

Pengaruh Media Pasir Ajaib Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di Raudhatul Athfal Azalia Kecamatan Tuah Madani Pekanbaru

Tri Utami¹, Dewi Sri Suryanti²

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan, UIN Suska Riau
Jl. HR. Soebrantas No. 155. Km. 15, Simpang Baru, Pekanbaru, 28293

e-mail corresponden: ²⁾dewisrisuryanti@uin-suska.ac.id

Abstract. This research aimed at finding out the effect of using magic sand media in increasing creativity of 5-6 years old children at Islamic Kindergarten of Azalia, Tuah Madani District, Pekanbaru. It was quantitative experiment research with one group pretest posttest design. The subjects of this research were teachers and 5-6 years old children at Islamic Kindergarten of Azalia, Tuah Madani District, Pekanbaru. The object was the effect of using magic sand media in increasing creativity of 5-6 years old children at Islamic Kindergarten of Azalia, Tuah Madani District, Pekanbaru. 95 children were the population of this research, and the samples were 14 children selected with purposive sampling. Observation, test, and documentation were the techniques of collecting data. The technique of analyzing data was paired sample t-test. Based on the comparison data between pretest and posttest with t-test, $t_{observed}$ was -16.185, and Sig. 2-tailed score was 0.000. Because Sig. 2-tailed score 0.000 was lower than 0.05, H_a was accepted and H_0 was rejected. Based on data calculation result, it could be concluded that there was an effect of using magic sand media in increasing creativity of 5-6 years old children at Islamic Kindergarten of Azalia, Tuah Madani District, Pekanbaru.

Keywords: Media, Magic Sand, Creativity Childern

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pasir ajaib terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal Azalia Kecamatan Tuah Madani Pekanbaru. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif eksperimen dengan disain one group pre-test post-test design. Subjek penelitian ini adalah guru dan anak didik usia 5-6 tahun Raudhatul Athfal Azalia Kecamatan Tuah Madani Pekanbaru. Objek penelitian ini yaitu pengaruh penggunaan media pasir ajaib untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal Azalia Kecamatan Tuah Madani Pekanbaru. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 95 anak, adapun sampel dalam penelitian ini menggunakan purposive sampling berjumlah 14 anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan uji t bagian paired sampel t-test. Melihat data perbandingan pretest dan posttest dengan menggunakan uji t maka diperoleh t hitung = -16,185 dengan (2-tailed) = 0,000. Karena nilai (Sig 2-tailed) = 0,000 < 0,05, dengan demikian H_a diterima dan H_0 ditolak. Berdasarkan hasil perhitungan data tersebut, diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pasir ajaib untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal Azalia Kecamatan Tuah Madani Pekanbaru.

Kata kunci: Media, Pasir Ajaib, Kreativitas Anak



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

Available online at journal homepage:
<https://jom.uin-suska.ac.id/index.php/TSCS>

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan Negara dengan kreativitas yang sangat rendah. Indeks Inovasi Global atau *Global Creativity Index* (GCI) yang merupakan salah satu tolak ukur kreativitas suatu bangsa dengan rentang 0-100. Menurut *Global Creativity Index* Indonesia terletak pada peringkat 75 dengan nilai 27,9 dari 132 negara. Jika dibandingkan dengan negara-negara tetangga Indonesia berada dibawah Singapura dengan GCI 57,3, Malaysia (38,7), Thailand (34,9), Vietnam (34,2), dan Filipina (30,7), (M. Paschalia Judith J, 2023). Anak bangsa yang kreatif merupakan aset negara yang harus diberikan berbagai dorongan dan stimulasi kreativitasnya melalui berbagai media dan fasilitas yang ada.

Kreativitas bukan potensi yang dibawa sejak lahir, tapi berupa potensi yang bisa ditekuni dan ditingkatkan karena kreativitas dapat mempengaruhi aktivitas manusia (Diana Vidya Fakhriyani, 2016:199). Yuliani Nurani menjelaskan bahwa, kreativitas merupakan keahlian manusia dalam menghasilkan sesuatu yang belum pernah ada dan itu adalah perpaduan dari berbagai data yang telah didapat lebih dulu dan diwujudkan pada bentuk ide ataupun karya yang nyata (Yuliani Nurani dkk, 2020: 2).

Setianingrum dalam Atira Dwianti dkk, menjelaskan bahwa kreativitas adalah keahlian seseorang untuk membuat sesuatu yang belum pernah ada, baik pemikiran, ide-ide, atau kerja nyata yang dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari dengan caranya sendiri. Kreativitas berkaitan erat dengan perasaan, ekspresi dan pola pikir masing-masing orang. Ide baru, keinginan, rutinitas dan keahlian dalam menciptakan atau merubah sesuatu menjadi terlihat cukup memikat atau memiliki nilai tambah tentunya hasil dari seseorang yang kreatif (Atira Dwianti dkk, 2022: 214). Kemudian Novi Mulyani menjelaskan bahwa kreativitas adalah proses mental seseorang dalam menghasilkan ide, gagasan, konsep, dan produk baru yang belum diciptakan orang pada umumnya dan memiliki nilai guna dalam pemecahan masalah. Kreativitas ialah kecakapan yang dipunyai setiap individu, namun kadarnya saja yang tidak sama pada setiap individunya (Novi Mulyani, 2017: 98).

Kreativitas yaitu kemampuan seseorang dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan prestasi istimewa dalam menciptakan sesuatu yang baru atau yang sudah ada menjadi konsep baru, dan menemukan cara pemecahan masalah yang belum ditemukan kebanyakan orang serta membuat gagasan baru yang belum pernah ada (Ihsan Maulana, 2019: 1143). Sri Andayani sendiri berpendapat bahwa, kreativitas yaitu kemampuan berfikir, mencipta, mengatur dan menemukan cara pemecahan masalah, berbagai gagasan baru yang asli yang akan berguna untuk dirinya sendiri dan orang lain (Sri Andayani, 2021: 236). Berdasarkan penjelasan diatas, dikatakan bahwa kreativitas merupakan kecakapan seseorang pada kemampuan berfikir, membuat,

menemukan cara atau gagasan baru yang asli juga belum pernah ada sebelumnya serta berguna untuk dirinya dan orang lain.

Adapun kreativitas anak ini memiliki faktor penghambat dan pendukung, yang menjadi faktor pendukung atau yang mempengaruhi kreativitas anak yaitu waktu, kesempatan menyendiri, dorongan, sarana, lingkungan, hubungan orang tua dan anak, cara mendidik anak, kesempatan untuk memperoleh dan pengetahuan (Sit Masganti, 2016: 20-23). Dan yang menjadi faktor penghambat kreativitas anak diantaranya yaitu kesehatan, lingkungan keluarga yang tidak mendukung, tekanan ekonomi serta kurangnya waktu dan kesempatan (Novi Mulyani, 2019: 28).

Berkaitan dengan keinginan seseorang dalam menggunakan kemampuan dirinya sebagai gambaran dari bentuk kreativitas, Catron dan Allen menuliskan indikator kreatif anak usia dini diantaranya (Yuliani Nurani dkk, 2020: 5-6):

- 1) Anak memiliki keinginan untuk mengambil risiko berkarakter beda serta mencoba hal-hal baru yang sulit.
- 2) Anak mempunyai selera humor yang luar biasa dalam kesehariannya.
- 3) Anak memiliki pendirian tegas, berbicara secara terbuka, terang-terangan dan bebas.
- 4) Anak melakukan banyak hal dengan cara mereka sendiri.
- 5) Anak mengungkapkan pemikirannya melalui lisan, seperti membuat kata-kata lawak atau cerita khayal.
- 6) Anak terpicat dengan banyak hal, mempunyai rasa ingin tahu dan suka bertanya.
- 7) Anak menjadi terkendali dan termotivasi sendiri, ia mempunyai imajinasi dan menyukai fantasi.
- 8) Anak ikut dalam eksplorasi yang sistematis dan yang disengaja dalam membuat rencana dari suatu kegiatan.
- 9) Anak suka menggunakan daya pikirnya ketika bermain terutama pada saat bermain peran, inovatif, dan fleksibel.
- 10) Anak menjadi inovatif, penemu, dan mempunyai berbagai sumber.
- 11) Anak bereksplorasi, bereksperimen dengan objek, serta menjadikan sesuatu sebagai bagian dari tujuan.
- 12) Anak bersifat fleksibel dan berbakat dalam mendesain sesuatu.

Anak usia dini sebagai anak didik dipersiapkan untuk menjadi manusia yang kuat, dapat berdiri sendiri, dan memiliki daya cipta dalam memasuki zaman perubahan global yang penuh dengan pertarungan. Kreativitas anak mampu meningkat melalui gagasan-gagasan modern, termasuk melalui penggunaan media pasir kinetik. Pasir kinetik ini bisa dipakai oleh anak pada aktivitas membuat gambar atau desain (Kuntum Khairah Umah, 2021: 34). Dari penjelasan tersebut, maka kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang dalam menciptakan sesuatu yang baru dan belum pernah ada baik itu gagasan, ide atau sebuah karya yang harus dikembangkan dan distimulasi sejak dini dengan berbagai media yang ada.

Pasir kinetik atau pasir ajaib adalah kombinasi dari pasir dan bahan campuran yang mewujudkan pasir yang lebih halus daripada pasir pantai, tidak berhamburan dan hanya merekat pada pasir ajaib tersebut (Novita Riskia dkk, 2020). Sadiman dkk dalam Dwi Aminatus Sa'adah menjelaskan bahwa, media berawal dari bahasa latin yang menggunakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau penyampai pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media pasir ajaib adalah kombinasi pasir dengan bahan campuran yang mewujudkan pasir dengan komposisi lebih lembut dari pasir pantai, tidak berantakan dan hanya menempel pada pasir itu sendiri (Dwi Aminatus Sa'adah dkk, 2022: 13).

Menurut *Sands Alive Interesting Series* dijelaskan dalam Anisah Kamaliyah dkk, pasir ajaib juga mampu memberikan manfaat terhadap tercapainya kemampuan belajar anak, diantara manfaat dari media pasir ajaib yaitu: 1) Menstimulasi indra peraba seperti memegang dan menyentuh pasir untuk merasakan teksturnya. 2) Melatih motorik halus, menghasilkan beberapa wujud menggunakan tangan. 3) Melatih membuat gambar pramenulis sebelum memakai pensil, bisa dengan memanfaatkan jari atau lainnya untuk menulis. 4) Merangsang kreativitas imajinasi seperti membuat bentuk dan bercerita, bahkan bermain peran. 5) Melatih konsentrasi yaitu membuat bentuk dan struktur yang lebih detail dengan tenang. 6) Melatih sosial anak, seperti bermain bersama dan belajar berbagi (Anisah Kamilah, 2019: 26).

Kelebihan dari media pasir ajaib menurut Jatmika dijelaskan dalam Muthiah dkk, diantaranya yaitu: 1) Pasir ajaib sangat berguna untuk melatih dan membangun motorik halus pada anak, membangun sosial emosional anak. 2) Mudah dibentuk dan memberikan kesenangan, relaksasi dan kreativitas untuk anak-anak dan orang tua melalui berbagai imajinasi yang diinginkan. 3) Anak dapat memilih kontak langsung dengan permainan pasir ajaib yang memberikan pengalaman berbeda. 4) Anak dapat menikmati kebebasan untuk menuangkan kreativitasnya. Selain kelebihan adapun kelemahan pasir ajaib ini yaitu jika dibiarkan tercecer dilantai dikhawatirkan dapat membuat orang celaka terpeleset dan tidak dianjurkan untuk anak usia 3 tahun kebawah (Muthiah dkk, 2020: 213).

Rencana permainan meliputi tujuan dan tema permainan, jenis permainan, tempat bermain, bahan dan peralatan permainan, serta urutan langkah-langkah permainan (Nene Rufaida, 2013: 4). Rangkaian kegiatan bermain pasir ajaib yaitu:

- a. Pra bermain, ada dua macam persiapan, pertama menyiapkan siswa seperti membagi kelompok agar mudah dalam bermain, kedua menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan.
- b. Bermain. Permainan terdiri dari serangkaian aktivitas yang dilakukan secara berturut-turut dari awal sampai akhir permainan. Banyaknya aktivitas dalam permainan tergantung pada macam-macam permainan dan banyak anak yang bermain. Berikut langkah-langkah bermain pasir:
 - 1) Guru memberi peluang pada anak untuk saling berinteraksi dengan anak lain.
 - 2) Menentukan bahan.
 - 3) Guru membuat contoh tulisan diatas pasir.
 - 4) Guru memberi contoh cara membuat gambar diatas pasir.
 - 5) Guru memberi contoh cara mencetak bentuk benda diatas pasir.
 - 6) Guru memberi contoh cara membentuk pasir.
 - 7) Anak mengikuti contoh yang dibuat guru.
- c. Anak mencoba membuat bentuk dan mencetak pasir sesuai yang anak inginkan.
- d. Penutup. Dalam kegiatan ini guru menekankan aspek yang harus dikembangkan dan dibutuhkan anak, seperti mengantri, kecakapan dalam bekerjasama serta dalam pemecahan masalah.
- e. Penilaian atau evaluasi. Kegiatan ini dilakukan agar guru dapat menerima *feedback* dari berhasilnya kegiatan bermain. Evaluasi dilaksanakan untuk menentukan pencapaian tujuan permainan yang ditetapkan

Media pasir ajaib ini dapat digunakan sebagai salah satu inovasi media bermain anak-anak untuk mengembangkan kreativitas mereka. Melakukan permainan merupakan aktivitas yang menarik juga spontan bagi anak, dengan melakukan permainan anak memiliki kesempatan untuk memperluas kemampuan kreatifnya. Melalui media pasir ajaib ini anak dapat membuat bermacam-macam wujud benda dan menghasilkan sesuatu sesuai dengan pemikirannya. Selain itu, media pasir ajaib ini juga gampang diatur, aman dimainkan, rapi, tidak kotor, mempunyai berbagai warna yang menarik, membuat senang, serta dapat meningkatkan daya cipta dan khayalan anak.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di Raudhatul Athfal (RA) Azalia Kecamatan Tuah Madani Pekanbaru, anak-anak yang berada di sekolah tersebut memiliki berbagai macam kemampuan, karakter dan keunikan masing-masing, seperti ada anak yang memiliki kemampuan membaca Al-Qur'an dengan baik, memiliki hafalan surah pendek dan panjang, do'a-do'a harian dan juga hadits-hadits pendek. Selain itu, beberapa anak di sekolah tersebut juga memiliki kemampuan kreatif yang bagus seperti terlihat pada saat jam bermain sejumlah anak sedang bermain pasir di halaman sekolah sambil membentuk sesuatu yang sederhana menggunakan pasir, dari hal tersebut dapat dilihat bahwa anak memiliki kemampuan kreatif secara sederhana. Setelah mengamati aktivitas anak, maka terinspirasi untuk memilih media pasir ajaib yang akan dijadikan bahan penelitian sebagai media untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. Selain itu, di sekolah tersebut belum menggunakan media pasir ajaib untuk pengembangan kreativitas anak, yang digunakan untuk pengembangan kreativitas anak yaitu seperti lego, balok dan kertas-kertas (Observasi Oktober-November 2023 di RA Azalia). Dari latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Pasir Ajaib Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Azalia Kecamatan Tuah Madani Pekanbaru.

METODE

Tujuan pada penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh media pasir ajaib terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun disekolah, oleh karena itu disini menggunakan metode kuantitatif eksperimen. Metode eksperimen merupakan metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (*treatment*/perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendali. Desain yang dipakai pada penelitian ini yaitu desain *one grup pretest-posttest design* yang dilakukan oleh satu kelompok saja dimana kelompok tersebut akan diberikan *treatment* tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*). Oleh karena itu, dengan membandingkan kondisi sebelum dan setelah *treatment*, hasil *treatment* akan lebih diketahui secara akurat (Sugiono, 2019: 17-130). Desain *One grup pretest-posttes design* merupakan desain yang observasinya dilakukan sebelum eksperimen (*pretest*) dan setelah eksperimen (*posttest*).

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek atau subyek yang memiliki jumlah dan ciri-ciri spesifik yang ditentukan oleh peneliti untuk diteliti lalu ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2019: 145). Pada penelitian ini yang menjadi populasi yaitu seluruh anak di RA Azalia yang berjumlah 95 anak terdiri dari 5 kelas yaitu kelas B Mekkah, B Madinah, B Shafa, B Marwa, serta A Arafah. Sampel adalah bagian dari jumlah dan ciri-ciri yang dimiliki populasi. Adapun teknik sampling yang digunakan pada penelitian ini yaitu *purposive sampling*, dimana teknik pengumpulan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2019: 153). Pengambilan

sampel ini dikarenakan jumlah populasi yang cukup besar dan tidak mungkin dijadikan sampel semua, maka sampel diambil secukupnya dan secara tidak acak. Dengan begitu, sampel penelitian ini yaitu kelas B Makkah dengan jumlah 14 anak.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu observasi, tes dan dokumentasi. Observasi disebut juga pengamatan, pada hakikatnya merupakan suatu kegiatan dengan menggunakan panca indra, dapat berupa penglihatan, penciuman, atau pendengaran untuk memperoleh informasi yang diperlukan untuk menjawab suatu masalah pada penelitian. Hasil pengamatan berupa kegiatan, kejadian, objek, kondisi atau suasana tertentu, serta perasaan emosi seseorang. Observasi dilaksanakan untuk memperoleh kondisi nyata tentang kejadian untuk menjawab pertanyaan penelitian. Adapun jenis observasi yang dilakukan pada penelitian ini yaitu observasi terstruktur, yang merupakan observasi yang telah dirancang secara sistematis tentang apa yang diamati, kapan dan dimana tempatnya, serta mengetahui dengan pasti tentang variabel yang diamati (Sugiyono, 2019: 240).

Instrument merupakan alat bantu yang dipakai untuk mengumpulkan dan mengukur informasi tentang variabel yang diteliti. Sebagai alat bantu dalam penelitian, mutu instrument sangat mempengaruhi mutu data yang dikumpulkan. Instrumen penelitian diartikan sebagai alat untuk mengumpulkan, mengolah, menganalisa dan menyajikan data-data secara sistematis serta objektif dengan tujuan memecahkan suatu masalah atau menguji hipotesis, instrument yang dipakai pada penelitian ini yaitu berupa tes kreativitas anak. (Hamni Fadlilah, 2016: 64). Dokumen adalah catatan peristiwa yang telah berlalu baik dalam bentuk tulisan (seperti catatan harian, sejarah kehidupan, geografi, peraturan dan kebijakan), gambar (seperti foto, gambar hidup, sketsa dan lainnya), atau karya-karya monumental dari seseorang (karya seni, gambar patung dan lainnya) (Sugiyono, 2019: 430). Pada penelitian ini jenis dokumentasi yang digunakan berupa foto kegiatan anak dan lembar kegiatan anak.

Analisis kuantitatif yang digunakan adalah analisis statistik. Analisis ini terbagi menjadi dua kelompok, pertama analisis statistik deskriptif yang merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Kedua analisis inferensial, jika analisis statistik deskriptif hanya bersifat memaparkan data, maka analisis inferensial sudah ada upaya untuk menarik kesimpulan dan membuat keputusan berdasarkan analisis yang telah dilakukan. Pada penelitian ini menggunakan analisis statistik inferensial bagian analisis korelasional, analisis korelasional sendiri merupakan analisis statistik yang berusaha untuk mencari hubungan atau pengaruh antara dua variabel atau lebih (Ali Muhson, 2006: 1).

Dalam penggunaan statistik inferensial, disini menggunakan teknik statistik t (uji t), uji t yang digunakan yaitu *paired sampel t-test* dengan tujuan untuk membandingkan rata-rata dua kelompok yang saling berpasangan. Sampel saling berpasangan disini diartikan sebagai sampel dengan subjek yang sama tetapi mengalami dua perlakuan yang berbeda, yaitu perlakuan sebelum dan sesudah diberikan *treatment*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan hasil penelitian eksperimen ini dilakukan melalui hasil analisis perbandingan terhadap variabel yang mempengaruhi yaitu media pasir ajaib (x) dan yang dipengaruhi yaitu kreativitas anak (y), untuk melihat perubahan sebelum dan setelah diberikan *treatment* terhadap sampel. Setelah menentukan hasil penelitian berupa nilai sebelum dan setelah *treatment* maka langkah selanjutnya adalah melihat kreativitas anak dengan menggunakan media pasir ajaib pada anak yang telah diberikan *treatment*. Pemberian *treatment* pada media pasir ajaib untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Azalia Kecamatan Tuah Madani Pekanbaru dilakukan sebanyak empat kali perlakuan dapat dilihat sebagai berikut:

RA Azalia ini memiliki ciri khas tersendiri yang membuat RA tersebut berbeda dengan sekolah lain, yaitu pada kegiatan pembiasaan pagi. Kegiatan pembiasaan pagi ini meliputi dzikir pagi, murajaah surah pendek dan panjang, murajaah hafalan hadits dan do'a harian serta hafalan kosa kata bahasa asing sesuai dengan tema pembelajarannya. Kegiatan ini memberikan manfaat yang luar biasa untuk pembelajaran yang akan berlangsung. Selain itu, pembiasaan tersebut untuk memberikan semangat dan energi positif terhadap anak sebelum belajar dimana anak diajak untuk bermain dan melakukan pemanasan dipagi hari.

Pada observasi sebelum diberikan *treatment*, kegiatan dimulai dengan pembiasaan pagi yang dilakukan RA Azalia. Dilanjutkan kegiatan pembelajaran di dalam kelas dengan tema pembelajaran yang telah ditentukan. Kegiatan anak pada pertemuan ini yaitu membuat kolase gambar masjid dan bercerita tentang masjid yang ada disekitar rumah anak. Dari kegiatan ini sebagian anak terlihat memiliki imajinasi yang baik, yaitu bisa membuat paduan dan susunan kolase dengan bagus, dan beberapa anak masih belum memahami perintah seperti menempel kertas origami tanpa disusun sesuai pola gambar masjid. Selain itu, ada juga anak yang masih kurang semangat dan terlihat tidak fokus pada saat pembelajaran serta terdapat beberapa anak yang belum berani untuk bercerita tentang pengalaman dan hasil karyanya.

Pada *treatment* pertama, kegiatan diawali dengan pembiasaan pagi yang dilakukan di RA Azalia. Hari pertama *treatment* ini dimulai dengan bercerita tentang tema yaitu buah kesukaan, disini anak diajak bercerita tentang buah apa saja yang disukai masing-masing anak, kemudian

anak diajak menggambar buah kesukaanya dengan kertas dan pensil dan berkreasi tentang buah kesukaan melalui media pasir ajaib. Pada saat melakukan penelitian dengan menerapkan media pasir ajaib untuk meningkatkan kreativitas anak ternyata memiliki daya tarik sendiri bagi anak, anak terlihat gembira dan antusias untuk mengikuti kegiatan bermain menggunakan media pasir ajaib.

Selanjutnya anak diajak untuk bermain dengan menggunakan media pasir ajaib, yaitu bermain membentuk dan menggambar buah kesukaan di atas media pasir. Pertama yang dilakukan yaitu menjelaskan pada anak bagaimana cara bermain dengan menggunakan media pasir ajaib tersebut. Kemudian memberikan contoh kepada anak cara bermain media pasir yaitu dengan membentuk media pasir menjadi bentuk buah kesukaan dan juga berbagai bentuk sesuai dengan keinginan anak, selain itu juga memberikan contoh kepada anak untuk menulis atau menggambar di atas media pasir tersebut. Pada saat bermain dengan media pasir ajaib tersebut, terlihat anak mulai berani berimajinasi membuat bentuk-bentuk unik yang mana bentuk tersebut merupakan salah satu bentuk dari kreativitas anak.

Dengan berbagai keunikan dan kemampuan yang dimiliki anak, temuan pada *treatment* ini terdapat anak yang aktif dan memiliki rasa penasaran yang tinggi yaitu terlihat ketika anak yang sering melontarkan pertanyaan-pertanyaan yang random pada saat melihat sesuatu yang baru serta anak secara tiba-tiba mengeluarkan pendapatnya terhadap sesuatu yang dilihat tanpa ditanya dan disuruh. Hal ini sesuai dengan pendapat Sit Masganti dkk yang menjelaskan salah satu karakteristik anak kreatif yaitu memiliki tingkat penasaran yang tinggi, serta memiliki banyak pertanyaan secara terus menerus (Sit Masganti, 2016: 20-23). Selanjutnya berkaitan dengan temuan pada pertemuan ini, terdapat anak yang masih bingung dalam mencetak atau membentuk media pasir ajaib dengan caranya sendiri, sehingga anak meniru bentuk atau karya yang dibuat oleh temannya, disini anak masih belum berani berimajinasi dengan media pasir ajaib. Terbukti bahwa pada pertemuan ini indikator media pasir ajaib yang masih rendah yaitu pada indikator 4 yaitu “anak bermain media pasir ajaib dengan caranya sendiri”.

Pada *treatment* kedua ini, dimulai dengan pembiasaan pagi yang dilakukan di RA Azalia, dengan kegiatan pembelajaran di dalam kelas dengan tema pembelajaran yang telah ditentukan. Kegiatan pada pertemuan kedua ini yaitu anak diajak berimajinasi tentang makanan kesukaan dengan media pasir ajaib, disini anak diajak untuk membuat berbagai macam bentuk makanan kesukaan anak sesuai dengan imajinasinya. Ketika bermain anak sangat antusias dan bahagia, dengan menggunakan media pasir ajaib yang mudah dibentuk dan memberikan kesenangan bagi anak serta meumbuhkan imajinasinya sehingga anak mudah membuat bentuk makanan yang sangat unik-unik, diantaranya ada yang membuat es krim strobery, kue lapis, kue bola-bola dan lainnya.

Sesuai dengan penjelasan Jatmika dalam Muthiah dkk yaitu dikatakan bahwa kelebihan dari media pasir ajaib ini mudah dibentuk dan memberikan kesenangan, relaksasi dan kreativitas untuk anak-anak (Muthiah dkk, 2020: 213). Kemudian sebagian anak sudah mulai berani bercerita tentang apa yang dia buat. Disini anak sudah mengenal dan tidak terlalu bingung dengan penggunaan media pasir ajaib, serta anak sudah berani mencoba membuat karya dengan imajinasinya tanpa melihat karya temannya.

Pada *treatment* ketiga ini, kegiatan dimulai dengan pembiasaan pagi yang dilakukan di RA Azalia. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan pembelajaran di dalam kelas dengan tema yang telah ditentukan. Pada pertemuan ini dengan tema kendaraan darat, sebelum bermain dengan media pasir anak diajak untuk bercerita tentang kendaraan apa saja yang ada di darat, serta tanya jawab tentang kendaraan darat. Dalam penerapan dengan menggunakan media pasir ajaib anak memiliki imajinasi yang luar biasa dan mampu menceritakan tentang imajinasinya tersebut. Seperti halnya anak saling bekerjasama membuat kereta panjang dari cetakan sederhana serta bercerita tentang apa yang anak buat, kemudian anak mencetak bentuk dua kendaraan yang sedang bermain bola, anak membuat bentuk mobil sedang dikubur dan lainnya.

Pada *treatment* keempat ini, kegiatan dimulai dengan pembiasaan pagi yang dilakukan di RA Azalia. Dilanjutkan dengan kegiatan pembelajaran di dalam kelas dengan tema yang telah ditentukan. Pada pertemuan ini anak diajak bercerita tentang apa-apa yang ada di bumi, dari binatang, manusia, tumbuhan dan lainnya. Ketika bercerita sebagian besar anak sudah mampu dan berani mengungkapkan pemikirannya tentang apa saja yang ada di muka bumi ini, terlihat pada saat anak mengajukan diri untuk tampil bercerita. Pada penerapan menggunakan media pasir ajaib anak diberikan kebebasan untuk berimajinasi dan berkreasi, banyak cerita dan kreasi unik yang dibuat anak, seperti anak membuat bentuk kereta sedang naik gunung, pesawat main bola, istana, kupu-kupu, stroberi, lumba-lumba menabrak gunung, pesawat naik gunung, es krim bola, pingwin dan keluarga serta kreasi lainnya.

Kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Azalia Kecamatan Tuah Madani Pekanbaru sebelum diberikan *treatment* dapat dilihat setelah dievaluasi, kreativitas anak sebelum diberikan *treatment* media pasir ajaib ditemukan bahwa beberapa anak belum mencapai kreativitas sesuai dengan yang diharapkan. Seperti halnya terdapat anak yang masih kurang semangat dan terlihat tidak fokus pada saat pembelajaran serta terdapat beberapa anak yang belum berani untuk bercerita tentang hasil karyannya atau kegiatannya.

Dari analisis data dan hasil persentase dapat dilihat bahwa hasil *pretest* kreativitas anak di RA Azalia Kecamatan Tuah Madani Pekanbaru di peroleh skor 214 dengan persentase 29,72% dikriteria BB. Skor tertinggi terdapat pada indikator 10 “Anak menemukan sesuatu yang baru

dalam dunianya” dengan skor 26, sedangkan skor terendah terdapat pada indikator 4 dan 11 “Anak bermain media pasir ajaib dengan caranya sendiri”, ”Anak berani bereksprimen dengan berbagai objek”, masing-masing mendapat skor 14. Kreativitas ini mendapat skor terendah karena belum semua anak mampu bermain media pasir ajaib dengan caranya sendiri dan anak belum berani bereksprimen dengan berbagai objek. Dapat dilihat pada tabel I: rekapitulasi kreativitas anak sebelum perlakuan media pasir ajaib.

Tabel I
Rekapitulasi Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Sebelum Perlakuan Media Pasir Ajaib di RA Azalia Kecamatan Tuah Madani Pekanbaru

No	Kriteria	Rentang Skor	F	%
1	BSB	76% - 100%	0	0%
2	BSH	56%-75%	0	0%
3	MB	41%-55%	1	8%
4	BB	< 40%	11	92%
Jumlah			12	100%

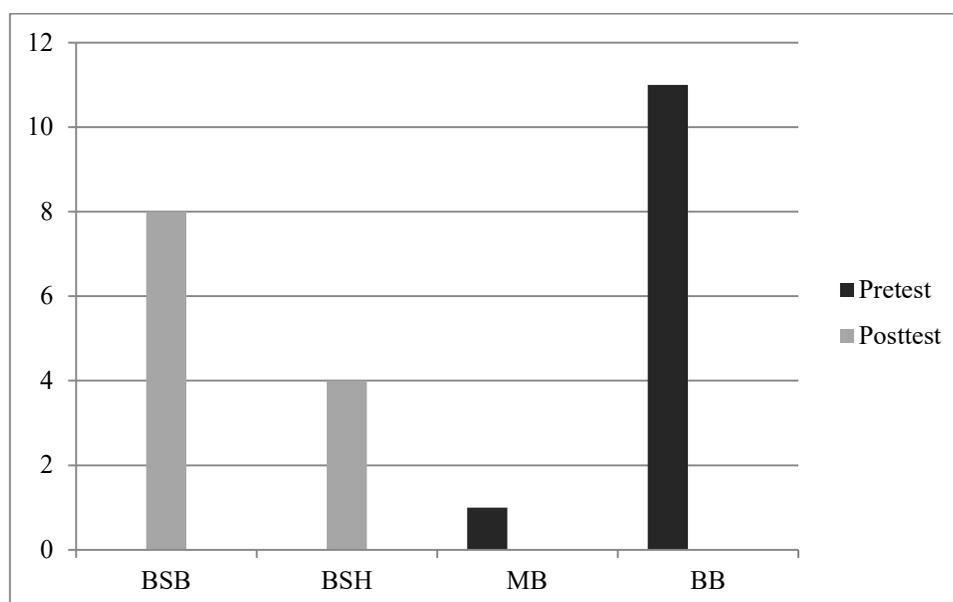
Kemudian, digambarkan setelah pemberian *treatment* melalui media pasir ajaib untuk meningkatkan kreativitas pada anak usia 5-6 tahun di RA Azalia Kecamatan Tuah Madani Pekanbaru, yaitu anak memperlihatkan semangat dan kreativitas mereka melalui media pasir ajaib, tidak hanya itu anak juga terlihat senang karena mereka belajar dengan bermain. Dari hasil pemaparan data setelah diberlakukan *treatment* dan observasi hasil akhirnya pada sampel yang diberikan *treatment* diperoleh jumlah nilai 555 dengan persentase 77,08% dikategori BSB. Rata-rata kreativitas anak mengalami peningkatan setelah dilakukan *treatment* dengan menggunakan media pasir ajaib pada saat *posttest*. Indikator tertinggi terdapat pada indikator 11 “Anak berani bereksperimen dengan berbagai objek” dengan skor 50, sedangkan skor terendah terdapat pada indikator 1 “Anak memiliki keinginan mencoba hal-hal baru dengan pemikirannya”, dengan mendapat skor 35. Dari skor tersebut artinya kreativitas anak sudah mencapai tingkat baik dengan pemberian *treatment* media pasir ajaib di RA Azalia Kecamatan Tuah Madani Pekanbaru.

Setelah pemberian *treatment* atau perlakuan dengan media pasir ajaib terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Azalia Kecamatan Tuah Madani Pekanbaru anak memperlihatkan kreativitas melalui media pasir ajaib tersebut, tidak hanya itu anak juga terlihat antusias bermain sambil belajar. Temuan di lapangan sebelum perlakuan kreativitas terlihat anak rendah, anak belum mampu bermain media pasir ajaib dengan caranya sendiri dan anak belum berani bereksprimen dengan berbagai objek. Sedangkan indikator dari kreativitas menurut Catron dan Allen diantaranya yaitu anak melakukan banyak hal dengan caranya sendiri serta anak bereksperimen dengan

berbagai objek (Yuliani Nurani dkk, 2020: 5-6). Setelah diberikan perlakuan dengan media pasir ajaib terdapat pengaruh yang mana anak mampu bermain media pasir ajaib dengan caranya sendiri dan anak berani bereksprimen dengan berbagai objek.

Terkait temuan di lapangan, setelah bermain menggunakan media pasir ajaib anak memiliki keinginan untuk mencoba hal baru, anak memiliki sikap positif, anak berani mengungkapkan keinginan dan imajinasi, anak suka bertanya tentang lingkungan sekitar, anak menjelaskan hasil karya sesuai imajinasinya dan anak mampu berkreasi dengan berbagai objek yang ada. Media pasir ajaib merupakan kegiatan yang jarang dilakukan di RA Azalia Kecamatan Tuah Madani Pekanbaru, jadi selama proses pembelajaran anak bersemangat serta senang melakukan kegiatan sehingga tidak menimbulkan tekanan dan rasa bosan pada anak-anak. Jadi, media pasir ajaib ini dapat meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Azalia Kecamatan Tuah Madani Pekanbaru. Dapat dilihat pada tabel II: grafik kreativitas anak sebelum dan setelah diberikan *treatment*/perlakuan.

Tabel II
Grafik Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Sebelum dan Setelah diberikan Treatment di RA Azalia Kecamatan Tuah Madani Pekanbaru



Berdasarkan pada analisis pengelolaan data sebelum menggunakan media pasir ajaib pada kreativitas anak, pada saat *pretest* diperoleh nilai persentase 29,72% dikriteria BB dan setelah menggunakan media pasir ajaib atau pada *posttest* diperoleh jumlah persentase 77,08% dikriteria BSB. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media pasir ajaib untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Azalia Kecamatan Tuah Madani Pekanbaru dengan menggunakan rumus uji N-Gain diperoleh hasil sebesar 67,38%. Jadi artinya H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti

Available online at Journal homepage: <https://jom.uin-suska.ac.id/index.php/TSCS>
Email: tscs@uin-suska.ac.id

dalam penelitian ini terdapat pengaruh media pasir ajaib untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Azalia Kecamatan Tuah Madani Pekanbaru.

Penelitian dengan jenis eksperimen ini dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh media pasir ajaib untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun. Berdasarkan hasil uji signifikansi perbedaan dengan menggunakan t statistik pada sampel diperoleh t hitung = -16,185 dengan sig = 0,000 karena nilai sig < 0,05 berarti signifikan. Dari penelitian di atas mengidentifikasi bahwa melalui media pasir ajaib dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dengan menggunakan media pasir ajaib untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Azalia Kecamatan Tuah Madani Pekanbaru.

KESIMPULAN

Kreativitas anak pada saat *pretest* mendapat skor terendah karena belum semua anak mampu bermain media pasir ajaib dengan caranya sendiri dan anak belum berani bereksprimen dengan berbagai objek, terlihat pada indikator 4 dan 11 “Anak bermain media pasir ajaib dengan caranya sendiri”. “Anak berani bereksprimen dengan berbagai objek”, masing-masing mendapat skor 14. Sedangkan rata-rata kreativitas anak mengalami peningkatan setelah dilakukan *treatment* dengan menggunakan media pasir ajaib pada saat *posttest*. Indikator tertinggi terdapat pada indikator 11 “Anak berani bereksperimen dengan berbagai objek” dengan skor 50. Hasil penelitian diperoleh bahwa melalui media pasir ajaib dapat meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Azalia Kecamatan Tuah Madani Pekanbaru. Hal ini didasarkan pada hasil penelitian yang menunjukkan data perbandingan *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan uji t maka diperoleh t hitung = -16,185 dengan (2-tailed) = 0,000. Karena nilai (Sig 2-tailed) = 0,000 < 0,05, dengan demikian terdapat pengaruh media pasir ajaib untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Azalia Kecamatan Tuah Madani Pekanbaru.

DAFTAR RUJUKAN

- Ali Muhson. (2006). *Teknik Analisis Kuantitatif*. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Anisah Khamaliyah, Atin Fatimah, Ratih Kusumawardani. (2019). Pengaruh Bermain Pasir Kinetik Terhadap Kreativitas Anak, *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1).
- Atira Dwianti, Siti Nurhidayah Ilyas, Dan Rusmayadi. (2022). Pengaruh Kegiatan Melukis Menggunakan Bahan Bekas Terhadap Peningkatan Kreativitas Anak, *Jurnal Pelita PAUD*, 5(2).
- Diana Vidya Fakhriyani. (2016). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. Wacana Didaktika: *Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan Dan Sains*, 4(2).

Available online at Journal homepage: <https://jom.uin-suska.ac.id/index.php/TSCS>
Email: tscs@uin-suska.ac.id

- Dwi Aminatus Sa'adah, Misbahul Huda, Dan Layyinatul Mursyidah, (2022). Pengaruh Media Pasir Ajaib Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Ihyaul Ulum Lamongan, Alzam: *Journal Of Islamic Early Childhood Education*, 2(2).
- Hamni Fadlilah Nasution. (2016). Instrument Penelitian Dan Urgensinya Dalam Penelitian Kuantitatif, Al-Masharif: *Jurnal Ilmu Ekonomi Dan Keislaman*, 4(1).
- Ihsan Maulana, Farida Mayar. (2019). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Di Era Revolusi 4.0, dalam *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(5).
- Kuntum Khairah Umah, Dan Rakimahwati. (2021). Perkembangan Kreativitas Anak Melalui Permainan Pasir Ajaib Di Taman Kanak-Kanak, Aulad; *Jurnal On Early Childhood*, 4(1).
- M. Paschalia Judith J. Kreativitas Jadi Jalan Keluar di Tengah Ketidakpastian, Diakses Juni 2023. Pukul 20:57. <https://www.kompas.id/baca/muda/2023/06/17/kreativitas-jadi-jalan-keluar-di-tengah-kerentanan-dan-ketidakpastian>.
- Muthiah, Sumardi, Dan Taopik Rahman. (2020). Desain Pasir Kinetik Untuk Memfasilitasi Kemampuan Menulis Permulaan Anak Usai Dini, *Jurnal PAUD Agapedia*, Volume 4 Nomor 2.
- Nenee Rufaida, Muhammad Reza. (2013). Penerapan Bermain Pasir Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Pada Anak Kelompok A TK Yunior Surabaya, *PAUD Teratai*, 2(1).
- Novi Mulyani. (2017). *Pengembangan Seni Anak Usia Dini*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Novita Riskia, Fitriah Hayati, Dan Lina Amalia. (2020). Analisis Penggunaan Media Pasir Kinetik Dalam Menstimulasi Kecerdasan Naturalis Pada Kelompok B TK Pertiwi Lhoknga, *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 1(1).
- Sri Andayani. (2021). Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini, *Jurnal An-Nur: Kajian Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Keislaman*, 7(1).
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D Dan Penelitian Pendidikan)* Bandung: Alfabeta.
- Yuliani Nurani, Sofia Hartati, Dan Sihadi. (2020). *Memacu Kreativitas Melalui Bermain*. Jakarta Timur: Bumi Aksara.