



Pengaruh Media Pembelajaran Mastako Terhadap Kemampuan Kreativitas Anak Pada kelompok B

Rengganis Kuskarfianis

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
e-mail : rengganiskuskarfianis.19079@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi ketidakmampuan anak usia dini mengenai kreativitas. Tujuan penelitian eksperimen ini adalah untuk mendemonstrasikan pengaruh media pembelajaran Mastako terhadap keterampilan kreativitas anak usia dini. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif pre-eksperimen dan jenis penelitiannya adalah *one group pretest-posttest design*. Subyek penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun yang berjumlah 15 anak dari TK B Kepompong School Sidoarjo. Teknik pengambilan data menggunakan teknik observasi dengan rumus Uji statistik non parametrik Wilcoxon dengan SPSS versi 26. Hasil penelitian menunjukkan adanya perubahan postests yang lebih baik setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran Mastako dengan metode demonstrasi. Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa nilai Cronbach's adalah 0,706 pada kelas atas, sebagai dasar pengambilan keputusan dalam uji reliabilitas bahwa semua elemen variabel yang diuji sebelumnya konsisten atau reliabel. Hasil tes Wilcoxon bernilai untuk Asymp. sig. (2-tailed), yaitu 0,001 kurang dari $< 0,06$ maka hipotesis diterima yang berarti terdapat perbedaan antara pelaksanaan pre-test dan post-test. Kesimpulannya adalah kegiatan kreativitas TK Kepompong School sidoarjo dengan menggunakan metode media pembelajaran Mastako berpengaruh terhadap kreativitas TK B. Pentingnya penguasaan dalam berkreativitas. Motivasi yang tepat dari guru dan orang tua memberikan dampak yang signifikan terhadap perkembangan kemampuan kreativitas anak.

Kata kunci: *Media pembelajaran, Mastako, Kreativitas.*

Abstract

This research is motivated by the inability of early childhood regarding creativity. The purpose of this experimental research was to demonstrate the effect of Mastako learning media on early childhood creativity skills. This study uses a quantitative pre-experimental method and the type of research is a one group pretest-posttest design. The subjects of this study were children aged 5-6 years, totaling 15 children from Kindergarten B Kepompong School Sidoarjo. The data collection technique used observation techniques with the Wilcoxon non-parametric statistical test formula with SPSS version 26. The results showed that there were changes in postests that were better after being given treatment using the Mastako learning media with the demonstration method. The results of the reliability test showed that Cronbach's value was 0.706 in the upper class, as a basis for making decisions in the reliability test that all the variable elements tested previously were consistent or reliable. Wilcoxon test results are valuable for Asymp. sig. (2-tailed), ie 0.001 less than < 0.06 , the hypothesis is accepted, which means there is a difference between the implementation of the pre-test and post-test. The conclusion is that the creativity activities of TK Kepompong School Sidoarjo using the Mastako learning media method affect the creativity of TK B. The importance of mastery in creativity. Proper motivation from teachers and parents has a significant impact on the development of children's creative abilities.

Keywords: *Learning Media, Mastako, Creativity.*

PENDAHULUAN

Usia emas anak usia dini adalah antara usia 0 dan 6 tahun dan memiliki karakteristik yang unik karena memiliki karakteristik yang berbeda dari orang ke orang. Hasanah (2016) berpendapat bahwa anak memiliki kemampuan belajar yang luar biasa saat belajar karena anak ada pada masa emas. Sari (2015) menjelaskan bahwa anak usia 0-6 tahun mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa pada anak usia dini karena melalui masa pertumbuhan dan

perkembangan tergantung dari tingkat perkembangan motorik halus dan motorik kasar anak. Kecerdasan kognitif, seni, kecerdasan sosial emosional dan kecerdasan sikap, serta agama dan bahasa komunikatif. Anak dapat berkembang jika lingkungan mendukungnya.

Perkembangan tidak dapat diulang karena mengarah ke masa depan. Perkembangan manusia tunduk pada perubahan yang permanen dan tidak dapat diulang. Anak memiliki perkembangan kreativitas dengan hasil

yang berbeda pada setiap anak. Tergantung pada tahap perkembangan masa kanak-kanak, ada anak yang perkembangannya cepat dan ada yang perkembangannya lambat (Sari, 2020). Adhe et al. (2018) berpendapat bahwa usia anak mengalami pertumbuhan yang teratur, yang sudah selaras satu sama lain sejak dalam kandungan.

Anak usia dini memiliki keunikan salah satunya yaitu cara belajarnya, anak usia dini belajar dengan cara bermain, dan tidak tercukupinya kebutuhan bermain anak, secara tidak langsung mempengaruhi pada perkembangannya. Selain itu menurut (arlianti,2006) anak memiliki kemampuan belajar yang tidak terbatas dalam dirinya, untuk mengetahui cara berfikir kreatif dan produktif, anak melakukan aktivitas sesuai dengan minat dan potensinya. Pengembangan kreativitas anak harus diberikan sejak dini, agar anak dapat merasakan berpikir kreatif, karena kreativitas memungkinkan anak menjadi diri yang berkualitas. Dan kreativitas merupakan kemampuan manusia untuk menciptakan kombinasi baru berdasarkan pengetahuan, informasi, atau kondisi yang ada.

Kreativitas merupakan sikap yang harus ada pada setiap anak usia dini, agar anak dapat menjadi kreatif, dalam mencapai sesuatu yang baru (Adhe et al. 2019). Kreativitas itu unik, maka perlu stimulasi untuk mendorong pertumbuhan dan perkembangan sehingga mereka memiliki ketrampilan tambahan untuk melanjutkan pendidikan. Dunia anak adalah dunia kreativitas yang mana anak membutuhkan ruang yang cukup untuk bergerak, berpikir, dan merasakan. Kreativitas yang dapat dikembangkan salah satunya kemampuan berpikir dalam arti yang berbeda, yaitu kemampuan memikirkan adalah alternatif pemecahan masalah dan kecerdasan emosional atau emosional adalah aspek yang berkaitan dengan tekad, kesabaran dan keteguhan.

Kreativitas itu sendiri ialah di mana seseorang mampu menciptakan karya baru dan walaupun sudah ada pasti ada perbedaan dari segi tahapannya ataupun dari hasil yang membuat karya itu istimewa. Seseorang yang lahir sudah memiliki kemampuan, salah satunya kreativitas yang perlu dikembangkan untuk membentuk anak yang kreatif (Nasution et al., 2021). Kreativitas juga termasuk menciptakan hasil karya baru atau penemuan baru yang dihasilkan melalui eksperimen ataupun modifikasi dan kreativitas merupakan tahapan menghasilkan karya yang orisinal dan penciptaan produk atau penemuan baru oleh individu (Dere, 2019).

Kreativitas adalah potensi seseorang yang bisa dikembangkan ada beberapa cara untuk mengembangkan kreativitas anak. Faktor pendukung kreativitas anak antara lain lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat (Cahaya Maulidiyah et al., 2023). Terdapat faktor-faktor dalam pengembangan kreativitas yang dapat mendukung upaya pengembangan kreativitas. Terdapat faktor-faktor dalam pengembangan kreativitas yang dapat mendukung upaya pengembangan kreativitas. Faktor-faktor pendorong yang dapat meningkatkan kreativitas anak menurut (Hurlock,2012) ialah :

1. waktu. agar menjadi kreatif, kegiatan untuk anak-anak diatur sedemikian rupa sehingga mereka memiliki sedikit waktu luang untuk bertukar pikiran dan konsep serta mencoba hal-hal baru.
2. Kesempatan untuk menyendiri. Pada saat-saat tertentu, anak membutuhkan waktu dan kesempatan menyendiri untuk mengembangkan kehidupan imajinatifnya.
3. Dorongan terlepas dari sejauh mana prestasi anak memenuhi standar orang dewasa. Mereka harus kreatif dan bebas dari kritik, kritik yang sering ditujukan kepada anak yang tidak kreatif.
4. Sarana. Bermain dengan alat yang dapat mendorong eksperimen dan eksplorasi, yang merupakan bagian penting dari semua kreativitas.
5. Rangsangan dari lingkungan. Lingkungan rumah dan sekolah harus mendorong kreativitas sedini mungkin sejak masa kanak-kanak hingga sekolah dengan menjanjikan kreativitas yang menyenangkan dan bernilai sosial.

Kreativitas dapat mendorong anak untuk mengeskpresikan perasaannya dan mengeksplorasi hal-hal yang baru yang membuat anak produktif dan kreativitas itu adalah alat untuk meningkatkan kualitas hidup dan tanpa kreativitas anak akan tertinggal oleh perubahan zaman. Menurut Campbell, dalam (Permanasari et al., 2018) menyelesaikan suatu masalah dengan baik dan menemukan hal baru bisa juga disebut kreativitas. Saat memberikan stimulasi kepada kreativitas anak, anak akan diajak untuk berpikir, berimajinasi, dan memiliki kemampuan yang akan digunakan melihat berbagai kemungkinan solusi saat menyelesaikan suatu masalah. Maka dari sini sudah membuktikan bahwa anak membutuhkan rangsangan untuk perkembangan karena kreativitas memberikan kegembiraan dan rasa puas yang akan juga berpengaruh pada pribadinya, seseorang dapat mewujudkan kreasi dirinya sendiri, hal ini merupakan bentuk dari kebutuhan pokok manusia (Widayanti et al., n.d.).

Tingkat kreativitas di Indonesia masih tergolong rendah, karena faktor lingkungan dan juga sistem pendidikan di Indonesia yang lebih memfokuskan di bidang akademik. Sejalan dengan pendapat (Masunah et al., 2020) yang mengemukakan bahwa rendahnya kreativitas siswa disebabkan oleh penerapan model pembelajaran konvensional. Pada tahun 2015 Indonesia mencatatkan diri pada peringkat 115 dunia pada indeks kreativitas, Indonesia menjadi negara dengan peringkat terendah kedua dibandingkan dengan negara ASEAN lainnya, ini menandakan bahwa Indonesia masih membutuhkan beberapa perbaikan di beberapa aspek yang menyangkut pada ketiga indikator yaitu Technology, Talent, Tolerance.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 31 Januari 2023 terdapat beberapa anak didik di TK Kepompong School terutama di kelas B memiliki tingkat kreativitas yang masih kurang. Pada TK Kepompong School Sidoarjo tingkat kreativitas masih belum sesuai dengan tingkatan kreativitas sesuai usianya,

seperti pada usia 5-6 tahun sudah sampai ditingkat kreativitas yaitu anak selalu ingin tau, anak memiliki kebebasan berpikir, anak membuat karyanya sendiri, dan membuat karyanya yang berbeda dengan orang lain. Tetapi di TK Kepompong School Sidoarjo anak kelompok B masih kurang rasa ingin tau terhadap kegiatan kreativitas, anak masih menunggu diperintah ketika akan melakukan kegiatan, anak masih belum bisa membuat karyanya sendiri yang berbeda dengan orang lain. Menurut (Prisma Mahendra & Rahayu, 2022) karakteristik anak yang kreatif yaitu percaya diri, ingin tau, penuh semangat, dan bebas dalam berpikir. Di TK Kepompong School ini terutama di kelas B daya imajinasi anak, rasa ingin tahu anak, dan ketertarikan anak untuk melakukan sesuatu yang baru dalam pendukung kreativitasnya masih kurang, anak juga kurang dapat mengeksplorasi kemampuan berkreasi dalam mengembangkan kreativitasnya.

Kenyataan di lapangan terdapat permasalahan tentang media pengembangan kreativitas anak yang masih kurang, permasalahan yang terjadi salah satunya adalah, di sekolah yang memiliki rancangan media kegiatan untuk perkembangan kreativitas masih membutuhkan pertimbangan, dari alat dan bahan dipakai hanya yang mudah dicari dan menggunakan alat yang aman dan tidak membahayakan anak. Menurut (Oktavia Lestari & Karim Halim, 2022) pemilihan media harus berdasarkan dengan tujuan yang dicapai serta sesuai dengan sasaran dan memilih media harus disesuaikan dengan rangsangan belajar yang diinginkan. Dari kegiatan yang sudah disiapkan menghasilkan tingkat kreativitas anak yang masih kurang seperti yang terjadi di TK Kepompong, anak di TK ini masih membutuhkan stimulasi perkembangan kreativitas yang beragam namun juga menyesuaikan dengan kemampuan sekolah yang mempertimbangkan media yang mudah dicari dan perkembangan kreativitas membutuhkan media yang belum sering dipakai sehingga tidak membuat anak cepat bosan dan media yang sesuai tahapan kreativitas anak juga aman untuk anak.

Guru harus mengetahui alasan kenapa kreativitas anak harus dikembangkan, dan dampak apa yang akan terjadi jika kreativitas anak tidak dikembangkan, guru juga harus tau apa saja faktor yang dapat mengembangkan anak, dan faktor apa yang menghambat kreativitas anak. Jika guru dan orang tua mengerti alasan dan faktor yang dapat mengembangkan kreativitas anak, guru dan orang tua akan dengan mudah mengembangkan kreativitas anak, cara apapun dan di manapun kreativitas anak dapat berkembang, dengan media apapun kreativitas anak dapat berkembang. Pada dasarnya kreativitas tidak ada batasan umur tempat waktu dan lainnya, kreativitas sebenarnya sangat mudah dikembangkan namun sebelum mengembangkan kreativitas guru dan orang tua harus tau tahapan perkembangan kreativitas anak (Fredik et al., n.d.) menerangkan "kreatif itu berproses dengan beberapa tahapan yaitu tahap persiapan, inkubasi, iluminasi, verifikasi.

Salahsatu cara meningkatkan kreativitas yaitu dengan adanya media pendukung, media pembelajaran

dapat membantu guru dalam menyajikan pelajaran atau materi sehingga informasi yang disajikan lebih jelas dan lebih bervariasi (Wanti & Mahmudah, n.d.). artinya alat yang menyediakan sumber belajar anak agar anak lebih memahami apa yang disampaikan guru. Dari sini peneliti dapat menyimpulkan bahwa lingkungan belajar merupakan sarana belajar guru untuk menyampaikan pesan atau informasi terkait pembelajaran kepada anak untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Adapun yang dimaksud media pembelajaran secara sempit media pembelajaran merupakan sarana non personal (bukan manusia) yang berfungsi sebagai alat yang di gunakan oleh tenaga pendidik dalam proses pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan (Mahmudah, 2018).

Media yang digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak menggunakan media papan yaitu, media magic stack boar atau juga bisa disebut mastako yang mana media ini terbuat dari kayu papan yang menjadi alas untuk mencetak gambar, kanvas yang dipakai bisa dari kain, tisu dan juga kertas, media yang nyata sesuai dengan fase anak yaitu fase praoperasional yang merupakan kemampuan sensori (Widayanti et al., n.d., 2021). mastako sebagai media memiliki keunikan dan kekhususan, dari bentuk papan yang biasanya diletakkan pada easel tapi mastako ini tidak menggunakan easel, media ini digunakan untuk mencetak bahan alam seperti daun, bunga, batang, biji-bijian, dan masih banyak lagi. Mengenalkan benda yang nyata atau kongkret bisa memberikan pengalaman secara nyata pada anak (Ekayanti et al., 2021).

Media kreativitas mastako adalah suatu alat peraga seperti papan berbentuk tiga dimensi berukuran 20 x 30 cm, yang dengan lingkungan sekitar yang bisa dimanfaatkan untuk menuangkan kreativitas sehingga melatih peserta didik untuk menggali informasi sebanyak-banyaknya melalui media tersebut. Media MASTAKO ini berfungsi untuk membantu proses belajar siswa menjadi kreatif. Media ini sangat cocok digunakan untuk anak usia 5-6 tahun atau anak kelompok B. Media mastako ini berfungsi untuk membantu proses belajar siswa menjadi kreatif. Media ini sangat cocok digunakan untuk anak usia 5-6 tahun atau anak kelompok B berikut adalah foto desain media mastako.

Media pembelajaran ini berisi materi tentang pembelajaran kreativitas, khususnya pada anak usia 5-6 tahun untuk mengembangkan kekreativitasan anak. Cara penggunaannya, pada media pembelajaran mastako ini disediakan sebuah kertas atau kain untuk menjadi kanvas. Ada sebuah papan penutup dan alat untuk menekan kanvas yang sudah di letakkan pada medianya. Sehingga media bisa digunakan dan memiliki hasil yang maksimal. Kekurangan dari media ini memiliki berat yang anak ke sudailh untuk membawa media ini untuk bergerak.

Berikut adalah gambar desain media pembelajaran mastako.



Gambar 1
Desain Media Mastako

Media ini memiliki kelebihan yaitu dari segi bahan pembuatan media ini menggunakan media ramah lingkungan dan mudah didapat, dan bahan yang digunakan untuk kegiatan menggunakan media ini menggunakan bahan alam yaitu bunga, daun, biji-bijian, dan batang. Yang mana akan memudahkan sekolah untuk menggunakan media ini sebagai alat untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak. Media Mastako ini juga kertas sebagai kanvas untuk membuat desain pola dari bahan-bahan diatas, dan juga kelebihan dari mastako ini tidak hanya menggunakan kertas saja sebagai kanvas tetapi bisa juga menggunakan tisu dan juga kain.

METODE

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif *pre-eksperimental design* dengan jenis penelitian *One Group Pretest and Posttest*.

Tabel 1. Rancangan Penelitian

Posttest	Treatment	Pretest
O2	X	O1

Keterangan:

- O2 : sesudah pemberian *treatment mastako*
- X : saat pemberian *treatment mastako*
- O1 : sebelum pemberian *treatment mastako*

Berdasarkan tabel 1, kegiatan pertama yaitu melakukan *pretest*, dimana kegiatan ini terlaksana untuk mengukur kemampuan anak sampai mana terhadap bahan ajar yang akan diajarkan. Kegiatan *pretest* kemampuan kreativitas terdiri dari satu kegiatan yang dilaksanakan sebelum pemberian *treatment*. Kegiatan kedua yaitu pemberian *treatment mastako* yang terdiri dari empat kegiatan untuk menstimulasi kemampuan kreativitas mengetahui perbandingan hasil kemampuan kreativitas anak usia dini sebelum dan sesudah diberikan *treatment* dengan melakukan kegiatan ketiga yaitu pemberian *posttest*.

Subyek penelitian *pre-eksperimental design* ini berjumlah berjumlah 15 anak yang diberlakukan kepada anak usia 5-6 tahun di TK Kepompong School Sidoarjo . Teknik pengumpulan data adalah observasi dan Uji statistik non parametrik Wilcoxon dengan SPSS versi 26. Kegiatan penelitian diawali dengan mengidentifikasi masalah, kemudian melakukan serangkaian kegiatan

yang berhubungan dengan metode kreativitas. Merancang bahan media dan instrumen penelitian dengan menyusun kisi-kisi instrumen yang sesuai dengan indikator. Berikut kisi-kisi instrumen dalam penelitian ini:

Tabel 2. Lembar Observasi

No	Item	Keterangan			ket
		BB	MB	BSH	
1	Dapat mengeluarkan suatu ide yang baru				
2	Anak membuat karyanya sendiri tanpa bantuan dari teman ataupun guru				
3	Anak selalu ingin tau dengan cara mencoba membuat karya baru				
4	Anak membuat karyanya sendiri dan berbrda dengan teman				

Selanjutnya melaksanakan uji validitas instrumen pengukuran kemampuan kreativitas dan reliabilitas instrumen pengukuran kemampuan kecepatan, keseimbangan dan kekuatan. Uji validitas oleh penilai ahli dilakukan dengan menelaah kisi-kisi yang sesuai dengan tujuan penelitian dalam bentuk isi validitas oleh materi ahli dan desain validitas yang dilaksanakan oleh desain ahli dihitung nilai rata-ratanya (*average value*). Uji validitas instrumen pengukuran kemampuan kreativitas dan media mastako. Validator bisa memberikan kritik dan masukan guna perbaikan perangkat penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Validitas menunjukkan seberapa baik suatu ukuran digunakan untuk mengukurnya. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui apakah indikator pertanyaan valid untuk setiap variabel Uji validitas dilaksanakan setelah validasi selesai yang bertujuan untuk mengukur tingkat kesesuaian instrumen kemampuan pada kremampuan kreativitas. Butir-butir item pada instrumen diuji reliabilitas untuk menguraikan konsistensi. Pengujian validitas dilakukan dengan bantuan computer menggunakan program SPSS for Wondows Versi 26. Uji validitas yang sudah dilakukan dalam penelitian ini ditampilkan dalam bentuk tabel berikut:

Table 3. Hasil Uji Validitas

No	r Hitung	r Tabel 5% (16)	Sing	Kriteria
1	0,726	0,482	0,001	Valid
2	0,726	0,482	0,001	Valid
3	0,726	0,482	0,001	Valid
4	0,726	0,482	0,001	Valid

Sumber: Data primer yang diolah
 Pengujian validitas ini dilakukan dengan menggunakan program SPSS 2.3 for windows dengan kriteria berikut:

1. jika $r \text{ hitung} \geq \text{tabel}$ maka pernyataan tersebut dinyatakan valid
2. jika $r \text{ hitung} \leq \text{tabel}$ maka persyaratan tersebut dinyatakan tidak valid
3. Nilai $r \text{ hitung}$ dapat di lihat pada tabel di atas.

Berdasarkan hasil uji validitas, semua instrumen menunjukkan skor $r \text{ hitung}$ lebih besar dari $r \text{ tabel}$. Artinya, semua instrumen dapat dikatakan bahwa valid.

Uji reliabilitas dilakukan terhadap item indikator yang dinyatakan valid. Suatu variabel dikatakan variable atau handal jika jawaban terhadap pertanyaan selalu konsisten. Koefisien reliabilitas instrument bertujuan untuk melihat konsistensi indicator yang diberikan oleh responden. Adapun rumus untuk menghitung uji reliabilitas ini menggunakan rumus :Alpha Cronbach. Perhitungan di lakukan dengan bantuan computer program IMB SPSS 26. Hasil dari observasi dari uji reliabilitas ditampilkan bagan di bawah ini.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	
.702	N of Items 4

Bagan 1 Uji Reliabilitas

1. Jika $r\text{-alpha}$ positif dan lebih besar dari $r\text{-tabel}$ maka pernyataan tersebut reliabel.
2. Jika $r\text{-alpha}$ negative dan lebih kecil dari $r\text{-tabel}$ maka pernyataan tersebut tidak reliabel
 - a. Jika nilai Cronbach's Alpha $\geq 0,6$ maka reliabel
 - b. Jika nilai Cronbach's Alpha $\leq 0,6$ maka tidak reliabel

Hasil uji reliabilitas dengan 2 item menunjukkan bahwa seluruh variable penilaian ini memiliki koefisien Alpha Cronbach's sebesar 0,702 karena $0,702 > 0,60$. Dengan demikian lembar observasi yang digunakan sebagai pengukuran pada saat penerapan dinyatakan reliabel.

Kegiatan pretest atau sebelum melakukan treatment ini dilaksanakan guna mengukur kreativitas anak di awal. Kegiatan ini dilaksanakan pada TK Kepompong School Sidoarjo, yang dilakukan pada

tanggal 13 Juni 2023. Kegiatan pretest untuk menguji kreativitas ini dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berkreaitivitas melalui 1 kegiatan. Setelah melakukan pretest, langkah selanjutnya yaitu melakukan kegiatan treatment. Treatment pada penelitian ini menggunakan media mastako yang dilakukan sebanyak 4 kali dengan melatih kemampuan kreativitas aspek seni anak usia 5-6 tahun dengan 4 kegiatan sebagai berikut: 1) melakukan kegiatan menggunakan mastako dengan bahan daun 2) melakukan kegiatan menggunakan mastako dengan bahan bunga 3) melakukan kegiatan menggunakan mastako dengan bahan batang 4) melakukan kegiatan menggunakan mastako dengan bahan bunga, daun, batang, dan biji-bijian..

Setelah kegiatan treatment dilakukan, maka selanjutnya pemberian perlakuan posttest untuk mengetahui kemampuan akhir kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Kepompong School Sidoarjo. Hasil dari kegiatan *pretest* dan *posttest* terdapat pada tabel dibawah ini yaitu:

Tabel 4. Hasil rata-rata pretest dan postest

Ket	Total nilai sebelum pemberian perlakuan (pre-test)	Total nilai sesudah pemberian perlakuan (post-test)
Jumlah	93	200
Rata-rata	6,2	13,3-

Perbedaan kemampuan kreatifitas anak kelompok B di TK Kepompong School Sidoarjo sebelum perlakuan dengan sesudah perlakuan disajikan dengan tabel untuk memudahkan dalam dilihat dan dibaca.

Pembahasan

penerapan media mastako dapat mempengaruhi kemampuan kreativitas anak usia 5 sampai 6 tahun di TK kepompong School Sidoarjo dilaksanakan pada tanggal 13 Juni sampai 24 Juni 2023 populasi pada penelitian ini adalah anak usia 5 sampai 6 tahun di TK Kepompong School Sidoarjo adapun sampel pada penelitian ini adalah seluruh anak kelompok dengan jumlah banyak 15 anak. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan analisis data yang digunakan yaitu penelitian statistic nonparametris karena subjek kecil dari 30 anak yaitu 15 anak. Yang akan dianalisis berupa data ordinat atau data berjenjang sehingga rumus yang digunakan adalah menggunakan rumus uji Wilcoxon. Pembelajaran menggunakan media mastako ini diberikan sebanyak 4 kali pemberian Perlakuan di mana setelah dilakukan pemberian perlakuan maka peneliti melakukan pengukuran dengan perbandingan data yang diperoleh oleh kegiatan pretest dan posttest.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa pengembangan kemampuan kreativitas anak kelompok di usia 5 sampai 6 tahun di TK Kepompong School Sidoarjo mengalami peningkatan setelah pemberian perlakuan berupa penerapan media perkembangan mastako merupakan cara terbaik untuk mengembangkan

keaktivitas seni dan fisik motorik halus melalui media mastako kreativitas anak dapat terangsang dan dikembangkan melalui kegiatan seperti memilih berbagai macam bentuk bunga daun dan memilih berbagai warna dari bunga dan daun. Penggunaan media mastako menunjukkan adanya peningkatan dalam kemampuan kreativitas anak kelompok B. Hal ini tersebut ditunjukkan berdasarkan hasil pretest dan posttest pada lembar kerja lka.

Dilihat dari hasil pengambilan data setelah perlakuan atau proses hasil dari indikator satu yaitu dapat mengeluarkan suatu ide yang baru sejumlah 51 yang memiliki rata-rata 3,4 sedangkan hasil dari indikator dua yaitu anak membuat karya sendiri tanpa bantuan dari teman atau guru memiliki jumlah 51 dengan rata-rata 3,4 lalu hasil dari indikator yang ketiga yaitu anak selalu ingin tahu dengan cara mencoba membuat karya baru memiliki jumlah 49 dengan rata-rata 3,2 dan yang terakhir pada indikator keempat yaitu anak membuat keinginannya sendiri dan berbeda dengan teman memiliki jumlah 50 dengan rata-rata 3,4. Dari sini dapat dilihat bahwa indikator yang memiliki peningkatan dari sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan adalah indikator 1 dan 2 yaitu anak dapat mengeluarkan suatu ide yang baru dan anak membuat karyanya sendiri tanpa bantuan dari teman ataupun guru sedangkan indikator yang ketiga memiliki jumlah yang masih rendah yaitu anak selalu ingin tahu dengan cara mencoba membuat karya baru. Dari sini dilihat anak masih belum berani mencoba dan masih menunggu arahan lalu anak baru melakukan kegiatan sedangkan indikator yang keempat memiliki peningkatan yang lebih tinggi dari indikator yang ketiga sebagian anak masih banyak yang membuat karya yang sama dengan teman dan di bagian anak sudah banyak yang bisa membuat keringnya sendiri dan berbeda dengan teman.

Hal tersebut bisa terjadi karena beberapa faktor menurut Hurlock diantaranya faktor berkembangnya kreativitas adalah sarana dan rangsangan lingkungan. Dalam hal ini lingkungan dan sarana sangat penting terhadap kemampuan kreativitas anak diantaranya di lingkungan sekolah karena sekolah anak mendapatkan pendidikan selain di rumah terus sangat berperan penting untuk mengembangkan potensi anak Sehingga dalam pembelajaran guru dilakukan dapat menciptakan saran belajar yang menyenangkan dan menggunakan media atau permainan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran pada anak menggunakan lka yang bertujuan untuk mengembangkan kreativitas anak.

PENUTUP

Simpulan

Media pembelajaran mastako dibuat sesuai dengan tujuan untuk mengembangkan kemampuan kreativitas dan materi yang digunakan dinyatakan layak setelah melalui uji validasi materi yang ditunjukkan pada ahli materi, selain itu juga dilihat dari hasil yang dibuat setelah langkah-langkah pengumpulan data pengolahan data analisis data dan terakhir untuk membuat analisis interpretasi pengaruh media mastako terhadap kemampuan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK kepompong School Sidoarjo memiliki peningkatan

setelah adanya perlakuan menggunakan media mastako. Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh media pembelajaran terhadap kemampuan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Kepompong School Sidoarjo dapat disimpulkan jika terdapat pengaruh signifikan antara media pembelajaran mastako dengan kemampuan kreativitas anak.

Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya bukti data berupa jumlah skor dan rata-rata skor total anak ketika pretest dan rata-rata skor total anak ketika post test mengalami peningkatan yang signifikan, di mana jumlah skor total pretest 6,2 dengan jumlah skor posttest 13,2. Adapun data tersebut kemudian dianalisis dengan uji jenjang Wilcoxon sehingga dapat diketahui bahwa T hitung yang diperoleh adalah 0 kurang dari Ttabel yaitu 21 hal tersebut menjelaskan bahwa media pembelajaran mastako pengaruh terhadap kemampuan kreativitas anak TK kepompong School Sidoarjo dan data yang digunakan valid dan terdistribusi normal maka ditarik kesimpulan ada perbedaan yang difungsikan dalam kreativitas di TK Kepompong School Sidoarjo sebelum dan sesudah mengikuti kegiatan yang kemudian tidak atau adanya perlakuan menggunakan media kemampuan yang sesuai dengan tujuan penelitian dan sekaligus membuktikan hipotesis penelitian.

Saran

Pada penelitian ini masih memiliki banyak kekurangan, bagi peneliti selanjutnya yang akan melaksanakan penelitian dengan topic yang sama diharapkan untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai pengaruh media Mastako terhadap kemampuan kreativitas, terutama untuk beberapa faktor yang belum diteliti dalam penelitian ini, serta untuk memperkuat apa yang telah peneliti uji, dengan memperhatikan kelemahan pada penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ekayanti, Afrida, Asmadi M. Noer, and Roza Linda. "Chemoentrepreneurship Based Student Worksheet Development to Improve Enterprise Interest in Chemical Teachers." *Journal of Educational Sciences* 5.2 (2021): 312-324.
- Lestari, Gunarti Dwi, Kartika Rinakit Adhe, and Muchamad Arif Al Ardha. "The Culture Of Parenting Indonesian Tribes In The Habituation Of Children's Character." *International Conference Primary Education Research Pivotal Literature and Research UNNES 2018 (IC PEOPLE UNNES 2018)*. Atlantis Press, 2019.
- Lestari, Mita Oktavia, and Abdul Karim Halim. "Penggunaan Media Loose Part dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Tunas Harapan." *Jurnal Family Education* 2.3 (2022): 271-279
- Maulidiyah, Eka Cahya, and Ruqoyyah Fitri. "PENGGUNAAN METODE HYPNOTEACHING MENGGUNAKAN PERMAINAN KARTU HEBAT TERHADAP KEMAMPUAN PERCAYA

DIRI ANAK USIA 5-6 TAHUN." Kumarottama: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini (2023): 93-115.

Widayanti, Melia Dwi. "Peningkatan kemampuan seriasi ukuran melalui penggunaan media benda konkret pada kelompok A." Pendidikan Guru PAUD S-1 5.2 (2016): 219-228.

Hasan, Muhammad, et al. "Implementasi Pembelajaran pada Berbagai Jenjang Pendidikan di Daerah 3T Pada Masa Pandemi Covid-19." Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya 7.3 (2021): 47-56.

Sari, Mela Permata, and Nurul Khotimah. "Hubungan Peran Orang Tua Dalam Mendukung Kegiatan Belajar Dengan Perkembangan Moral Anak." Kumara Cendekia 9.3 (2021): 193-203.

Dere, Zeynep. "Investigating the Creativity of Children in Early Childhood Education Institutions." Universal Journal of Educational Research 7.3 (2019): 652-658.

Rakhmawati, Nur Ika Sari, et al. "Using Books in Early Childhood to Prevent the Assumption of Traditional Gender Roles." International Journal of Learning, Teaching and Educational Research 21.4 (2022).

Wulandari, Hayani, et al. "Analysis of the implementation of creative dance in early childhood education." Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies 9.2 (2020): 105-111.

Mahendra, Juandra Prisma, and Fitriani Rahayu. "Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Finger Painting Pada Anak Kelompok B Paud Nurul Anshory Betumping Tahun Pelajaran 2020/2021." JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala 7.1 (2022).

Boiliu, Fredik Melkias, and Solmeriana Sinaga. "Pembelajaran pendidikan agama kristen berbasis student centered learning di sekolah." Jurnal Education and Development 9.2 (2021): 120-126.



UNESA