

Pengaruh Penggunaan Media Pasir Berwarna dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di TK IT Adzkia 2 Padang

Beta Apriani¹, Sri Hartati²

¹² Universitas Negeri Padang

betaapriani18@gmail.com¹, sri.pgpaudfipunp@gmail.com²

ABSTRACT

Creativity is an important component that must be developed in early childhood. In order to develop creativity in early childhood, one strategy that can be used is to use colored sand as a learning medium. This research aims to determine the effect of using colored sand media on the creativity of early childhood at Adzkia Padang Kindergarten. This research was conducted using quantitative methods with a quasi-experimental design. The research was carried out at Adzkia Padang Kindergarten with a sample of class Gaza 1 for the experimental class and class Gaza 2 for the control class. Data collection was carried out through observation with an observation sheet instrument consisting of four assessment indicators. The data analysis techniques used in this research are descriptive statistical analysis and nonparametric analysis using SPSS 27.0 for Windows. Based on the research conducted, the results showed that the use of colored sand media had a significant impact on increasing the creativity of early childhood at Adzkia Padang Kindergarten. This is based on the results of the T Test where the t-hit value was obtained (5.406) with a significance level of (0.000) which means that Ho is rejected and H1 is accepted because 0.000 is smaller than 0.025.

Keywords: Colored Sand Media; Creativity; Early childhood;

ABSTRAK

Kreativitas merupakan salah satu komponen penting yang harus dikembangkan pada anak usia dini. Dalam rangka mengembangkan kreativitas pada anak usia dini, salah satu strategi yang bisa dilakukan adalah dengan menggunakan pasir berwarna sebagai media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pasir berwarna terhadap kreativitas anak usia dini di TK Adzkia Padang. Penelitian ini dilakukan dengan metode kuantitatif dengan desain eksperimen semu. Penelitian dilaksanakan di TK Adzkia Padang dengan sampel kelas Gaza 1 untuk kelas eksperimen dan kelas Gaza 2 untuk kelas kontrol. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dengan instrument lembar observasi yang terdiri dari empat indikator penilaian. Adapun untuk teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif dan analisis nonparametric dengan menggunakan SPSS 27.0 for windows. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, diperoleh hasil bahwa penggunaan media pasir berwarna memiliki signifikan terhadap peningkatan kreativitas anak usia dini di TK Adzkia Padang. Hal ini berdasarkan pada hasil Uji T dimana diperoleh nilai t-hit (5.406) dengan taraf signifikansi sebesar (0,000) yang berarti bahwa Ho ditolak dan H1 diterima karena 0,000 lebih kecil dari 0,025.

Kata kunci: Media Pasir Berwarna; Kreativitas; Anak Usia Dini;

PENDAHULUAN

Usia dini merupakan masa emas, masa ketika anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Pada usia ini anak paling peka dan potensial untuk mempelajari sesuatu. Pada usia ini pula anak memiliki rasa ingin tahu yang sangat besar. Hal ini dapat kita lihat dari anak sering bertanya tentang apa yang mereka lihat. Apabila pertanyaan anak belum terjawab, maka mereka akan terus bertanya sampai anak mengetahui maksudnya. Di samping itu, setiap anak memiliki keunikan sendiri-sendiri yang berasal dari faktor genetik atau bisa juga dari faktor lingkungan. Faktor genetik misalnya dalam hal kecerdasan anak, sedangkan faktor lingkungan bisa dalam hal gaya belajar anak

Masa usia dini sering disebut dengan istilah golden age atau masa emas. Pada masa ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara optimal. Perkembangan setiap anak tidak sama satu dengan yang lainnya karena setiap individu memiliki masa perkembangan yang berbeda dan pada dasarnya anak telah memiliki potensi dalam dirinya. Potensi ini akan senantiasa berkembang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Salah satu perkembangan anak yang harus diasah sejak dini adalah kreativitas.

Kreativitas adalah kemampuan seorang untuk melahirkan dan menciptakan sesuatu yang baru dan memecahkan masalah dengan metode serta ide-ide baru yang relative berbeda dengan orang lain atau sebelumnya. Kreativitas anak usia dini memiliki keterampilan, keaktifan, imajinasi, bahasa dan kesenangan. Berbagai alat permainan dapat meningkatkan kreativitas anak. Anak bergerak dari aktivitas yang satu ke aktivitas lainnya tanpa merasa lelah, menyebabkan anak senang menampilkan ide-ide baru atau imajinasinya. Menumbuhkan jiwa kreatif pada anak usia dini memerlukan pendidikan dan lingkungan yang dapat menumbuhkan sifat alami anak serta menunjang tumbuhnya kreativitas anak agar kreativitas anak tidak hilang. Melalui kreativitas anak dapat berkreasi dengan suatu benda yang dapat menghasilkan suatu karya baru yang sesuai dengan bakat dan kemampuan yang dimilikinya. Selain itu kreativitas juga mampu meningkatkan kualitas kehidupan anak dimasa mendatang, oleh karena itu guru dan orang tua dituntut mampu memahami anak sehingga dapat menstimulasi dan mengembangkan kreativitasnya. Salah satu stimulasi yang dapat diberikan kepada anak dalam mengembangkan kreativitas adalah dengan kegiatan bermain karena dengan adanya kegiatan bermain anak lebih merasa bahagia serta termotivasi, karena bermain adalah dunia anak.

Cara yang dapat dilakukan di taman kanak-kanak dalam menumbuhkan kreativitas pada anak dilakukan dengan permainan baik itu didalam kelas maupun diluar kelas. Akan tetapi semua itu dilakukan dengan bahan atau alat penunjang yang mendukung aktivitas tersebut, agar aktivitas yang dilakukan anak mendapat hasil yang baik rasa aman dan bebas secara psikologis merupakan kondisi yang penting bagi tumbuhnya kreativitas. Anak-anak akan diterima dan dihargai berdasarkan keunikannya dan tidak terlalu menuntut sehingga psikologis anak akan aman keadaan bermain seperti itu akan berkaitan sekali dengan upaya pengembangan kreativitas anak. Bermain memberikan kesempatan untuk anak mengembangkan kreativitasnya. Melalui bermain anak bisa melakukan eksperimen dengan gagasannya baik itu menggunakan alat ataupun tidak.

Upaya yang dapat dilakukan guru untuk merangsang dan mengembangkan kreativitas anak adalah dengan bermain pasir berwarna kegiatan pasir berwarna. Permainan pasir berwarna ini dapat dilakukan dengan cara kegiatan menggambar dan membentuk menggambar menggunakan pasir berwarna dapat mengembangkan ide dan gagasan dalam kegiatan menggambar, menceritakan hasil gambar sesuai imajinasi anak, kegiatan membentuk dapat mengembangkan ide dan perasaan sesuai imajinasi anak dalam membuat berbagai macam bentuk. Anisa, Zulkifli & Risma (2018:5) menjelaskan bahwa pasir berwarna merupakan campuran pasir dengan bahan sintesis yang kemudian menghasilkan pasir dengan tekstur lebih lembut dari pasir pantai. Pasir berwarna ini dapat digunakan anak dalam bermain membuat berbagai bentuk binatang, patung, istana, buah dan sebagainya. Bermain pasir berwarna pada anak-anak merupakan aktivitas yang sangat menyenangkan. karena tidak hanya mendapatkan rasa senang, namun juga dapat mengembangkan kemampuan sensorik, kemampuan motoric halus, kemampuan berfikir, perkembangan otak, kreativitas, imajinasi, mengenal warna dan bentuk.

Lebih lanjut Peleg dkk (2015:38) menjelaskan pasir berwarna tidak sama dengan pasir biasanya karena memiliki permukaan hidrofobik yang menolak air agar tidak basah. pasir ajaib akan menggumpal

saat dimasukkan kedalam air dan tidak terlihat seperti pasir biasanya. saat pasir diangkat dari air, pasir ajaib tersebut tetap dalam kering dan masih menderas saat dijatuhkan, pasir berwarna ini juga memiliki tekstur yang lebih lembut dari pasir biasanya dan hanya menempel pada pasir ajaib itu sendiri sehingga mudah dibentuk anak sesuai imajinasinya dalam kegiatan membentuk dan menggambar.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di taman kanak-kanak Adzkie Padang menunjukkan bahwa terdapat beberapa anak yang kreativitasnya masih rendah. Anak masih belum bisa mengembangkan ide dan imajinasinya sendiri dalam kegiatan menggambar dan mewarnai. pada kegiatan menggambar anak masih mencontoh gambar guru sehingga tidak tampak ide dalam gambar tersebut. hal ini dikarenakan anak masih mengikuti instruksi dari guru, melihat dari hasil temannya dan kurangnya motivasi yang diberikan oleh guru. untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti ingin mencoba permainan pasir berwarna agar kreativitas anak bisa berkembang.

Pemanfaatan pasir berwarna ini dapat menjadi inovasi permainan untuk mengembangkan kreativitas anak. anak dapat menggunakan pasir berwarna ini melalui bermain. Melalui pasir berwarna ini anak dapat menggambar dengan menggunakan berbagai macam warna pasir ajaib, membuat berbagai bentuk binatang, membuat istana sesuai imajinasinya. Selain mudah dibentuk, aman, memiliki berbagai macam warna yang menarik, menyenangkan dan dapat mengembangkan kreativitas anak, pasir berwarna ini juga dapat melatih motorik halus anak, mengembangkan sosial emosional, kemampuan berfikir, mengenal bentuk dan warna. Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka penelitian ini maka perlu untuk dilakukan penelitian dengan judul: Pengaruh penggunaan media pasir berwarna dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di TK Adzkie Padang.

METODE PENELITIAN

Adapun jenis penelitian yang digunakan yaitu metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Penelitian eksperimen yang digunakan pada penelitian ini adalah eksperimen semu menggunakan desain "the matching only pretest-posttest control group design". Menurut Fraenkel & Norman (2009:271) skema desain (The Matching Only Pretest-Posttest Control Group Design) diilustrasikan sebagai berikut:

Kelompok	Pre-tes	Perlakuan	Post test
Eksperimen	O1	X	O3
Kontrol	O2	-	O4

Keterangan:

O1= Pre-tes kelas eksperimen

O2= Pre-tes kelas kontrol

X = Perlakuan menggunakan Permainan Pasir Berwarna

O3= Post-test kelas eksperimen

O4= Post-tes kelas kontrol

- = Tidak ada perlakuan

Dalam penelitian ini menggunakan dua kelompok yaitu kelompok kontrol dan eksperimen. Peneliti mencocokkan kedua sampel terlebih dahulu dan setelah kedua sampel homogen, peneliti mencocokkan perlakuan yang akan diberikan untuk mengukur kreativitas. Instrumen yang digunakan adalah berupa lembar pengamatan yang sudah divalidasi. Peneliti melakukan pretest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui sejauh mana kreativitas anak sudah berkembang. Setelah itu, kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan permainan pasir berwarna selama pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas anak. Sedangkan kelas kontrol hanya mengikuti pembelajaran seperti biasanya. Setelah diberikan perlakuan, peneliti melakukan posttest untuk mengetahui apakah permainan pasir berwarna tersebut mempengaruhi kreativitas anak usia dini. Untuk teknis analisis data yang digunakan

dalam penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif dan analisis nonparametric dengan menggunakan SPSS 27.0 for windows.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebagaimana telah dijelaskan di awal bahwa penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh atau efektivitas dari penggunaan media pasir berwarna dalam meningkatkan kreatifitas anak usia dini di TK Adzkie Padang. Untuk mengetahui efektivitas sebagaimana dimaksud maka akan digunakan desain eksperimen, dimana kelas eksperimen (kelas Gaza 1) akan diberi perlakuan dengan menggunakan media pasir berwarna sedangkan kelas kontrol (kelas Gaza 2) menggunakan media pembelajaran biasa (tanpa diberikan perlakuan).

Adapun beberapa hal yang akan disajikan pada bagian ini adalah: 1) deksripsi hasil pre-test dan post-test; 2) tes uji normalitas data; 3) tes uji homogenitas data; dan 4) tes uji hipotesis. Baik uji normalitas, homogenitas ataupun uji hipotesis semuanya akan dilakukan menggunakan SPSS 24. Adapun uraian dari masing-masing tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

Deskripsi Data Penelitian Pre-Test dan Post-Test

Data pre-test dan post-test dalam penelitian ini terdiri dari dua data (nilai), yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas Gaza 1 dengan jumlah siswa sebanyak 14 orang sedangkan kelas kontrol adalah kelas Gaza 2 dengan jumlah siswa sebanyak 14 orang. Pada masing-masing kelas (eksperimen dan control) dilakukan penilaian terhadap kreativitas berupa pre-test atau skor kreativitas sebelum dilakukan perlakuan dan data post-test atau skor kreativitas setelah dilakukan perlakuan.

Pre-test pada kelas eksperimen dilaksanakan pada tanggal 22 Maret 2024. Sementara untuk kelas kontrol pre-test dilaksanakan pada tanggal 23 Maret 2024. Setelah pre-test dilakukan, maka peneliti memberikan perlakuan pada kelas eksperimen berupa pembelajaran menggunakan media pasir berwarna. Perlakuan terhadap kelas dieksperimen dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan, yakni pada tanggal 27 Februari, 29 Februari dan 5 Maret 2024. Sementara itu untuk kelas kontrol pembelajaran berjalan seperti biasa tanpa menggunakan media pasir berwarna. Adapun untuk kelas eksperimen datanya adalah sebagai berikut:

TABLE 1. DATA PRE-TEST DAN POST-TEST KELAS EKSPERIMEN

Nama Siswa	Nilai	
	Pre-Test	Post-Test
ZZ	6	11
AZ	6	12
AB	7	12
II	5	9
MR	4	9
GB	5	8
MR	6	10
KH	6	11
YU	5	10
FA	5	9
AD	6	11
CH	4	10
VA	5	9
AL	7	11
Skor Total	77	142
Rata-rata	5,5	10,14

Sumber: diolah dari data penelitian

Dari table di atas dapat diketahui bahwa untuk data pre-test kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata 5,5 sedangkan untuk nilai rata-rata post-test kelas eksperimen adalah 10,14. Pada data pre-test terdapat 2 siswa dengan skor 4, 5 orang dengan skor 5, 5 orang dengan skor 6 dan 2 orang dengan skor 7. Adapun untuk nilai post-test, terdapat 1 orang dengan skor 8, 4 orang dengan skor 9, 3 orang dengan skor 10, 4 orang dengan skor 11 dan 2 orang dengan skor 12. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada table berikut ini:

TABLE 2. PERSENTASE NILAI KELAS EKSPERIMEN

Rentang Nilai	Pre-Test		Post-Test	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
4-6	12	85,8%	0	0%
7-9	2	14,2%	5	35,7%
10-12	0	0%	9	64,3%
13-16	0	0%	0	0
Total	14	100%	14	100%

Adapun untuk kelas control (kelas Gaza 2) diperoleh nilai pre-test dan post-test sebagai berikut ini:

TABEL 3. DATA PRE-TEST DAN POST-TEST KELAS KONTROL

Nama Siswa	Nilai	
	Pre-Test	Post-Test
ZZ	6	8
AZ	4	6
AB	4	9
II	6	8
MR	5	6
GB	5	7
MR	7	8
KH	8	10
YU	5	9
FA	4	6
AD	4	7
CH	5	8
VA	5	7
AL	7	8
Skor Total	74	105
Rata-rata	5,3	7,5

Sumber: Diolah dari hasil penelitian.

Dari table di atas dapat diketahui bahwa untuk data pre-test kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata 5,3 sedangkan untuk nilai rata-rata post-test kelas kontrol adalah 7,5. Pada data pre-test terdapat 4 siswa dengan skor 4, 5 orang dengan skor 5, 2 orang dengan skor 6 dan 2 orang dengan skor 7. Adapun untuk nilai post-test, terdapat 3 orang dengan skor 6, 3 orang dengan skor 7, 5 orang dengan skor 8, 2 orang dengan skor 9 dan 1 orang dengan skor 10. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada table berikut ini:

TABLE 4. PERSENTASE PRE-TEST DAN POST-TEST KELAS KONTROL

Rentang Nilai	Pre-Test		Post-Test	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
4-6	12	85,8%	3	21,3%

7-9	2	14,2%	10	72,6%
10-12	0	0%	1	7,1%
13-16	0	0%	0	0
Total	14	100%	14	100%

Uji Normalitas Data1

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal apa tidak. Data yang akan di uji adalah data pre-test dan post-test pada masing-masing kelas (eksperimen dan control) sebagaimana telah disajikan di atas. Adapun untuk uji normalitas data peneliti menggunakan SPSS seri 27. Hasil uji adalah sebagai berikut:

TABLE 5. HASIL UJI NORMALITAS SPSS

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kreativitas Anak	Pre-Test Eksperimen (MPB)	.203	14	.124	.901	14	.115
	Post-Test Eksperimen (MPB)	.185	14	.200*	.924	14	.255
	Pre-Test Kontrol (Konvensional)	.225	14	.054	.943	14	.464
	Post-Test Kontrol (Konvensional)	.187	14	.200*	.922	14	.239

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji SPSS seri 27 di atas, maka dapat diambil beberapa kesimpulan/interpretasi sebagai berikut:

- Untuk kelas pre-test kelas eksperimen, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,124 untuk *Kolmogorov-smirnov* dan 0,115 untuk *shapiro-wilk*. Dengan demikian, maka dapat disimpulkan bahwa untuk uji normalitas data pre-test kelas eksperimen berada dalam keadaan normal, yakni karena 0,124 atau 0,115 lebih besar dari 0,05.
- Untuk kelas post-test kelas eksperimen, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,200 untuk *Kolmogorov-smirnov* dan 0,255 untuk *shapiro-wilk*. Dengan demikian, maka dapat disimpulkan bahwa untuk uji normalitas data pre-test kelas eksperimen berada dalam keadaan normal, yakni karena 0,200 atau 0,255 lebih besar dari 0,05.
- Untuk kelas pre-test kelas kontrol, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,054 untuk *Kolmogorov-smirnov* dan 0,464 untuk *shapiro-wilk*. Dengan demikian, maka dapat disimpulkan bahwa untuk uji normalitas data pre-test kelas eksperimen berada dalam keadaan normal, yakni karena 0,054 atau 0,464 lebih besar dari 0,05.
- Untuk kelas post-test kelas kontrol, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,200 untuk *Kolmogorov-smirnov* dan 0,239 untuk *shapiro-wilk*. Dengan demikian, maka dapat disimpulkan bahwa untuk uji

normalitas data pre-test kelas kontrol berada dalam keadaan normal, yakni karena 0,200 atau 0,239 lebih besar dari 0,05.

Uji Homogenitas Kreativitas Anak Usia Dini1

Setelah uji normalitas dilakukan dan data berada dalam keadaan normal, maka selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas. Uji homogenitas dilakukan dengan tujuan untuk melihat apakah data pada dua kelompok homogen atau heterogen. Dalam penelitian uji homogenitas dilakukan menggunakan SPSS seri 27. Adapun hasil uji tes homogenitas tersebut adalah sebagai berikut:

TABLE 6. HASIL UJI HOMOGENITAS

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kreativitas Anak Usia Dini	Based on Mean	.028	1	26	.869
	Based on Median	.062	1	26	.805
	Based on Median and with adjusted df	.062	1	25.03 7	.805
	Based on trimmed mean	.024	1	26	.879

Berdasarkan hasil uji SPSS di atas diperoleh hasil signifikansi sebesar 0,868. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil antara pre-test dan pos-ttest kelas eksperimen dengan pre-test dan post-test kelas kontrol berasal dari varians yang sama, yakni karena 0,869 lebih besar dari 0,05. Oleh sebab itu, maka dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya, yakni uji hipotesis menggunakan uji t.

Uji Hipotesis

Setelah uji pesyaratan dilakukan (normalitas dan homogenitas) dilakukan, maka pada tahap ini akan dilakukan uji efektivitas penggunaan media pasir berwarna dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini di TK Adazkia Padang. Karena itu, data yang akan digunakan adalah hasil posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk melihat perbedaan rerata tersebut, maka akan dilakukan Uji T dengan Independent Sample T Test dengan menggunakan progma SPSS seri 27. Adapun hipotesisnya adalah sebagai berikut ini:

Hipotesis:

Ho = Tidak terdapat perbedaan rerata antara kelas eksperimen dan control.

HI = Terdapat perbedaan rerata antara kelas eksperimen dan control.

Keputusan Uji:

Jika t hitung dengan taraf signifikansi (2-tailed) lebih besar dari 0,25 maka rerata kedua kelas sama dan Ho diterima.

Jika t hitung dengan taraf signifikansi (2-tailed) lebih ekcil dari 0,25 maka rerata kedua kelas berbeda dan Ho ditolak.

Adapun setelah dilakukan uji dengan menggunakan SPSS seri 27 diperoleh hasil sebagaimana tertera pada tabel berikut ini:

TABLE 7. HASIL UJI EFEKTIVITAS

Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Kreativitas	Post-Test Eksperimen	14	10.14	1.231	.329
	Post-Test Kontrol	14	7.64	1.216	.325

Berdasarkan table hasil uji efektivitas di atas, diperoleh hasil bahwa rerata untuk posttest kelas eksperimen adalah 10,14 sedangkan rerata untuk kelas control adalah 7,64. Adapun untuk hasil Uji T dapat dilihat pada table berikut ini:

TABLE 8. HASIL UJI EFEKTIVITAS MENGGUNAKAN UJI T

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Kreativitas	Equal variances assumed	.028	.869	5.406	26	.000	2.500	.462	1.549	3.451
	Equal variances not assumed			5.406	25.996	.000	2.500	.462	1.549	3.451

Sumber: Hasil Uji SPSS.

Dari table di atas dapat dilihat bahwa untuk Uji T diperoleh nilai t-hit (5.406) dengan taraf signifikansi sebesar (0,000). Dengan begitu, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, yakni karena 0,000 lebih kecil dari 0,025. Artinya adalah terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas control dari hal kreativitas.

Berdasarkan pada hasil penelitian yang telah dideskripsikan di atas, maka terdapat beberapa hal yang akan dibahas pada bagian ini. Pertama, dari hasil pre-test yang dilakukan pada kedua kelas (eksperimen dan control) diperoleh informasi bahwa skor rata-rata kreativitas anak usia dini adalah 5,5 untuk kelas eksperimen dan 5,3 untuk kelas control. Dari rata-rata tersebut dapat disimpulkan bahwa kreativitas antara kedua kelas relative sama. Skor rata-rata tersebut jika dilihat dari indikator penilaian, maka berarti bahwa kreativitas anak pada kedua kelas berada diantara indikator belum berkembang (BB) dan mulai berkembang (MB). Hal ini dapat dilihat dari hasil penilaian (observasi) dimana rata-rata peserta didik masih terlihat kebingungan ketika diminta untuk menghasilkan gagasan.

Adapun setelah pre-test dilakukan, peneliti memberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media pasir berwarna kepada kelas eksperimen. Sementara untuk kelas control tidak diberikan perlakuan khusus sehingga pembelajaran berjalan seperti biasa. Selama pemberian perlakuan berlangsung (sebanyak 3 kali) peneliti melakukan pengamatan dan terlihat bahwa kreativitas

peserta didik perlahan mulai mengalami peningkatan. Melalui media pasir berwarna, peserta didik mulai mampu menghasilkan ide-ide baru dan mulai mampu menyelesaikan permasalahan. Oleh sebab itu, kemudian dilakukan post-test guna melihat apakah penggunaan media pasir berwarna dapat meningkatkan kreativitas atau sebaliknya.

Dari hasil post-test yang dilakukan, diperoleh hasil bahwa rata-rata kelas eksperimen meningkat dari 5,5 menjadi 10,14 sedangkan kelas control meningkat dari 5,3 menjadi 7,5. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa rata-rata kelas eksperimen mengalami peningkatan lebih tinggi dibandingkan dengan kelas control. Selain itu, juga dilakukan uji statistik menggunakan SPSS seri 27 untuk melihat apakah hipotesis ditolak atau diterima. Dari hasil pengujian yang dilakukan diketahui bahwa untuk Uji T diperoleh nilai $t\text{-hit}$ (5,406) dengan taraf signifikansi sebesar (0,000). Dengan begitu, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, yakni karena 0,000 lebih kecil dari 0,025. Artinya adalah terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas control dari hal kreativitas.

Hasil pengujian di atas menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pasir berwarna dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini di TK Adzka II Padang. Dengan kata lain bahwa dengan menggunakan media pasir berwarna, kreativitas anak usia dini mengalami peningkatan yang lebih tinggi jika dibandingkan dengan media konvensional. Dengan hasil tersebut maka hal ini sejalan dengan berbagai pendapat/teori yang telah ada sebelumnya. Nuryulianti & Ernawati (2019:62) menjelaskan bahwa bermain pasir berwarna merupakan kegiatan bermain yang sangat menyenangkan. Dengan bermain pasir berwarna anak-anak tidak hanya merasa senang tetapi juga dapat meningkatkan perkembangan otak anak, kemampuan berfikir, kemampuan sensorik melatih kreativitas dan imajinasi anak, mengenal warna dan bentuk. Nurhidayah (2018:183) juga menjelaskan bahwa permainan pasir berwarna memiliki banyak manfaat terhadap perkembangan anak, diantaranya untuk mengembangkan kreativitas anak dan sebagai tempat berkumpul untuk sosialisasi dengan temannya.

Kesimpulan bahwa media pasir dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini juga sejalan dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Penelitian yang dilakukan oleh Wahyuni, Rahelly & Syafrandingsih (2022) dengan judul pengaruh media bermain pasir terhadap kreativitas pada anak kelompok B TK Negeri Pembina 2 Palembang. Penelitian merupakan penelitian eksperimen yang bertujuan untuk melihat pengaruh dari penggunaan/penerapan media pasir terhadap kreativitas anak. Adapun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat Pengaruh Bermain Media Pasir Terhadap Kreativitas Pada Anak di Kelompok B TK Negeri Pembina 2 Palembang. Hal ini dibuktikan dari hasil perhitungan $t\text{-hitung} \geq t\text{-tabel}$. Nilai $t\text{-hitung}$ 5,20, sedangkan $t\text{-tabel}$ 1,72 dengan $\alpha = 0,05$ dan $dk = 20$. Sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Lebih jauh dijelaskan pada penelitian ini bahwa penerapan media pasir pada pembelajaran anak usia dini dapat meningkatkan kreativitas anak. Hal ini karena media pasir dapat meningkatkan proses kelancaran berpikir, keluwesan berpikir, keaslian berpikir serta kemampuan elaborasi anak.

Penelitian yang dilakukan oleh Mawaddah & Pohan (2024) dengan tema pengaruh media pasir berwarna terhadap perkembangan kognitif anak. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan pasir berwarna yaitu pasir berwarna memberikan pengaruh terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Ananda Yara Sukamaju. Hal ini terlihat dari hasil riset setelah diberi perlakuan menggunakan pasir berwarna, perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Ananda Yara Suka Maju Indah meningkat. Lebih lanjut dijelaskan bahwa anak usia dini membutuhkan pengalaman belajar konkret melalui kegiatan bermain, sehingga penggunaan pasir warna dapat berpengaruh pada berbagai aspek perkembangan mereka. Aktivitas bermain memiliki dampak positif terhadap berbagai potensi anak dan dapat meningkatkan daya imajinasi mereka.

KESIMPULAN

Dari hasil post-test yang dilakukan, diperoleh hasil bahwa rata-rata kelas eksperimen meningkat dari 5,5 menjadi 10,14 sedangkan kelas control meningkat dari 5,3 menjadi 7,5. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa rata-rata kelas eksperimen mengalami peningkatan lebih tinggi dibandingkan dengan kelas control. Selain itu, juga dilakukan uji statistik menggunakan SPSS seri 27 untuk melihat

apakah hipotesis ditolak atau diterima. Dari hasil pengujian yang dilakukan diketahui bahwa untuk Uji T diperoleh nilai t-hit (5.406) dengan taraf signifikansi sebesar (0,000). Dengan begitu, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, yakni karena 0,000 lebih kecil dari 0,025. Artinya adalah terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas control dari hal kreativitas.

Berdasarkan kesimpulan di atas implikasi dari penelitian ini adalah guru TK/PAUD dapat menjadikan media pasir berwarna sebagai media alternatif untuk mengembangkan atau meningkatkan kreativitas di Taman Kanak-kanak. Kemudian bagi sekolah, media pasir berwarna dapat meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya dalam mengembangkan kreativitas peserta didik

DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, J., Chumdari., & Rahmawati, A (2013) dengan judul upaya meningkatkan kreativitas menggambar anak melalui media pasir berwarna pada anak kelompok B1 TK Islam Permata Hati jajar Laweyan Surakarta Tahun Ajaran 2013/2024. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1 (2), 1-9.
- Ariyanti, Tatik. 2016. Pentingnya Pendidikan Anak Usia dini Bagi Tumbuh Kembang Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak. *Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar* Volume 8 No. 1 Maret 2016: 50-58
- Annisa, Zulkifli, N., & Risma, D. (2018). Pengaruh Kinetic Sand Terhadap Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun di TK Islam Riadhussolihin Kecamatan Rambah Kabupaten Rokan Hulu. *Jom fkip*, 5(1), 1-14.
- Andrianto, Tuhana taufik. 2013. Cara Cerdas Melejitkan IQ Kreatif Anak. Jogjakarta: Kata Hati.
- Creswell, W. John. (2016). *Research Design Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif dan Campuran*. Alih Bahasa Achmad Fawid dan Rianayati Kusmini Pancasari. Pustaka Belajar: Yogyakarta.
- Erma., & Yaswinda. (2023). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Mengayam Bahan Alam. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7 (6), 8008-8016.
- Fakhriyani, Diana Vidya. 2016. Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains* vol. 4, No 2.
- Harahap, F., Siregar, R., & Noprianti, J. (2023). Bermain Pasir Kinetik untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7 (5), 5931-5941.
- Herlina, Nursakina, Herman, & Sitti Nurhidayah Ilyas. (2023). Metode Percobaan Sains Sederhana dengan Kegiatan Ecoprint Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(3), 506-512. <https://doi.org/10.23887/paud.v10i3.48845>
- Iftitah, Selfi Lailiyatul. 2019. *Evaluasi Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bangkes: Duta Media Publishing.
- Masganti, Khadijah, Nasution, F., Wahyuni, S., Rohani, Nurhayani, Sitorus, A. S., Armayanti R., & Lubis, H. Z. (2016). *pengembangan kreativitas Anak Usia Dini: Teori dan praktik*. Medan: perdana publishing
- Marheni, A. K. I. (2017). Art Therapy Bagi Anak Slow Learner, *Prosiding Temu ilmiah ikatan psikologi perkembangan Indonesia*, 154-162.
- Rachmawati, Yeni dan Kurniati, Euis. 2017. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana
- Susanto, Ahmad. 2017. *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Suyadi dan Maulidya Ulfah. (2015). *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Sit, Masganti dkk. 2016. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Susanto, Ahmad. 2017. *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Syarifah Wilda Dwi Putri¹, Heldanita, H., Welli Marlisa, Zuhairansyah Arifin, Nurhayati, Sariah, & Dewi Sri Suryanti. (2023). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Teknik Ecoprint. *PAUD Lectura*:

Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(02), 82-91. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v6i02.13518>

Trianggono, M. M. (2020). Stimulasi Perkembangan Kreativitas Mahasiswa PG PAUD Melalui Pembelajaran Sains Berbasis Proyek Pengembangan Media. PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 4(01), 1-10. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i01.4234>

Wahyuni, S., Rahelly, Y., & Syafdaningsih. (2017). Pengaruh Bermain Media Pasir Terhadap Kreativitas pada anak di KelompokB TK Negeri Pembina 2 Palembang.tumbuh kembang. kajian teori dan pembelajaran PAUD 4(2).66-74

Walidin, Warul., Saifullah., Tabrani. (2015). Metodologi Penelitian Kualitatif dan Grounded Theory. FTK Ar-raniry Press: Banda Aceh

Wulandari, F. (2018) Pengengaruh Bermain Kinetic Sand Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun.Pedagogi:Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini,3 (2).18-23.

Yusuf, Muri. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan penelitian Gabungan. Kencana: Jakarta.