

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

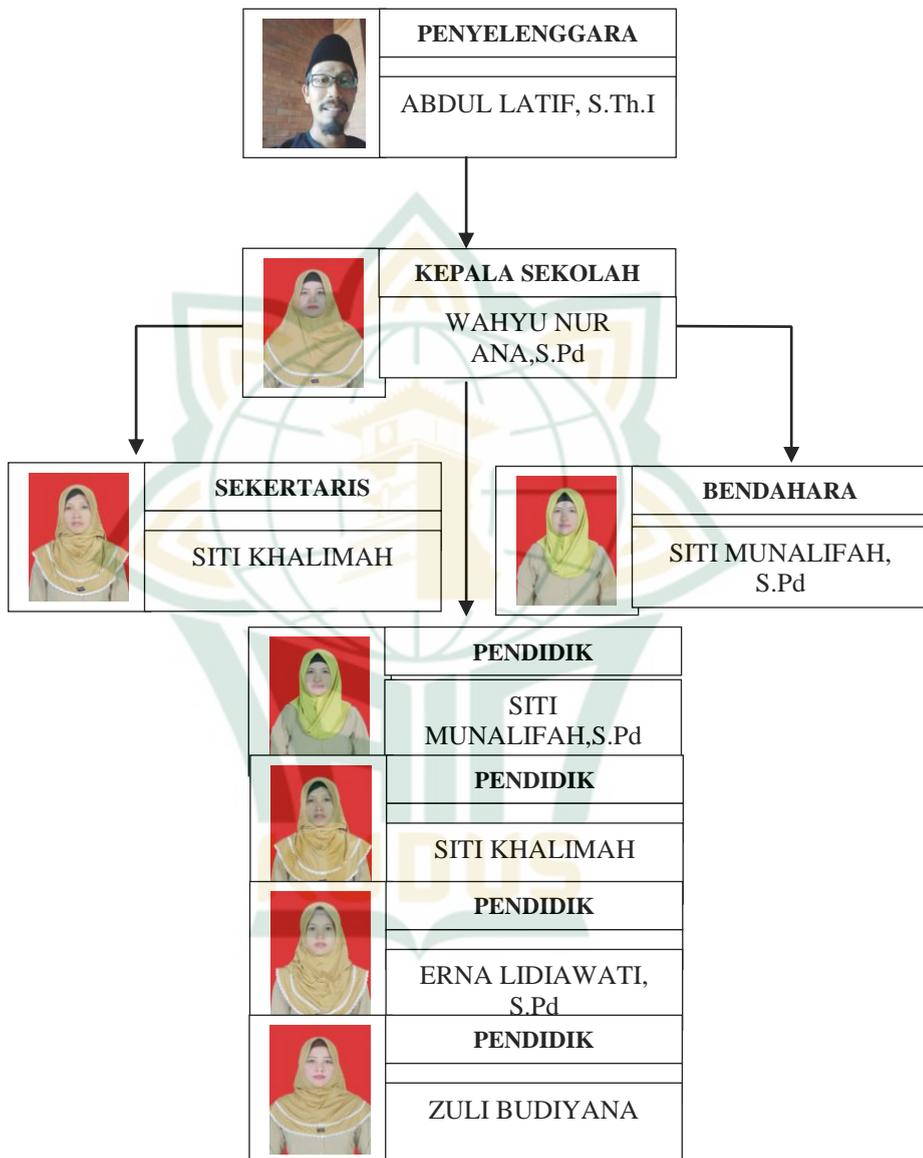
A. Gambaran Obyek Penelitian

1. Sejarah Singkat Kelompok Bermain Raudlatul Muta'allimin

KB Raudlatul Muta'allimin didirikan di Desa Jatirejo Kecamatan Karanganyar Kabupaten Demak pada tanggal 31 Agustus 2012 yang didirikan oleh Yayasan Desa yaitu Yayasan Pendidikan Islam Raudlatul Muta'allimin. Pemilik gagasan yang pertama untuk mendirikan lembaga Kelompok bermain yaitu Saudara Moh Mukromin, S.Sos selaku sekertaris yayasan. Beliau prihatin atas pendidikan yang ada di desa Jatirejo khususnya untuk pendidikan anak usia dini, karena desa Jatirejo belum ada PAUD sehingga merasa tertinggal dengan desa-desa yang lain. Kemudian dirapatkanlah dengan segenap pengurus Yayasan serta di setuju oleh semua pengurus yayasan sehingga terbentuklah lembaga KB Raudlatul Muta'allimin dengan sarana prasarana yang seadanya. Langkah berikutnya KB Raudlatul Muta'allimin dilembagakan dan mengajukan perizinan ke Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Demak dengan Surat keputusan Nomor : 421.11/1108/2018. KB Raudlatul Muta'allimin terus berbenah dan mengembangkan diri dengan mengikuti pelatihan dan belajar mandiri. Perubahan kami lakukan dari menggunakan pembelajaran klasikal ke kelompok hingga kini menerapkan model sentra.

Alamat Lembaga KB Raudlatul Muta'allimin terletak di Desa Jatirejo Rt. 08 Rw. 02 Kecamatan Karanganyar Kabupaten Demak. Status Satuan Lembaga KB Raudlatul Muta'allimin merupakan satuan PAUD swasta yang dikelola dengan management dan masyarakat dibawah naungan Yayasan desa yaitu Yayasan Pendidikan Islam Raudlatul Muta'allimin, yang telah memiliki izin operasional dari Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Demak dengan Surat keputusan Nomor : 421.11/1108/2018.

2. Struktur Organisasi Lembaga



3. Tugas Pokok dan Fungsi

a. Penyelenggara

- Mengusahakan optimalisasi pengembangan pendidikan dari sisi penyediaan sarana prasarana pendidikan termasuk fasilitasnya
- Mengusahakan optimalisasi sumber dana dan sumber belajar dengan bekerjasama dengan berbagai pihak
- Memberikan masukan atau nasihat kepada pengelola terkait hal-hal yg harus dilakukan dalam rangka peningkatan kualitas pendidikan
- Mengangkat dan memberhentikan pengelola dan tenaga pengajar
- Berperan aktif membantu penerapan program pembelajaran yg telah disusun dalam kurikulum operasional

b. Pengelola

- Pengembangan program Sekolah
- Mengkoordinasikan Pendidik
- Mengelola administratif Sekolah
- Melakukan evaluasi dan pembinaan terhadap kinerja Pendidik
- Melakukan evaluasi terhadap program pembelajaran di Sekolah

c. Sekertaris

- Mengarsip dokumen yg dibutuhkan kepala sekolah
- Mengatur dan mengondisikan semua jadwal kegiatan kepala sekolah
- Membuat dan menyiapkan segala hal yg berkaitan dengan surat menyurat dan dokumen lain yg dibutuhkan baik dengan kedinasan maupun lembaga
- Membantu fungsi administrasi umum, keuangan, sarpras baik dari sekertaris, bendahara maupun kepala sekolah
- Menyusun dan menyajikan data siswa dan profil guru dengan lengkap
- Menginformasikan kepada kepala sekolah tentang semua informasi yg berkaitan dengan kegiatan sekolah

d. Bendahara

- Membukukan dan mengkoordinir dan melaksanakan pengumpulan sumbangan dari wali murid
- Membukukan dan mengkoordinir guru dan staf paud yg lain dalam peningkatan kesejahteraan
- Bertugas menyerahkan gaji bulanan untuk pegawai secara rutin setiap bulan pada tanggal 10
- Medayagunakan uang sesuai dengan anggaran yg telah ditetapkan peruntukannya
- Membuat dan menyampaikan laporan pertanggungjawaban penggunaan dana lembaga secara rutin
- Membuat pertanggungjawaban laporan keuangan sekolah dengan baik

e. Pendidik

- Menyusun rencana pembelajaran
- Mengelola pembelajaran sesuai dengan kelompoknya
- Mencatat perkembangan anak
- Menyusun pelaporan perkembangan anak
- Melakukan kerjasama dengan orang tua dalam program parenting.

4. Visi, Misi, dan Tujuan Satuan Lembaga

1. Visi
“Membentuk anak didik yang religius dan berakhlak mulia serta memberikan pelayanan holistik integrative”
2. Misi
 - a. Menstimulasi anak dengan kegiatan yang mengembangkan nilai agama dan moral
 - b. Membangun pembiasaan perilaku hidup bersih, sehat, aman, nyaman.
 - c. Menstimulasi potensi perkembangan setiap anak didik
 - d. Memfasilitasi kegiatan belajar yang aktif, dan mandiri
3. Tujuan
 - a. Terwujudnya anak yang berakhlak mulia
 - b. Terwujudnya anak yang hidup bersih, sehat, aman dan nyaman

- c. Terstimulasinya potensi perkembangan setiap anak
- d. Terwujudnya anak yang aktif, kreatif dan mandiri.

B. Analisis Data

Penelitian ini ialah penelitian kuantitatif kolerasional tujuan analisa hubungan tuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara dua atau beberapa variabel. Penelitian ini dilakukan mulai tanggal 30 Desember 2021 – 20 Agustus 2022 dengan waktu penelitian selama 10 kali tatap muka. Berikut adalah nama-nama responden dalam penelitian ini:

Tabel 4.1
Data Responden

No	Nama	Jenis kelamin
1.	Ahmad Daffa	L
2.	Alfiyah Hasnah Kamila	P
3.	Anindita Shakila Hadi	P
4.	Khoirun Nikmah	P
5.	Muhammad Evan Farid Fadillah	L
6.	Muhammad Sabilillah	L
7.	Muhammad Yusuf Ardiansyah	L
8.	Putri Afina Unuq	P
9.	Eka Shiva Akyla	P
10.	Muhammad Ferdi Cahaya	L
11.	Rania Sahira Aulia	P
12.	Syafa Alinka Ramadhani	P
13.	Tiara Putri Wahyuni	P
14.	Vanessa Amanda Zawi	P
15.	Zidna Cahaya Ilma	P
16.	Zulfa Assyika	P
17.	Arsyla Putri Azahra	P
18.	Aditha Jihana Shahila Hisha	P
19.	Aqilatus Sholihah	P
20.	Diana Zuhdi	P
21.	Khanza Arisha Noviani	P
22.	Muhammad Alfatih Ubaidillah	L
23.	Muhammad Khoirul Fatir	L

24.	Shafira Ghalya Azkadina	P
25.	M. Abdurrohman Alhabsy	L
26.	Adinda Anasya Ramadhani	P
27.	Alifa Barrah Azkadina Zuwa	P
28.	Muhamad Miftachussurur	L
29.	Muhammad Rafiq Azmy	L
30.	Nasya Ramadhani	P
31.	Raihan Khoirul Anam	L
32.	Dina Lista Amelia	P
33.	Afifah Khoirun Nisa	P
34.	Rizqia Fahira Zavena	P

Sumber: dokumentasi tata usaha Kelompok Bermain Raudlatul Muta'allimin

1. Uji Validitas

Uji validitas dijalankan dengan melakukan “*product moment pearson correlation*”. dengan dasar pengambilan keputusan berikut:

- a. “Membandingkan Nilai r_{hitung} dengan r_{tabel} .”
 - 1) “Jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka item soal angket tersebut dinyatakan valid.”
 - 2) “Jika nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka item soal angket tersebut dinyatakan tidak valid.”
- b. “Membandingkan nilai sig. (2-tailed) dengan Probabilitas 0.05”
 - 1) “Jika nilai sig. (2-tailed) < 0.05 dan *Pearson Correlation* bernilai positif, maka item soal angket tersebut valid.”
 - 2) “Jika nilai sig. (2-tailed) < 0.05 dan *Pearson Correlation* bernilai negatif, maka item soal angket tersebut tidak valid.”
 - 3) “Jika nilai sig. (2-tailed) > 0.05 , maka item soal angket tersebut tidak valid.”

Cara pertama digunakan pada penelitian ini yaitu “melakukan perbandingan nilai r_{tabel} dan r_{hitung} . Apabila nilai r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} maka item soal dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila r_{hitung} lebih kecil dari pada r_{tabel} maka item soal dinyatakan tidak valid.” Adapun uji validitas variabel metode *STEAM* dan media *loose parts*

terhadap peningkatan kreativitas anak adalah sebagai berikut:

a. Metode STEAM

Metode *STEAM* ialah metode dalam proses pembelajaran yang bermakna bagi anak yang didalamnya meliputi sains, teknologi, Teknik atau rekayasa seni dan matematika sehingga tercapai tujuan pembelajaran.

Tabel 4.2
Uji Validitas Data Metode STEAM

No Soal	r_{xy}	r_{tabel}	Keterangan
1	0.741	0.339	Valid
2	0.619	0.339	Valid
3	0.688	0.339	Valid
4	0.655	0.339	Valid
5	0.578	0.339	Valid
6	0.753	0.339	Valid
7	0.654	0.339	Valid
8	0.724	0.339	Valid
9	0.718	0.339	Valid
10	0.619	0.339	Valid
11	0.707	0.339	Valid
12	0.696	0.339	Valid
13	0.679	0.339	Valid
14	0.730	0.339	Valid
15	0.696	0.339	Valid
16	0.765	0.339	Valid
17	0.764	0.339	Valid
18	0.783	0.339	Valid
19	0.699	0.339	Valid
20	0.799	0.339	Valid
21	0.500	0.339	Valid
22	0.573	0.339	Valid
23	0.709	0.339	Valid
24	0.517	0.339	Valid

Sumber : data primer diolah SPSS 25, 2022

“Berdasarkan tabel hasil uji validitas diatas, peneliti menggunakan cara pengambilan keputusan cara pertama. Yaitu membandingkan nilai r_{hitung} dengan r_{tabel} . Diketahui bahwa seluruh item pertanyaan yang digunakan dalam variabel metode *STEAM* adalah valid, yang ditunjukkan dengan nilai dari masing-masing item pertanyaan memiliki nilai *Pearson Corrected Item-Total Correlation Positif* dan lebih besar dari pada nilai r_{tabel} .”

b. Media Loose Parts

Media loose parts adalah semua bahan atau benda terbuka yang dapat dipindahkan, dijajar, dirancang ulang, dibawa, dipisahkan, digabungkan, dan disatukan dengan berbagai cara baik satu benda maupun dengan benda yang lainnya yang membuat anak senang dalam bermain dan membuat mereka semakin kreatif.

Tabel 4.3
Uji Validitas Media Loose Parts

No Soal	r_{xy}	r_{tabel}	Keterangan
1	0.488	0.339	Valid
2	0.493	0.339	Valid
3	0.394	0.339	Valid
4	0.502	0.339	Valid
5	0.398	0.339	Valid
6	0.644	0.339	Valid
7	0.627	0.339	Valid
8	0.565	0.339	Valid
9	0.565	0.339	Valid
10	0.602	0.339	Valid
11	0.664	0.339	Valid
12	0.604	0.339	Valid
13	0.474	0.339	Valid
14	0.492	0.339	Valid
15	0.430	0.339	Valid
16	0.437	0.339	Valid
17	0.452	0.339	Valid
18	0.681	0.339	Valid
19	0.624	0.339	Valid
20	0.582	0.339	Valid

21	0.715	0.339	Valid
22	0.547	0.339	Valid
23	0.564	0.339	Valid
24	0.464	0.339	Valid

Sumber : data primer diolah SPSS 25, 2022

“Berdasarkan tabel hasil uji validitas diatas, peneliti menggunakan cara pengambilan keputusan cara pertama. Yaitu membandingkan nilai r_{hitung} dengan r_{tabel} . Diketahui bahwa seluruh item pertanyaan yang digunakan dalam Variabel media *loose parts* adalah valid, yang ditunjukkan dengan nilai dari masing-masing item pertanyaan memiliki nilai *Pearson Corrected Item-Total Correlation Positif* dan lebih besar dari pada nilai r_{tabel} .”

c. Kreativitas anak

kreativitas adalah suatu ide, gagasan maupun pendapat baru yang merupakan kombinasi dari sebuah pengalaman yang merupakan hasil interaksi dari lingkungan.

Tabel 4.4
Uji Validitas Kreativitas anak

No Soal	r_{xy}	r_{tabel}	Keterangan
1	0.419	0.339	Valid
2	0.474	0.339	Valid
3	0.556	0.339	Valid
4	0.589	0.339	Valid
5	0.481	0.339	Valid
6	0.643	0.339	Valid
7	0.567	0.339	Valid
8	0.612	0.339	Valid
9	0.520	0.339	Valid
10	0.744	0.339	Valid
11	0.659	0.339	Valid
12	0.503	0.339	Valid
13	0.752	0.339	Valid
14	0.718	0.339	Valid
15	0.723	0.339	Valid
16	0.627	0.339	Valid

17	0.731	0.339	Valid
18	0.673	0.339	Valid
19	0.669	0.339	Valid
20	0.713	0.339	Valid
21	0.766	0.339	Valid
22	0.538	0.339	Valid
23	0.747	0.339	Valid
24	0.493	0.339	Valid

Sumber : data primer diolah SPSS 25, 2022

“Berdasarkan tabel hasil uji validitas diatas, peneliti menggunakan cara pengambilan keputusan cara pertama. Yaitu membandingkan nilai r_{hitung} dengan r_{tabel} . Diketahui bahwa seluruh item pertanyaan yang digunakan dalam variabel kreativitas anak adalah valid, yang ditunjukkan dengan nilai dari masing-masing item pertanyaan memiliki nilai *Pearson Corrected Item-Total Correlation Positif* dan lebih besar dari pada nilai r_{tabel} .”

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dijalankan supaya instrumen yang dipakai pada penelitian bisa dipercaya sebagai alat kodifikasi data. Reliabilitas dimaknai dengan hal yang bisa dipercaya atau dipercaya keberadaannya. Fungsi uji reliabilitas yaitu memahami konsistensi angket yang dipakai peneliti agar bisa diandalkan untuk mengukur variable penelitian, meskipun penelitian inidijalankan terus menerus dengan instrumen yang sama.

Uji reliabilitas diketahui dengan melihat nilai *Alpha* pada table output SPSS. Dasar pengambilan keputusan yang digunakan yaitu:¹

- “jika nilai *cronbach's alpha* > 0.60 maka kuesioner atau angket dinyatakan reliabel atau konsisten.”
- “Sementara, jika nilai *cronbach's alpha* < 0.60 maka kuesioner atau angket dinyatakan tidak reliabel atau tidak konsisten.”

¹ V. Wiratna Sujarweni, *SPSS Untuk Penelitian*, (Yogyakarta : Pustaka Baru Press, 2014), 193.

Tabel 4.5
Uji reliabilitas Variabel Metode STEAM
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,950	24

Sumber : data primer diolah SPSS 25, 2022

“Berdasarkan tabel hasil uji reliabilitas pada variabel metode *STEAM*, 24 item pernyataan memiliki koefisien *Cronbach alpha* 0.950. Artinya, nilai koefisien *Cronbach alpha* lebih besar dari 0.06, atau koefisien *Cronbach alpha* > 0.60. Berdasarkan ketentuan di atas maka ke-24 item pernyataan dari variabel metode *STEAM* dalam penelitian ini adalah reliabel atau konsisten.”

Tabel 4.6
Uji Reliabilitas Variabel media loose parts
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,895	24

Sumber : data primer diolah SPSS 25, 2022

“Berdasarkan tabel hasil uji reliabilitas variabel, 24 item pernyataan memiliki koefisien *Cronbach alpha* 0.895. Artinya, nilai koefisien *Cronbach alpha* lebih besar dari 0.06, atau koefisien *Cronbach alpha* > 0.60. Berdasarkan ketentuan di atas maka ke-24 item pernyataan dari variabel media *loose parts* dalam penelitian ini adalah reliabel atau konsisten.”

Tabel 4.7
Uji Reliabel Variabel Kreativitas anak
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,931	24

Sumber : data primer diolah SPSS 25, 2022

“Berdasarkan tabel hasil uji reliabilitas variabel kreativitas anak, 24 item pernyataan memiliki koefisien *Cronbach alpha* 0.931. Artinya, nilai koefisien *Cronbach alpha* lebih besar dari 0.06, atau koefisien *Cronbach alpha* > 0.60 . Berdasarkan ketentuan di atas maka ke-24 item pernyataan dari variabel kreativitas anak dalam penelitian ini adalah reliabel atau konsisten.”

3. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

tujuan dijalankannya uji ini yaitu distribusi normal pada variable pengganggunya. Uji yang dilakukan yaitu “Kolmogorov-Smirnov (K-S)” dasar pengambilan keputusannya yaitu “jika nilai signifikan $\alpha > 0.05$ maka data terdistribusi normal.” Uji normalitas data dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.8
Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-W	
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df
Standardized Residual for Kretivitas_anak	,155	34	,037	,945	3

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber : data primer diolah SPSS 23, 2022

“Hasil uji normalitas pada tabel 4.8 menyatakan nilai signifikansi sebesar 0,089. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai signifikan $> 0,05$, maka distribusi data dinyatakan memenuhi asumsi normalitas. Oleh karena itu, data tersebut menunjukkan bahwa secara keseluruhan variabel metode *STEAM*, variabel media *loose parts* dan variabel kreativitas anak berdistribusi normal.”

b. Uji Homogenitas

uji ini dilakukan untuk memahami homogenitas varians variable yang terdapat dalam penelitian.² Uji homogenitas dihitung dengan menggunakan bantuan dari SPSS dengan ketentuan seperti di bawah ini : “Jika nilai Sig P > (0,05) maka data tersebut homogen. Jika nilai Sig P < (0,05) maka data tersebut tidak homogen.”

Tabel 4.9
Uji Homogenitas

Levene's Test of Equality of Error Variances^a

Dependent Variable: Kreativitas anak

F	df1	df2	Sig.
2,653	1	32	,113

Tests the null hypothesis that the error variance of the dependent variable is equal across groups.

a. Design: Intercept + Metode + Media + Metode * Media

Sumber: data primer diolah SPSS 25,2022

“Berdasarkan hasil uji homogenitas data pada tabel 4.9, menunjukkan bahwa signifikansinya adalah 0.113. Dari hasil uji homogenitas di atas dapat disimpulkan bahwa varian yang dimiliki pada variabel independen yakni metode *STEAM*, dan media *loose parts*, serta pada variabel dependen yakni kreativitas anak tidak jauh berbeda yaitu $0,113 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa data pada keseluruhan variabel tersebut bersifat homogen.”

c. Uji Hipotesis

1. Uji Two Way Anova

Uji two way anova atau disebut juga dengan analisis varian dua faktor, adalah membandingkan perbedaan rata-rata antara kelompok yang telah

² Ade Farid Hasyim, Dkk, *Penggunaan Media Video Untuk Meningkatkan Pemahaman Karakteristik Arus Searah Dan Bolak-Balik Pada Peserta Didik MAN 1 Pandeglang*. Vol 9 No. 1 (Jurnal Pendidikan. 2021): 111

dibagi pada dua variabel independen. Adapun kriteria pengujiannya adalah jika nilai signifikansinya $< 0,05$ maka terdapat perbedaan antara variabel dependen dengan variabel independen. Begitupun sebaliknya, jika nilai signifikansinya $> 0,05$ maka tidak terdapat perbedaan antara variabel dependen dengan variabel independen.

Tabel 4.11
Uji Two Way Anova
Tests of Between-Subjects Effects

Dependent Variable: Kreativitas anak

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	Partial Eta Squared
Corrected Model	1061,765 ^a	1	1061,765	11,925	,002	,271
Intercept	213776,941	1	213776,941	2400,897	,000	,987
Metode	,000	0	.	.	.	,000
Media	,000	0	.	.	.	,000
Metode * Media	,000	0	.	.	.	,000
Error	2849,294	32	89,040			
Total	217688,000	34				
Corrected Total	3911,059	33				

a. R Squared = ,271 (Adjusted R Squared = ,249)

Sumber : data primer diolah SPSS 23, 2022

“Hasil dari pengujian two way anova menunjukkan bahwa nilai signifikan pada variabel metode sebesar 0, artinya nilai signifikan $< 0,05$ maka terdapat perbedaan kemampuan kreativitas anak berdasarkan metode. Hal ini berarti terdapat pengaruh metode *STEAM* terhadap kreativitas anak.”

“Begitu pula pada variabel media *loose parts* dengan Hasil dari pengujian *two way anova* menunjukkan bahwa nilai signifikan pada variabel metode sebesar 0, artinya nilai signifikan $< 0,05$ maka terdapat perbedaan kreativitas anak berdasarkan media *loose parts*. Hal ini berarti terdapat pengaruh media *loose parts* terhadap kreativitas anak.”

“Dalam pengujian *two way anova* juga menunjukkan bahwa nilai signifikan dari interaksi antara metode dan media *loose parts* sebesar 0, artinya nilai signifikan $< 0,05$ maka terdapat pengaruh bersama atau *joint effect* antara metode dan media *loose parts* terhadap kreativitas anak”

“Hasil uji *two way anova* juga menunjukkan nilai *Adjusted R Square* sebesar 0.249, artinya terdapat hubungan positif antara metode *STEAM* dan media *loose parts* terhadap kreativitas anak. Hal ini berarti variabel independen dapat menjelaskan variasi dari variabel dependen atau mempunyai korelasi sebesar 24,9% sedangkan sisanya ($100\% - 24,9\% = 75,1\%$) dijelaskan oleh sebab-sebab yang lain diluar penelitian ini.”

2. Uji Analisis Jalur (Path Analysis)

Metode analisis digunakan untuk menguji variabel intervening. Analisis jalur adalah penggunaan analisis regresi untuk menaksir hubungan kausalitas antar variabel yang telah ditetapkan sebelumnya berdasarkan teori. Adapun dalam penelitian ini analisis jalur untuk menguji:

a) Uji Analisis I : Pengaruh Metode *STEAM* Terhadap kreativitas anak

Tabel 4.12
Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	METODE STEAM (X) ^b		Enter

a. Dependent Variable: KREATIVITAS (Y)

b. All requested variables entered.

Sumber : data primer diolah SPSS 23, 2022

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,523 ^a	,274	,251	9,422

a. Predictors: (Constant), METODE STEAM (X)

Sumber : data primer diolah SPSS 23, 2022

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	55,167	7,133		7,734	,000
	METODE STEAM (X)	,369	,106	,523	3,473	,001

a. Dependent Variable: KREATIVITAS (Y)

Sumber : data primer diolah SPSS 23, 2022

Hasil output SPSS memberika nilai standardized beta metode STEAM pada persamaan (1) sebesar 0,369, dan nilai signifikansi sebesar 0,001. Adapun syarat pengambilan keputusan adalah jika nilai signifikan < 0,05 maka H₀ diterima dan H₀ di tolak. Hal itu berarti ada pengaruh metode STEAM terhadap kreativitas anak.

b) Uji Analisis II : Pengaruh media loose parts Terhadap kreativitas anak

**Tabel 4.13
Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,511 ^a	,261	,238	9,502

a. Predictors: (Constant), MEDIA LOOSE PARTS (X2)
Sumber : data primer diolah SPSS 23, 2022

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1021,605	1	1021,605	11,314	,002 ^b
	Residual	2889,454	32	90,295		
	Total	3911,059	34			

a. Dependent Variable: KREATIVITAS (Y)
b. Predictors: (Constant), MEDIA LOOSE PARTS (X2)
Sumber : data primer diolah SPSS 23, 2022

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	42,568	11,040		3,856	,001
	MEDIA LOOSE PARTS (X2)	,515	,153	,511	3,364	,002

a. Dependent Variable: KREATIVITAS (Y)
Sumber : data primer diolah SPSS 23, 2022

Hasil output SPSS memberika nilai standardized beta media *loose parts* pada persamaan (2) sebesar 0,515, dan nilai signifikansi sebesar 0,002. Adapun syarat pengambilan keputusan adalah jika nilai

signifikan $< 0,05$ maka H_0 diterima dan H_0 ditolak. Hal itu berarti ada pengaruh media *loose parts* terhadap kreativitas anak.

c) Uji Analisis III : Pengaruh Metode STEAM dan media loose parts Terhadap kreativitas anak

Tabel 4.14
Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,700 ^a	,490	,457	8,024

a. Predictors: (Constant), MEDIA LOOSE PARTS (X2), METODE STEAM (X)

Sumber : data primer diolah SPSS 23, 2022

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1915,151	2	957,576	14,873	,000 ^b
	Residual	1995,908	31	64,384		
	Total	3911,059	34			

a. Dependent Variable: KREATIVITAS (Y)

b. Predictors: (Constant), MEDIA LOOSE PARTS (X2), METODE STEAM (X)

Sumber : data primer diolah SPSS 23, 2022

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	23,617	10,620		2,224	,034
	METODE STEAM (X)	,339	,091	,480	3,725	,001
	MEDIA LOOSE PARTS (X2)	,471	,130	,467	3,622	,001

a. Dependent Variable: KREATIVITAS (Y)

Sumber : data primer diolah SPSS 23, 2022

Hasil output SPSS memberika nilai standardized beta metode *STEAM* pada persamaan (3) sebesar 0,399 dan nilai signifikansi sebesar 0,001. Nilai standardized beta media loose parts sebesar 0,471, dan nilai signifikansi sebesar 0,001. Adapun syarat pengambilan keputusan adalah jika nilai signifikan $< 0,05$ maka H_0 diterima dan H_0 di tolak. Hal itu berarti ada pengaruh secara bersamaan penggunaan metode *STEAM* dan *media loose parts* terhadap kreativitas anak.

4. Pembahasan

a. Metode STEAM terhadap peningkatan kreativitas anak

Berdasarkan Hasil dari pengujian *two way anova* menunjukkan bahwa nilai signifikan pada variabel metode sebesar 0, artinya nilai signifikan $< 0,05$ maka terdapat perbedaan kemampuan kreativitas anak berdasarkan metode. Hal ini berarti terdapat pengaruh metode *STEAM* terhadap kreativitas anak.

Hal ini sudah dibuktikan dalam penelitian yang dilakukan oleh Lire Pratiwi dengan judul “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”. Hasil penelitian adalah penggunaan pendekatan STEAM, guru mengajak anak untuk mengembangkan kemampuan berpikir, berkreasi dan inovasi. Memberikan kesempatan pada anak untuk mengeksplorasi alat dan bahan main dengan berbagai indra, serta secara langsung memberikan pengalaman pada anak tentang science, technology, engineering, art, mathematics. Sebelum diterapkan pendekatan STEAM kreativitas anak mempunyai kelemahan karena pembelajaran terlalu monoton dan berpaku pada guru dan setelah diterapkan pendekatan STEAM, kreativitas pada anak mengalami perkembangan kreativitas.

Menurut Aas Hasanah dengan judul “Penerapan Pendekatan STEAM Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini”, hasil penelitian Setelah dilaksanakan tindakan, kreativitas anak pada siklus I mencapai 33,3% dan siklus II mencapai 66,7%. Aktifitas belajar siklus I mencapai 33,3%, siklus II mencapai 75%. Terjadi pengaruh penerapan pendekatan STEAM sebelum dan sesudah menggunakan pendekatan STEAM. Selanjutnya menurut Risky Ayu Permata dengan judul “Pengaruh Pembelajaran STEAM Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di RA Fathimaturridha Medan” hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) terdapat pengaruh pembelajaran STEAM terhadap kemampuan berpikir kritis anak usia 5-6 tahun di RA Fathimaturridha Medan. Hasil data kemampuan berpikir kritis anak mempunyai nilai $t_{hitung}(2.143) > t_{tabel}(2,021)$ dan $sig.2-t_{ailed}(0,008) < \alpha = 0,05$. 2) Terdapat pengaruh pembelajaran STEAM terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun. Data kreativitas anak mempunyai nilai $t_{hitung}(2.690) > t_{tabel}(2,021)$ dan $sig.2-t_{ailed}(0,001) < \alpha = 0,05$.

Sejalan dengan tiga penelitian di atas penggunaan metode STEAM dalam pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini. Guru

memberikan kesempatan pada anak untuk mengeksplorasi berbagai media serta secara langsung memberikan pengalaman pada anak. Guru hanya mengarahkan pembelajaran di awal selebihnya dikembangkan oleh kreativitas anak paud, anak akan lebih meningkat kreativitas dibandingkan dengan pembelajaran yang monoton dan terpacu pada guru.

b. Media *loose parts* terhadap peningkatan kreativitas anak

Hasil dari pengujian pada variabel media *loose parts* dengan Hasil dari pengujian two way anova menunjukkan bahwa nilai signifikan pada variabel metode sebesar 0, artinya nilai signifikan $< 0,05$ maka terdapat perbedaan kreativitas anak berdasarkan media *loose parts*. Hal ini berarti terdapat pengaruh media *loose parts* terhadap kreativitas anak.

Hal ini sudah dibuktikan dalam penelitian yang dilakukan Eva Eriani, DKK dengan judul “Loose parts: Pengaruhnya Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Anak Usia Dini” Hasil penelitian ini adalah nilai $t_{hitung} 21,05 \geq t_{tabel} 1,745884$, yang berarti terdapat pengaruh *loose parts* terhadap kemampuan berpikir kreatif anak usia dini. Selanjutnya, Azky Farida dengan judul “Penggunaan Media Loose Parts Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di Paud Al-Musfiroh Gunungsindur, Jawa Barat” Hasil penelitian menunjukkan Penggunaan media Loose Parts dalam pembelajaran berperan dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini dengan cara melakukan seluruh tahapan penggunaan media Loose Parts menggunakan strategi bermain, strategi beres-beres dan menyimpan barang serta berbagai strategi peningkatan kreativitas (penciptaan produk, imajinasi, eksplorasi, eksperimen, proyek, musik dan bahasa). Penelitian Siti Nurjanah dan Muthmainah dengan judul “Pengaruh Media Loose Part terhadap Kreativitas dan Motorik Halus Anak Usia Dini”, Hasil penelitian menyimpulkan bahwa media *loose part* berpengaruh terhadap kreativitas. Anak yang diberikan media *loose part* memiliki rata-rata kreativitas lebih baik dibanding

dengan anak yang diberikan lembar kerja/majalah dan berdasarkan hasil uji statistik diperoleh nilai Z sebesar $-2,183$ dengan signifikansi $0,029 < 0,05$.

Beberapa penelitian di atas menjelaskan penggunaan media loose part dapat meningkatkan kreativitas pada anak usia dini. Penggunaan media loose part yang tidak harus didapatkan dengan beli (penggunaan bahan-bahan di sekitar kita) bisa dengan batu, ranting-ranting pohon, bahan plastik, bongkahan kayu, uang koin, kain perca dan masih banyak bahan-bahan yang kita dapat temui disekitar kita untuk digunakan dalam pembelajaran guna meningkatkan kreativitas anak usia dini.

c. Metode STEAM dan Media loose parts Secara bersama-sama terhadap peningkatan kreativitas anak

Dalam pengujian two way anova juga menunjukkan bahwa nilai signifikan dari interaksi antara metode dan media loose parts sebesar 0, artinya nilai signifikan $< 0,05$ maka terdapat pengaruh bersama atau *joint effect* antara metode dan media loose parts terhadap kreativitas anak”

“Hasil uji two way anova juga menunjukkan nilai *Adjusted R Square* sebesar 0.249, artinya terdapat hubungan positif antara metode STEAM dan media loose parts terhadap kreativitas anak. Hal ini berarti variabel independen dapat menjelaskan variasi dari variabel dependen atau mempunyai korelasi sebesar 24,9% sedangkan sisanya ($100\% - 24,9\% = 75,1\%$) dijelaskan oleh sebab-sebab yang lain diluar penelitian ini.”

Hal ini sudah dibuktikan dalam penelitian yang dilakukan oleh Teti Ratnasih dkk dengan Judul “Pengaruh Metode STEAM Menggunakan Bahan Loose Parts Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini” Hasil penelitian diperoleh dari observasi pembelajaran dan capaian perkembangan kreativitas anak pada pretest dan posttest. Berdasarkan hasil penelitian uji hipotesis dengan uji Paired Sample t- test menggunakan SPSS 16 diperoleh t hitung -25.486

dengan Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < \text{Level of Significant (0,05)}$ yang berarti nilai probabilitas (Asymp Sig) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya metode STEAM menggunakan bahan loose parts berpengaruh terhadap kreativitas anak usia dini di kelompok B RA Al-Mizan Babakan-Kersamanah.

Sejalan dengan pemaparan Teti Ratnasih penggunaan metode STEAM berbasis media loose part berpengaruh dalam peningkatan kreativitas anak usia dini. Anak bebas berinovasi, berkrasi, mengambangkan ide-ide yang anak miliki. Guru akan menggali sejauh mana perkembangan anak saat pembelajaran, dengan menggunakan metode STEAM berbasis media loose part diharapkan anak akan lebih aktif meningkatkan kreativitas di banding dengan pembelajaran yang hanya terpacu oleh guru dan monoton.

