



Pembelajaran Sentra Media *Looseparts* Meningkatkan Kreativitas dan Kompetensi Pedagogik Guru TK

Nanik Sari Asih¹✉ Sugiyo¹, Tri Suminar¹

Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Semarang, Indonesia⁽¹⁾

DOI: [10.31004/obsesi.v6i5.2561](https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2561)

Abstrak

Salah satu kompetensi yang harus dimiliki Guru adalah kompetensi pedagogik. Selain pedagogik, guru juga diharuskan memiliki kreativitas, karena dapat mempengaruhi kompetensi pedagogik. Model pembelajaran sentra yang berpusat pada anak dan guru sebagai fasilitator berbantuan media *Looseparts*, yaitu Bahan alam, plastic, logam, kayu dan bambu, benang dan kain, kaca dan keramik dan bekas kemasan, dapat merangsang kreativitas guru. Tujuan penelitian ini, untuk mengetahui perbedaan efektifitas penggunaan media *Looseparts* dalam meningkatkan kreativitas dan kompetensi pedagogik Guru. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan *pretest* dan *posttest control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah Guru TK B Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang dengan sampel 51 guru sebagai responden yang terbagi dalam dua kelompok dan dipilih melalui *random sampling*. Hasil penelitian menunjukkan, terdapat adanya peningkatan kreativitas dan kompetensi pedagogik menggunakan media *Looseparts* sesuai *threatment* yang dilakukan dengan rerata skor 83,04 kelompok pertama, dan 79,12 perlakuan kelompok kedua. Berdasarkan hal tersebut, diketahui bahwasanya model pembelajaran sentra berbantuan media *Looseparts* efektif digunakan untuk meningkatkan kreativitas dan kompetensi pedagogik Guru TK.

Kata Kunci: *looseparts; kreativitas; pedagogik; sentra*

Abstract

One of the competencies Teacher to be had is the pedagogical competence. Apart from pedagogics, teachers are also required to have creativity, since it can affect the pedagogical competence. The laser-centered, child-centered, teaching model as facilitator with the looseparts of the media, plastic, metal, wood and bamboo, string and fabric, glass and celadon and packaging, can stimulate teacher creativity. The purpose of this study, to learn the effective difference in using the loosest media in increasing creativity and the pedagogical competence of teachers. This research is a pretest and design group posttest experiment. The population in this study is kindergarten teacher of the Semarang city Ngaliyan with a sample of 51 teachers as the responders were divided into two groups and chosen through random sampling. Research indicates that there was increased creativity and pedagogical competence in using the menacement media according to the threatening act in the first 83.04 state bill, and 79.12 group treatment. Based on this, it was known that the sentra learning model with the loosest media was effectively used to increase creativity and the pedagogical competence of kindergarten teachers.

Keywords: *looseparts; creativity; pedagogic; sentra*

Copyright (c) 2022 Nanik Sari Asih, et al.

✉ Corresponding author :

Email Address : naniksariasih@gmail.com (Semarang, Indonesia)

Received 24 January 2022, Accepted 16 April 2022, Published 10 June 2022

Pendahuluan

Peran guru dalam proses belajar mengajar sangat penting karena guru sering dianggap yang paling bertanggung jawab terhadap kualitas pendidikan. Guru harus mampu mengembangkan perubahan tingkah laku pada diri anak didik. Perubahan karakter anak tersebut merupakan tujuan dari proses pembelajaran baik dalam jangka pendek maupun jangka panjang. Untuk mewujudkan anak didik yang bermutu, berkualitas dan berkarakter maka diperlukan guru yang memiliki kreativitas dan berkompeten. Sebagaimana dikemukakan oleh Munandar (2012:5) menjelaskan kreativitas sebagai suatu kemampuan umum untuk menciptakan suatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Kreativitas guru sangat penting karena peranan guru sebagai komunikator, sahabat yang dapat memberikan nasihat-nasihat, motivator sebagai pemberi inspirasi dan dorongan, pembimbing dalam pengembangan sikap dan tingkah laku serta nilai-nilai, orang yang menguasai bahan yang diajarkan (Setiawan, 2018). Oleh karena itu kreativitas menjadi hal yang penting bagi pendidik maupun peserta didik.

Salah satu kompetensi yang perlu dimiliki oleh guru berupa kompetensi pedagogik. Susilo (2011) menjelaskan bahwa kompetensi pedagogik adalah kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran peserta didik, meliputi menyiapkan perangkat pembelajaran, melaksanakan pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) pada tahun 2008 merangkum 10 kompetensi inti pedagogik menjadi 7 kompetensi inti untuk mempermudah dalam penilaian (Kemendikbud, 2013) meliputi: a) menguasai karakteristik peserta didik, b) menguasai teori-teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik, c) pengembangan kurikulum, d) kegiatan pembelajaran yang mendidik, e) pengembangan potensi peserta didik, f) komunikasi dengan peserta didik, penilaian dan evaluasi. Hal ini menunjukkan begitu pentingnya kompetensi pedagogik bagi guru sebagai pijakan bekal dalam pengelolaan pembelajaran. Lebih lanjut Sapriani (2019) menjelaskan, kompetensi pedagogik meliputi pemahaman guru terhadap peserta didik, perancangan dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi hasil belajar, dan pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya. Kompetensi pedagogik merupakan kemampuan yang berkaitan dengan pemahaman siswa dan pengelola pembelajaran yang mendidik dan dialogis. Secara substansi, kompetensi ini mencakup kemampuan pemahaman terhadap siswa, perancangan dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi hasil belajar, dan pengembangan siswa untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya (Jamin, 2018)

Kondisi selama kegiatan gugus PAUD yang dilaksanakan di wilayah Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan dijadikan sebagai bengkel dalam upaya pemecahan masalah di lembaga. Salah satu materi yang menjadi kebutuhan anggota yang dibutuhkan pada saat ini adalah materi tentang model pembelajaran, STEAM dan pembelajaran dengan media *Looseparts*. Materi tersebut sedang menjadi fokus kajian pada kalangan pendidik anak usia dini. KKG kecamatan Ngaliyan telah mengadakan kegiatan gugus PAUD dengan materi STEAM dan *Looseparts* selama dua kali pertemuan, pertama. Membahas teori model pembelajaran, STEAM dan *Looseparts*, sementara hari kedua diisi dengan praktik pembuatan perangkat pembelajaran dilanjutkan dengan proses bermain disentra dengan media *Looseparts*. Hasil observasi dan instrument yang sudah dilakukan oleh peneliti pada guru-guru TK di kecamatan Ngaliyan kota Semarang bahwa terlihat kreativitas guru masih rendah. Demikian juga kompetensi pedagogik guru TK masih belum maksimal, terutama dalam pengelolaan pembelajaran pada jenjang PAUD. Apalagi pembelajaran PAUD pada masa pandemi Covid-19, terlihat cukup memprihatinkan. Meskipun sudah ada beberapa guru yang berpotensi dalam kreativitas dan kompetensi pedagogiknya, namun jumlahnya masih minoritas, dan belum menyeluruh. Susianna & Suhandi (2016) menyebutkan beberapa hal yang menjadi penyebab kurangnya kompetensi pedagogik dan profesional guru

yang terjadi di sekolah XYZ diantaranya, guru masih menggunakan cara pengajaran tradisional dimana murid menghafal informasi yang disampaikan oleh guru. Guru kurang berusaha untuk melakukan pembelajaran secara kreatif dengan menggunakan material-material yang dapat dengan dibuat secara manual ataupun dicari dalam lingkungan sekolah ataupun rumah. Kondisi ini disebabkan salah satunya karena sebagian besar guru PAUD yang telah dipilih untuk diobservasi dari sisi usia didominasi oleh guru dengan umur di atas 45 tahun. Sementara tuntutan pembelajaran dan administrasi saat ini cukup besar terutama di bidang pemanfaatan teknologi berupa pembelajaran daring (*online*) berbasis android dan komputer.

Salah satu solusi mengatasi permasalahan tersebut, maka perlu adanya pembinaan berupa workshop pembelajaran sentra berbantuan media *Looseparts*, sehingga guru TK memiliki kreativitas dan kompetensi pedagogik yang mumpuni guna pengelolaan pembelajaran AUD yang bermutu. Adapun kegiatan pembinaan berupa *workshop* tersebut dilaksanakan dalam kegiatan KKG TK di Kecamatan Ngaliyan dengan menghadirkan beberapa narasumber yang mumpuni di bidang PAUD. Pembinaan kegiatan KKG TK di Kecamatan Ngaliyan dilakukan dalam bentuk penyampaian paparan secara teoritis dan praktik secara langsung terkait model pembelajaran sentra berbantuan *Looseparts*. Menurut Astutik (2016) pembelajaran berbasis sentra adalah model pembelajaran yang dilakukan di dalam “lingkaran” dan sentra bermain. Lingkaran merujuk pada saat guru duduk bersama peserta didik dengan posisi melingkar untuk memberi pijakan kepada anak yang dilakukan sebelum dan setelah bermain. Model sentra dapat menjadi alternatif model pembelajaran PAUD (Watini, 2019).

Adapun Wahyuningsih et al., (2020), *Looseparts* (lepasan) adalah unsur yang penting dari pembelajaran berbasis STEAM, yang merupakan barang-barang yang terbuka, dan mudah ditemukan di lingkungan sehari-hari. Alam kita penuh dengan *Looseparts*, seperti ranting, biji pinus, kerang, batu, daun, bunga dan benda-benda alam lainnya. *Looseparts* mengandung 7 komponen bahan, antara lain: Bahan alam, plastic, logam, kayu dan bambu, benang dan kain, kaca dan keramik dan bekas kemasan. Lebih jelasnya disajikan pada gambar 1.

Bahan Alam	Bambu dan kayu	Kaca dan Keramik	Bekas Kemasan
------------	----------------	------------------	---------------

Gambar. 1 Media Looseparts

Sumber: Workshop Dirjen PAUD Kemendikbud Implementasi K-13 STEAM dan Looseparts

Pada penelitian ini, Peneliti menggunakan media *Looseparts* dalam pembelajaran sentra. Di Indonesia model pembelajaran BBCT (*Beyond Centers and Circle Time*) lebih dikenal dengan pendekatan sentra dan lingkaran atau SELING yang pertama kali diasosiasikan oleh Direktorat PAUD pada tahun 2004 kepada seluruh pengelola dan pendidik PAUD di seluruh Indonesia melalui seminar, *workshop* dan pelatihan. Seluruh kegiatan pembelajaran berfokus pada anak sebagai subjek pembelajaran, sedangkan pendidikan lebih banyak berperan sebagai motivator dan fasilitator dengan memberikan pijakan-pijakan. Pijakan yang diberikan sebelum dan sesudah anak bermain dilakukan dalam *setting* duduk melingkar sehingga dikenal dengan sebutan “saat lingkaran”. tujuan model pembelajaran berpusat pada anak menurut Yulaini adalah sebagai berikut: (1) memberikan kesempatan kepada anak untuk menggali seluruh potensi yang dimilikinya; (2) untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak; (3) memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kemampuannya melalui berbagai macam kecerdasan yang dimiliki atau kecerdasan jamak dan (4) menggunakan pendekatan bermain yang dilaksanakan sesuai prinsip *—learning by playing*” dan *“learning by doing”* (Yulaini, 2009). Menurut Prawiradilaga (2016) pemilihan sentra yang akan dikembangkan sangat disesuaikan dengan berbagai multi kecerdasan yang akan dikembangkan, meliputi: 1. Sentra Imtaq (Keimanan dan Ketaqwaan), 2. Sentra Bahan

Alam, 3. Sentra Seni, 4. Sentra Bermain Peran Sesungguhnya (*macro play*), 5. Sentra bermain peran (*micro play*), 6. Sentra balok, 7. Sentra Persiapan.

Kreativitas guru adalah salah satu kemampuan yang harus dimiliki seorang guru. Barron (Ali & Asrori, 2006) mendefinisikan kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Kreativitas guru tidak muncul seketika, melainkan perlu adanya *stimulus respon* baik dari dalam maupun dari luar. Kreativitas guru sebagai salah satu aspek pendidikan karakter perlu diperkenalkan kepada anak sejak usia dini mengingat perlakuan yang diberikan kepada anak di usia dini akan terpaten kuat di dalam diri anak (Suyanto, 2012). Model pembelajaran sentra berbantuan media *Looseparts* adalah media yang dapat meningkatkan kreativitas guru karena memanfaatkan benda-benda sederhana di sekitar. Nurjanah, (2020:20) *Looseparts* merupakan barang-barang yang terbuka, yang mudah ditemukan di lingkungan sehari-hari. Alam ini penuh dengan *Looseparts*, seperti ranting, biji pinus, kerang, batu, daun, bunga dan benda-benda alam lainnya. Orangtua dan guru dapat mengumpulkan *Looseparts* dari manapun, tanpa mengeluarkan biaya. Faktor yang mempengaruhi kreativitas, yaitu: 1) Latar belakang pendidikan guru, 2) Pelatihan-pelatihan guru dan organisasi keguruan, 3) Pengalaman mengajar guru, dan 4) Faktor kesejahteraan guru. Selain kreativitas, guru juga harus memiliki kompetensi pedagogik. Undang-Undang No. 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen menjelaskan bahwa kompetensi pedagogik merupakan kemampuan seorang guru dalam mengelola proses pembelajaran yang berhubungan dengan peserta didik, meliputi pemahaman wawasan atau landasan kependidikan, pemahaman terhadap peserta didik, pengembangan kurikulum atau silabus, perancangan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran yang mendidik dan dialogis, pemanfaatan teknologi pembelajaran, evaluasi hasil belajar, dan pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya. Guru yang profesional adalah guru yang dapat menguasai konten (materi subjek) dan ilmu mengajar (pedagogik) (Siregar, 1998).

Menurut Slameto (2003) mengatakan bahwa ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan dalam dua kategori, kognitif dan non kognitif. *Pertama*, ciri kognitif: diantaranya orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi. *Kedua*, ciri non kognitif, diantaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif kreatif. Pada beberapa penelitian yang menggunakan media *Looseparts*, seperti Nugraheni (2019), (Hanafi & Sujarwo, 2015), Rahardjo (2019), dan Nurjanah, (2020) mengatakan bahwa, media STEAM *Looseparts* dapat merangsang kreativitas dalam penggunaan benda-benda sederhana bagi guru dan anak. Ketrampilan tangan membuat anak dapat memanipulasi bahan, kreativitas dan imajinasi anak pun terlatih karenanya (Ismawati et al., 2018). Media *Looseparts* juga media yang dapat merangsang anak untuk pemecahan masalah. Mulyasa (2007:38) mengemukakan bahwa ada enam aspek atau ranah yang terkandung dalam konsep kompetensi, yaitu sebagai berikut: a. Pengetahuan (*knowledge*), b. Pemahaman (*understanding*), c. Kemampuan (*skill*), d. Nilai (*value*), e. Sikap (*attitude*), f. Minat (*interest*).

Metodologi

Metode penelitian yang dipakai adalah metode penelitian eksperimen. Penelitian eksperimental adalah penelitian yang dilakukan dengan mengadakan manipulasi terhadap objek penelitian serta adanya kontrol. Eksperimen itu sendiri adalah observasi di bawah kondisi buatan (*artificial condition*) dimana kondisi tersebut dibuat dan diatur oleh peneliti, (Nazir, 2006). Jenis penelitian eksperimen yang digunakan pada penelitian ini adalah eksperimen semu, yaitu penelitian yang mana peneliti mampu mengontrol variabel yang diteliti. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian yaitu dengan dokumentasi dan observasi. Adapun desain rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pretest and Posttest Group*.

O ₁	X	O ₃
O ₂	X	O ₄

Keterangan:

O1 : Skor *Pretest* Kelompok 1 (perkembangan kreativitas guru sebelum *treatment*).

O2 : Skor *Pretest* Kelompok 2 (perkembangan kompetensi pedagogik guru sebelum *treatment*).

O3 : Skor *Posttest* Kelompok 1 (perkembangan kreativitas guru sesudah *treatment*).

O4 : Skor *Posttest* Kelompok 2 (perkembangan kompetensi pedagogik guru sesudah *treatment*).

X : Pemberian perlakuan (*treatment*) berupa model pembelajaran sentra berbantuan media *Looseparts*.

Populasi dalam penelitian ini adalah Guru PAUD kelompok B Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang dengan menggunakan teknik *purposive random sampling*. Terdapat 51 guru yang dijadikan sample penelitian, terbagi atas 2 kelompok yaitu kelompok eksperimen 1 sebanyak 26 guru dengan *treatment* media *Looseparts* terhadap kreativitas guru, dan kelompok eksperimen 2 sebanyak 25 guru dengan *treatment* media *Looseparts* terhadap kompetensi pedagogik guru. Variabel pada penelitian ini adalah Variabel bebas (*independent*) dan variable terikat (*Dependent*) adalah variabel yang mempengaruhi, yaitu model pembelajaran sentra berbantuan *Looseparts* dan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi, yaitu perkembangan kreativitas dan kompetensi pedagogik guru. Adapun kisi-kisi yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan pendekatan penelitian menggunakan kisi-kisi (Mulyasa, 2013)

Dari instrumen diatas tersebut dapat diketahui Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu uji normalitas dan uji homogenitas, yang mana dihitung menggunakan bantuan *software* SPSS 20. Analisis data yang digunakan yaitu menggunakan perhitungan statistik *Uji Wilcoxon*, untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran sentra berbantuan *Looseparts*. *Gain score* merupakan perubahan skor atau selisih antara skor *pretest* dan *posttest* (Azwar, 2016).

Hasil Dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat adanya efektifitas model pembelajaran sentra menggunakan media *looseparts* untuk meningkatkan kompetensi pedagogik dan kreativitas Guru TK kelompok B di Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang. Hal tersebut dapat diketahui berdasarkan kegiatan melalui program pelatihan yang telah dilakukan dengan menggunakan *treatment* model pembelajaran sentra berbantuan media *Looseparts* yang dilaksanakan selama 8 kali pertemuan. Kelompok eksperimen 1 berupa kreativitas guru dan kelompok eksperimen 2 berupa kompetensi pedagogik guru. Kedua kelompok diberi perlakuan (*treatment*) yang sama yaitu berupa model pembelajaran sentra berbantuan media *Looseparts*. Kelompok eksperimen 1 aspek yang diamati berupa kretivitaas guru. Sementara kelompok eksperimen 2 aspek yang diamati berupa kompetensi pedagogik guru.

Tabel 3 Paired Samples Statistics Kreativitas guru

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair	Nilai Pre Test	65.3077	26	6.31677	1.23882
1	Nilai post Test	83.0385	26	2.34061	.45903

Sumber: Data Penelitian diolah, 2021.

Berdasarkan tabel 3 menunjukkan bahwa mean nilai *PreTest* sebesar 65.30 dan mean nilai *Post Test* sebesar 83.03 dari sejumlah 26 guru. Hal ini mengandung arti adanya perbedaan rata-rata kreativitas guru TK B PAUD antara sebelum dan sesudah diberi perlakuan (*treatment*) berupa model pembelajaran sentra berbantuan media *Looseparts* dengan selisih 17,73.

Berdasarkan tabel 4 menunjukkan bahwa signifikansi (P-value) sebesar 0,000 yang berarti lebih kecil dari 0,05 ($P < 0,05$). Hal ini mengandung arti bahwa perlakuan model pembelajaran sentra berbantuan media *Looseparts* secara signifikan memberikan pengaruh keefektifan peningkatan kreativitas guru TK B pada kelompok eksperimen 1.

Tabel 4 Paired Samples Test Kreativitas Guru

Pair	Nilai Pre Test - Nilai post Test	Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
1	1.77308E1	-	7.41651	1.45450	-20.72636	-14.73518	12.190	.000	

Sumber: Data Penelitian diolah, 2021.

Tabel 5 Paired Samples Statistics Kompetensi Pedagogik Guru

Pair 1		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
	Nilai Pre Test	66.04	25	6.724	1.345
	Nilai Post Test	79.12	25	6.023	1.205

Sumber: Data Penelitian diolah, 2021.

Berdasarkan tabel 5 menunjukkan bahwa mean nilai *PreTest* sebesar 66.04 dan mean nilai *Post Test* sebesar 79.12 dari sejumlah 25 guru. Hal ini mengandung arti adanya perbedaan rata-rata kompetensi pedagogik guru TK B antara sebelum dan sesudah diberi perlakuan (*treatment*) berupa model pembelajaran sentra berbantuan media *Looseparts* dengan selisih 13,08. Adapun efektifitas perlakuan model pembelajaran sentra berbantuan media *Looseparts* pada kelompok eksperimen 2.

Tabel 6 Paired Samples Test Kompetensi Pedagogik Guru

Pair	Nilai Pre Test - Nilai post Test	Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
1	13.080	-	6.928	1.386	-15.940	-10.220	9.440	.000	

Sumber: Data Penelitian diolah, 2021.

Berdasarkan tabel 6 menunjukkan bahwa signifikansi (P-value) sebesar 0,000 yang berarti lebih kecil dari 0,05 ($P < 0,05$). Hal ini mengandung arti bahwa perlakuan model pembelajaran sentra berbantuan media *Looseparts* secara signifikan memberikan pengaruh keefektifan peningkatan kompetensi pedagogik guru TK B pada kelompok eksperimen 2.

Dari hasil uji statistik yang telah dilakukan dengan analisis data diketahui uji normalitas melalui Kolmogorov-Smirnov Test. Setelah data diolah, diperoleh hasil uji normalitas kreativitas guru dan kompetensi pedagogik guru baik pada kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2 sebagaimana pada tabel 7. Berdasarkan tabel 7, diketahui bahwa nilai signifikansi (sig.) pada kelompok eksperimen 1 (kreativitas guru) pada kolom Kolmogorov-Smirnov sebesar 0,323 (*pretest*) dan 0,625 (*posttest*). Sedangkan nilai signifikansi (sig.) pada kelompok eksperimen 2 (kompetensi pedagogik guru) pada kolom Kolmogorov-Smirnov sebesar 0,357 (*pretest*) dan 0,877 (*posttest*).

Sementara dari hasil uji homogenitas. Nilai signifikansi ($p > 0.05$) menunjukkan kelompok data berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama (homogen), nilai signifikansi ($p < 0.05$) menunjukkan masing-masing kelompok data berasal dari populasi

dengan varians yang berbeda (tidak homogen). Hasil pengujian homogenitas dapat dilihat pada tabel 8.

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas One-sample Kolmogorov-Smirnov Test
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		NilaiPreTest KrG	NilaiPostTest KrG	NilaiPreTest KpG	NilaiPostTest KpG
N		26	26	25	25
Normal Parameters ^a	Mean	65.3077	83.0385	66.0400	79.1200
	Std. Deviation	6.31677	2.34061	6.72359	6.02301
Most Extreme Differences	Absolute	.187	.147	.185	.118
	Positive	.084	.103	.185	.098
	Negative	-.187	-.147	-.141	-.118
Kolmogorov-Smirnov Z		.955	.751	.927	.590
Asymp. Sig. (2-tailed)		.322	.625	.357	.877

a. Test distribution is Normal.

Tabel 8. Hasil Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variances

HasilKarakterAnak			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
20.917	1	49	.189

Berdasarkan tabel 8, menunjukkan bahwa nilai sig. (p) sebesar 0,189, artinya nilai sig. (p) > dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data yang dilakukan pengujian dikatakan homogen berdasarkan nilai signifikansi tersebut. Hal ini menunjukkan kelompok data karakter anak berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama (homogen). Jadi, dapat disimpulkan bahwa data karakter anak pada kedua kelompok eksperimen tersebut memenuhi uji homogenitas sehingga memenuhi uji prasyarat untuk dilakukan uji hipotesis berikutnya

Pembahasan

Pemberian *treatment* berupa model pembelajaran sentra berbantuan *Looseparts*, guru semakin terlatih kreativitasnya. Hal ini dikarenakan media *Looseparts* memberikan stimulus yang sangat variatif bagi kemampuan guru dalam merangkai dan atau melepas kembali barang-barang bekas yang bernilai edukatif secara berulang. Kemampuan tersebut juga menunjukkan sikap kritis dan kesempatan guru untuk menunjukkan daya berpikir yang inovatif sebagai bagian dari aspek kreativitas guru. Sebagaimana dikemukakan oleh Azizah et al., (2020), Fransiska & Yenita (2021), Imamah & Muqowim (2020), *Looseparts* merupakan media permainan bersifat edukatif yang ada di sekitar anak berupa bahan-bahan terbuka, dapat terpisah, disatukan kembali, digunakan sendiri ataupun digabungkan dengan bahan-bahan lain sesuai dengan cara dan ketentuan yang berlaku berdasarkan tingkat aspek kecerdasan anak. Sementara Anita Damayanti et al., (2020) *Looseparts*, yaitu Sistem kegiatan pembelajaran yang dikemas dalam bentuk bermain yang memberikan kebebasan pada anak untuk bereksplorasi melalui berbagai macam bahan Demikian halnya *Looseparts* akan menciptakan kreasi yang tiada batasnya bagi diri anak dalam meningkatkan kreativitas serta menanamkan kepedulian anak terhadap lingkungan sekitarnya (Safitri & Lestarinigrum, 2021). Dapat berupa benda alam (kayu, ranting, dan sebagainya) ataupun bahan daur ulang (plastik, kertas, dan sebagainya).

Media *Looseparts* memberi kesempatan pada anak untuk bermain dengan teman, menyelidiki, menemukan, mengeksplorasi dan berkreasi dengan berbagai bahan yang ada. Berdasarkan hal tersebut, sangat logis berbagai peningkatan kreativitas guru mulai terlihat

setelah adanya 8 kali pemberian *treatment* berupa pembelajaran sentra berbantuan *Looseparts*. Meskipun peningkatan pada masing-masing indikator kreativitas berbeda sebagaimana tabel 9.

Tabel 9. Aktivitas guru dalam pembelajaran sentra berbantuan media *looseparts*

Pert	Materi	Kelp. eksperimen 1	%	kriteria	Kelp. eksperimen 2	%	kriteria
1	Materi 1	100	76,9	B	98	78,4	B
2	Materi 2	112	86,2	B	95	76	B
3	Materi 3	118	90,8	SB	98	78,4	B
4	Materi 4	100	76,9	B	94	75,2	B
5	Materi 5	110	84,6	SB	103	82,4	SB
6	Materi 6	115	88,5	SB	110	88	SB
7	Materi 7	100	76,9	B	92	73,6	B
8	Materi 8	120	92,3	SB	112	89,6	SB

Sumber: Data penelitian 2022, diolah.

Berdasarkan tabel 9, menunjukkan bahwa aktivitas guru dalam mengikuti program pelatihan dengan *treatment* model pembelajaran sentra berbantuan media *Looseparts* baik kelompok eksperimen 1 maupun kelompok eksperimen 2 cukup berimbang. Pada materi 1, kedua kelompok eksperimen sama-sama dalam kategori baik. Pada materi 2, kedua kelompok eksperimen sama-sama dalam kategori baik. Pada materi 3 kedua kelompok eksperimen 1 dalam kategori sangat baik, sedangkan kelompok eksperimen 2 dalam kategori baik. Pada materi 4, kedua kelompok eksperimen sama-sama dalam kategori baik. Pada materi 5, kedua kelompok eksperimen sama-sama dalam kategori sangat baik. Pada materi 6, kedua kelompok eksperimen sama-sama dalam kategori sangat baik. Pada materi 7, kedua kelompok eksperimen sama-sama dalam kategori baik. Pada materi 8, kedua kelompok eksperimen sama-sama dalam kategori sangat baik.

Pemberian *treatment* berupa model pembelajaran sentra berbantuan *Looseparts*, juga berdampak positif pada peningkatan kompetensi pedagogik guru. Hal ini dikarenakan media *Looseparts* yang berupa bahan-bahan alam akan menumbuhkan pengetahuan baru bagi anak. Pengetahuan tersebut sebagai proses pemahaman baru bagi anak maupun guru terhadap barang-barang yang baru dikenal, sebagai bagian dari aspek kompetensi pedagogik guru. Sebagaimana dikemukakan oleh Wahyuningsih et al., (2020), Mastuinda et al., (2020), *Looseparts* (lepasan) merupakan barang-barang yang terbuka, dan mudah ditemukan di lingkungan sehari-hari. Oleh Theresa & Juliet, (2016), Qomariyah & Qalbi, (2021), mengemukakan *Looseparts* merupakan alat permainan edukatif di sekitar anak yang berupa bahan-bahan terbuka, dapat terpisah, disatukan kembali, digunakan sendiri ataupun digabungkan dengan bahan-bahan lain. Anak bisa menggunakan benda-benda di alam untuk apapun sesuai dengan ide anak, yang mampu mengembangkan pengetahuan juga dapat membangun suatu tempat maupun membuat suatu kegiatan melalui imajinasi mereka dengan bahan-bahan yang telah tersedia (Putri et al., 2019). Beberapa peningkatan kompetensi pedagogik guru TK B kelompok eksperimen 2 terlihat setelah adanya 8 kali perlakuan berupa model pembelajaran sentra berbantuan *Looseparts*. Meskipun peningkatan pada masing-masing indikator kompetensi pedagogik guru berbeda. Secara umum peningkatan kompetensi pedagogik yang dimaksudkan berupa kemampuan guru TK B dalam mengelola pembelajaran baik mulai persiapan hingga tahap evaluasi.

Pada dasarnya model pembelajaran sentra berbantuan media *Looseparts* mampu meningkatkan kreativitas guru dan kompetensi pedagogik guru. Hasil pemberian *treatment* pada kelompok 1 yaitu kreativitas, memperoleh *mean* pada *posttest* yaitu 83.03 yang mana *mean* tersebut lebih tinggi dari *pretest* yaitu 65.30. Adapun hasil dari *posttest* kelompok 2 yaitu kompetensi pedagogik memperoleh *mean* 79.12. Nilai tersebut lebih tinggi dari *pretest* yaitu 66.04, yang mana belum diberikan *treatment*. Namun, peningkatan tersebut memiliki perbedaan yang signifikan. Hal ini bisa dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor internal maupun eksternal. antara lain perbedaan jumlah guru, perbedaan lokasi TK, perbedaan latar belakang guru maupun perbedaan lainnya yang relevan. Meskipun secara empiris tidak

ditemukan hasil penelitian yang sama persis adanya perbedaan selisih keduanya. Namun, diakui bahwa keduanya memiliki peningkatan kreativitas dan kompetensi pedagogik sebagai konsekuensi adanya *treatment* model pembelajaran sentra berbantuan media *Looseparts*.

Simpulan

Model pembelajaran sentra berbantuan media *Looseparts*, guru dapat mengembangkan kreativitas yang dimiliki dengan memanfaatkan benda-benda sederhana disekitar. Dengan munculnya kreativitas tersebut, guru memiliki ide yang dapat digunakan untuk pembelajaran dan dapat meningkatkan kreativitas anak didiknya. Model pembelajaran sentra berbantuan media *Looseparts*, sangat efektif untuk mengembangkan kemampuan kreativitas dan kompetensi pedagogik guru TK kelompok B usia 5-6 Tahun di kecamatan Ngaliyan kota Semarang. Model pembelajaran sentra berbantuan media *Looseparts*, bagi sekolah, dapat sebagai fasilitas media pembelajaran yang relevan yang dengan kebutuhan guru dan perkembangan anak. Guru harus mampu menguasai model pembelajaran berbantuan *Looseparts* untuk peningkatan kreativitas dan kompetensi pedagogik guru sehingga berdampak positif bagi perkembangan karakter dan potensi anak.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih untuk suami dan anak-anak, yang selalu mendukung dan memotivasi penelitian selama menyelesaikan penelitian ini sehingga dapat berjalan dengan lancar dan baik serta dalam keadaan sehat. Untuk guru TK B di wilayah Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang, terima kasih atas partisipasi dan kerjasamanya selama penelitian ini berlangsung.

Daftar Pustaka

- Ali, & Asrori. (2006). *Psikologi Remaja, Perkembangan Peserta Didik*. Bumi Aksara.
- Anita Damayanti, Sriyanti Rahmatunnisa, & Lia Rahmawati. (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>
- Astutik, Y. W. (2016). *Peningkatan Kemampuan Guru dalam Penerapan Model Pembelajaran Sentra Melalui Supervisi Akademik*. *Jurnal Kajian Teori Dan Praktik Kependidikan*, 1(2). <https://doi.org/10.17977/um027v1i22016p093>
- Azizah, S. N., Munawar, M., & S., A. C. D. (2020). *Analisis Metaphorming Melalui Media Loose Parts pada Anak Usia Dini Kelompok B Paud Unggulan Taman Belia Candi Semarang*. *Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 57-71.
- Azwar, S. (2016). *Metode Penelitian*. Pustaka Pelajar.
- Fransiska, Y., & Yenita, R. (2021). *Penggunaan Media Loose Parts dalam Pembelajaran di Masa Pandemi*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(8), 5454-5462.
- Hanafi, S. H., & Sujarwo, S. (2015). *Upaya meningkatkan kreativitas anak dengan memanfaatkan media barang bekas di TK Kota Bima*. *JPPM (Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 2(2), 215-225. <https://doi.org/10.21831/jppm.v2i2.6360>
- Imamah, Z., & Muqowim, M. (2020). *Pengembangan kreativitas dan berpikir kritis pada anak usia dini melalui metode pembelajaran berbasis STEAM and loose part*. *Yinyang: Jurnal Studi Islam Gender Dan Anak*, 15(2), 263-278. <https://doi.org/10.24090/yinyang.v15i2.3917>
- Ismawati, P., Fariyah, N., Al, S., & Mojokerto, H. (2018). *Penerapan Pembelajaran Sentra Bahan Alam/Sains terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Kelompok B di RA Salafiyah Syafi'iyah Klinterejo Sooko Mojokerto*. *Al-Hikmah : Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 2(1), 91-112. <https://doi.org/10.30736/jce.v1i2.17>
- Jamin, H. (2018). *Upaya Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru*. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 19-36.
- Kemendikbud. (2013). *Pedoman Pendidikan dan Latihan Kurikulum 2013*. Kemendikbud.

- Mastuinda, M., Zulkifli, Z., & Febrialismanto, F. (2020). *Persepsi Guru Tentang Penggunaan Loose Parts Dalam Pembelajaran Di Paud Se- Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru*. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 3(1), 90-96. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v3i1.868>
- Mulyasa. (2013). *Pengembangan dan Implementasi kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosadakarya, 10-45.
- Munandar, U. (1995). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Rineka Cipta.
- Nazir, M. (2006). *Desain Penelitian*. Penerbit Erlangga.
- Nugraheni. (2019). *Penguatan Pendidikan Bagi Generasi Alfa Melalui Pembelajaran Steam Berbasis Loose Parts Pada PAUD*. Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran 2019. <http://seminar.umpo.ac.id/index.php/SNPP2019/article/view/352>
- 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.
- Prawiradilaga, D. S. (2016). *Mozaik Teknologi Pendidikan E-learning (1st ed., pp. 150-361)*. Rineka Cipta.
- Putri, M. D. W., Khasanah, I., & Kusumaningtyas, N. (2019). *Loose Parts Play Merangsang Kemampuan Main Pembangunan Anak Usia Dini Di Era Society 5.0*. *Seminar Nasional PAUD 2019*, 3(3), 181-185.
- Qomariyah, N., & Qalbi, Z. (2021). *Pemahaman Guru PAUD Tentang Pembelajaran Berbasis STEAM dengan Penggunaan Media Loose Parts di Desa Bukit Harapan*. *JECED : Journal of Early Childhood Education and Development*, 3(1), 47-52. <https://doi.org/10.15642/jeced.v3i1.995>
- Rahardjo, M. M. (2019). *How To Use Loose Parts in STEAM*. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 312. <https://doi.org/10.21009/JPUD.132.08>
- 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. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v2i1.3645>
- Sapriani, R. (2019). *Profesionalisme Guru PAUD Melati Terpadu dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan pada Era Revolusi Industri 4.0*. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 741-754.
- Setiawan, M. H. Y. (2018). *Kreativitas Pendidik Dalam Pengelolaan Kegiatan Pada Pembelajaran Sainifik Pada Implementasi Kurikulum PAUD 2013*. *Jurnal AUDI*, 3(2), 118-126. <https://doi.org/10.33061/ad.v3i2.2736>
- Siregar. (1998). *Penelitian Kelas:Teori, Metodologi & Analisis*. CV. Andira.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Susianna, N., & Suhandi, F. (2016). *Program Lesson Study Untuk Meningkatkan Kompetensi Pedagogi Dan Profesional Guru Paud Di Sekolah*. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran (JPP)*, 21(June), 41-47.
- Susilo. (2011). *Perencanaan Pembelajaran*. Remaja Rosda Karya.
- Suyanto, S. (2012). *Pendidikan Karakter untuk Anak Usia Dini*. *Jurnal Pendidikan Anak*, 1(1). <https://doi.org/10.21831/jpa.v1i1.2898>
- Theresa, C., & Juliet, R. (2016). *Loose Parts Play*. Group and Scottish Government
- Wahyuningsih, S., Pudyaningtyas, A. R., Nurjanah, N. E., Dewi, N. K., Hafidah, R., Syamsuddin, M. M., & Sholeha, V. (2020). *the Utilization of Loose Parts Media in Steam Learning for Early Childhood*. *Early Childhood Education and Development Journal*, 2(2), 1. <https://doi.org/10.20961/ecedj.v2i2.46326>
- Watini, S. (2019). *Implementasi Model Pembelajaran Sentra pada TK Labschool STAI Bani Saleh Bekasi*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 110. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.190>
- Yulaini. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Indeks.