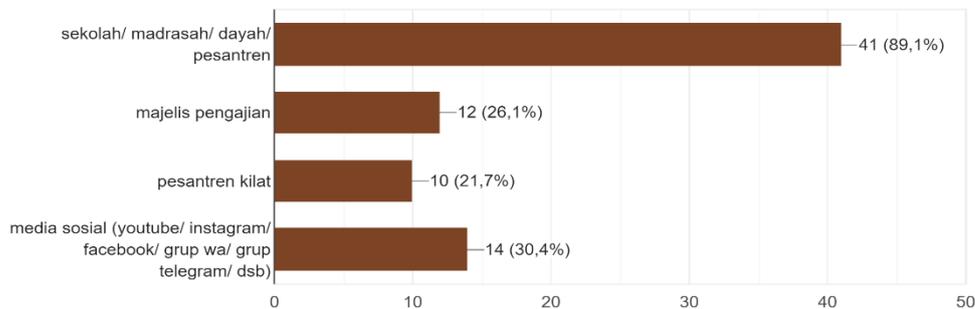
### 1. Pre-test

Pada awal perkuliahan, pendidik menyebarkan angket melalui *google form* dalam mengetahui lulusan dan pemerolehan pengetahuan agama serta tes lisan dalam pelafalan makhraj huruf hijaiyah terhadap mahasiswa untuk merumuskan kegiatan pembelajaran Fiqih Anak Usia Dini berdasarkan pengetahuan agama mereka. Hasilnya bisa dilihat di bawah ini:

Anda lulusan dari  
46 jawaban



Dimana Anda belajar agama Islam (pilihan boleh lebih dari satu)  
46 jawaban



**Tabel 1.** Pelafalan makhraj huruf hijaiyah

Keterangan	Tepat		Kurang tepat		Tidak tepat		Jumlah
	Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%	
Pelafalan makhraj	16	35	20	43	10	22	46

Pada grafik di atas terlihat bahwa 46 mahasiswa mayoritas lulusan SMA yakni 31 orang/ 67,4%, kemudian diikuti dari Aliyah = 6 orang/ 13%, Pesantren = 4 orang/ 8,7%, SMK = 4 orang/ 8,7%, Lainnya = 1 orang/ 2,2%) dan mayoritas belajar agama di lembaga formal yakni 89,1%, kemudian diikuti di majelis pengajian 26,1%, pesantren kilat 21,7% dan media social 30,4%. Sedangkan pada tabel di atas menunjukkan bahwa 16 orang/ 35% sudah tepat, 20 orang/ 43% kurang tepat dan 10 orang/ 22% tidak tepat dalam melafalkan huruf hijaiyah sehingga dibutuhkan *drilling* dalam mengasah keterampilan mereka melafalkannya.

Hasil data tersebut menjadi acuan pendidik dalam menentukan kelompok, dimana lulusan pesantren dan Aliyah menjadi ketua kelompok untuk membimbing anggota-anggotanya dalam melafalkan doa-doa ibadah dan praktek ibadah. Juga, pendidik memberikan tugas dalam menyiapkan bagian-bagian materi sesuai dengan kelompok masing-masing pada setiap anggotanya agar terbangun tanggung jawab pribadi dalam kerjasama kelompok.

## 2. Penerapan integrasi metode *drill* dalam mata kuliah fiqih Anak Usia Dini

Pendidik mengikuti dan menerapkan langkah-langkah pelaksanaan metode *drill* yang dikemukakan oleh Sumiati (dalam Priyono & Fathoni, 2018: 115), kemudian diintegrasikan ke dalam fiqih Anak Usia Dini sebagai berikut:

No	Metode <i>drill</i>	Fiqih Anak Usia Dini
1	Pendidik memberi penjelasan singkat tentang konsep, prinsip, atau aturan kegiatan pembelajaran yang akan dilatihkan	Pendidik memberi penjelasan pengantar materi Fiqih Anak Usia Dini dan membagi kelompok berdasarkan materi thaharah, shalat, zakat, puasa serta haji & umrah dengan tugas makalah, ppt, presentasi dan diskusi terkait materi tersebut
2	Pendidik mempertunjukkan bagaimana mengucap, menulis dan melakukan kegiatan itu dengan baik dan benar	Setelah penampilan semua kelompok, pendidik menjelaskan dan mendemonstrasikan materi fiqih ibadah yang meliputi, <ol style="list-style-type: none"> <li>1. penjelasan dan pelafalan doa: zakat &amp; puasa</li> <li>2. penjelasan, pelafalan doa dan praktek: thaharah (wudhu), shalat dan haji &amp; umrah</li> </ol>
3	Dalam pembelajaran kelompok atau	Dalam setiap penjelasan, pendidik meminta

No	Metode <i>drill</i>	Fiqih Anak Usia Dini
	klasikal, pendidik dapat memerintah salah seorang peserta didik untuk menirukan apa yang telah dilakukan pendidik, sementara yang lain memperhatikan	setiap kelompok sesuai materinya untuk mempraktekkan wudhu, shalat dan haji sebagaimana yang telah didemonstrasikan pendidik, sementara yang lain memperhatikan
4	Latihan perseorangan dapat dilakukan melalui bimbingan dari pendidik sehingga dicapai hasil belajar sesuai dengan tujuan	Kemudian, seluruh peserta didik mempraktekkan bersama-sama yang dibimbing oleh pendidik dan latihan individu sebagai tugas yang di upload ke youtube dan dievaluasi hasilnya

Penerapan integrasi metode *drill* dalam mata kuliah Fiqih Anak Usia Dini dimana mahasiswa diminta untuk melakukan latihan terarah dan berkesinambungan dengan menghafal, melafazkan dan mempraktekkan ibadah yang akan diterapkan untuk anak usia dini meliputi tata cara wudhu, tata cara shalat, tata cara zakat, tata cara puasa dan tata cara haji berhasil menggapai tujuan kompetensi yang ingin dicapai mereka dengan pendampingan intensif dari pendidik. Mereka terlihat antusias menjalani proses latihan dan kerjasama kelompok dengan paduan metode pembelajaran *drill* dan kooperatif yang digunakan, suasana pembelajaran juga berubah kearah yang lebih positif dan optimis.

Tentu saja, ada beberapa kendala yang dihadapi selama penerapan integrasi metode *drill* dalam mata kuliah fiqih Anak Usia Dini meliputi: keterbatasan waktu pembelajaran (dimana waktu hanya 100 menit dalam setiap pertemuan sehingga perkuliahan harus dipercepat atau terpaksa dihentikan karena berakhirnya pembelajaran), keluasan materi pembelajaran (materi perkuliahan yang luas tidak memungkinkan mahasiswa untuk praktek secara individual di semua materi sehingga prakteknya dibuat berjamaah demi mencapai semua materi pembelajaran), dan ketidakhadiran mahasiswa (pembelajaran tidak berkesinambungan karena ketidakhadiran mahasiswa saat presentasi kelompok ataupun praktek sehingga tidak terevaluasi dengan baik). Hal-hal tersebut sangat mempengaruhi langkah-langkah pembelajaran yang sudah direncanakan.

### 3. Post-test

Pada akhir perkuliahan, pendidik memberikan tugas individu berupa melafazkan surat pendek dan praktek shalat baik melafalkan doa dan melakukan

gerakannya yang direkam dan diupload keyoutube sebagai bahan evaluasi dari kegiatan pembelajaran Fiqih Anak Usia Dini. Hasilnya bisa dilihat di bawah ini:

**Tabel 2.** Drilling Fiqih Anak Usia Dini

Keterangan	Tepat		Kurang Tepat		Tidak Tepat		Jumlah
	Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%	
Melafazkan surat pendek	35	76	11	24	0	0	46
Praktek Shalat	32	70	14	30	0	0	46

Pada tabel di atas terlihat bahwa 35 orang/ 76% sudah tepat dan 11 orang/ 24% kurang tepat dalam melafazkan surat pendek serta 32 orang/ 70% sudah tepat dan 14 orang/ 30% kurang tepat dalam melakukan praktek shalat. Hal ini menunjukkan kenaikan signifikan dari metode *drill* yang telah diterapkan selama proses perkuliahan sehingga baik bila digunakan kembali dalam setiap perkuliahan.

Keberhasilan integrasi metode *drill* dalam mata kuliah fiqih Anak Usia Dini ini juga didukung dalam penelitian Tambak (2016) yang mengintegrasikan metode *drill* ke dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut: asosiasi, menyampaikan tujuan yang hendak dicapai, memotivasi peserta didik, melakukan latihan dengan pengulangan secara bertahap, aplikasi, evaluasi dan tindak lanjut. Misalkan seorang guru Pendidikan Agama Islam akan mengajarkan materi tentang Al-Qur'an dimana peserta didik akan menghafal sebuah ayat lengkap dengan artinya, maka guru tersebut mengucapkan terlebih dahulu penggalan ayat-ayat dan peserta didik mengikutinya baik secara individu, berkelompok maupun klasikal dilakukan secara berulang-ulang hingga peserta didik memiliki asosiasi dan keterampilan. Pengulangan penggalan ayat tersebut dapat dilakukan lebih dari tiga kali dan diikuti oleh peserta didik hingga guru Pendidikan Agama Islam menganggap bahwa mereka sudah dapat menguasai bahan tersebut. Setelah peserta didik menguasai satu penggalan ayat berikut artinya tersebut lalu kemudian melanjutkan pada penggalan ayat berikutnya, demikian selanjutnya dilakukan secara berulang-ulang.

Penelitian Faishol dan Hidayah (2021), yang mengemukakan efektivitas metode *drill* dengan teknik MASTER pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan disimpulkan bahwa penerapan metode *drill* dengan teknik MASTER dapat membuat peserta didik termotivasi, senang, aktif dan mampu meningkatkan keefektifan belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Dari perhitungan dengan uji t-test diketahui  $t_{tes} = 3,287 \geq t_{5\%} = 0,16435$  artinya hipotesis nihil ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis

alternatif (Ha) diterima, sehingga dapat disimpulkan efektivitas Metode pembelajaran drill dengan teknik MASTER memiliki hasil yang efektif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

## SIMPULAN DAN SARAN

Kemampuan guru PAUD dalam melafalkan dan melakukan praktek fiqih ibadah dengan tepat adalah sebuah keniscayaan karena mereka akan menerapkannya dalam mengajarkan anak usia dini kelak. Hal ini sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini, karena tata peribadahan dikenalkan sejak dini agar kelak mereka tumbuh menjadi manusia yang taat, bertakwa, melaksanakan perintah Allah dan menjauhi larangannya. Maka, integrasi metode *drill* pada mata kuliah fiqih Anak Usia Dini harus dipakai dalam setiap pembelajaran karena sangat bermanfaat besar dalam mengasah keterampilan mahasiswa PG-PAUD baik dalam pelafalan doa-doa dan praktek ibadah sebagai calon guru PAUD. Kelak, apa yang diajarkan menjadi sedekah jariyah dan bukan menjadi dosa jariyah karena pengajaran yang kurang tepat. Adapun saran dari penulis, saat menggunakan metode *drill* sebaiknya beri pembatasan jumlah peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, beri pembatasan materi pembelajaran yang bisa dipraktekkan secara individual dan ikuti langkah-langkah metode *drill* dengan konsisten agar lebih menyerap dan bertahan lama dalam diri setiap peserta didik saat mempraktekkannya dalam kehidupan sehari-hari mereka.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahyat, Nur. (2017). Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Edusiana: Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam*, 4(1).
- Azis, Rosmiati. (2019). Hakikat Dan Prinsip Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inspiratif Pendidikan*, 8(2),
- Faishol, Riza dan Fathi Hidayah. (2021). Efektivitas Metode Drill Dengan Teknik Master Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Incare: International Journal of Educational Resources*, 1(5).
- Hafsah. (2016). Pembelajaran Fiqh, Bandung: Citapustaka Media Perintis,
- Hidayatullah. (2019). *Fiqih*, Banjarmasin: Universitas Islam Kalimantan Muhammadiyah Al-Banjari.
- Kholifah, Siti dan I Wayan Suyadnya. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif: Berbagi Pengalaman dari Lapangan*, Depok: Rajawali Press.
- Lestari, Widya Rahma, Undang Ruslan Wahyudin, Jaenal Abidin. (2021). Efektivitas Penerapan Metode Drill dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2).
- Mulyatiningsih, Endang. (2019). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- Nasirun, Muhammad, Yulidesni dan Melia Eka Daryati. (2021). Peningkatan Keterampilan Mengajar Mahasiswa pada Anak Usia Dini melalui Metode Drill. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1).
- Nurjaman, Asep Rudi. (2020). *Pendidikan Agama Islam*, Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Nurtiani, Ayi Teiri. (2013). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Dengan Menggunakan Metode Peta Pikiran Bagi Anak Usia Dini (Penelitian Tindakan di kelas IA SD Amaliah Ciawi-Bogor). *Jurnal Visipena*, 4(2).
- Nurtiani, Ayi Teiri dan Elvinar. (2016). Penerapan Bahasa Karakter pada Mahasiswa Prodi PG-PAUD STKIP Bina Bangsa Getsempena. *Jurnal Buah Hati*, 3(2).
- Nurtiani, Ayi Teiri dan Romayanti. (2017). Peran Guru dalam Pembentukan Akhlak Anak di PAUD IT Sunnah Banda Aceh. *Jurnal Buah Hati*, 4(1).
- Nurtiani, Ayi Teiri dan Destisatifa. (2019). Analisis Penerapan Nilai-nilai Moral Agama Anak Kelompok Bermain di PAUD Melati Banda Aceh. *Jurnal Buah Hati*, 6(1).
- Nurtiani, Ayi Teiri dan Ajimah. (2019). Penggunaan Media Big Book dalam Bercerita Sirah Nabawiyah untuk Meningkatkan Kecerdasan Spiritual Anak Kelompok B1 di TK Cut Meutia Banda Aceh. *Jurnal Buah Hati*, 6(2).
- Priyono, Agus Hendro dan M. Fathoni. (2018). Pengaruh Penerapan Metode Drill Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Al I'tibar: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(2).
- Syarif, Qomarudin. (2013). *Hisab Power: Rahasia Dahsyat Menggapai Sukses Permanen*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Shaifudin, Arif. (2019). Fiqih dalam Perspektif Filsafat Ilmu: Hakikat dan Objek Ilmu Fiqih, *Al-Manhaj: Jurnal Hukum dan Pranata Sosial Islam*, 1(2).
- Tambak, Syahraini. (2016). Metode Drill dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Al-hikmah*, 13(2).
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 ayat 14.
- Unsi, Baiq Tuhfatul. (2020). Pembelajaran Mufradat Bahasa Arab melalui Penerapan Metode Drill. *Muróbbî: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1).

## EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN BERBASIS STEAM DENGAN MEDIA LOOSE PARTS TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA DINI

Novita Ananda\*<sup>1</sup>, Parwoto<sup>2</sup>, dan Sitti Nurhidayah Ilyas<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Jurusan PGPAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar, Kota Makassar, Sulawesi Selatan, Indonesia

\* Corresponding Author: [novitaananda20@gmail.com](mailto:novitaananda20@gmail.com)

### ARTICLE INFO

#### Article history:

Received Augst 16, 2023

Revised Sept 05, 2023

Accepted Sept 25, 2023

Available Sept 30, 2023

#### Kata Kunci:

STEAM, Loose Parts, Kreativitas

#### Keywords:

STEAM, Loose Parts, Creativity

### ABSTRAK

Pembelajaran yang baik yaitu ketika anak terlibat langsung dalam proses pembelajaran dan tidak hanya mengetahui konsep tetapi dapat mengembangkan keterampilan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas pembelajaran berbasis STEAM dengan media *loose parts* terhadap kreativitas anak usia dini. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan desain quasi eksperimen. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 34 orang anak berusia 5-6 tahun. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 16 anak yang terbagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok eksperimen yang berjumlah 8 anak dan kelompok kontrol yang berjumlah 8 anak. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif dan statistik non

parametrik. Setelah pemberian perlakuan, uji *Wilcoxon* untuk keterampilan kreativitas anak pada kelompok eksperimen menunjukkan nilai sig.(2tailed) sebesar  $0,012 < 0,05$  artinya terdapat perbedaan keterampilan kreativitas pada kelompok eksperimen sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis STEAM dengan media *loose parts* efektif terhadap kreativitas anak usia dini.

### ABSTRACT

Good learning is when children are directly involved in the learning process and not only know concepts but can develop skills. This study aims to determine the effectiveness of STEAM-based learning with loose parts media on early childhood creativity. The approach used in this study is a quantitative approach with a quasi-experimental design. The population in this study amounted to 34 children aged 5-6 years. The sample in this study amounted to 16 children divided into 2 groups, namely the experimental group of 8 children and the control group of 8 children. The data analysis techniques used are descriptive statistics and non-parametric statistics. After administering the treatment, the Wilcoxon test for children's creativity skills in the experimental group showed sig values. (2tailed) of  $0.012 < 0.05$  means that there are differences in creativity skills in the experimental group before and after treatment. Based on the results of the study, it can be concluded that STEAM-based learning with loose parts media is effective for early childhood creativity.

This is an open access article under the [CC BY-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) license.

Copyright © 2021 by Author. Published by Universitas Bina Bangsa Getsempena



## PENDAHULUAN

Setiap anak dilahirkan dengan potensi berupa kemampuan dengan jenis serta tingkat berbeda beda yang dapat dikembangkan dengan memberikan stimulasi antara keunikan individu anak dan pengaruh lingkungan (Minasadiyah et al., 2023). Ciri anak usia dini itu aktif, dinamis, antusias, dan ingin tahu terhadap apa yang dilihat, didengar, dan didapat. Anak Usia Dini juga sangat mudah melihat, mendengar, menerima, dan memproses informasi yang mereka lihat, dengar dan dapatkan dari lingkungan sekitar. Setiap informasi yang mereka terima akan mereka simpan didalam memori otak anak sampai mereka dewasa. Maka Pendidikan Anak Usia Dini harus memperhatikan seluruh potensi yang dimilikinya untuk dikembangkan secara optimal. Salah satu kemampuan yang penting dimiliki anak usia dini di abad 21 adalah kreativitas. Kata kreativitas berasal dari kata sifat *creative* dalam bahasa Inggris yang berarti pandai mencipta. Untuk pengertian yang lebih luas, kreativitas merupakan bentuk aktivitas imajinatif yang mampu menghasilkan sesuatu yang bersifat orisinal, murni dan bermakna (Munandar dalam Mulyani, 2019).

Kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya (James J. Gallagher dalam Rachmawati & Kurniati, 2019). Kreativitas merupakan pengalaman dalam mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu antara hubungan diri sendiri, alam dan orang lain (Supriadi dalam Rachmawati & Kurniati, 2019). Kreativitas disamakan dengan daya cipta dan daya khayal naif yang dimiliki anak-anak, suatu cara yang tidak berprasangka, dan langsung melihat pada hal-hal atau bersikap asertif (Maslow dalam Mulyani, 2019). Kreativitas merupakan sebuah kegiatan dari imajinasi yang akan menghasilkan sesuatu yang baru dan memiliki nilai yang bermanfaat dalam kehidupan perkembangan seorang anak (NACCCE dalam Safitri et al., 2021).

Dalam pengertian lain kreativitas dimaknai sebagai modifikasi sesuatu yang sudah ada menjadi konsep baru. Dengan kata lain, terdapat dua konsep lama yang dikombinasikan menjadi suatu konsep baru. Menurut Barron, kreativitas didefinisikan sebagai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Sedangkan menurut Munandar, kreativitas adalah hasil interaksi antara individu dan lingkungannya, kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada atau dikenal sebelumnya, yaitu semua pengalaman dan

pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya baik itu di lingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan masyarakat (Fakhriyani, 2016).

Kreativitas memiliki fungsi mengembangkan seluruh kemampuan potensi dalam menggambarkan perasaan serta memperoleh sesuatu yang baru berkaitan dengan proses pembelajarannya. Pendidikan anak usia dini merupakan saat yang paling tepat untuk mengembangkan kreativitas. Oleh karena itu, diperlukan adanya program-program permainan dan pembelajaran yang dapat memelihara dan mengembangkan potensi kreatif anak (Mulyasa, 2016). Terdapat lima macam perilaku kreatif (Parnes dalam Rachmawati & Kurniati, 2019), sebagai berikut:

1. *Fluency* (kelancaran), yaitu kesigapan, kelancaran, untuk menghasilkan banyak gagasan secara cepat. Kemampuan mengemukakan ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah. Dalam kelancaran berpikir, yang ditekankan adalah kuantitas bukan kualitas.
2. *Flexibility* (keluwesan), yaitu kemampuan untuk menggunakan bermacam-macam cara dalam mengatasi masalah, kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide, jawaban-jawaban atau pertanyaan-pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda, mencari alternatif atau arah yang berbeda-beda, serta mampu menggunakan bermacam-macam pendekatan atau cara pemikiran.
3. *Originality* (keaslian), yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan unik atau asli.
4. *Elaboration* (keterperincian), yaitu kemampuan menyatakan pengarah ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan.
5. *Sensitivity* (kepekaan), yaitu kemampuan untuk melakukan hal yang detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.

Berdasarkan observasi di TK Tunas Kasih Makassar pada Senin, 19-23 September 2022. Peneliti menemukan bahwa didalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan di TK Tunas Kasih, Kota Makassar kelas B1 masih kurang bervariasi dan kurang menarik. Kegiatan yang dilakukan masih terlalu pasif sehingga proses menstimulasi kreativitas anak tidak muncul. Guru kurang kreatif dalam menerapkan model pembelajaran dan media yang dapat menstimulus kemampuan kreativitas anak. Tidak ada kegiatan yang dapat memberikan anak kesempatan bereksplorasi, berimajinasi dan bereksperimen untuk mengembangkan ide-ide mereka. Dari hasil observasi yang dilakukan di TK Tunas Kasih Makassar kelas B1, dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan, guru terbiasa

melatih anak menulis dan mengenal huruf serta angka dengan cara menghafal tanpa adanya konsep memahami huruf dan angka itu sendiri. Guru kurang memberikan kegiatan yang mengasah kreativitas anak. Anak sibuk dengan lembar kerja menulis dan mewarnai, selesai latihan menulis, guru meminta anak satu persatu untuk menyebutkan huruf dan angka sebagai latihan membaca tidak ada kegiatan eksplorasi dan eksperimen yang dapat melatih kreativitas anak.

Sebagai seorang pendidik, guru mengemban tugas dan tanggung jawab untuk mengoptimalkan potensi kreatif yang dimiliki anak. Oleh karena itu dalam memilih pendekatan pembelajaran kiranya guru memperhatikan kondisi atau keadaan anak, karena setiap anak memiliki karakter yang berbeda-beda dan juga memperhatikan bahan pelajaran serta sumber-sumber belajar yang akan digunakan sehingga model pembelajaran dapat diterapkan secara efektif dan menunjang keberhasilan dalam proses belajar-mengajar. Salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan adalah *STEAM*.

Pembelajaran *STEAM* merupakan sebuah pembelajaran kontekstual yang mana anak akan mendalami kejadian-kejadian yang dekat dengan dirinya sendiri. Berdasarkan pengalaman belajar abad 21 maka pengembangan soft skills yang terkait dengan pemberian pemahaman holistik bisa dikaitkan dengan bidang ilmu sains, teknologi, teknik, seni, dan matematika yang disebut dengan *STEAM*. Pembelajaran *STEAM* juga mengajarkan anak untuk memecahkan masalah dalam dunia nyata, sehingga menuntut anak untuk mengembangkan keterampilan dan pengetahuan yang dimiliki (Yakman dalam Wulandari et al., 2020).

Pembelajaran yang baik yaitu ketika anak terlibat langsung dalam proses pembelajaran dan tidak hanya mengetahui konsep tetapi dapat mengembangkan keterampilan. Dalam pembelajaran berbasis *STEAM* akan menumbuhkan sikap kreatif pada diri anak, karena dalam pembelajaran *STEAM* anak akan menghasilkan suatu produk atau karya sesuai dengan imajinasinya. Keterampilan kreatif individu dapat menciptakan hal yang aktual, bisa hasil pendapat ataupun kreasi yang jelas dan tidak sama dengan apa yang pernah ada (Supriadi dalam Wulandari et al., 2020).

Pada tahun 1990, *STEM* (Science, Technology, Engeneering, Art, and Mathematic) digaris bawahi sebagai bidang pembelajaran mendasar di abad ke-21. Kemudian seperangkat bidang ini dilengkapi dengan seni sebagai dasar pengembangan kreativitas, dan *STEM* dimodifikasi menjadi *STEAM*. *STEAM* didefinisikan sebagai

pendidikan holistik, mengintegrasikan bidang sains, teknologi, teknik, seni dan matematika, sebagai model pendidikan kreatif interdisipliner (Monkeviciene et al., 2020).

*STEAM* adalah sebuah pendekatan pembelajaran terpadu yang mendorong anak didik dalam berpikir lebih luas tentang *sains*, teknologi, *engineering*, *Art* (seni), dan *Mathematic* (matematika) untuk kehidupan sehari-hari yang dikemas dalam kegiatan pembelajaran yang terintegrasi menyenangkan dan bermakna serta menginspirasi. Pembelajaran berbasis pendekatan *STEAM* berdasar pada proses ketika anak mengajukan pertanyaan maupun kegiatan yang mengembangkan proses berpikir kritis, kreatif dan inovatif (Farhati, 2020). Definisi lain dari *STEAM*, yaitu sebuah pendekatan untuk mengajar di mana siswa membangun dan menunjukkan pemahaman melalui bentuk seni. Siswa terlibat dalam proses kreatif yang menghubungkan bentuk seni dan mata pelajaran lain dan memenuhi tujuan yang berkembang di keduanya (Silverstein & Layne dalam Razi et al., 2022). *STEAM* mengacu pada pengetahuan, sikap, dan keterampilan seorang individu untuk mengidentifikasi pertanyaan dan permasalahan dalam kehidupan nyata, menjelaskan suatu hal yang alamiah dan yang terancang (*natural and design world*), serta menggambarkan kesimpulan berbasis fakta-fakta mengenai isu-isu *STEAM* (Wahyuningsih et al., 2019).

Pembelajaran *STEAM* memiliki standar isi, yang terdiri dari :

1. *Science* (sains). Sains pada anak usia dini dapat diartikan sebagai hal-hal yang menstimulus anak untuk meningkatkan rasa ingin tahu, minat dan pemecahan masalah, sehingga memunculkan pemikiran dan perbuatan seperti mengamati, berpikir, dan mengaitkan antar konsep atau peristiwa (Gunawan et al., 2020). Secara umum, ada tiga area sains, yaitu :
  - a. Sains Fisik (*physical science*). Sains fisik meliputi sifat fisik berbagai bahan, perubahan benda, dan kekuatan yang mempengaruhi bahan seperti magnet, gravitasi.
  - b. Sains Kehidupan (*life science*) Sains kehidupan berhubungan dengan makhluk hidup seperti kehidupan manusia, binatang dan tanaman, termasuk siklus, habitat, jenis dan kebutuhan hidup.
  - c. Sains Bumi dan Antariksa (*earth and space science*). Pembelajaran tentang komponen bumi meliputi pola perubahan sepanjang waktu. Pembelajaran yang dilakukan berhubungan dengan batu, tanah, kerang, perubahan lingkungan (cuaca, musim, dan erosi). Sedangkan untuk ruang angkasa pada pembelajarannya berhubungan dengan siang dan malam, fenomena gelap dan

terang seperti bayangan dan refleksi. Selain itu dapat melibatkan pengamatan terhadap benda-benda ruang angkasa diantaranya matahari, bulan, dan bintang.

2. *Technology* (Teknologi). Teknologi disebut juga dengan alat (Saputri et al., 2020). Secara umum teknologi didefinisikan sebagai suatu ilmu yang berkaitan dengan alat atau mesin yang dibuat untuk membantu dan mempermudah manusia dalam menyelesaikan masalah atau pekerjaan yang terdapat di dunia (Gunawan et al., 2020). Orang dewasa berpikir teknologi itu berupa barang elektronik atau peralatan digital seperti komputer, padahal teknologi dibidang STEAM meliputi krayon, pensil, penggaris, dan gunting, juga alat seperti pisau atau alat yang modern (Nurjanah, 2020).
3. *Engineering* . Engineering merujuk pada bagaimana cara kerja suatu benda atau alat dimana memiliki proses untuk menghasilkan sesuatu (design) yang lebih efektif. Engineering penting untuk diperkenalkan di PAUD (Misni, 2022). Engineering sesungguhnya sudah melekat pada anak usia dini, karena secara alami anak selalu ingin mencari jalan keluar dalam menghadapi berbagai kesulitan yang dihadapinya. Kemampuan engineering anak usia dini meliputi kemampuan merangkai atau membangun suatu bentuk tertentu menggunakan berbagai media.
4. *Art* (Seni). Secara umum seni adalah segala sesuatu yang diciptakan oleh manusia yang mengandung unsur keindahan dan mampu membangkitkan perasaan dirinya sendiri maupun orang lain (Gunawan et al., 2020). Seni ekspresif meliputi menggambar, melukis, patung, arsitektur, musik, sastra, drama, dan tarian. Seni menstimulasi perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan fisik pada anak usia dini. Pembelajarannya bertujuan agar suasana belajar menjadi menarik, antusias, bermakna dan membuat anak penuh dengan kegembiraan sehingga membuat anak jauh dari kelelahan.
5. *Mathematic* (Matematika). Konsep matematika di PAUD adalah kegiatan belajar melalui aktifitas bermain dalam kehidupan sehari-hari dan bersifat ilmiah. Pembelajaran matematika bagi anak perlu dihubungkan dengan hal yang nyata, dan terkait langsung dengan aktivitas manusia. Matematika mencakup berbagai segi keterampilan, dan sistem, yang banyak di antaranya sesuai untuk dipelajari dalam beberapa bentuk oleh anak kecil. Di antara topik yang lebih umum diajarkan adalah klasifikasi, seriasi, perhitungan, pengukuran, geometri, grafik, dan aritmatika (Pratiwi, 2021). Kegiatan pembelajaran matematika di taman kanak-kanak menurut Wahyudi dan Damayanti adalah mencocokkan, angka dan hitungan,

mengelompokkan dan menggolongkan, perbandingan, bentuk, ruang, pembelajaran tentang pola, pengukuran, lambang bilangan (Pasaribu dan Ginting, 2019).

Adapun langkah-langkah pembelajaran STEAM menurut Perdue (dalam Fauziaturromah et al., 2021) yaitu ask, imagine, try, try again, sebagai berikut :

1. *Ask* (Menanya). Pada tahap ini anak mengamati terhadap berbagai fenomena yang terdapat dalam lingkungan kehidupan mereka dalam sehari-hari, lalu guru menjelaskan dan anak diberi kesempatan untuk bertanya dan mengemukakan pendapat mengenai materi yang sedang dibahas. Kemudian guru membagikan lembar kerja anak mengenai tema yang dibahas kepada anak, kemudian anak mengamati penjelasan guru saat memberikan petunjuk mengenai penggunaan lembar kerja anak tersebut.
2. *Imagine* (Membayangkan) Pada tahap membayangkan guru menunjukkan alat dan bahan yang digunakan untuk membuat suatu karya, setelah itu menunjukkan bagaimana cara pembuatan karya tersebut. Kemudian memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya saat guru memperlihatkan cara membuat dan bermain media, anak diberi kesempatan membayangkan bagaimana karya tersebut dapat digunakan.
3. *Try* (Mencoba) Pada kegiatan mencoba anak dibagi menjadi beberapa kelompok, setelah itu guru memberikan alat dan bahan media kepada anak untuk membuat karya. Kemudian anak membuat karya sesuai kreativitas anak. Setelah itu anak mencoba bermain menggunakan karya yang telah dibuat.
4. *Try Again* (Mencoba lagi) Pada kegiatan ini anak mengulangi kembali permainan yang telah dilakukan. Kemudian anak melakukan kegiatan yang berunsur matematika seperti mengklasifikasi benda, memilih benda sesuai ukuran dan lain sebagainya menggunakan alat yang digunakan selama permainan. Setelah kegiatan, anak melakukan Tanya jawab terkait kegiatan dan guru memberi penguatan kepada anak mengenai tema yang dibahas.

Salah satu bentuk media pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran STEAM untuk anak usia dini adalah *loose parts*. *Loose parts* dapat digunakan sebagai

bahan pembelajaran *STEAM* karena sesuai dengan karakteristik anak, dapat diadaptasi dan dimanipulasi dalam banyak cara, mendukung kreativitas dan imajinasi anak, serta mampu untuk mengembangkan ide anak (Siantajani dalam Wahyuningsih et al., 2020).

*Loose parts* diartikan sebagai bahan-bahan yang terbuka, dapat terpisah, dapat dijadikan satu kembali, dibawa, digabungkan, dijajar, dipindahkan dan digunakan sendiri ataupun digabungkan dengan bahan-bahan lain. *Loose parts* biasanya berupa benda-benda alam maupun sintesis (Sally Haughey dalam Farida, 2020). Dalam definisi lain, *loose parts* merupakan bahan yang dapat dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang kembali, dipisahkan dan disatukan kembali dengan menggunakan berbagai cara. *Loose Parts* dapat dipindahkan ke seluruh ruangan baik di dalam maupun di luar ruangan, dan digunakan dengan berbagai cara yang tidak terbatas (Rahardjo, 2019).

Komponen *loose parts* sangat bervariasi, meliputi bahan alam atau bahan-bahan yang dapat ditemukan di alam (batu, daun, pasir, dan lain-lain), plastik (sedotan, botol plastik, tutup botol, dan lain-lain), logam (kaleng, sendok aluminium, dan lain-lain), kayu dan bambu (balok, kepingan puzzle, dan lain-lain), benang dan kain (aneka kain dan benang), kaca dan keramik (botol kaca, manik-manik, kelereng, dan lain-lain), serta bekas kemasan (kardus, gulungan benang, karton wadah telur, dan lain-lain) (Yulianti Sintiajani dalam Farida, 2020).

Manfaat bermain menggunakan media *loose parts* dalam proses pembelajaran antara lain, meningkatkan level permainan kreatif dan imajinatif, anak bermain lebih kooperatif dan mampu bersosialisasi, anak-anak secara fisik lebih aktif, meningkatkan keterampilan komunikasi (Handyman, Benson, Ullah & Telford dalam Prameswari et al., 2020). Menurut Anna penggunaan media *loose parts* dengan bahan-bahan yang tersedia di lingkungan sekitar yang ditata menarik, baik yang bersifat bekas ataupun masih dipakai, baik yang berasal dari bahan alam maupun bahan plastik/pabrikasi dapat digunakan sebagai media bermain dan belajar anak guna merangsang daya kreativitasnya (Damayanti et al., 2020)

Anak-anak sangat membutuhkan sebuah lingkungan sebagai tujuan memanipulasi, mengidentifikasi, mengevaluasi, dan menyampaikan gagasan mereka sendiri melalui sebuah permainan. Melalui *loose parts* anak akan diberikan kesempatan untuk berinteraksi secara langsung dengan lingkungannya terdekatnya. Dengan kata lain konsep pembelajaran berbasis *STEAM* menggunakan media *loose parts* merupakan pembelajaran yang memiliki keterkaitan dan juga kebermaknaan untuk anak usia dini.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka artikel ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas pembelajaran berbasis *STEAM* dengan media *loose parts* terhadap kreativitas anak usia dini di TK Tunas Kasih di Kota Makassar.

## **METODE PENELITIAN**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif digunakan untuk menganalisis efektivitas pembelajaran berbasis *STEAM* dengan media *loose parts* terhadap kreativitas anak usia dini di TK Tunas Kasih menggunakan instrumen penelitian dengan menekankan analisis pada data *numerical* (angka-angka) bersifat statistik. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *Experiment*. Penelitian kuantitatif *Experimental* ini menggunakan *Quasi Experimental Design*. Penelitian ini akan membandingkan kelompok untuk menyimpulkan perubahan yang disebabkan oleh perlakuan (*treatment*). Dalam penelitian ini, peneliti membagi objek atau subjek yang diteliti menjadi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran berbasis *STEAM* dengan media *loose parts* dan kelompok kontrol yang mendapat perlakuan berupa pembelajaran dengan media buku paket sekolah. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik sistematis *purposive sampling*. Sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah 16 anak, 9 anak perempuan dan 7 anak laki-laki dari kelas B di TK Tunas Kasih Makassar, masing-masing sampel terdiri dari 8 anak yaitu 6 anak perempuan dan 2 anak laki-laki sebagai kelompok eksperimen dan 8 anak yaitu 3 anak perempuan dan 5 anak laki-laki sebagai kelompok kontrol. Teknis analisis data pada penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif dan analisis statistik nonparametrik dengan bantuan program *SPSS (Statistical Product and Service Solution)* versi 23.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berikut ini akan diuraikan data hasil penelitian tentang peningkatan keterampilan kreativitas anak melalui kegiatan merangkai *loose parts*. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui efektivitas pembelajaran berbasis *STEAM* dengan media *loose parts* terhadap peningkatan kreativitas anak. Penyajian data hasil penelitian berkenaan dengan gambaran peningkatan kreativitas anak sebelum dan sesudah melakukan kegiatan merangkai *loose parts* di TK Tunas Kasih Makassar.

Adapun pengkategorian data keterampilan kreativitas anak meliputi, Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan

Berkembang Sangat Baik (BSB). Distribusi pengkategorian keterampilan kreativitas anak pada kelompok kontrol dan eksperimen sebelum diberikan perlakuan pada tabel berikut:

**Tabel 1.** Keterampilan Kreativitas Anak Kelompok Kontrol (*Pre-test*)

No.	Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	10-17	Belum Berkembang (BB)	5	63%
2.	18-25	Mulai Berkembang (MB)	3	37%
3.	26-32	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	-	0%
4.	33-40	Berkembang Sangat Baik (BSB)	-	0%
5.	Jumlah		8	100%

Dari tabel di atas diperoleh data *pre-test* untuk kelompok kontrol pada kategori Belum Berkembang (BB) sebanyak 5 anak dengan persentase 63%, Mulai Berkembang (MB) sebanyak 3 anak dengan persentase 37%, dan tidak terdapat anak pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), Berkembang sangat baik (BSB) dengan persentase 0%.

**Tabel 2.** Keterampilan Kreativitas Anak Kelompok Eksperimen (*Pre-test*)

No.	Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	10-17	Belum Berkembang (BB)	6	75%
2.	18-25	Mulai Berkembang (MB)	2	25%
3.	26-32	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	-	0%
4.	33-40	Berkembang Sangat Baik (BSB)	-	0%
5.	Jumlah		8	100%

Dari tabel di atas diperoleh data *pre-test* untuk kelompok eksperimen pada kategori Belum Berkembang (BB) sebanyak 6 anak dengan persentase 75%, Mulai Berkembang (MB) sebanyak 2 anak dengan persentase 25%, dan tidak terdapat anak pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), Berkembang sangat baik (BSB) dengan persentase 0%.

Berdasarkan tabel distribusi dari kelompok kontrol dan eksperimen diketahui bahwa sebelum diberi perlakuan data hasil *pre-test* untuk kelompok kontrol menunjukkan terdapat 5 anak yang berada pada kategori Belum Berkembang (BB), dan 3 anak yang terdapat pada kategori Mulai Berkembang (MB). Sedangkan pada kelompok eksperimen data hasil *pre-test* menunjukkan terdapat 6 anak pada kategori Belum Berkembang (BB), dan 2 anak pada kategori Mulai Berkembang (MB), data ini menunjukkan kelompok kontrol lebih unggul pada *pre-test*.

Keterampilan kreativitas anak setelah diberikan perlakuan dengan kegiatan pembelajaran berbasis *STEAM* dengan media *Loose Parts* mengalami perkembangan

disetiap pertemuan, dapat dilihat bahwa anak mampu mengemukakan banyak ide untuk memecahkan suatu masalah dalam merangkai *loose parts* menjadi berbagai bentuk (*fluency*), anak mampu merangkai *loose parts* sesuai dengan bentuknya (*flexibility*), anak mampu membuat karya yang apa adanya dari berbagai macam *loose parts* (*originality*), anak dapat membentuk bermacam-macam variasi dengan *loose parts* (*elaboration*), anak mampu menangkap dan menghasilkan sebuah bentuk karya yang unik (*sensitivity*). Berikut ini distribusi pengkategorian keterampilan kreativitas anak pada kelompok kontrol dan eksperimen sesudah diberikan perlakuan pada tabel berikut:

**Tabel 3.** Keterampilan Kreativitas Anak Kelompok Kontrol (*Post-test*)

No.	Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	11-17	Belum Berkembang (BB)	1	13%
2.	18- 24	Mulai Berkembang (MB)	1	13%
3.	25-31	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	4	50%
4.	32-38	Berkembang Sangat Baik (BSB)	2	24%
5.	Jumlah		8	100%

Dari **tabel 3.** diketahui dalam kelompok kontrol pada kategori Belum Berkembang (BB) sebanyak 1 anak dengan persentase 13%, Mulai Berkembang (MB) sebanyak 1 anak dengan persentase 13%, 4 anak pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan persentase 50%, dan 2 anak pada kategori Berkembang sangat baik (BSB) dengan persentase 24%.

**Tabel 4.** Keterampilan Kreativitas Anak Kelompok Eksperimen (*Post-test*)

No.	Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	12-18	Belum Berkembang (BB)	0	0%
2.	19-25	Mulai Berkembang (MB)	2	25%
3.	26-32	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	2	25%
4.	33-41	Berkembang Sangat Baik (BSB)	4	50%
5.	Jumlah		8	100%

Dari tabel di atas diketahui dalam kelompok eksperimen pada kategori Belum Berkembang (BB) tidak ada anak dengan persentase 0%, kategori Mulai Berkembang (MB) 2 anak dengan persentase 25%, pada kategori Berkembang Sesuai harapan (BSH) sebanyak 2 anak dengan persentase 25% dan pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 4 anak dengan persentase 50%.

Berdasarkan tabel distribusi dari kelompok kontrol dan eksperimen diketahui bahwa sebelum diberi perlakuan data hasil *post-test* untuk kelompok kontrol menunjukkan terdapat 1 anak yang berada pada kategori Belum Berkembang (BB), dan 2 anak pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Sedangkan pada kelompok eksperimen data hasil *pre-test* menunjukkan tidak terdapat anak pada kategori Belum Berkembang (BB), dan 4 anak pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), data ini menunjukkan kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan kemampuan kreativitas yang signifikan setelah pemberian treatment berupa pembelajaran berbasis *STEAM* dengan media *Loose Parts*.

Adapun rata-rata keterampilan kreativitas anak pada kelompok eksperimen sebelum dan sesudah diberi perlakuan kegiatan merangkai *loose parts* setelah dilakukan analisis statistik deskriptif dengan menggunakan program *spss* versi 23 dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 5.** Data Analisis *Descriptive Statistics Pre-test dan Post-test* Keterampilan Kreativitas Pada Kelompok Eksperimen

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest Eksperimen	8	11.00	24.00	15.87	4.12094
Posttest Eksperimen	8	20.00	40.00	31.00	6.80336
Valid N (listwise)	8				

Pada **tabel 4.5** diperoleh nilai rata-rata kelompok eksperimen sebelum diberi perlakuan yaitu sebesar 15,87 sedangkan setelah diberi perlakuan nilai rata-ratanya sebesar 31,00 dengan demikian telah terjadi peningkatan rata-rata pada kelompok kontrol yaitu sebesar 15. Maka dapat dikatakan bahwa kegiatan pembelajaran berbasis *STEAM* dengan media *loose parts* efektif terhadap kreativitas anak usia dini pada kelompok eksperimen.

Rata-rata keterampilan kreativitas anak usia dini pada kelompok kontrol sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan buku paket sekolah setelah dilakukan analisis statistik deskriptif dengan menggunakan program *spss* versi 23 dapat dilihat pada tabel berikut ini: dapat dilihat pada table berikut ini:

**Tabel 4. 6** Data Analisis *Descriptive Statistics Pre-test dan Post-test* Keterampilan Kreativitas Pada Kelompok Kontrol

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest Kontrol	8	11.00	24.00	16.50	4.17475
Posttest Kontrol	8	17.00	38.00	27.50	6.88684

Valid N (listwise)	8			
-----------------------	---	--	--	--

Pada tabel 4.6 diperoleh nilai rata-rata kelompok kontrol sebelum diberi perlakuan yaitu sebesar 16,50 sedangkan setelah diberi perlakuan nilai rata-ratanya sebesar 27,50 dengan demikian telah terjadi peningkatan rata-rata pada kelompok kontrol yaitu sebesar 11. Maka dapat dikatakan bahwa kegiatan pembelajaran dengan media buku paket sekolah efektif terhadap kreativitas anak usia dini pada kelompok kontrol.

Berdasarkan data yang diperoleh, diketahui bahwa kelompok eksperimen mengalami kenaikan rata-rata yang tinggi, sedangkan pada kelompok kontrol hanya mengalami kenaikan rata-rata yang rendah. Sehingga dapat dikatakan ada perbedaan nilai sebelum dan setelah diberikan perlakuan pada kedua kelompok.

Berikut ini hasil uji *Wilcoxon* keterampilan kreativitas anak pada kelompok kontrol yang diberi perlakuan berupa kegiatan pembelajaran dengan media buku paket sekolah dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4. 8** Hasil Uji *Wilcoxon* Keterampilan Kreativitas pada Kelompok Kontrol

		Posttest Kontrol - Pretest Kontrol
Z		-2.536 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)		.011

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Pada **tabel 4.8** hasil uji *Wilcoxon* keterampilan motorik halus anak untuk kelompok kontrol menunjukkan nilai sebesar -2,536 dan nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,011 < 0.05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima artinya terdapat perbedaan keterampilan kreativitas anak pada kelompok kontrol sebelum dan setelah diberikan perlakuan.

Selanjutnya hasil uji *Wilcoxon* pada kelompok eksperimen yang diberi perlakuan berupa kegiatan pembelajaran berbasis *STEAM* dengan media *loose parts* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 4. 7** Hasil Uji *Wilcoxon* Keterampilan Kreativitas pada Kelompok Eksperimen

**Test Statistics<sup>a</sup>**

	Posttest Eksperimen - Pretest Eksperimen
Z	-2.524 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.012

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Pada **tabel 4.7** hasil uji *Wilcoxon* keterampilan kreativitas anak untuk kelompok eksperimen menunjukkan bahwa sebesar -2,524 dan nilai sig.(2tailed) sebesar  $0,012 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima artinya terdapat perbedaan keterampilan kreativitas anak pada kelompok eksperimen sebelum dan setelah diberikan perlakuan.

Melalui uji *Wilcoxon* yang telah dilakukan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat disimpulkan bahwa perlakuan yang diberikan untuk kelompok eksperimen dan kontrol sama-sama efektif terhadap keterampilan kreativitas anak namun perlakuan terhadap kelompok eksperimen lebih efektif dibandingkan perlakuan terhadap kelompok kontrol. Sehingga kegiatan merangkai *loose parts* memberikan dampak atau pengaruh positif dan efektif terhadap meningkatkan keterampilan kreativitas anak usia dini.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan yaitu, keterampilan kreativitas anak sebelum diberi perlakuan berupa kegiatan pembelajaran berbasis *STEAM* dengan media *loose parts* dalam kelompok eksperimen diperoleh rata-rata sebesar 15,87 dimana terdapat 6 anak yang masuk pada kategori belum berkembang, sebanyak 2 anak masuk pada kategori mulai berkembang, dan tidak ada anak yang masuk pada kategori berkembang sesuai harapan ataupun berkembang sangat baik. Sedangkan dalam kelompok kontrol diperoleh rata-rata sebesar 16,50 dimana terdapat 5 anak yang masuk pada kategori belum berkembang, sebanyak 3 anak masuk pada kategori mulai berkembang, dan tidak ada anak yang masuk pada kategori berkembang sesuai harapan ataupun berkembang sangat baik. Data ini menunjukkan bahwa nilai kreativitas anak pada kelompok kontrol lebih unggul.

Keterampilan kreativitas anak setelah diberi perlakuan berupa kegiatan pembelajaran berbasis *STEAM* dengan media *loose parts* dalam kelompok eksperimen diperoleh rata-rata sebesar 31,00 dimana tidak terdapat anak yang masuk pada kategori

belum berkembang, sebanyak 2 anak masuk pada kategori mulai berkembang, 2 anak yang masuk pada kategori berkembang sesuai harapan dan 4 anak yang masuk pada kategori berkembang sangat baik. Sedangkan dalam kelompok kontrol diperoleh rata-rata sebesar 27,50 dimana terdapat 1 anak yang masuk pada kategori belum berkembang, sebanyak 1 anak masuk pada kategori mulai berkembang, 4 anak yang masuk pada kategori berkembang sesuai harapan dan 2 anak yang masuk pada kategori berkembang sangat baik. Data ini menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan dimana nilai kreativitas pada kelompok eksperimen lebih unggul dibandingkan kelompok kontrol

Pemberian kegiatan pembelajaran berbasis *STEAM* dengan media *loose parts* lebih efektif terhadap pengembangan kreativitas anak usia dini di TK Tunas Kasih Makassar.

Adapun saran yang dapat penulis kemukakan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru, dapat memotivasi guru agar lebih optimal dalam mengembangkan aspek perkembangannya anak khususnya dalam meningkatkan keterampilan kreativitas anak melalui kegiatan pembelajaran berbasis *STEAM* dengan media *loose parts*.
2. Bagi Dinas Pendidikan atau Instansi terkait, dapat digunakan sebagai bahan kajian yang efektif untuk meningkatkan kualitas dan mutu Pendidikan khususnya dalam meningkatkan keterampilan kreativitas anak melalui kegiatan pembelajaran berbasis *STEAM* dengan media *loose parts*.
3. Bagi Orangtua, dapat dijadikan sebagai masukan dalam mendidik, membimbing, dan mengarahkan anak-anaknya khususnya dalam meningkatkan keterampilan kreativitas anak melalui kegiatan pembelajaran berbasis *STEAM* dengan media *loose parts*.
4. Bagi peneliti, diharapkan dapat menjadi referensi untuk menambah pengetahuan dan pengalaman yang bersangkutan dengan keterampilan kreativitas anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Damayanti, A., Rachmatunnisa, S., Rahmawati, L. (2020). Peningkatan Kreativitas Berkarya Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis *STEAM* dengan Media *Loose Parts*. *Jurnal Buah Hati*, 7 (2), 74-90.
- Fakhriyani, D.V. (2016). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains Wacana Didaktika*, 4(2), 193-200.
- Farida, A. (2020). *Penggunaan Media Loose Parts Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di Paud Al-Musfiroh Gunungsindur, Jawa Barat*. Skripsi: Universitas Islam Negeri Syarif.

- Fauzaturromah, Y., Rahman, T., & Mulyana, E. H. (2021). Pengembangan Rencana Pembelajaran Model Pembelajaran STEM Untuk Kelompok B Sub Tema Benda-Benda Alam. *Jurnal PAUD Agapedia*, 5(2), 176-183.
- Gunawan, P., Ernawati, A., Hasnawati, Amrullah, F., & Asmar, S. (2020). *Model Pembelajaran Steam (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics) Dengan Pendekatan Saintifik*. Buku, 1-64. <https://www.google.com>
- Inti, F. (2020). *Ide Perencanaan Pembelajaran Berbasis STEAM*. Bastari: Jakarta.
- Minasadiyah, P., Widiastuti, R.Y., Tyas, M.R., Masrurah, J., Maghfirah, V.T. (2023). Kegiatan Menstimulus *Multiple Intelequences* pada Anak Usia Dini. *Jurnal Buah Hati*, 10 (1), 40-52.
- Monkeviciene, O. Autukeviciene, B. Kaminskiene, L. Monkevicius, J. (2020). Impact of innovative STEAM education practices on teacher professional development and 3-6-year-old children's competence development. *Journal of Social Studies Education Research*, 11(4), 1-27.
- Mulyasa. (2016). *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyani, N. (2019). *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini*. Bandung: PT. Remaja Rodakarya.
- Nurjanah, N. E. (2020). Pembelajaran Stem Berbasis Loose Parts Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PUD*, 1(1), 19-31.
- Pasaribu, M., dan Ginting, M. Gr. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran *Sea And Land* dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Buah Hati*, 6 (2), 153-164.
- Prameswari, T. W., & Lestaringrum, A. (2020). STEAM Based Learning Strategies by Playing Loose Parts for the Achievement of 4C Skills in Children 4-5 Years. *Jurnal Efektor*, 7(1), 24-34. <https://doi.org/10.29407/e.v7i2.14387>
- Pratiwi, L. (2021). *Penggunaan Pendekatan Steam Pada Kegiatan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Untuk Melatih Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Hang Tuah Kota Bengkulu*, Skripsi, Institut Agama Islam Negeri (Iain) Bengkulu.
- Rachmawati, Y. & Kurniati, E. (2019). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana.
- Rahardjo, M. M. (2019). How to use Loose-Parts in STEAM? Early Childhood Educators Focus Group discussion in Indonesia. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 13(2), 310-326. <https://doi.org/10.21009/jpud.132.08>
- Razi, A., & Zhou, G. (2022). STEM , iSTEM , and STEAM: What is next? *International Journal of Technology in Education (IJTE)*, 5(1), 1-29.
- Safitri, D., & Lestaringrum, A. (2021). Penerapan Media Loose Part untuk Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 40-52. <http://doi.org/10.19105/kiddo.v2i1.3612>
- Wahyuningsih, S., Pudyaningtyas, A. R., Hafidah, R., Syamsuddin, M. M., Nurjanah, N. E., & Rasmani, U. E. E. (2019). Efek Metode STEAM pada Kreatifitas Anak Usia 5-6

Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 295-301.

<https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.305>

Wahyuningsih, S., Pudyaningtyas, A. R., & Nurjanah, N. E. (2020). The Utilization Of Loose Parts Media In Steam Learning For Early Childhood. *Early Childhood Education and Development Journal*, 2(2), 1-5.

Wulandari, N. T., Mulyana, E. H., & Lidinillah, D. A. M. (2020). Analisis Unsur Art Pada Pembelajaran Steam Untuk Anak Usia Dini. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 1(3). <https://doi.org/10.32832/jpg.v1i3.3284>

## PENGARUH KEGIATAN MELUKIS DENGAN BAHAN ALAM TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK ABA AL-BADAR KABUPATEN TAKALAR

Elvira Juni Utami\*<sup>1</sup>, Syamsuardi<sup>2</sup> dan Rusmayadi<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar

\* Corresponding Author: [elvira.vira9601@gmail.com](mailto:elvira.vira9601@gmail.com)

### ARTICLE INFO

#### Article history:

Received August 13, 2023

Revised August 31, 2023

Accepted Sept 25, 2023

Available Sept 30, 2023

#### Kata Kunci:

Kegiatan Melukis, Bahan Alam, Kreativitas

#### Keywords:

Painting Activity, Natural Materials, Creativity

### ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui dampak kegiatan melukis dengan bahan alam terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK ABA Al-Badar Kabupaten Takalar. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *Quasi Ekperiment Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah anak-anak usia 5-6 tahun di di TK ABA Al-Badar Kabupaten Takalar, dengan pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari 32 anak, dimana 16 anak menjadi kelompok eksperimen dan 16 anak menjadi kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi tes, observasi, dan dokumentasi, sedangkan teknik analisis

data yang digunakan terdiri dari uji prasyarat dan uji *independent sample t-test*. Berdasarkan hasil penelitian uji *independent sample t-test*, diperoleh nilai Equal variances assumed Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 yang kurang dari nilai alpa 0,05, berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yaitu ada perbedaan rata-rata perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK ABA Al-Badar Kabupaten Takalar. Dari hasil analisis *independent sample t-test* dapat dibuktikan hipotesis penelitian yang telah dirumuskan yaitu jika ada perbedaan rata-rata kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK ABA Al-Badar Kabupaten Takalar maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Kemudian mengalami peningkatan pada *pre-test* terdapat 10 anak dengan persentase 62,5% kategori Belum Berkembang (BB), terdapat 6 anak dengan persentase 37,5% masuk ke dalam kategori Mulai Berkembang (MB) dan *post-test* terdapat 2 anak dengan persentase 12,5% mulai berkembang (MB), 9 anak dengan persentase 56,25% yang berkembang sesuai harapan (BSH), terdapat 5 anak dengan persentase 31,25% berkembang sangat baik (BSB). Disimpulkan bahwa terdapat pengaruh kegiatan melukis dengan bahan alam terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK ABA Al-Badar Kabupaten Takalar.

### ABSTRACT

This research was conducted to determine the impact of painting activities using natural materials on the creativity of 5-6-year-old children at TK ABA Al-Badar in Takalar Regency. The research approach used was a quantitative approach with a Quasi-Experimental Design research design. The population in this study consisted of 5-6-year-old children at TK ABA Al-Badar in Takalar Regency, with sample selection using purposive sampling. The sample in this study consisted of 32 children, with 16 children in the experimental group and 16 children in the control group. Data collection techniques in this study included tests, observations, and documentation, while the data

analysis technique used consisted of prerequisite tests and independent sample t-tests. Based on the results of the independent sample t-test, a Sig. (2-tailed) value of 0.000 was obtained, which is less than the alpha value of 0.05, meaning that  $H_0$  is rejected and  $H_1$  is accepted, indicating a difference in the average development of creativity in 5-6-year-old children at TK ABA Al-Badar in Takalar Regency. From the results of the independent sample t-test, it can be confirmed that the research hypothesis, which states that if there is a difference in the average creativity of 5-6-year-old children at TK ABA Al-Badar in Takalar Regency, then  $H_0$  is rejected and  $H_1$  is accepted. Then there was an increase in the pre-test, there were 10 children with a percentage of 62.5% in the Not Yet Developing (BB) category, there were 6 children with a percentage of 37.5% in the Starting to Develop (MB) category and in the post-test there were 2 children with the percentage 12.5% were starting to develop (MB), 9 children with a percentage of 56.25% were developing according to expectations (BSH), there were 5 children with a percentage of 31.25% developing very well (BSB). It was concluded that there is an influence of painting activities using natural materials on the creativity of 5-6-year-old children at TK ABA Al-Badar in Takalar Regency.

---

This is an open access article under the [CC BY-NC](#) license.

Copyright © 2021 by Author. Published by Universitas Bina Bangsa Getsempena



## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan yang sangat penting bagi semua orang. Pendidikan merupakan upaya untuk meningkatkan kualitas hidup. Pada dasarnya tujuan pendidikan adalah menjadikan seseorang sebagai orang yang terpelajar dan diharapkan pendidikan ini juga dapat digunakan untuk kemajuan bangsa. Sedangkan menurut Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 57 Tahun 2021 tentang standar nasional pendidikan, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan anak usia dini dalam Permendikbudristek nomor 7 tahun 2022 tentang Standar Isi Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah, Pendidikan Anak Usia Dini yang disingkat PAUD adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan 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. Kemudian menurut Dwianti, A. (2021) Pendidikan anak usia dini memiliki peran yang sangat penting sebagai pondasi awal pendidikan yang bertujuan agar seluruh aspek perkembangan anak dapat berkembang secara optimal. Apabila pendidikan telah dilaksanakan sedari dini dengan sebaik mungkin maka akan baik pula pendidikan pada tingkat selanjutnya.

Hajerah H., Syamsardi S & Herman H (2019) Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) merupakan salah satu wadah dalam bentuk formal pada jenjang pendidikan anak usia dini yang berfungsi sebagai salah satu tempat berproses dan sarana yang kondusif bagi tumbuh kembang anak yang berada pada usia 0 sampai 6 tahun Sebagai salah satu lembaga pendidikan bagi anak usia prasekolah Taman Kanak-kanak seharusnya membantu memberikan stimulasi yang baik bagi pertumbuhan dan perkembangan anak didik, baik secara jasmani maupun rohani Oleh karena itu untuk mendapatkan hasil yang optimal maka dibutuhkan seorang guru yang profesional dalam melaksanakan tugas dan fungsinya di lembaga tersebut.

Asti. A. & Syamsuardi, S (2021) Usia dini adalah fase fundamental bagi perkembangan individu yang disebut juga sebagai golden age atau usia emas. Pengalaman-pengalaman yang dialami anak mungkin akan membentuk pengalaman yang akan dibawa seumur hidupnya. Implikasinya pada bidang pendidikan usia dini adalah diperlukan langkah yang tepat (signifikan dan strategis) untuk membekali anak sejak usia tersebut.

Menurut Mayar (2019) seni identik dengan adanya kreativitas, bisa dikatakan kreativitas merupakan jantung dari seni, dimana ada seni maka disitu ada kreativitas. Karena, melalui kreativitas seseorang dapat membuat atau menghasilkan berbagai macam ide dan karya-karya yang kreatif. Keterampilan seni sangat bergantung dengan kreativitas, karena eratnya hubungan keduanya membuat suatu sistem yang saling berkaitan dan dipengaruhi oleh lingkungan yang akan membuat kedua aspek tersebut saling mendukung dan berkontribusi dengan baik

Rahayu, dkk (2019) mengungkapkan didalam kreativitas anak harus memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, imajinatif bereksperimen terbuka untuk rangsangan-rangsangan baru berminat untuk melakukan berbagai macam hal, ingin mendapatkan pengalaman baru dan tidak pernah merasa bosan. Menjadi kreatif juga penting bagi anak usia dini menambah bumbu dalam permainannya. Jiwa kreatif dapat membawa permainan menjadi menyenangkan, tentu mereka akan merasa lebih bahagia dan puas. Kreativitas memberi anak kesenangan dan kepuasan pribadi yang sangat besar dan penghargaan yang memiliki pengaruh nyata pada perkembangan pribadinya.

Suryana (2018) kreativitas sebagai kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru, asosiasi baru berdasarkan bahan, informasi, data atau elemen-elemen yang sudah ada sebelumnya menjadi hal-hal yang bermakna dan bermanfaat. Kreativitas merupakan perkembangan seni anak yang perlu distimulus sejak dini agar anak mampu

menuangkan ide-ide kreatif, inovasi sehingga menghasilkan karya yang berguna bagi dirinya dan orang banyak. Setianingrum (2015) kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan hal baru baik gagasan, karya nyata, yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dengan cara sendiri. Sementara Damayanti.A, dkk (2020) kreativitas berkarya pada anak adalah kemampuan seorang anak dalam kelancaran, keluwesan, keaslian dan kerincian pada penciptaan karya yang dibuatnya.

Oleh karena itu, kreativitas sangat penting dikembangkan bagi anak usia dini sama yang seperti disebutkan oleh Masnipal (2013) menyatakan bahwa orang tua dan guru menjadi faktor penting selain motivasi intrinsik anak dalam usaha menumbuh kembangkan kreativitas anak usia dini. Kreativitas anak dapat berkembang secara optimal ketika memperoleh stimulus dari Orang tua dan Guru.

Sejalan dengan pendapat diatas mengembangkan kreativitas anak memerlukan stimulus yang optimal dari orang tua dirumah maupun pendidik disekolah, agar perkembangan kreativitas anak berkembang secara optimal. Pada masa sekarang kreativitas menjadi hal utama untuk meningkatkan kualitas manusia. Hardiyanti (2020) dan (Manggau & Usman, 2019) peningkatan kreativitas pada anak, khususnya anak usia dini sangatlah penting untuk menghadapi perkembangan zaman pada era revolusi industri 4.0. Namun upaya ke arah itu harus ditempuh dengan cara yang mampu menarik minat anak, maka cara yang paling mudah adalah melalui bermain sambil belajar. Pengembangan kreativitas melalui kegiatan bermain hendaknya diarahkan untuk menstimulus kemampuan anak.

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan oleh peneliti di Kelompok B TK ABA Al-Badar Kabupaten Takalar, ditemukan bahwa kemampuan kreativitas anak masih belum optimal. Hal tersebut terlihat dari pembelajaran yang membatasi ruang gerak anak untuk berkreasi dan menyalurkan ide atau gagasannya dalam mengembangkan kemampuan kreativitas sehingga anak cenderung meniru, kurang percaya dengan hasil karya sendiri, dan takut ketika melakukan sesuatu yang baru atau inovatif dalam menciptakan suatu karya/ide. Selain itu guru hanya menggunakan metode dan media seperti majalah, buku yang kurang menarik bagi anak. selain itu strategi yang digunakan guru dalam mengembangkan kreativitas anak kurang menarik, sehingga anak mudah bosan. Kurangnya kesempatan yang diberikan oleh guru sehingga anak tidak bebas berkarya sesuai keinginannya anak hanya terpaksa pada aturan yang dibuat oleh guru.

Salah satu cara untuk meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan melukis dengan bahan alam. Menurut (Aprianti, 2013) melukis adalah sebuah alternatif dalam

mengungkapkan ide maupun gagasan melalui unsur pigmen atau warna di atas kanvas maupun media lain, dalam kegiatan ini warna adalah unsur yang utama dalam karya lukisan.

Lebih lanjut penelitian yang relevan dengan penelitian ini pernah dilakukan Kosasi.N (2019) yang membuktikan perkembangan kreativitas anak mengalami peningkatan setelah dilakukan kegiatan melukis pada setiap kategori. Demikian juga dalam penelitian Wulandari.A (2020) dan Arifa, N. A. (2015) menyatakan bahwa melalui melukis dapat meningkatkan kreativitas pada anak kelompok B.

Firasaty (2017) bahwa melukis dapat dilakukan menggunakan berbagai media, yang terbagi atas dua yaitu media konvensional dan media inkonvensional. Media konvensional seperti, pensil, pastel, cat air, cat minyak dan sebagainya. Media inkonvensional seperti lilin, arang, *finger painting*, mencetak dari berbagai benda dan sebagainya.

Melukis umumnya pada pendidikan anak usia dini masih melakukan kegiatan melukis dengan menggunakan media pada umumnya. Sebagai seorang pendidik, seharusnya bisa lebih kreatif dalam pemilihan media yang digunakan dalam mengoptimalkan kreativitas dan pengalaman belajar anak. Herman & Rusmayadi (2018) dan Fauziah (2013) menyatakan pembelajaran akan lebih baik melalui interaksi langsung dengan benda nyata dan pengalaman nyata dengan menggunakan atau menciptakan berbagai media dan sumber belajar yang dapat dijadikan referensi, sehingga apa yang dipelajari anak menjadi lebih berkesan, menarik, bervariasi dan anak dapat menerapkannya karena dengan begitu anak akan lebih mudah mengingat peristiwa yang dialami secara langsung. Serta anak diberi kesempatan mengajukan ide dan berkreasi dengan menggunakan bahan alam yang telah disediakan.

Berdasarkan penjelasan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian dengan fakta-fakta permasalahan yang terjadi yakni dengan judul penelitian "Pengaruh Kegiatan Melukis dengan Bahan Alam terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di TK ABA AL-BADAR Kabupaten Takalar".

#### **METODE PENELITIAN**

Sugiyono, D (2013) "untuk mengumpulkan data digunakan instrumen penelitian". Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian kuantitatif. Penelitian dengan pendekatan kuantitatif yaitu menekankan analisisnya pada data-data numerikal (angka) yang kemudian diolah dengan metode statistika. Pada dasarnya, pendekatan kuantitatif dilakukan pada penelitian inferensial (dalam rangka

pengujian hipotesis) yang akan menghasilkan kesimpulan pada suatu probabilitas kesalahan penolakan hipotesis nihil. Dengan metode kuantitatif akan menguji teori-teori tertentu sehingga diperoleh signifikansi hubungan antar variabel yang diteliti. Dalam penelitian ini, akan dilakukan penelitian antar variabel yang ada untuk menguji hipotesis. Pendekatan kuantitatif dalam penelitian ini dimanfaatkan untuk melihat pengaruh dari kegiatan melukis dengan bahan alam terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Experimental Design*. Jenis penelitian ini akan membandingkan kelompok untuk menyimpulkan perubahan yang disebabkan oleh perlakuan (*treatment*). Dalam penelitian ini, peneliti membagi objek atau subjek yang diteliti menjadi dua kelompok yaitu kelompok *treatment* yang mendapatkan perlakuan dan kelompok kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan. Desain ini digunakan sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai yaitu mengetahui peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan melukis dengan bahan alam.

Populasi dalam penelitian ini diambil dari anak usia 5-6 tahun di TK ABA Al-Badar Kabupaten Takalar 43 anak sedangkan sampel terpilih yang diambil dengan teknik *Purposive sampling*. Menurut Sugiyono dalam Kasmini, L & Purba, N (2016) “teknik total *sampling* adalah teknik *sampling* yang memberi peluang yang sama kepada anggota populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel”, berjumlah 32 yang terdiri dari 16 anak sebagai kelompok eksperimen dan 16 anak sebagai kelompok kontrol. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, tes dan dokumentasi.

Untuk mengukur kreativitas anak melalui kegiatan melukis dengan bahan alam digunakan kriteria penilaian sebagai berikut.

**Tabel 1.** Kriteria Penilaian Kemampuan Kreativitas Anak

Skor	Kriteria	Interval
1	Belum Berkembang (BB)	1-40
2	Mulai Berkembang (MB)	41-60
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	61-80
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	81-100

Adapun prosedur pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi perencanaan, pemberian *pre-test*, *treatment*, pemberian *post-test*, analisis hasil. Teknik analisis data dalam penelitian ini terdiri dari teknik analisis statistik deskriptif dan teknik analisis

statistik parametrik dengan bantuan program SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) versi 23.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Distribusi pengkategorian kreativitas anak kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran melalui kegiatan melukis dengan bahan alam dapat dilihat dari tabel berikut:

**Tabel 2.** Distribusi Frekuensi Skor Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun *Pre-test* Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Interval	Kategori	Eksperimen		Kontrol	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
8-14	Belum Berkembang (BB)	10	62,5%	12	75%
	Mulai Berkembang (MB)	6	37,5%	4	25%
22-27	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	0	0%	0	0%
28-33	Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	0%	0	0%
<b>Jumlah</b>		16	100%	16	100%

Berdasarkan tabel 1, pada tes awal (*pre-test*) pada kelompok eksperimen terdapat 10 anak dengan persentase 62,5% yang masuk kedalam kategori Belum Berkembang (BB). Sedangkan pada kelompok kontrol terdapat 12 anak dengan persentase 75% yang masuk kedalam kategori belum berkembang atau (BB). Terdapat 6 anak dengan persentase 37,5% pada kelompok eksperimen yang masuk ke dalam kategori Mulai Berkembang (MB). Sedangkan pada kelompok kontrol terdapat 4 anak dengan persentase 25% yang masuk kedalam kategori Mulai Berkembang (MB). Kemudian tidak terdapat anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan persentase 0% yang masuk kedalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang sangat baik (BSB).

Setelah diberi perlakuan *post-test*, berikut tabel distribusi frekuensi perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun pada kelompok eksperimen dan kontrol.

**Tabel 3.** Distribusi Frekuensi Skor Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun (*Post-test*) Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Interval	Kategori	Eksperimen		Kontrol	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
8-14	Belum Berkembang (BB)	0	0%	0	0%
15-21	Mulai Berkembang (MB)	2	12,5%	5	31,25%
22-27	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	9	56,25%	11	68,75%
28-33	Berkembang Sangat Baik (BSB)	5	31,25%	0	0%
	<b>Jumlah</b>	16	100%	16	100%

Berdasarkan tabel 2, pada tes (*post-test*) pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak terdapat anak dengan persentase 0% pada kategori belum berkembang (BB) selanjutnya pada kelompok eksperimen terdapat 2 anak dengan persentase 12,5% yang termasuk kategori mulai berkembang (MB). Sedangkan pada kelompok kontrol terdapat 5 anak dengan persentase 31,25% yang masuk kedalam kategori Mulai Berkembang (MB). Terdapat 9 anak dengan persentase 56,25% yang masuk kedalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Sedangkan pada kelompok kontrol terdapat 11 anak dengan persentase 68,75% yang masuk kedalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Terdapat 5 anak dengan persentase 31,25% yang masuk kedalam kategori berkembang sangat baik (BSB). Sedangkan pada kelompok kontrol tidak terdapat anak dengan persentase 0% pada kategori berkembang dengan baik (BSB).

Adapun skor rata-rata perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun pada kelompok eksperimen sebelum dan setelah diberi perlakuan melukis dengan bahan alam disajikan pada tabel berikut ini :

**Tabel 4.** Hasil Analisis *Descriptive statistics* Nilai *Pre-test* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol  
**Descriptive Statistics**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-tes Kelompok Ekperimen	16	31	50	41.75	5.882
Pre-test Kelompok Kontrol	16	25	50	38.94	7.075
Valid N (listwise)	16				

Berdasarkan tabel 3, nilai pre-test minimum yang diperoleh kelompok eksperimen adalah 31, sedangkan nilai pre-test yang diperoleh kelompok kontrol adalah 25. Dari nilai maksimum yang diperoleh kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah 50. Adapun nilai rata-rata kelompok eksperimen adalah 41,75 sedangkan nilai rata-rata kelompok kontrol adalah 38,94. Berdasarkan nilai rata-rata kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata pre-test kelompok kontrol lebih tinggi dibanding kelompok eksperimen dengan selisih nilai rata-rata 2,81 sehingga disimpulkan bahwa perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di kelompok eksperimen lebih tinggi dibanding kelompok kontrol.

Adapun skor rata-rata kemampuan mengenal huruf anak usia 5-6 tahun pada kelompok kontrol sebelum dan setelah belajar dengan menggunakan media kartu huruf disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 5.** *Descriptive statistics* Nilai *Post-test* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

<i>Descriptive Statistics</i>					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Post-Test Kelompok Ekperimen	16	72	94	80.87	7.864
Post-Test Kelompok Kontrol	16	62	79	70.25	4.973
Valid N (listwise)	16				

Berdasarkan tabel 4, nilai post-test minimum yang diperoleh kelompok eksperimen adalah 72 sedangkan nilai post-test minimum yang diperoleh kelompok kontrol adalah 62. Dari nilai minimum post-test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat diketahui bahwa nilai minimum kelompok eksperimen lebih tinggi dibanding kelompok kontrol dengan selisih nilai 10. Selanjutnya, nilai maksimum post-test yang diperoleh kelompok eksperimen adalah 94 sedangkan nilai maksimum post-test yang diperoleh kelompok kontrol adalah 79. Dari nilai maksimum post-test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat diketahui nilai maksimum kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol dengan selisih nilai 15. Selanjutnya, nilai rata-rata post-test kelompok eksperimen adalah 80,87 sedangkan nilai rata-rata post-test kelompok kontrol adalah 70,25. Dari nilai rata-rata post-test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat diketahui nilai rata-rata post-test kelompok eksperimen lebih tinggi dibanding kelompok kontrol dengan selisih nilai rata-rata 10,62 sehingga ditarik kesimpulan bahwa perkembangan kreativitas anak di kelompok eksperimen lebih tinggi setelah perlakuan dibanding kelompok kontrol.

Uji *Wilcoxon* pada kelompok eksperimen digunakan untuk melihat pengaruh dari perlakuan yang diberikan yaitu kegiatan melukis dengan bahan alam dengan membandingkan dan melihat perbedaan antara data *pretest* dan *post-test*. Adapun kriteria terjadinya perbedaan yaitu apabila nilai sig. (2-tailed) < 0,05, dan apabila sig. (2-tailed) > 0,05 maka tidak terjadi perbedaan setelah diberikan perlakuan. Berikut hasil uji *Wilcoxon* perkembangan kreativitas pada kelompok eksperimen.

**Tabel 6.** Hasil Uji Normalitas  
*One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*

		Nilai
N		32
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	8.23482013
Most Extreme Differences	Absolute	.099
	Positive	.099
	Negative	-.042
Test Statistic		.099
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.

Dalam uji normalitas data diatas digunakan metode *monte carlo* dengan pengujian *kolmogrov-smirnov* dimana jika nilai signifikan lebih besar dari 0,05 maka nilai residual berdistribusi normal. Berdasarkan tabel hasil uji normalitas diatas diketahui nilai signifikansinya sebesar 0,200 > 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai residual pada penelitian ini berdistribusi normal.

**Tabel 7.** Hasil Uji Homogen  
*Test of Homogeneity of Variance*

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	1.778	3	60	.161
	Based on Median	1.047	3	60	.378
	Based on Median and with adjusted df	1.047	3	50.054	.380
	Based on trimmed mean	1.742	3	60	.168

Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel output uji homogenitas diatas diperoleh data bahwa nilai signifikansi sebesar 0,161, dengan ketentuan tingkat signifikansi atau nilai probabilitas lebih dari 0,05 sehingga dapat dikatakan bahwa populasi tersebut mempunyai varians yang sama. Maka dengan hasil nilai signifikansi tersebut dapat disimpulkan bahwa sampel penelitian pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol mempunyai varians yang sama atau homogen.

**Tabel 8.** Hasil Uji Independent Sample T-test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Nilai	Equal variances assumed	4.522	.042	4.567	30	.000	10.625	2.326	5.874	15.376
	Equal variances not assumed			4.567	25.343	.000	10.625	2.326	5.837	15.413

Berdasarkan output diatas diperoleh nilai Equal variances assumed Sig. (2-tailed) sebesar 0.000 yang kurang dari nilai alpa 0,05, berarti ho uji independent sample t-test ditolak dan ha uji independent sample t-test diterima yaitu ada perbedaan rata-rata perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol. Dari hasil analisis independent sample t-test dapat dibuktikan hipotesis penelitian yang telah dirumuskan yaitu jika ada perbedaan rata-rata perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun kelompok eksperimen dan kelompok kontrol maka h0 ditolak dan h1 diterima yaitu ada pengaruh kegiatan melukis dengan bahan alam terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK ABA Al-Badar Kabupaten Takalar. Pemberian kegiatan melukis dengan menggunakan bahan alam disimpulkan mampu meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK ABA Al-Badar Kabupaten Takalar dilihat dari data yang diperoleh bahwa terdapat perbedaan signifikan terhadap kelompok eksperimen sebelum dan sesudah diberinya perlakuan.

Hal ini didukung oleh pernyataan (Safitri, 2020) dalam kegiatan melukis ada banyak manfaat yang anak bisa dapatkan yakni, anak dapat menuangkan ekspresi dan perasaannya, anak dapat menumbuhkan rasa percaya diri, anak belajar mengenal mengenal warna, bentuk atau pola, tekstur dan bahan yang berbeda-beda, serta

penggunaan berbagai alat yang beragam dapat membantu anak menguasai keterampilan koordinasi.

Sesuai dengan yang diutarakan oleh (Oktari, 2017) anak memiliki minat yang tinggi terhadap lingkungan dan benda-benda di sekitarnya, seperti media bahan alam, sehingga aktivitas-aktivitas yang melibatkan bahan alam akan lebih menarik perhatian anak. Melalui pemanfaatan media bahan alam ini, guru dapat membantu dalam mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak terutama kemampuan motorik halus. Dengan demikian jika media yang digunakan dalam kegiatan melukis dengan menggunakan bahan alam sudah menarik perhatian anak, maka anak akan lebih mudah menyerap pembelajaran yang diberikan sehingga tujuan-tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Dari hasil penelitian yang dilakukan diperoleh bahwa kegiatan melukis dengan menggunakan bahan alam sangat efektif dalam mengembangkan kreativitas anak. Pernyataan tersebut diperkuat oleh hasil uji hipotesis yang menggunakan perhitungan uji statistik dekriptif dan uji statistik non parametrik yang mana hasilnya menunjukkan bahwa rata-rata hasil skor pengembangan kreativitas anak pada kelas eksperimen sesudah diberi *treatment* kegiatan melukis dengan bahan alam terdapat peningkatan atau perubahan yang signifikan dibandingkan dengan kreativitas anak pada kelas kontrol. Dengan demikian dapat diketahui bahwa ada pengaruh kegiatan melukis dengan bahan alam terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK ABA Al-Badar Kabupaten Takalar.

Pembahasan hasil penelitian ini yaitu didukung oleh Hasil Penelitian Hader, dkk (2021) menunjukkan kreativitas sangat penting untuk dikembangkan bagi anak usia dini karena akan menciptakan pengalaman-pengalaman yang bisa menumbuhkan percaya diri dan sikap positif untuk perkembangan anak secara optimal. Adapun salah satu *finger painting* yang dapat mengembangkan kemampuan kreativitas anak yaitu melalui kegiatan *finger painting*, dengan kegiatan *finger painting* merupakan salah satu kegiatan untuk mengembangkan kreativitas anak.

Kosasi.N (2019) yang membuktikan perkembangan kreativitas anak mengalami peningkatan setelah dilakukan kegiatan melukis pada setiap kategori. Demikian juga dalam penelitian Wulandari,A (2020) dan Arifa.N.A (2015) menyatakan bahwa melalui melukis dapat meningkatkan kreativitas pada anak kelompok B.

Penelitian ini juga di dukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Elvia, F. (2020) dan Helnita, & Novita, R (2015) menunjukkan bahwa melalui kegiatan melukis dengan bahan alam maupun bahan bekas efektif diterapkan dalam proses pembelajaran

yang dilakukan untuk meningkatkan kreativitas anak karena anak akan kreatif dalam menuangkan gambar, memercikkan berbagai warna dan mengkreasikan karya seni lukisan anak.

Kegiatan melukis dengan menggunakan bahan alam merupakan pembelajaran yang mendukung anak dalam mengoptimalkan kreativitasnya. Hal tersebut didukung oleh pendapat Widiyanto & Jatmikowati.T.E (2020) bahwa Kreativitas anak dapat ditingkatkan melalui melukis. Hal ini disebabkan karena adanya pembelajaran melukis yang mana pembelajaran ini sangat mengundang minat anak dan anak merasa senang karena dapat menuangkan imajinasi dan gagasan yang dimilikinya tanpa adanya tekanan dan paksaan. Melukis juga bermanfaat bagi anak sebagai media mencurahkan perasaan, melatih ingatan dan juga melatih kreativitas.

Penelitian ini juga didukung oleh Ilyas, S & Rusmayadi (2021) membuktikan bahwa Hasil kegiatan melukis menggunakan bahan bekas terhadap peningkatan kreativitas anak mengalami perkembangan dimana perolahan penilaian yang terdiri dari kemampuan menuangkan ide, kemampuan mengenal dan mencampur warna, serta kemampuan membuat berbagai macam bentuk gambar.

Adapun penelitian lain ini juga di dukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Andriani (2021) kreativitas anak dapat dikembangkan melalui kegiatan melukis yang dapat membantu anak mengenal warna, menuangkan idenya melalui gambar lukisan dan dapat membantu perkembangan motorik halus anak. Dengan demikian ada banyak hal yang menarik dan menyenangkan ketika kegiatan melukis diterapkan dalam kegiatan pembelajaran khususnya di PAUD karena anak dapat menuangkan hal-hal baru berdasarkan ide yang dituangkan dalam lukisan.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas, maka Gambaran perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK ABA Al-Badar Kabupaten Takalar sebelum diberi perlakuan kegiatan melukis dengan bahan alam masih tergolong rendah terdapat 10 anak dengan persentase 62,5% yang masuk kedalam kategori Belum Berkembang (BB), terdapat 6 anak dengan persentase 37,5% Mulai Berkembang (MB). Sedangkan setelah diberi perlakuan kegiatan melukis dengan bahan alam perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun terdapat 2 anak dengan persentase 12,5% mulai

berkembang (MB), 9 anak dengan persentase 56,25% berkembang sesuai harapan (BSH), terdapat 5 anak dengan persentase 31,25% berkembang sangat baik (BSB).mengalami peningkatan yang tergolong tinggi. Kemudian terdapat pengaruh yang signifikan pada kegiatan melukis dengan bahan alam terhadap perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK ABA Al-Badar Kabupaten Takalar.

### **Saran**

Bagi guru pemberian kegiatan melukis dengan bahan alam dioptimalkan pada semester selanjutnya sebagai kegiatan yang efektif dalam mengembangkan peningkatan kreativitas anak. Selain itu, menciptakan situasi pembelajaran yang bersifat menyenangkan bagi anak agar dapat memiliki motivasi belajar. Dan bagi peneliti selanjutnya dalam meneliti aspek perkembangan anak dapat distimulasi dengan kegiatan melukis dengan bahan alam.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Andriani, N., Said, A., & Syamsidar, S. (2021). *Improving Color Recognition Ability Though Painting in Group B of TK One Roof Bulubete*. *International Journal of Health, Economics, and Social Sciences (IJHESS)*, 3(1), 39-46. <https://doi.org/10.56338/ijhess.v3i1.1425>
- Aprianti, R., & Wembrayarli, W. (2013). *Meningkatkan kreativitas gambar anak melalui melukis pasir di atas kaca pada kelompok B TK Satu Atap Padang Kurawan Bengkulu Selatan* (Doctoral dissertation, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan).
- Arifa, N. A. (2015). *Melukis Dapat Meningkatkan Kreativitas Anak Di Tk Tunas Ceria Kendon Bolon Colomadu Karanganyar Tahun Ajaran 2014/2015*.
- Asti, A., & Syamsuardi, S. (2021). *Pengaruh Penggunaan Gambar Seri Terhadap Kemampuan Membaca Anak Pada Kelompok Bermain Melati Kabupaten Gowa*. *Indonesian Journal Of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Din*, 3(1), 42-54. <https://doi.org/10.35473/ijec.v3i1.870>
- Damayanti, A., Rahmatunnisa, S., & Rahmawati, L. (2020). *PENINGKATAN KREATIVITAS BERKARYA ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI PEMBELAJARAN JARAK JAUH BERBASIS STEAM DENGAN MEDIA LOOSE PARTS*. *Jurnal Buah Hati*, 7(2), 74-90. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v7i2.1124>
- Dwianti, Dkk. (2021). *Pengaruh Kegiatan Melukis Menggunakan Bahan Bekas Terhadap Peningkatan Kreativitas Anak*. *Jurnal Pelita Paud*, 5(2), 213- 221. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v5i2.1316>
- Elvia, F. (2020). *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Mencetak Pola Dengan Media Airbrush Di Tk Dharma Wanita Labuhanhaji Barat Aceh Selatan*. *Etd Unsyiah*.

- Fadillah, M. (2018). *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: PRENADA MEDIA GROUP.
- Fauziah, N. (2013). *Penggunaan media bahan alam untuk meningkatkan kreativitas anak*. *Jurnal ilmiah visi*, 8(1), 23-30. <https://doi.org/10.21009/JIV.0801.4>
- Hader, S. dkk (2021). *Pengaruh Kegiatan Finger Painting Terhadap Kreativitas Anak Kelompok B*. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 3(1), 102-116. <https://doi.org/10.33387/cp.v3i1.2200>
- Hajerah, H., Syamsuardi, S., & Herman, H. (2019). *Pembuatan Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Bahan Bekas Pada Guru Tk Di Kabupaten Maros*. In *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat* (Vol. 2018, No. 9).
- Hardiyanti, W. D. (2020). *Aplikasi bermain berdasarkan kegiatan seni lukis untuk stimulasi kreativitas anak usia 5-6 tahun*. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(2), 134-139. <https://doi.org/10.21831/jpa.v9i2.31664>
- Helnita, & Rita Novita. (2015). *Pengaruh Metode Bermain Sentra Bahan Alam Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak*. *Jurnal Buah Hati*, 2(2), 36-43. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v2i2.536>
- Herman & Rusmayadi. (2018). *Pengaruh Metode Proyek Terhadap Kemampuan kognitif Anak Di Kelompok B2 Tk Aisyiyah Maccini Tengah*. *Pembelajar: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran*, 2(1), 35-43. <https://doi.org/10.26858/pembelajar.v2i1.5430>
- Ilyas, S. N., & Rusmayadi, R. (2021). *Pengaruh kegiatan melukis menggunakan bahan bekas terhadap peningkatan kreativitaas anak*. *Jurnal Pelita PAUD*, 5(2), 213-221. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v5i2.1316>
- Kasmini L, & Purba,N (2016). *PENGARUH EKSPERIMEN SAINS PADA MATERI MENCAMPUR WARNA TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK B2 PADA TK PERTIWI BANDA ACEH*. *Jurnal Buah Hati*, 3(1), 31-42. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v3i1.541>
- Manggau, A., & Usman, A. (2019). *Kreativitas Anak Melalui Melukis Dengan Jari (Finger Painting) Di Taman Kanak-Kanak Kota Makassar*.
- Masnipal. 2013. *Siap Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profesional*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Mayar, F., Fitri, R. A., Isratati, Y., Netriwinda, N., & Rupnidah, R. (2022). *Analisis Pembelajaran Seni Melalui Finger painting Pada Anak Usia Dini*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 357-363. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1978>
- Oktari, Vanni Miza. 2017. *Penggunaan Media Bahan Alam dalam Pembelajaran di Taman Kanak-kanak Kartika I-63 Padang*. *Jurnal PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 1 (1). <https://doi.org/10.31849/paudlectura.v1i1.503>

Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2022 Tentang Standar Isi Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah

Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 57 Tahun 2021, Standar Nasional Pendidikan.

Rahayu, N., Yusria, Y., & Amrindono, A. (2019). *Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Permainan Melipat Kertas Origami Di Taman Kanak-Kanak Nurul Huda Desa Suka Maju Kecamatan Mestong Kabupaten Muaro Jambi SMART KIDS: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 31. <https://doi.org/10.30631/smartkids.v1i2.54>

Safitri (2020: 37) *Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Mewarnai Menggunakan Media Sisir dan sikat Gigi di TK Islam Terpadu Mutiara Hati Simpang III Sipin Kecamatan Kota Baru Jambi*. Jambi: IAIN Taha Syaifuddin Jambi

Setianingrum, R. (2015). *Pengaruh Kegiatan Melukis Terhadap Peningkatan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Al-Azhar 14 Jati Agung Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2015/2016*. (Doctoral Dissertation, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan). <https://doi.org/10.24114/jh.v6i1.5041>

Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.

Suryana, D. (2018). *Pendidikan Anak Usia Dini Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta: PRENADA MEDIA GROUP.

Widiyanto, W., & Jatmikowati, T. E. (2020). *Peningkatan kreativitas anak kelompok B melalui kegiatan melukis*. *Yasmin: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1-7. <https://doi.org/10.33474/thufuli.v1i1.2689>

Wulandari, A. (2020). *Meningkatkan Kreativitas Anak melalui Teknik Finger Painting di KB Al Jannati Gampong Jawa Kota Banda Aceh*. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1). <https://doi.org/10.33367/piaud.v1i1.1696>

## INTEGRASI MEDIA TEKNOLOGI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA ANAK USIA DINI : SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW

Andi Irma Sarjani<sup>1</sup>, Syarfuni<sup>2</sup>, Aida Rahmi Nasution<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Universitas Darma Persada Jakarta

<sup>2</sup> Universitas Bina Bangsa Getsempena

<sup>3</sup> Institut Agama Islam Negeri Curup

\* Corresponding Author: [syarfuni@bbg.ac.id](mailto:syarfuni@bbg.ac.id)

### ARTICLE INFO

#### Article history:

Received August 20, 2023

Revised Sept 15, 2023

Accepted Sept 26, 2023

Available Sept 30, 2023

#### Kata Kunci:

Bahasa, Media teknologi, Paud,  
Systematic Literature Review

#### Keywords:

Language, Technology Media, Pre-  
school, Systematic Literature Review

### ABSTRAK

Mengintegrasikan media teknologi informasi dalam pembelajaran bahasa dapat menghasilkan informasi terbaru untuk meningkatkan keterampilan dan penguasaan bahasa khususnya pada anak usia dini. Metode penelitian menggunakan Systematic Literature Review. Pengumpulan data dilakukan dengan mendokumentasi dan mereview semua artikel terkait pendidikan masa 2018 -2023. Artikel yang digunakan pada penelitian ini sebanyak 36 artikel jurnal nasional dan terakreditasi yang diperoleh dari Google Scholar, Research Gate, SINTA, DOAJ. Berdasarkan penelitian ini diperoleh data bahwa integrasi media berbasis teknologi dalam pembelajaran dapat menciptakan ketertarikan anak usia dini, menarik perhatian, membuat anak lebih senang dan termotivasi untuk belajar dan mempercepat penguasaan bahasa.

### ABSTRACT

*Integrating information technology media in language learning can produce the latest information to improve language skills and mastery, especially in early childhood. The research method used Systematic Literature Review. Data collection was carried out by documenting and reviewing all articles related to education during 2018-2023. The articles used in this study were 36 national and accredited journal articles obtained from Google Scholar, Research Gate, SINTA, DOAJ. Based on this research, it is found that the integration of technology-based media in learning can create early childhood interest, attract attention, make children happier and more motivated to learn and accelerate language acquisition.*

This is an open access article under the [CC BY-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) license.

Copyright © 2021 by Author. Published by Universitas Bina Bangsa Getsempena



### PENDAHULUAN

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) akan berdampak pada terciptanya suatu inovasi media pembelajaran yang akan memudahkan penggunaanya

dalam proses pembelajaran. Maka teknologi dapat dipertimbangkan sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan pemerolehan bahasa dari permasalahan yang timbul dalam pembelajaran bahasa. Keterampilan berbahasa memegang peranan penting dalam proses penyerapan dan pemahaman dalam memecahkan masalah atau menunjang proses pengajaran Pembelajaran berbasis media teknologi untuk meningkatkan pengetahuan dan motivasi belajar (Putri, 2019).

Untuk mengembangkan kompetensinya anak bidang bahasa yang profesional seharusnya pendidik mulai meninjau akan pentingnya teknologi karena era 4.0. Semua kegiatan pembelajaran yang pembelajaran kreatif dan inovatif atau berbasis digital penting diterapkan pada usia dini (Apriyansyah & Kurniawaty, 2022). Dengan kemampuan ilmu teknologi yang dimiliki pendidik dapat memanfaatkan segala aspek keilmuan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran pada anak usia dini. Namun pelaksanaan pendidikan berbasis teknologi harus mengutamakan pendidikan karakter dan yang menghubungkan kemampuan pada saat pengajaran berlangsung.

Media pembelajaran interaktif dapat membantu pengguna belajar secara mandiri dan membantu pengguna menjadi lebih termotivasi untuk belajar (Saputra & Purnama 2015). Aljazzaf (2020) menyatakan terdapat tujuh faktor yang berdampak pada penggunaan multimedia dalam pengajaran mata pelajaran bahasa asing yaitu: faktor fasilitasi, motivasi, kinerja, perilaku, sosial, pedagogi, dan usaha. Media pembelajaran interaktif menjawab permasalahan pembelajaran yang bersifat abstrak, mengemas media pembelajaran interaktif dalam bentuk software komputer agar siswa dapat berinteraksi dan menggunakannya secara langsung dengan anak. Selain itu, media pembelajaran interaktif merupakan media pembelajaran adaptif sesuai dengan perkembangan teknologi belajar abad 21 (Melati, 2023).

Terdapat studi SLR sebelumnya mengenai topik penggunaan media berbasis teknologi pada pembelajaran bahasa. Penelitian SLR mengenai Menggunakan boneka tangan dalam kegiatan mendongeng sebagai media pembelajaran yang mendorong dalam pengembangan bahasa anak usia dini (Astriyani, 2023). Studi SLR yang dilakukan oleh (Rahayu, Mustaji & Bachri (2022) menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis android dapat meningkatkan keaksaraan siswa namun belum detail membahas mengenai peran media dalam pembelajaran bahasa pada anak usia dini. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang pembelajaran bahasa menggunakan media berbasis teknologi untuk menstimulasi perkembangan literasi Bahasa anak usia dini agar kemampuan literasi anak meningkat.

Dengan menggunakan pendekatan tinjauan literatur sistematis (SLR), peneliti meninjau berbagai penelitian yang dilakukan mengenai penggunaan media teknologi dalam pembelajaran bahasa anak usia dini. Penelitian dengan cara mengumpulkan data dari artikel yang terindex nasional dan internasional untuk memperoleh tinjauan pustaka yang kredibel. Seperti halnya penelitian sejenis pada umumnya, SLR ini diharapkan bermanfaat dalam bidang pendidikan khususnya pembelajaran bahasa, dan jika guru menggunakan media maka dapat memilih media yang tepat untuk pembelajaran bahasa pada anak usia dini. Berdasarkan penjelasan sebelumnya, penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi terhadap ilmu pengetahuan dengan menyediakan SLR yang dirancang untuk mendeskripsikan dan mengevaluasi dampak penggunaan media teknologi untuk penelitian berdasarkan jenis media pembelajaran.

## **METODE PENELITIAN**

Langkah-langkah penelitian menggunakan SLR yaitu merumuskan pertanyaan, mencari artikel atau literatur yang relevan dengan topik penelitian, menetapkan kriteria inklusi artikel terpilih, menganalisis data dari artikel yang diperoleh, dan kemudian melaporkan temuan artikel yang diteliti (Thovawira et al., 2021). Menurut Van der Maren (1996) terdapat empat kriteria pemilihan artikel untuk dipelajari di SLR, yaitu aksesibilitas, kelengkapan, kebaruan dan orisinalitas artikel. Kriteria inklusi dalam studi SLR digunakan sebagai kriteria kelayakan untuk memilih studi primer (Ramadhanti et al., 2022).

Oleh karena itu, kriteria inklusi penelitian SLR ini ditentukan berdasarkan metode PICOS sebagai berikut: (1) fokus pada pembelajaran anak usia dini di Indonesia (populasi), (2) studi pendahuluan membahas penggunaan media pembelajaran (intervensi), (3) intervensi kontrol pada pembelajaran dasar Kelompok menerapkan media pembelajaran konvensional sebagai kelas kontrol (perbandingan), (4) media pembelajaran multibahasa (hasil), (5) penelitian primer menggunakan jenis penelitian kualitatif dan kuantitatif (6) dalam kurun waktu 3 tahun terakhir (2018-2023) dalam negeri dan Penelitian yang dipublikasikan pada artikel jurnal internasional, baik terindeks Scopus maupun tidak (direvisi seperlunya).

Data dikumpulkan dari artikel yang dimasukkan dalam Google Scholar, Sinta, Semantic Scholar, Educational Resources Information Center (ERIC), dan Directory Open Access Journal (DOAJ). Artikel yang dipilih memiliki kesesuaian dengan pertanyaan penelitian. Kata kunci untuk mencari artikel yaitu "Media, pembelajaran Bahasa",

“kemampuan Berbahasa, Media” dan “Paud, Media Pembelajaran, Bahasa”. Artikel yang dipilih berdasarkan tahun publikasi pada tahun 2018 – 2023 terdapat 80 artikel yang didapat pada pencarian literatur berdasarkan kata kunci di atas. Berdasarkan pada kriteria inklusi yang ditetapkan dalam studi ini menggunakan 35 artikel terseleksi sebagai studi primer.

Analisis data menggunakan analisis terhadap artikel atau studi primer yang telah dikumpulkan yaitu setiap studi primer, Selanjutnya diklasifikasikan berdasarkan judul, tahun studi, jenjang pendidikan, dan jenis media pembelajaran. Selanjutnya, dilakukan analisis satu per satu artikel yang disertakan dalam studi ini untuk memperoleh temuan dan pembahasan hingga pengambilan kesimpulan penelitian SLR.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan media teknologi atau multimedia sebagai alat pembelajaran dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dapat berdampak positif terhadap penguasaan bahasa (Maghfiroh & Suryana 2021). Sejalan dengan itu, Nurhayati, Aslan, & Susilawati, (2023) pengembangan teknologi dan komunikasi *gadget* ini sangat mempengaruhi dunia pendidikan, tidak hanya orang dewasa yang menggunakannya, tetapi juga perkembangan dan pendidikan anak usia dini. Disamping itu, media pembelajaran sangat penting digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang menekankan pada keterampilan proses dan pembelajaran menjadi aktif serta peserta didik dapat bertindak sebagai penyampai pesan sekaligus sebagai penerima pesan. Oleh karena itu, adanya perkembangan teknologi sangat bermanfaat bagi anak usia dini yang mana pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif. Hal ini akan membantu anak usia dini belajar menguasai bahasa yang lebih interaktif. Beberapa variasi media dalam pembelajaran bahasa pada Anak usia dini berdasarkan penelitian yang disajikan pada Tabel 1.

Berdasarkan kajian DSLR menggunakan media teknologi pada pembelajaran bahasa, terdapat jenis media yang digunakan adalah gadget, TIK, Chatbot Mela, Game Interaktif, Power Point Interaktif, e-Komik, Media Video, Android. Secara detail dapat dilihat pada tabel 1

**Tabel 1.** Data Artikel Penelitian

No	Peneliti	Judul Penelitian	Tahun Studi	Jenis Media
1.	Nurhayati, N., Aslan, A., & Susilawati, S. (2023)	Penggunaan teknologi gadget sebagai media pembelajaran pada anak usia dini di raudhatul Athfal Al-ikhlas kota Singkawang	2023	gadget

No	Peneliti	Judul Penelitian	Tahun Studi	Jenis Media
2.	Ardiana, R. (2023).	Implementasi Media Berbasis TIK untuk Pembelajaran Anak Usia Dini	2023	TIK
3.	Qotrunnida, N., Supriatna, E., & Arzaqi, R. N. (2023).	Penggunaan Chatbot Mela terhadap Peningkatan Kemampuan Kosa Kata Bahasa Indonesia Anak.	2023	Chatbot Mela
4.	Yani, D. P., & Muryanti, E. (2023).	Efektivitas Game Interaktif dalam Mengenalkan Kosakata Bahasa Inggris untuk Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Latihan SPG Aisyiyah Padang.	2023	Game Interaktif
5.	Monica, S. Z., & Muryanti, E. (2023).	Efektivitas Media Power Point Interaktif dalam Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kota Pariaman. <i>Jurnal Pendidikan Tambusai</i> , 7(1), 4657-4664.	2023	Power Point Interaktif
6.	Tapiyah, L. (2022).	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis e-Komik untuk Meningkatkan Minat Baca Anak Usia Dini 5-6 Tahun.	2022	e-Komik
7.	Banggur, M. D. V., Talu, A. T. I., & Esabella, S. (2022).	Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun.	2022	Media Video
8.	Putri, D. R. N., Gunawan, G., & Astini, B. N. (2022).	Pemanfaatan Media Game Edukasi Berbasis Android untuk Pengembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Barunawati Ampenan Tahun 2022.	2022	Android
9.	Agustin, R. D., & Mindaudah, M. (2022).	Pengaruh Media Film Animasi terhadap Keterampilan Berbicara pada Anak Usia Dini.	2022	Film Animasi
10.	Azizah, A., Madyawati, L., & Astuti, F. P. (2022).	The Effect of ICT-Based Audio Visual Media on the Recognition of English Vocabulary in Early Childhood.	2022	ICT-Based Audio Visual
11.	Saodi, S., Rusmayadi, R., Kurnia, R., & Parwoto, P. (2022).	Digital Talking Media: Conversation Strategy in Improving Children's Speaking Skills in Early Childhood Education Services.	2022	Digital Talking
12.	Yunita, W., Zaim, M., Syarif, H., & Zainil, Y. (2022).	The Effectiveness of Project-Based Learning through Vlog to Improve Pre-Schoolers' Vocabulary Mastery.	2022	Vlog

No	Peneliti	Judul Penelitian	Tahun Studi	Jenis Media
13.	Zein, D. M., Alacsel, S., & Farlina, B. F. (2021).	Pembelajaran Multimedia Interaktif Pengenalan Bagian Tubuh Dalam Bahasa Inggris Pada Taman Kanak Kanak. <i>JR</i> :	2021	Multimedia Interaktif
14.	Humaida, R. T., & Suyadi, S. (2021).	Pengembangan kognitif anak usia dini melalui penggunaan media game edukasi digital berbasis ICT.	2021	game edukasi digital
15.	Melati, P., Rahmah, A., & Widjayatri, R. D. (2021).	Inovasi Flashcard Berbasis Teknologi Ar Sebagai Alat Permainan Edukatif Dalam Meningkatkan Kecerdasan Bahasa Anak Di Masa Pandemic COVID-19. .	2021	Flashcard Ar
16.	Junaida, J., & Zannah, M. (2021).	Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Audio Visual Di Ra Babussalam TA 2019/2020.	2021	Audio Visual
17.	Aulina, C. N. (2021).	Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran AMPI Terhadap Kemampuan Berbahasa Anak Usia 4-5 Tahun.	2021	AMPI
18.	Untari, R. S., Wiguna, A., Andhiarini, R. M., Pratama, A. F., & Hawa, E. (2021).	Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Menghafal Kosakata 3 Bahasa. .	2021	Android
19.	Sitepu, J. M., Nasution, M., & Masitah, W. (2021).	The Development Of Islamic Big Book Learning Media For Early Children's Languages.	2021	Big Book
20.	Ariyanto, F., & Tanto, O. D. (2021).	The Effectiveness of Power Point-Assisted Picture Books on Receptive Language Development in Early Childhood.	2021	Power Point-Assisted Picture Books
21.	Suri, G. P., Fernandes, A. L., & Bahri, S. (2021).	Media Pembelajaran Pengenalan Bahasa Arab Studi Kasus Madrasah Ibtidaiyah Berbasis Android: Learning Media Introduction to Arabic Case Study of Madrasah Ibtidaiyah Based on Android.	2021	Android
22.	Norita, E., & Hadiyanto, H. (2021).	Pengembangan Media Pembelajaran Kognitif Berbasis Multimedia di TK Negeri Pembina Padang.	2021	Multimedia
23.	Rizki, I. A., Fahrudin, F., Rachmayani, I., &	Pengembangan Media Big Book untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia 4-5	2021	Media Big Book

No	Peneliti	Judul Penelitian	Tahun Studi	Jenis Media
	Astini, B. N.	Tahun. <i>Indonesian</i> (2021).		
24.	Sukmawati, S., Astawa, I. M. S., Astini, B. N., & Nurhasanah, N.	Pengaruh Film Animasi Terhadap Peningkatan Kemampuan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun di Paud Taroto Jaya Dusun Bantu Desa Bantulanteh Sumbawa.	2021	Film Animasi
25.	Isnaini, M. (2020).	Pengaruh Konten Channel Youtube Atta Halilintar Terhadap Gaya Berbicara Remaja Di Kelurahan Jurangmangu Timur Pondok Aren.	2020	Youtube
26.	Syamsuardi, S., Tolla, I., Anshari, A., Pattaufi, P., & Hajerah, H.	The Use of Audiovisual Media And Speaking Skill Development Of Children Aged 5-6 Years In Kindergartens in South Sulawesi.	2020	Audiovisual Media
27.	Rizka, N. (2020, July).	The Effect of the Storytelling Method Using Bigbook on the Language Ability of Children Aged 5-6 Years in Group B TK Mutiara Bunda Bangkinang.	2020	Bigbook
28.	Perdana, I., Saragi, R. E. S., & Aribowo, E. K.	Persepsi siswa terhadap pemanfaatan media kahoot dalam pembelajaran bahasa indonesia.	2020	kahoot
29.	Fatimah, E. L., & Yulianingsih, Y.	Kemandirian Anak Usia Dini dengan Penggunaan Media Film Animasi "Nussa dan Rara".	2020	Film Animasi
30.	Novelia, S., & Hazizah, N.	Penggunaan Video Animasi dalam Mengenal dan Membaca Huruf Hijaiyah. .	2020	Video Animasi
31.	Sobiruddin, D., Dwirahayu, G., Kustiawati, D., & Satriawati, G.	Pendampingan Bagi guru Ra di Pandeglang-Banten dalam memanfaatkan media ICT berbasis proyektor interaktif.	2020	proyektor interaktif
32.	Wahyono, T., & Mashar, R. (2020).	The Influence of Carrie TV Channel Shows on Language Acquisition in Early Childhood.	2020	Carrie TV Channel
33.	Diantari, N. M. E., & Tirtayani, L. A. (2020).	Motivation for learning english early childhood through storytelling method using e-big book media.	2020	e-big book media.
34.	Pratiwi, K. B., Sugito, S., & Subandowo, M.	The Development Pop-Up Books To Improve Children's Language Skills.	2020	Pop-Up Books
35.	Endang, A. H.,	Design and Build English Spell	2019	Android

No	Peneliti	Judul Penelitian	Tahun Studi	Jenis Media
	Malik, K., & Fitria, F. (2019).	Application with Image Objects as an Android-Based Early Childhood Learning Media.		
36.	Sudarsono, S. (2019).	early media viewing impacts on dual languages acquisition of a young learner.	2019	Media Viewing
37.	Hidayati, N. N. (2019).	Storytelling: One package learning in improving language skill and implanting character education on children.	2019	Storytelling:
38.	Darwis, M., & Kamsinah, K. (2019).	Sumbangan Bahasa Indonesia Terhadap Pemekaran Kosakata Bahasa Bugis: Kasus Penggunaan Bahasa Bugis Pada Media Sosial Facebook.	2019	facebook

Pembelajaran bahasa untuk anak usia dini menggunakan media teknologi memudahkan guru dalam menyampaikan pesan dan memudahkan siswa dalam menerima pesan. Berdasarkan hasil analisis terhadap 38 artikel ditemukan bahwa penggunaan media teknologi dalam pembelajaran bahasa pada anak usia dini merupakan strategi yang efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai bahasa kedua dan ketiga. Media yang telah digunakan pada berbagai materi untuk meningkatkan kemampuan bahasa pada tingkat anak usia dini ditunjukkan pada table 2 berikut:

**Table 2.** Jenis media yang sering digunakan pertahun

No	Tahun	Jenis media
	2023	gadget TIK Chatbot Mela Game Interaktif Power Point Interaktif
	2022	e-Komik Media Video Android Film Animasi ICT-Based Audio Visual Digital Talking Vlog
	2021	Multimedia Interaktif game edukasi digital Flashcard Ar Audio Visual AMPI Android

No	Tahun	Jenis media
	2020	Big Book Power Point-Assisted Picture Books Android Multimedia Media Big Book Film Animasi Youtube Audiovisual Media Bigbook kahoot Film Animasi Video Animasi proyektor interaktif e-big book media. Pop-Up Books
	2019	Android Media Viewing Storytelling: facebook

Berdasarkan informasi yang terdapat pada tabel 2, jenis media yang paling banyak digunakan dalam pembelajaran bahasa di Paud adalah Android, film animasi dan bigbook. Hal ini sejalan dengan Setyawan & Susanto (2017) yang menyatakan bahwa android sangat efektif meningkatkan kemampuan berbahasa yang ditunjukkan dengan anak mampu berinteraksi dengan teman sebayanya dengan menggunakan bahasa baru yang diperolehnya, komunikasi anak dengan guru dan orangtua juga semakin terarah dan dapat dimengerti. Penggunaan android dapat melatih keterampilan mendengar dan menumbuhkan minat anak dalam bercerita, apalagi saat ini merupakan era penggunaan media android yang banyak diminati anak-anak sehingga memudahkan mengajar untuk memotivasi anak dalam belajar bahasa.

Android sebagai penyampai informasi pada anak dalam meningkatkan kemampuan berbahasa. Sebagaimana yang telah disampaikan oleh Diani & Syarlis Jiswan (2018) media pembelajaran dapat dijadikan sebagai wahana penyalur informasi atau pesan. Hal ini sejalan dengan Shyam Lee & Phil (2012, March) multimedia menciptakan konteks pengajaran bahasa yang lebih baik dan unik. Penggunaan media berbasis teknologi berpengaruh signifikan terhadap pengetahuan pedagogi dan kemahiran bahasa Inggris para guru. Selain itu, variabel independen (pelatihan pengajaran bahasa Inggris berbantuan ICT) mempunyai pengaruh yang kuat (ukuran efek) terhadap pengetahuan

pedagogi dan kemahiran bahasa Inggris mereka (Mehreteab Abraham 2023). Dalam kajian menggunakan deskriptif survei, Platform media sosial (SM) memiliki banyak keunggulan dalam meningkatkan pemahaman bahasa asing, meningkatkan tingkat kemahiran berbahasa, tidak hanya mempengaruhi sikap siswa dalam menggunakan media sosial untuk belajar bahasa tetapi juga meningkatkan kemahiran mereka dalam proses pembelajaran bahasa. Perbedaan gender, tidak ditemukan adanya perbedaan signifikan dalam sudut pandang siswa laki-laki dan perempuan mengenai penggunaan media sosial (SM) dalam meningkatkan kemahiran bahasa (Desta, Workie, Yemer, Denku, & Berhanu, (2021). Selain itu, media teknologi dapat meningkatkan kinerja siswa, meningkatkan motivasi untuk mendorong pembelajaran mandiri, keterampilan berpikir kritis, dan kreativitas, menjalin interaksi, serta meningkatkan komunikasi. Selanjutnya, pembelajarannya diperlukan media yang menarik untuk dapat membuat siswa lebih enjoy dan tertarik mempelajari kosakata bahasa Inggris apabila diajarkan menggunakan media berbasis teknologi (Liando, Tatipang, Tamboto, Poluan & Manuas, 2022). Kemudian, media berbasis teknologi pada pembelajaran bahasa khususnya anak usia dini memberikan efek positif terhadap kemampuan bahasa anak. Selain itu juga guru bersikap positif terhadap peran TIK dalam pengajaran bahasa meskipun mereka ragu apakah TIK dapat mengembangkan kemampuan kreatif dan kritis siswa (Paudel, 2021).

Berdasarkan kajian tersebut, penerapan media berbasis teknologi dalam pembelajaran bahasa untuk anak usia dini memberikan dampak yang positif bagi peserta didik untuk meningkatkan kemampuan penguasaan bahasa pada anak usia dini.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Integrasi media pembelajaran bahasa berbasis teknologi memberikan dampak positif bagi peserta didik untuk meningkatkan kemampuan menguasai keterampilan berbahasa. Penguasaan keterampilan berbahasa dapat dilakukan berdasarkan kajian SLR ini yaitu kemampuan berbicara, membaca, menyimak, mengucapkan, menambahkan kosa kata. Media berperan aktif untuk menemukan solusi terhadap masalah yang diberikan. Jenis media yang direkomendasikan berdasarkan kajian media berbasis android, film animasi, game edukasi, dan multimedia interaktif. Dengan demikian, integrasi media pembelajaran bahasa pada anak usia dini cocok diterapkan untuk mencapai tujuan dan peningkatan kemampuan bahasa anak. Selain itu, guru perlu meningkatkan kemampuan

dalam membuat media berbasis teknologi sehingga peserta didik dapat diarahkan pada peningkatan penguasaan bahasa

## DAFTAR PUSTAKA

- Astriyani, G. A., Dhiya'Ulhaq, J., Ramandhani, R., Fakhriyah, F., & Ismaya, E. A. (2023). Systematic Literature Review (Slr): Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd Menggunakan Media Lagu. *Jurnal Ilmu Sosial, Pendidikan dan Humaniora (JISPEN DIORA)*, 2(1), 198-208. <https://doi.org/10.33086/cej.v3i2.2129>
- Agustin, R. D., & Mindaudah, M. (2022). Pengaruh Media Film Animasi terhadap Keterampilan Berbicara pada Anak Usia Dini. *Journal of Education Research*, 3(2), 70-80 <https://doi.org/10.37985/jer.v3i2.80>
- Aljazzaf, Z. (2020). Factors influencing the use of multimedia technologies in teaching English language in Kuwait. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (ijET)*, 15(5), 212-234 <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i05.12277> .
- Ardiana, R. (2023). Implementasi Media Berbasis TIK untuk Pembelajaran Anak Usia Dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 103-111
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. . (2021). Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1560-1566. Retrieved from <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1086>
- Ariyanto, F., & Tanto, O. D. (2021). The Effectiveness of Powerpoint-Assisted Picture Books on Receptive Language Development in Early Childhood. *Child Education Journal*, 3(2), 100-109. The Effectiveness of Powerpoint-Assisted Picture Books on Receptive Language Development in Early Childhood
- Banggur, M. D. V., Talu, A. T. I., & Esabella, S. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Bulletin of Information Technology (BIT)*, 3(4), 247-254. <https://doi.org/10.22460/ceria.v2i6.p359-362>
- Aulina, C. N. (2021). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran AMPI Terhadap Kemampuan Berbahasa Anak Usia 4-5 Tahun. *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education*, 6(2), 191-198 <https://doi.org/10.24903/jw.v3i1.230>
- Apriyansyah, C., & Kurniawaty, L. (2022). Pengembangan Model Permainan Berbasis Barang Bekas untuk Membangun Kompetensi Abad 21 pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6837-6849. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3487>
- Diantari, N. M. E., & Tirtayani, L. A. (2020). Motivation for learning english early childhood through storytelling method using e-big book media. *Journal of Education Technology*, 4(2), 211-217. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i2.25155>
- Diani, R., & Syarlisjisman, M. R. (2018). Web-enhanced course based on problem-based learning (PBL): Development of interactive learning media for basic physics II. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 7(1), 105-116. <https://doi.org/10.24042/jipfalbiruni.v7i1.2849>
- Desta, M. A., Workie, M. B., Yemer, D. B., Denku, C. Y., & Berhanu, M. S. (2021). Social Media Usage in Improving English Language Proficiency from the Viewpoint of Medical Students. *Advances in Medical Education and Practice*, 519-528. <https://doi.org/10.2147/AMEP.S310181>
- Endang, A. H., Malik, K., & Fitria, F. (2019). Design and Build English Spell Application with Image Objects as an Android-Based Early Childhood Learning Media. (2019).

JOINCS (Journal of Informatics, Network, and Computer Science), 1(2).  
<https://doi.org/10.21070/joincs.v1i2.520>

- Fatimah, E. L., & Yulianingsih, Y. (2020). Kemandirian Anak Usia Dini dengan Penggunaan Media Film Animasi "Nussa dan Rara". *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 74-83.
- Hidayati, N. N. (2019). Storytelling: One package learning in improving language skill and implanting character education on children. *EDUKASI: Jurnal Pendidikan Islam (e-Journal)*, 7(2), 192-211.  
<https://doi.org/10.37985/murhum.v1i2.10>
- Humaida, R. T., & Suyadi, S. (2021). Pengembangan kognitif anak usia dini melalui penggunaan media game edukasi digital berbasis ICT. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(2), 78-87.  
<https://doi.org/10.31004/aulad.v4i2.98>
- Isnaini, M. (2020). Pengaruh Konten Channel Youtube Atta Halilintar Terhadap Gaya Berbicara Remaja Di Kelurahan Jurangmangu Timur Pondok Aren. *PANTAREI*, 4(03). [jom.fikom.budiluhur.ac.id](http://jom.fikom.budiluhur.ac.id)
- Junaida, J., & Zannah, M. (2021). Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Audio Visual Di Ra Babussalam TA 2019/2020. *MUDABBIR Journal Research and Education Studies*, 1(1), 38-50.
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1560-1566. Retrieved from <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1086>
- Melati, P., Rahmah, A., & Widjayatri, R. D. (2021). Inovasi Flashcard Berbasis Teknologi Ar Sebagai Alat Permainan Edukatif Dalam Meningkatkan Kecerdasan Bahasa Anak Di Masa Pandemic Covid-19. *Ana' Bulava: Jurnal Pendidikan Anak*, 2(2), 26-37.
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732-741.  
<https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>
- Mihireteab Abraham, Zeleke Arficho, Tesfaye Habtemariam & Abate Demissie (2023) Effects of information communication technology-assisted teaching training on English language teachers' pedagogical knowledge and English language proficiency, *Cogent Education*, 9:1, DOI: [10.1080/2331186X.2022.2028336](https://doi.org/10.1080/2331186X.2022.2028336)
- Monica, S. Z., & Muryanti, E. (2023). Efektivitas Media Power Point Interaktif dalam Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kota Pariaman. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 4657-4664.  
<https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.5972>
- Nurhayati, N., Aslan, A., & Susilawati, S. (2023). Penggunaan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran Pada Anak Usia Dini Di Raudhatul Atfhal Al-Ikhlas Kota Singkawang. *JIP: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 485-500.  
<https://jip.joln.org/index.php/pendidikan/article/view/53/54>
- Novelia, S., & Hazizah, N. (2020). Penggunaan Video Animasi dalam Mengenal dan Membaca Huruf Hijaiyah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1037-1048.  
<https://doi.org/10.31004/jptam.v4i2.567>
- Norita, E., & Hadiyanto, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Kognitif Berbasis Multimedia di TK Negeri Pembina Padang. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 561-570.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.783>
- Paudel, P. (2021). Information and Communication Technology in Foreign Language Classes in English: Roles and Practices. *International Journal of Technology in Education and Science*, 5(1), 37-55.  
<https://doi.org/10.46328/ijtes.179>

- Perdana, I., Saragi, R. E. S., & Aribowo, E. K. (2020). Persepsi siswa terhadap pemanfaatan media kahoot dalam pembelajaran bahasa indonesia. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 290-306. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v8n2.p290--306>
- Pratiwi, K. B., Sugito, S., & Subandowo, M. (2020). The Development Pop-Up Books To Improve Children's Language Skills. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(4), 408-414. <https://doi.org/10.17977/um038v3i42020p408>
- Putri, D. A. P. (2019). Rancang Bangun Media Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 10(3), 156-164. <http://dx.doi.org/10.31602/tji.v10i3.2230>
- Qotrunnida, N., Supriatna, E., & Arzaqi, R. N. (2023). Penggunaan Chatbot Mela terhadap Peningkatan Kemampuan Kosa Kata Bahasa Indonesia Anak. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 448-459. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.241>
- Rahayu, R., Mustaji, M., & Bachri, B. S. (2022). Media pembelajaran berbasis aplikasi android dalam meningkatkan keaksaraan. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3399-3409. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2409>
- Rizka, N. (2020, July). The Effect of the Storytelling Method Using Bigbook on the Language Ability of Children Aged 5-6 Years in Group B TK Mutiara Bunda Bangkinang. In *International Conference of Early Childhood Education (ICECE 2019)* (pp. 110-115). Atlantis Press. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200715.022>
- Rizki, I. A., Fahrudin, F., Rachmayani, I., & Astini, B. N. (2021). Pengembangan Media Big Book untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia 4-5 Tahun. *Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education*, 2(2), 243-247. <https://doi.org/10.29303/jmp.v2i2.3546>
- Saputra, W., & Purnama, B. E. (2015). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif untuk mata kuliah organisasi komputer. *Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 4(2). <http://dx.doi.org/10.3112/speed.v4i2.865>
- Setyawan, F. H., & Susanto, S. (2017). Penggunaan Media Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Modern*, 3(1), 28-35.
- Sitepu, J. M., Nasution, M., & Masitah, W. (2021). The Development Of Islamic Big Book Learning Media For Early Children's Languages. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(3), 735-743.
- Sobiruddin, D., Dwirahayu, G., Kustiawati, D., & Satriawati, G. (2020). Pendampingan Bagi guru Ra di Pandeglang-Banten dalam memanfaatkan media ICT berbasis proyektor interaktif. *Wikrama Parahita: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 13-20.
- Saodi, S., Rusmayadi, R., Kurnia, R., & Parwoto, P. (2022). Digital Talking Media: Conversation Strategy in Improving Children's Speaking Skills in Early Childhood Education Services. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(3).
- Sudarsono, S. (2019). Early Media Viewing Impacts On Dual Languages Acquisition Of A Young Learner. *Jurnal Borneo Akcaya*, 5(1), 73-83.
- Sukmawati, S., Astawa, I. M. S., Astini, B. N., & Nurhasanah, N. (2021). Pengaruh Film Animasi Terhadap Peningkatan Kemampuan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun di Paud Taroto Jaya Dusun Bantu Desa Bantulanteh Sumbawa. *Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education*, 2(4), 320-325.
- Suri, G. P., Fernandes, A. L., & Bahri, S. (2021). Media Pembelajaran Pengenalan Bahasa Arab Studi Kasus Madrasah Ibtidaiyah Berbasis Android: Learning Media Introduction to Arabic Case Study of Madrasah Ibtidaiyah Based on Android. *Engineering and Technology International Journal*, 3(02), 149-158.

- Syamsuardi, S., Tolla, I., Anshari, A., Pattaufi, P., & Hajerah, H. (2020). The Use of Audiovisual Media and Speaking Skill Development of Children Aged 5-6 Years In Kindergartens in South Sulawesi.
- Shyamlee, S. D., & Phil, M. (2012, March). Use of technology in English language teaching and learning: An analysis. In *International Conference on Language, Medias and Culture* (Vol. 33, No. 1, pp. 150-156).
- Tapiah, L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis e-Komik untuk Meningkatkan Minat Baca Anak Usia Dini 5-6 Tahun. *Tematik: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 1(1), 20-25.
- Untari, R. S., Wiguna, A., Andhiarini, R. M., Pratama, A. F., & Hawa, E. (2021). Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Menghafal Kosakata 3 Bahasa. *Metrik Serial Humaniora Dan Sains (E)* ISSN: 2774-2377, 2(1), 1-12.
- Wahyono, T., & Mashar, R. (2020). The Influence of Carrie TV Channel Shows on Language Acquisition in Early Childhood. *Aksis: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(2), 410-420.
- Yani, D. P., & Muryanti, E. (2023). Efektivitas Game Interaktif dalam Mengenalkan Kosakata Bahasa Inggris untuk Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Latihan SPG Aisyiyah Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 16274-16281.
- Yunita, W., Zaim, M., Syarif, H., & Zainil, Y. (2022). The Effectiveness of Project-Based Learning through Vlog to Improve Pre-Schoolers' Vocabulary Mastery. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4661-4668.
- Zein, D. M., Alacsel, S., & Farlina, B. F. (2021). Pembelajaran Multimedia Interaktif Pengenalan Bagian Tubuh Dalam Bahasa Inggris Pada Taman Kanak Kanak. *JR: Jurnal Responsive Teknik Informatika*, 5(02), 10-18.

## UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN NATURALIS DENGAN PENGUNAAN MEDIA BAHAN ALAM PADA ANAK KELOMPOK B DI TK SATU ATAP SD LAMBIRAH ACEH BESAR

Lili Kasmini<sup>1</sup>, Khairun Nisak<sup>\*2</sup>, Riza Oktariana<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup>Universitas Bina Bangsa Getsempena

\* Corresponding Author: [khairinnisa@gmail.com](mailto:khairinnisa@gmail.com)

### ARTICLE INFO

#### Article history:

Received : August 01, 2023

Revised : August 15, 2023

Accepted : Sept 09, 2023

Available : Sept 09, 2023

#### Kata Kunci:

Kemampuan Naturalis , Media  
Bahan Alam

#### Keywords:

Naturalist Ability, Natural Material  
Media

### ABSTRAK

Kecerdasan naturalis adalah keahlian mengenali dan mengatagorikan spesies yaitu flora dan fauna di lingkungan sekitar, mengenali keberadaan spesies, memetakan hubungan antar spesies. Kecerdasan ini juga meliputi kepekaan pada fenomena alam lainnya(misalnya:formasi awan dan gunung-gunung), dan bagi mereka yang dibesarkan di lingkungan perkotaan, kemampuan membedakan benda tak hidup, seperti mobil, sepatu karet, dan sampul kaset.Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimanakah upaya meningkatkan kemampuan naturalis anak melalui media bahan alam di TK Satu Atap SD Lambirah Aceh Besar. Tujuannya adalah untuk mengetahui bagaimanakah upaya meningkatkan

kemampuan naturalis anak melalui media bahan alam di TK Satu Atap SD Lambirah Aceh Besar. Metode yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi. Lembar observasi adalah kegiatan mengamati aktivitas anak untuk memperoleh data tentang kegiatan mencocok gambar. Jumlah sampel adalah 10 anak dan data peneliti dianalisis dengan menggunakan rumus persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada gambaran observasi aktivitas anak pada siklus I jumlah perolehan dengan kategori belum berkembang 40% (4 anak), kategori mulai berkembang 20% (2 anak) kategori berkembang sesuai harapan 20% (2 anak) dan kategori berkembang sangat baik 20% (2 anak). Sedangkan siklus II tidak ada kategori belum berkembang 10% (1 anak), mulai berkembang 10% (1 anak), kategori berkembang sesuai harapan adalah 10% (1 anak) kategori berkembang sangat baik adalah 70% (7 anak). Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media bahan alam dapat meningkatkan kemampuan naturalis anak kelompok B di TK Satu Atap SD Lambiran Aceh Besar.

### ABSTRACT

*Naturalist intelligence is the skill of recognizing and categorizing species, namely flora and fauna in the surrounding environment, recognizing the existence of species, mapping the relationship between species. This intelligence also includes sensitivity to other natural phenomena (eg: cloud formations and mountains), and for those who grew up in an urban environment, the ability to distinguish non-living objects, such as cars, rubber shoes, and cassette covers. namely how to improve children's naturalist abilities through the media of natural materials in One Roof Kindergarten SD Lambirah Aceh Besar. The aim is to find out how to improve children's naturalist abilities through the media of natural materials in the One Roof Kindergarten of SD Lambirah Aceh Besar. The method used is Classroom Action Research (CAR). The instrument used is an*

observation sheet. Observation sheet is an activity to observe children's activities to obtain data about matching pictures. The number of samples was 10 children and the researcher's data were analyzed using the percentage formula. The results showed that in the description of the observation of children's activities in the first cycle the number of acquisitions was in the undeveloped category of 40% (4 children), the category began to develop 20% (2 children) the category developed as expected 20% (2 children) and the category developed very well 20% (Two children). While the second cycle there is no category not yet developed 10% (1 child), starting to develop 10% (1 child), developing category as expected is 10% (1 child) very well developing category is 70% (7 children). Based on these data, it can be concluded that using natural materials media can improve the naturalist abilities of group B children in One Roof Kindergarten, Lambiran Elementary School, Aceh Besar.

---

This is an open access article under the [CC BY-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) license.

Copyright © 2021 by Author. Published by Universitas Bina Bangsa Getsempena



## PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan, dan pendidikan pada anak dengan menciptakan aura dan lingkungan dimana anak dapat bereksplorasi terhadap lingkungannya secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak. Anak usia dini merupakan individu yang sedang menjalani proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Setiap anak punya hak untuk tumbuh dan berkembang secara optimal. (Yuliani, 2015)

Taman Kanak Kanak (TK) merupakan wadah pembelajaran pertama bagi anak usia dini yang bertujuan untuk dapat mengikuti perjalanan pembelajaran pada tahap selanjutnya. Di TK semua aspek perkembangan serta kecerdasan yang sudah diberikan oleh sang pencipta Allah SWT akan di kembangkan dan setiap guru dan orang tua akan memberikan stimulus yang baik dan tepat agar anak anak dapat mengembangkan semua aspek perkembangnya serta kecerdasan masing masing. (Surahman, 2014).

Kecerdasan pada anak usia dini memiliki peran penting bagi kehidupan dimasa mendatang karena anak usia dini merupakan investasi di masa dewasa kelak. Kecerdasan merupakan tolak ukur pada ketercapaian pada tiap individu tersebut, tetapi kecerdasan bukanlah ajang untuk mengecap orang pintar atau tidaknya, melainkan kecerdasan untuk melihat potensi yang dimiliki seseorang karena setiap manusia mempunyai potensi yang berbedabeda (Reza Oktariana 2015).

Kecerdasan merupakan kemampuan untuk memecahkan suatu masalah, menciptakan sesuatu atau menawarkan suatu pelayanan yang berharga dalam kebudayaan masyarakat. Kecerdasan yang telah di klasifikasikan oleh Gardner (2010: 42) menjelaskan bahwa terdapat 8 jenis kecerdasan pada manusia yang disepakati, yaitu: (1) Kecerdasan Linguistik, (2) Kecerdasan Logika-Matematika, (3) Kecerdasan Intrapersonal, (4) Kecerdasan Interpersonal, (5) Kecerdasan Musikal, (6) Kecerdasan Visual-Spasial, (7) Kecerdasan Kinestetik, (8) Kecerdasan Naturalis. Masing masing kecerdasan ini mempunyai indikator- indikator yang harus di capai atau standar yang harus dimiliki oleh seseorang mampu atau cerdas dibidangnya.

Banyak hal positif yang terjadi jika kecerdasan pada seseorang dikembangkan. Namun sangat disayangkan selama ini yang berkembang di masyarakat, hanya kecerdasan matematika saja, anak yang pintar adalah anak yang cerdas di logika matematika saja, sehingga kecerdasan lainnya terabaikan, atau dianggap tidak penting. Kecerdasan naturalis memperoleh stimulus sangat sedikit dibandingkan dengan stimulus kecerdasan verbal linguistik, logika matematika, visual spasial, kinestetik, musikal, interpersonal dan intrapersonal. Begitu pula dengan banyak orang yang kurang mengoptimalkan kecerdasan terutama yang berkaitan dengan alam (Ayi teri, 2020).

Kecerdasan naturalis sangat penting bagi kehidupan manusia kelak karna kecerdasan naturalis dapat mengajarkan kepada anak usia dini bahwa setiap makhluk yang diciptakan oleh Allah SWT harus saling menyayangi serta mengajarkan kepada anak bahwasemua yang diciptakan harus selalu di jaga dan di lestarikan, maka kecerdasan naturalis harus diterapkan sejak masa anak usia dini (Farida, 2016).

Banyak terjadinya fenomena alam yang merugikan banyak orang seperti kebakaran hutan, banjir dan pemburuan liar pada hewan yang dilindungi negara. Semua dilakukan oleh tangan manusia yang tidak bertanggung jawab dalam hal tersebut mengakibatkan banyaknya penyidap penyakit ISPA (Infeksi Saluran Pernapasan), penyakit kulit, rusaknya rantai makanan sehingga terjadi kerusakan pada ekosistem. Melihat fenomena alat tersebut maka, pendidik perlu mengasah kecerdasan naturalis sedini-dininya, dengan cara mengoptimalkan kemampuan dan menumbuhkan rasa kecintaan terhadap lingkungan, tanaman dan binatang. Kelak jika anak tersebut tumbuh dewasa diharapkan dapat mempunyai kesadaran yang tinggi terhadap pentingnya alam yang harmonis(lili Kasmini, 2019).

Kecerdasan naturalis merupakan keahlian mengenali dan mengkategorikan spesies, baik flora maupun fauna, di lingkungan sekitar dan kemampuan mengolah dan memanfaatkan alam serta melestarikannya. Manusia dapat secara aktif mengelola dan mengubah ekosistem sesuai dengan apa yang dikehendakinya karena, manusia merupakan komponen biotik lingkungan yang memiliki daya pikir dan daya nalar yang tinggi dibandingkan dengan makhluk lainnya. (Musfiroh. 2013).

Kecerdasan naturalis berkaitan dengan alam dan sangat sensitif untuk distimulasikan dengan semua aspek alam, yaitu mencakup unsur tanaman, binatang, lingkungan dan gejala alam. Alam merupakan sumber belajar yang sangat berharga bagi anak. Perkenalan anak pada alam dengan bentuk keanekaragaman makhluk hidup yang ada di bumi, akan membentuk kecintaan anak yang mendalam terhadap alam. Hal ini dapat dilakukan dengan cara kita mengajarkan anak untuk membuang sampah pada tempatnya, menjaga kebersihan diri dari lingkungan, merawat dan melestarikan tanaman, menyanyangi binatang dan menjaga kepunahan (Suryadi, 2018).

Berdasarkan Permen 137 tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini yang menyatakan bahwa tingkat capaian perkembangan anak pada usia 5-6 adalah mampu menjaga kebersihan diri dan lingkungan, mengenal sebab akibat tentang lingkungan, hal ini juga dinyatakan oleh Suryadi dan Dahlia bahwa kecerdasan naturalis anak pada usia 5-6 tahun adalah mampu memberi makan hewan peliharaan secara sederhana, mampu menyiram tanaman secukupnya, mampu berkreasi memperindah taman atau halaman. (Suyadi. 2013).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada bulan Agustus 2021 pada kelompok B di TK Satu Atap SD Lambirah melalui kegiatan belajar bersama di lapangan maka peneliti menemukan beberapa permasalahan yaitu dari 10 anak. Terdapat 6 anak (60%) pada kategori Belum berkembang (BB) anak masih menunjukkan kurangnya perhatian mereka terhadap lingkungan sekitar dengan memetik tanaman dengan tidak hati-hati saat belajar bersama di lapangan, 4 anak (2%) pada kategori mulai berkembang (MB), serta 1 anak (10%) pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan 1 anak (10%) pada kategori berkembang sangat baik (BSB) sudah memahami tentang pentingnya kebersihan dan menjaga lingkungan dengan baik.

Penggunaan media dalam penelitian ini yaitu menggunakan media bahan alam berupa biji padi, biji kacang hijau, biji kacang merah, biji jagung, biji asam

jawa, biji salak, kacang tanah, biji Pala, biji nangka, biji pinang, biji Coklat, biji durian, biji rambutan, dan biji jeruk. Berdasarkan kenyataan di atas, maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Upaya Peningkatan Kemampuan Naturalis Dengan Penggunaan Media Bahan Alam Pada Anak Kelompok B TK Satu Atap SD Lambirah Aceh Besar”. Tujuan Penelitian Sesuai dengan perumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimanakah upaya meningkatkan kemampuan naturalis anak melalui media bahan alam di TK Satu Atap SD Lambirah Aceh Besar.

## **METODE PENELITIAN**

### **Rancangan Penelitian**

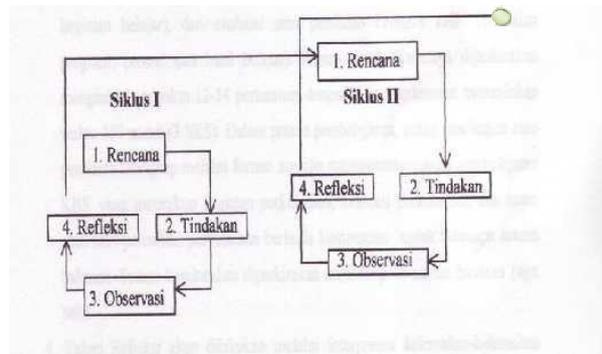
Rancangan penelitian ini dibuat agar pelaksanaan proses penelitian lebih mudah dikerjakan, sehingga membantu penulis dalam pengambilan data. Pada penelitian yang mencoba menjembatani antara praktik dan teori dalam pendidikan yang bertujuan untuk mengetahui model pembelajaran bahan alam mengenal biji-bijian dapat meningkatkan kemampuan neturalis anak di TK Satu Atap SD Lambirah Aceh Besar. Menurut Ebbutt (2018 : 12) mengemukakan “penelitian tindakan kelas adalah upaya perbaikan pelaksanaan praktik pendidikan oleh sekelompok guru dengan menggunakan tindakan-tindakan dalam pembelajaran, berdasarkan refleksi mengenai hasil dari tindakan-tindakan tersebut”. Bentuk penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan profesionalisme guru.

PTK merupakan satu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran di dalam kelas, dalam pelaksanaannya harus melalui tahapan-tahapan yang membentuk suatu siklus. Empat tahapan kegiatan yang ada pada setiap siklus dalam penelitian tindakan kelas yaitu :

1. Perencanaan tindakan
2. Pelaksanaan tindakan
3. Observasi
4. Refleksi

Untuk lebih jelasnya rancangan penelitian ini penulis menuangkannya dalam bentuk siklus kegiatan dengan desain PTK.

## Desain Model Tindakan Kelas (PTK)



Gambar 3.1 Siklus penelitian tindakan kelas (Mulyasa 2009 : 7)

### Tahapan Perencanaan Penelitian

#### Tahap 1: Perencanaan tindakan

Dalam tahap ini peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan. Penelitian tindakan yang ideal sebetulnya dilakukan secara berpasangan antara pihak yang melakukan tindakan dan pihak yang mengamati proses jalannya tindakan (apabila dilaksanakan secara kolaboratif). Cara ini dikatakan ideal karena adanya upaya untuk mengurangi unsur subjektivitas pengamat serta mutu kecermatan yang dilakukan. Bila dilaksanakan sendiri oleh guru sebagai peneliti maka instrumen pengamatan harus disiapkan disertai lembar catatan lapangan. Yang perlu diingat bahwa pengamatan yang diarahkan pada diri sendiri biasanya kurang teliti dibanding dengan pengamatan yang dilakukan terhadap hal-hal yang berada di luar diri, karena adanya unsur subjektivitas yang berpengaruh, yaitu cenderung mengunggulkan dirinya. Dalam pelaksanaan pembelajaran rencana tindakan dalam rangka penelitian dituangkan dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM), lembar penilaian (instrument), dan media pembelajaran.

#### Tahap 2: Pelaksanaan

##### Tindakan

##### Pembukaan :

- Guru meminta kepada anak untuk duduk dengan rapi di kursi masing-masing.
- Guru membuka dengan salam dan berdo'a sebelum belajar
- Guru menyiapkan alat-alat pembelajaran media bahan alam seperti : 14 jenis

biji-bijian yaitu biji padi, biji kacang hijau, biji kacang merah, biji jagung, biji asam jawa, biji salak, kacang tanah, biji Pala, biji nangka, biji pinang, biji Coklat, biji durian, biji rambuta, dan biji jeruk.

Pelaksanaan kegiatan inti yaitu :

a. Mengamati

1. Guru menyebutkan jenis media bahan alam
2. Anak mengamati setiap media yang diberikan oleh guru

b. Menanya

1. Guru mempersilahkan anak untuk bertanya tentang apa yang ingin diketahui anak berdasarkan apa yang dilihat oleh anak.
2. Guru meminta anak menyebutkan media yang di berikan oleh guru.
3. Guru memberikan penilaian atas hasil kerja anak dengan menggunakan lembar observasi.

Pelaksanaan kegiatan Penutup :

- Menyanyikan lagu
- Diskusi tentang kegiatan satu hari
- Berdo'a, salam, pulang.

### Tahap 3: Pengamatan terhadap tindakan

Yaitu kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh pengamat (baik oleh orang lain maupun guru sendiri). Seperti telah dijelaskan sebelumnya bahwa kegiatan pengamatan ini tidak terpisah dengan pelaksanaan tindakan karena pengamatan dilakukan pada waktu tindakan sedang dilakukan. Jadi keduanya berlangsung dalam waktu yang sama. Sebutan tahap 2 dan 3 dimaksudkan untuk memberikan peluang kepada guru pelaksana yang berstatus juga sebagai pengamat, yang mana ketika guru tersebut sedang melakukan tindakan tentu tidak sempat menganalisis peristiwanya ketika sedang terjadi. Oleh karena itu kepada guru pelaksana yang berstatus sebagai pengamat ini untuk melakukan "pengamatan balik" terhadap apa yang terjadi ketika tindakan berlangsung. Sambil melakukan pengamatan balik ini guru pelaksana mencatat sedikit demi sedikit apa yang terjadi.

### Tahap 4: Refleksi terhadap tindakan

Merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Istilah "refleksi" dari kata bahasa Inggris *reflection*, yang diterjemahkan dalam bahasa

Indonesia pemantulan. Kegiatan refleksi ini sebetulnya lebih tepat dikenakan ketika guru pelaksana sudah selesai melakukan tindakan, kemudian berhadapan dengan peneliti untuk mendiskusikan implementasi rancangan tindakan. Inilah inti dari penelitian tindakan, yaitu ketika guru pelaku tindakan mengatakan kepada peneliti pengamat tentang hal-hal yang dirasakan sudah berjalan baik dan bagian mana yang belum. Apabila guru pelaksana juga berstatus sebagai pengamat, maka refleksi dilakukan terhadap diri sendiri. Dengan kata lain guru tersebut melihat dirinya kembali, melakukan "dialog" untuk menemukan hal-hal yang sudah dirasakan memuaskan hati karena sudah sesuai dengan rancangan dan mengenali hal-hal yang masih perlu diperbaiki. Dalam hal seperti ini maka guru melakukan "self evaluation" yang diharapkan dilakukan secara obyektif. Untuk menjaga obyektifitas tersebut seringkali hasil refleksi ini diperiksa ulang atau divalidasi oleh orang lain, misalnya guru/teman sejawat yang diminta mengamati, ketua jurusan, kepala sekolah atau nara sumber yang menguasai bidang tersebut. Jadi pada intinya kegiatan refleksi adalah kegiatan evaluasi, analisis, pemaknaan, penjelasan, penyimpulan dan identifikasi tindak lanjut dalam perencanaan siklus selanjutnya.

Peneliti menggunakan 14 jenis biji-bijian yaitu : biji padi, biji kacang hijau, biji kacang merah, biji jagung, biji asam jawa, biji salak, kacang tanah, biji Pala, biji nangka, Biji pinang, Biji Coklat, Biji Durian, Biji Rambuta, dan biji Jeruk.

### 3.2 Tempat Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret 2022 pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023. Penelitian bertempat di TK Satu Atap SD Lambirah yang beralamat di jalan Gampong Lambirah Kecamatan Sukamakmur kabupaten Aceh Besar.

#### Teknik Pengumpulan Data

Lembar observasi atau pengamatan menurut Kunandar (2012:143) pengamatan atau observasi adalah kegiatan pengamatan (*pengambilan data*) untuk memotret seberapa jauh efek tindakan tela mencapai sasaran. Pengamatan sangat cocok untuk merekam data kualitatif misalnya: perilaku, aktivitas, dan proses lainnya. Observasi dilakukan secara partisipatif yaitu observasi terhadap pembelajaran seseorang oleh orang lain (*teman sejawat*) seringkali disebut pula observasi partisipan.

**Tabel 1.** Indikator Berpikir Logis Permendikbud 137 Tahun 2014

<b>Indikator Permendikbud No. 137 tahun 2014</b>	<b>Indikator Penilaian Anak</b>
1. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi)	1. Anak mampu mengklarifikasi biji-bijian berdasarkan warna 2. Anak mampu mengelompokkan biji-bijian berdasarkan bentuk
2. Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok	1. Anak mampu mengenal nama biji-bijian 2. Anak mampu membedakan biji-bijian sesuai ukuran

Sumber : Permendikbud No. 137 Tahun 2014

### Instrumen Penelitian

Alat penelitian atau instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Arikunto (2010). Observasi dilakukan terhadap anak yang difokuskan pada aktifitas kelompok maupun individu pada saat pembelajaran berlangsung di TK Satu Atap SD Lambirah Aceh Besar.

### Analisis Data

Data hasil penelitian diolah dengan menggunakan analisis deskriptif. Hasil penelitian dapat dirumuskan dengan hasil presentase. Menurut sudjana (2011 : 131) presentase dari setiap pengamatan dihitung dengan menggunakan rumus .

### Hasil Penelitian Siklus I

**Tabel 2.** Tabel Penelitian Siklus I

No	Indikator	BB		MB		BSH		BSB	
		F	%	F	%	F	%	F	%
1.	Anak mampu mengklarifikasi biji-bijian berdasarkan warna	4	40	2	20	2	20	2	20
2.	Anak mampu mengelompokkan biji-bijian berdasarkan bentuk	4	40	2	20	2	20	2	20
3.	Anak mampu mengenal nama biji-bijian	4	40	1	10	1	10	4	40
4.	Anak mampu membedakan biji- bijian sesuai ukuran	4	40	2	20	2	20	2	20
<b>Jumlah Perolehan Skor</b>		<b>16</b>	<b>160</b>	<b>7</b>	<b>70</b>	<b>7</b>	<b>70</b>	<b>10</b>	<b>25</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>4</b>	<b>40</b>	<b>1.75</b>	<b>17,5</b>	<b>1.75</b>	<b>1.75</b>	<b>2.5</b>	<b>25</b>

**Dibulatkan** 4 40% 2 20% 2 20% 2 20%

Jadi pada tabel diatas dapat dilihat bahwa kemampuan naturalis dengan media bahan alam anak masih kurang yaitu dengan jumlah BSH dan BSB adalah 40%, sehingga belum mencapai kriteria keberhasilan yang ditentukan yaitu sebesar 75%, maka akan dilakukan siklus selanjutnya.

**- Refleksi**

**- Kekurangan Siklus I**

Berdasarkan hasil yang ada pada siklus I, maka penulis melakukan beberapakekurangan pada siklus ke I yaitu :

1. Masih ada anak yang belum mampu dalam mengenali nama biji-bijian yang disediakan oleh guru.
2. Masih ada anak yang salah dalam mengelompokkan warna, bentuk, dan ukuran biji-bijian yang disediakan oleh guru.

Perbaikan yang dilakukan pada siklus II yaitu :

- a. Guru menjelaskan kembali tentang media bahan alam dan anak mengikutiarahan dari guru secara perlahan.
- b. Guru mengawasi pada saat pembelajaran berlangsung agar anak mampu mengelompokkan warna, bentuk, dan ukuran biji-bijian.

**Alasan Melakukan Siklus Ke II**

Dari hasil penelitian pada siklus I dapat dilihat bahwa rata-rata kemampuan anak masih berada pada BB, MB, BSH dan BSB yaitu dengan rata-rata : BB = 4 anak ( 40%), dan MB = 2 anak (20%), pada BSH= 2 anak (20%), dan BSB = 2 anak (20%), sehingga perlu dilakukan siklus ke II.

**Kegiatan Siklus II :**

Pelaksanaan awal yaitu :

1. Guru meminta kepada anak untuk duduk di kursi masing-masing serta membuka dengan salam dan do'a sebelum belajar dan dilanjutkan dengan bernyanyi bersama.
2. Guru mengenalkan media pembelajaran yaitu media bahan alam
3. Guru menyiapkan alat-alat pembelajaran menjelaskan kepada anak tentang media bahan alam.

Pelaksanaan kegiatan inti yaitu :

- a. Guru meminta kepada anak untuk melihat media bahan alam yang telah disediakan oleh guru.

b. Pelaksanaan kegiatan akhir yaitu :

Guru memberikan penilaian atas hasil kerja anak dengan menggunakan lembar observasi.

### Hasil Penelitian Siklus II

**Siklus II**  
**Tabel 3. Gambaran Observasi Aktivitas Anak pada Siklus II**

No	Indikator	BB		MB		BSH		BSB	
		F	%	F	%	F	%	F	%
1.	Anakmampumengklarifikasi biji-bijian berdasarkan warna	1	10	1	10	1	10	7	70
2.	Anak mampumengelompokkan biji-bijian berdasarkan bentuk	1	10	1	10	1	10	7	70
3.	Anak mampu mengenal nama biji-bijian	1	10	1	10	1	10	7	70
4.	Anak mampu membedakan biji-bijian sesuaiukuran	1	10	1	10	1	10	7	70
<b>Jumlah Perolehan Skor</b>		<b>4</b>	<b>40</b>	<b>4</b>	<b>40</b>	<b>4</b>	<b>40</b>	<b>28</b>	<b>280</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>1</b>	<b>10%</b>	<b>1</b>	<b>10%</b>	<b>1</b>	<b>10%</b>	<b>7</b>	<b>70%</b>

Dari hasil penelitian diatas dapat dilihat bahwa kemampuan naturalis dengan media bahan alam anak sudah meningkat yaitu dengan perjumlahan dari BSH dan BSB adalah 80%, dan sudah melebihi kriteria yang diotentukan yaitu 75%.

### KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada anak kelompok B di TK Satu Atap SD Lambirah Aceh Besar untuk meningkatkan kemampuan naturalis anak melalui media biji-bijian, maka dapat di simpulkan bahwa dengan media biji-bijian dapat meningkatkan kemampuan mengenal naturalis anak kelompok B di TK Satu Atap SD Lambirah Aceh Besar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada gambaran observasi aktivitas anak pada siklus I jumlah perolehan dengan kategori belum berkembang 40% (4 anak), kategori mulai berkembang 20% (2 anak) kategori berkembang sesuai harapan 20% (2 anak) dan kategori berkembang sangat baik 20% (2 anak).Sedangkan siklus II tidak ada kategori belum berkembang 10% (1 anak), mulai berkembang 10% (1 anak), kategori berkembang sesuai harapan adalah 10% (1 anak) kategori berkembang sangat baik adalah 70% (7 anak).Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media bahan alam dapat meningkatkan kemampuan naturalis anak kelompok B di TK Satu Atap SD

Lambiran Aceh Besar. Berdasarkan hasil penelitian dapat disarankan: Diharapkan kepada guru dalam setiap melaksanakan kegiatan pembelajaran khususnya untuk meningkatkan kemampuan naturalis dengan penggunaan media bahan alam. Diharapkan kepada kepala sekolah untuk mendukung upaya guru dalam menggunakan media bahan alam untuk meningkatkan kemampuan naturalis anak, khususnya di TK Satu Atap SD Lambiran Aceh Besar. Diharapkan bagi peneliti selanjutnya dalam penelitian penggunaan media bahan alam untuk mengetahui peningkatan kemampuan naturalis anak agar dapat menggunakan tema yang lebih disukai oleh anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Armstrong, T. 2012. *Setiap Anak Cerdas*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Asmawati, L. 2014. *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. Banten : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Astuti, H. P. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini 1*. Yogyakarta: Deepublish. Azwar. 2011. *Metode Penelitian*.
- Ayi Teiri Nurtiani, & Wirda. (2014). Peningkatan Kecerdasan Natural Anak Melalui Permainan Pengenalan Hewan Di Kelompok A1 TK Methodist Banda Aceh. *Jurnal Buah Hati*, 1(1), 1-16. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v1i1.517>
- Elia. 2019. Peningkatan Kecerdasan Naturalistik Anak TK Melalui Metode Pembelajaran Inkuiri Dengan Memanfaatkan Sumber Belajar Lingkungan Buatan. *Skripsi*. Program Studi PG PAUD UPI.
- Hartati, S. 2015. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Hasan, Maimunah. 2011. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Diva Press.
- Helnita. 2015. Pengaruh Metode Bermain sentra Bahan Alam Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak. *Jurnal BBG* Vol.2 No. 2 Universitas Getsempena Banda Aceh
- Husamah. 2013. *Pembelajaran Luar Kelas (Outdoor Learning)*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Jamilah, S. 2013. *Panduan PAUD*. Ciputat: Gaung Persada Press Group.
- Jenkins. 2016. *Quality Ratings and Improvement Systems in Early Childhood Educations*.
- Juniarti, Y. 2015. Peningkatan Kecerdasan Naturalis Melalui Metode Kunjungan Lapangan (Field Trip). *Jurnal Pendidikan Usia Dini*. Volume 9 Edisi 2, 269. Kamus Umum Bahasa Indonesia.
- Khuluqo, I. E. 2015. *Manajemen PAUD*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Lee, A. 2013. *101 Cara Menumbuhkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Mariana, R. 2015. *Strategi Pengelolaan Lingkungan Belajar di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Marianti. 2016. *Bunga Rampai Pendekatan Pembelajaran Jelajah Alam Sekitar*. Semarang: Jurusan Biologi UNNES.
- Maulisa, R. 2016. *Meningkatkan Kecerdasan Naturalis Anak Melalui Media Bahan*

- Alam di PAUD IT Aneuk Shaleh Ceria Desa Neuheun Kabupaten Aceh Besar .  
*Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, 99-107.
- Meliala, A. 2014. *Anak Ajaib*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Munib, A. (2012). Pengantar Ilmu Pendidikan. Semarang: UNNES PRESS.
- Novaria, D. 2010. Peningkatan Kecerdasan Naturalistik Anak TK Melalui Metode Pembelajaran Sain Dengan Metode Diskavery Inkuiri. *Skripsi*. Program PG PAUD UPI.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Rahmawati, Ida 2012. Meningkatkan Kecerdasan Naturalis Melalui Strategi Contextual Teaching and Learning (CTL) Pada Anak Kelompok B di TK ABA Sajen 1 Trucuk, Klaten Tahun Ajaran 2011/2012. *Skripsi Thesis*. Universitas UMS.
- Rinawati, A. 2015. Peningkatan Kemandirian Anak Melalui Kegiatan di Luar Kelas di Kelompok B TK Masyithoh Greges Donotirto Kretek Bantul . *Jurnal Artikel Skripsi*.
- Roestiyah. 2018. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, N. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung :Alfabeta.
- Sudjana, N. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sujiono, Y. N. 2013. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT Indeks.