PENGARUH BERMAIN MENGGUNAKAN MEDIA PASIR TERHADAP PERKEMBANGAN KREATIVITAS PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK ISLAMIYAH PONTIANAK

Ernawati, Muhamad Ali, Dian Miranda
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FKIP Untan Pontianak
Email: ernauntung95@gmail.com

Abstract

This study aims to determine the effect of playing sand media on the development of creativity of children aged 5-6 years at TK Islamiyah Pontianak. The method used in this research is experimental and control methods through pretest and posttest, with qualitative and quantitative approaches. The sample consisted of 38 children from 2 classes. The research location is in TK Islamiyah, Pontianak. Data collection techniques using observation, interviews, and documentation. The analysis technique used the pretest posttest and t-test to determine the difference between the experimental and control groups. The pretest results of the experimental class obtained an average value of fluency=1.63, flexibility=1.47, authenticity=1.52, and elaboration=1.42, namely the underdeveloped category. The posttest results obtained fluency=2.63, flexibility=2.52, authenticity=2.63, and elaboration=2.89, namely the category begins to develop, develop as expected. The results of the control class pretest obtained fluency=1.47, flexibility=1.47, authenticity=1.63, and elaboration=1.47, namely the underdeveloped category. The posttest results obtained fluency=1.89, flexibility= 1.94, authenticity=2.21, and elaboration=1.89, namely the category has not developed, and is starting to develop. From the results of the research above, it shows that there is an effect of playing with sand media on the development of creativity of group B children at TK Islamiyah Pontianak.

Keywords: Creativity Development, and Playing Sand

PENDAHULUAN

Kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru untuk memberi ide kreatif dalam memecahkan masalah atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan yang baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya, sehingga untuk menunjang kehidupan kearah yang lebih baik, maka perlu adanya pengembangan kreativitas sejak dini.

Taman Kanak-kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang ada di jalur pendidikan formal. "Pendidikan prasekolah adalah pendidikan untuk membantu pertumbuhan, perkembangan, jasmani dan rohani anak di luar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar" (Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, 2005:1).

Hurlock (1978:3) mengemukakan bahwa "kreativitas merupakan proses mental yang unik, suatu proses yang semata-mata dilakukan untuk menghasilkan sesuatu yang baru berbeda dan orisinil". Kreativitas akan muncul pada individu yang memiliki motivasi tinggi, rasa ingin tahu, dan imajinasi. Individu yang kreatif akan selalu mencari dan menemukan jawaban dalam memecahkan masalah, selalu bersikap terbuka terhadap sesuatu yang baru dan tidak diketahui sebelumnya serta memiliki sikap yang lentur (fleksibel), suka mengekspresikan diri dan bersikap natural (asli). Oleh karena itu, kreativitas sangatlah penting dikembangkan pada anak sejak dini untuk persiapan kehidupan dimasa dewasanya, karena banyak permasalahan serta tantangan hidup yang menuntut kemampuan adaptasi secara kreatif

dan kepiawaian dalam mencari pemecahan masalah yang imajinatif. Untuk mempertahankan daya kreatif dan keterampilan pada anak, guru harus memperhatikan sifat natural anak-anak yang sangat menunjang tumbuhnya kreativitas. Sifat-sifat natural yang mendasar inilah yang harus senantiasa dipupuk dan dikembangkan oleh guru sehingga sifat kreatif mereka tidak hilang.

Oleh sebab itu, peneliti tertarik mengembangkan kreativitas anak menggunakan media pasir, yang teksturnya mudah dibentuk, jumlahnya tidak terbatas di alam. Dengan kebebasan yang diberikan, mereka akan melakukan eksplorasi sendiri dalam menciptakan sebuah karya seni yang disebut sebagai kreativitas. Beaty (1994:180) menyatakan bahwa "*the key to setting up an environment that promotes creativity is freedom*". Kebebasan merupakan kunci utama untuk meningkatkan kreativitas.

Media pasir adalah media yang berasal dari alam. Media yang berasal dari alam terdiri atas segala sesuatu yang sifatnya alamiah seperti air, tanah, pasir, batu-batuan, tumbuh-tumbuhan, hewan, sungai, iklim dan suhu udara. Bermain dengan bahan yang sifatnya alamiah anak-anak menemukan kepuasan. Bagi Froebel, taman bermain bagi anak-anak haruslah bersifat "alamiah" (Mariyana, dkk., 2010:99). Sesuai dengan kemampuannya, anak-anak dapat mengamati perubahan-perubahan yang terjadi dan dialami dalam kehidupan sehari-hari, termasuk juga proses terjadinya. "Lingkungan alam merangsang anak untuk bermain, perkembangan, dan pembelajaran dengan cara yang tak terbatas" (Wilson, 2008:4). Salah satu jenis bahan alam yang sangat disukai anak untuk bermain adalah pasir. Menurut Montessori (dalam Jarret, dkk., 2010), hanya ada satu zat yang anak moderen dapat menggunakannya dengan cukup bebas, yaitu pasir. "Dengan pasir anak-anak dapat mencampur, mengaduk, menumpuk, menimbun, menggali, mengisikan, menuangkan, menghaluskan pasir dengan alat bermain pasir dan membentuk serta bermain pura-pura membuat kue, rumah, jalan, jembatan, dan kolam".

Hasil belajar seseorang yang diperoleh dari pengalaman langsung (konkret) akan memberikan kesan paling utuh dan paling bermakna mengenai informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu, yang kesemuanya itu dapat memberikan dampak langsung terhadap pemerolehan dan pertumbuhan pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Berdasarkan permasalahan ini peneliti merasa sangat perlu adanya perbaikan dalam meningkatkan kreativitas anak melalui bermain menggunakan media pasir. Peneliti memilih salah satu kegiatan pembelajaran yang menarik untuk mengembangkan kreativitas anak yaitu melalui kegiatan bermain menggunakan media pasir.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini ada dua pendekatan penelitian yaitu pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Metode yang digunakan adalah metode eksperimen sungguhan (*true eksperimen*), yakni dengan cara memberikan perlakuan pada satu kelompok yang disebut kelompok eksperimen dan membandingkan hasilnya dengan kelompok lain yang disebut dengan kelompok kontrol yang dipilih secara random (acak). Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pretest-posttest group design*.

Dalam penelitian ini, teknik pengambilan sampelnya menggunakan teknik *simple random sampling*, yakni memberikan peluang yang sama pada anggota populasi, dan didapatkan kelompok B2 berjumlah 19 anak sebagai kelompok eksperimen dan B3 berjumlah 19 anak sebagai kelompok kontrol.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data ini meliputi pengolahan data dan penyajian data, melakukan penghitungan untuk mendeskripsikan data dan melakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji statistik. Untuk menjawab submasalah 1 dan 2 peneliti membuat tabulasi data dalam bentuk tabel kemudian membandingkan nilai rata-rata yang dimiliki kelas eksperimen dan kelas kontrol. Apabila hasil akhir dari rata-rata kelas

eksperimen lebih besar dari pada rata-rata kelas kontrol, maka terdapat pengaruh positif variabel bebas terhadap variabel terikat. Untuk menjawab submasalah nomor 3 peneliti menggunakan uji beda antara dua perlakuan dengan melakukan uji t (t-Test).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Perkembangan Kreativitas Kelompok Eksperimen saat *pretest*

Observasi *Pretest* dilakukan untuk mengetahui bagaimanakah perkembangan kreativitas anak kelompok eksperimen di TK Islamiyah Pontianak khususnya pada kelompok eksperimen sebelum diberikan perlakuan berupa bermain menggunakan media pasir. Berdasarkan hasil observasi *Pretest* yang telah dilakukan maka diperoleh data perkembangan kreativitas anak kelompok eksperimen berdasarkan masing-masing indikator sebelum diterapkan bermain menggunakan media pasir yang dalam hal ini adalah anak kelas B2.

Tabel 1. Rata-rata Nilai Perkembangan Kreativitas Anak Kelompok Eksperimen Saat Observasi *Pretest*

Jumlah/ 19 anak	Indikator Penilaian Kreativitas				Rata-rata
	Kelancaran	Kelenturan	Keaslian	Elaborasi	
	31	**28**	**29**	**27**	**28,75**
Rata-rata	1,63	1,47	1,52	1,42	1,51

Hasil observasi *pretest* pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa rata-rata tingkat pencapaian penilaian kreativitas anak adalah sebagai berikut: Kelancaran= 1,63. Artinya, aspek kelancaran masuk dalam kategori belum berkembang dan mulai berkembang. Kelenturan= 1,47. Artinya, aspek kelenturan masuk dalam kategori belum berkembang dan mulai berkembang. Keaslian= 1,52. Artinya, aspek keaslian masuk dalam kategori belum berkembang dan mulai berkembang. Elaborasi= 1,42. Artinya, aspek elaborasi masuk dalam kategori belum berkembang dan mulai berkembang.

Perkembangan Kreativitas Kelompok Eksperimen saat *posttest*

Berdasarkan hasil observasi *Posttest* yang telah dilakukan oleh peneliti, maka diperoleh data perkembangan kreativitas anak kelompok eksperimen yang dalam hal ini adalah anak kelas B2 TK Islamiyah Pontianak.

Tabel 2. Rata-rata Nilai Perkembangan Kreativitas Anak Kelompok Eksperimen Saat Observasi *Posttest*

Jumlah/ 19 anak	Indikator Penilaian Kreativitas				Rata-rata
	Kelancaran	Kelenturan	Keaslian	Elaborasi	
	50	**48**	**50**	**55**	**50,75**
Rata-rata	2,63	2,52	2,63	2,89	2,67

Hasil observasi posttest pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa rata-rata tingkat pencapaian penilaian kreativitas anak adalah sebagai berikut: Kelancaran= 2,63. Artinya, aspek kelancaran masuk dalam kategori mulai berkembang dan berkembang berkembang sesuai harapan. Kelenturan= 2,52. Artinya, aspek kelenturan masuk dalam kategori mulai berkembang dan berkembang berkembang sesuai harapan. Keaslian= 2,63. Artinya, aspek keaslian masuk dalam kategori mulai berkembang dan berkembang berkembang sesuai harapan. Elaborasi= 2,89. Artinya, aspek elaborasi masuk dalam kategori mulai berkembang dan berkembang berkembang sesuai harapan, dengan terdapat 4 anak yang masuk kategori berkembang sangat baik.

Perkembangan Kreativitas Kelompok Kontrol saat *pretest*

Observasi *Pretest* ini dilakukan untuk mengetahui bagaimanakah perkembangan kreativitas anak kelompok B3 di TK Islamiyah Pontianak khususnya pada kelompok kontrol. Berdasarkan hasil observasi *Pretest* yang telah dilakukan oleh peneliti, maka diperoleh data perkembangan kreativitas anak kelompok kontrol yang dalam hal ini adalah anak kelas B3 TK Islamiyah Pontianak.

Tabel 3. Rata-rata Nilai Perkembangan Kreativitas Anak Kelompok Kontrol Saat Observasi *Pretest*

Jumlah/ 19 anak	Indikator Penilaian Kreativitas				Rata-rata
	Kelancaran	Kelenturan	Keaslian	Elaborasi	
	28	**28**	**31**	**28**	**28,75**

Rata-rata	1,47	1,47	1,63	1,47	1,51

Hasil observasi *pretest* pada kelas kontrol menunjukkan bahwa rata-rata tingkat pencapaian penilaian kreativitas anak adalah sebagai berikut: Kelancaran= 1,47. Artinya, aspek kelancaran masuk dalam kategori belum berkembang dan mulai berkembang. Kelenturan= 1,47. Artinya, aspek kelenturan masuk dalam kategori belum berkembang dan mulai berkembang. Keaslian= 1,63. Artinya, aspek keaslian masuk dalam kategori belum berkembang dan mulai berkembang. Elaborasi= 1,47. Artinya, aspek elaborasi masuk dalam kategori belum berkembang dan mulai berkembang.

Perkembangan Kreativitas Kelompok Kontrol saat *posttest*

Berdasarkan hasil observasi *Posttest* yang telah dilakukan oleh peneliti pada hari senin tanggal 5 Febuari 2020, maka diperoleh data perkembangan masing-masing indikator kreativitas anak kelompok kontrol yang dalam hal ini adalah anak kelas B3 TK Islamiyah Pontianak.

Tabel 4. Rata-rata Nilai Perkembangan Kreativitas Anak Kelompok Kontrol Saat Observasi *Posttest*

	Indikator Penilaian Kreativitas				Rata-rata
Jumlah/ 19 anak	Kelancaran	Kelenturan	Keaslian	Elaborasi	
	36	**37**	**42**	**36**	**37,75**
Rata-rata	1,89	1,94	2,21	1,89	1,98

Hasil observasi *posttest* pada kelas kontrol menunjukkan bahwa rata-rata tingkat pencapaian penilaian kreativitas anak adalah sebagai berikut: Kelancaran= 1,89. Artinya, aspek kelancaran masuk dalam kategori belum berkembang dan mulai berkembang. Kelenturan= 1,94. Artinya, aspek kelenturan masuk dalam kategori belum berkembang dan mulai berkembang. Keaslian= 2,21. Artinya, aspek keaslian masuk dalam kategori mulai berkembang dan berkembang sesuai harapan. Elaborasi= 1,89. Artinya, aspek elaborasi masuk dalam kategori belum berkembang dan mulai berkembang.

Perbedaan Perkembangan Kreativitas Anak Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Untuk membantu mempermudah peneliti melakukan perhitungan, maka peneliti menggunakan bantuan program komputer *Statistical Product and Service Solution* (SPSS), yaitu SPSS versi 25. Data hasil uji normalitas adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Label	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Perkembangan Kreativitas	pretest eksperimen	,272	19	,001	,881	19	,022
	posttest eksperimen	,249	19	,003	,884	19	,025
	pretest kontrol	,316	19	,000	,829	19	,003
	posttest kontrol	,215	19	,021	,920	19	,112

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel 6. Hasil Uji T

Group Statistics

	Label	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
perkembangan kreativitas	kelompok kontrol	19	1,987	,2426	,0557
	kelompok eksperimen	19	2,671	,2893	,0664

Berdasarkan tabel di atas, dapat dideskripsikan sebagai berikut: Berdasarkan tabel group statistics di atas diketahui sampel yang ada pada kelompok eksperimen berjumlah 19 anak dan sampel yang ada kelompok kontrol berjumlah 19 anak. Nilai rata-rata pada kelompok eksperimen adalah 2,67 dengan standar deviasi 0,28 dan nilai rata-rata pada kelompok kontrol adalah 1,98 dengan standar deviasi 0,24. Berdasarkan tabel independent samples test di atas diketahui hasil uji levene dan juga hasil uji t. Uji levene untuk kesetaraan varian *(Levene's Test for Equality of Variances)* merupakan cara untuk melihat apakah kedua varian tersebut sama (homogen) atau tidak. Jika diketahui kedua varian tersebut homogen, maka dilanjutkan dengan melakukan uji t menggunakan *equal variance assumed* (diasumsikan varian sama). Begitu juga sebaliknya, jika diketahui kedua varian tersebut tidak sama, maka dilanjutkan dengan melakukan uji t menggunakan *equal variance*

not assumed (diasumsikan varian berbeda). Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut.

Merumuskan hipotesis

H_0 : kedua varian sampel (kelompok eksperimen dan kelompok kontrol) sama.

H_a : kedua varian sampel (kelompok eksperimen dan kelompok kontrol) tidak sama.

Menguji hipotesis dengan kriteria sebagai berikut.

Jika probabilitas (*sig*) >0,05, maka H_0 diterima

Jika probabilitas (*sig*) <0,05, maka H_0 ditolak.

Pengambilan keputusan

Berdasarkan tabel di atas diketahui probabilitas (*sig*) 0,028<0,05, maka H_O ditolak. Artinya kedua varian sampel (kelompok eksperimen dan kelompok kontrol) tidak sama. Karena kedua varian tidak sama, maka dilanjutkan dengan melakukan uji t menggunakan *equal variance not assumed* (diasumsikan varian berbeda).

Hasil uji t berdasarkan tabel di atas menggunakan *equal variance not assumed* (diasumsikan varian berbeda) diketahui nilai t_{hitung}adalah 7,89. Sedangkan nilait_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% untuk satu sisi dan 0,025 (untuk dua sisi) dengan derajat kebebasan $(n_1 + n_2 - 2 = (19 + 19 - 2) = 36,$ maka diperoleh 2,43. Karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$(7,89>2,43), maka hipotesis nol ditolak. Artinya terdapat perbedaan perkembangan kreativitas antara anak kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Dan ini juga menunjukkan bahwa terdapat pengaruh bermain menggunakan media pasir terhadap perkembangan kreativitas anak kelompok B di TK Islamiyah Pontianak.

Pembahasan

Perkembangan Kreativitas Kelompok Eksperimen

Kegiatan bermain menggunakan media pasir dapat membantu anak mengembangkan kreativitasnya baik dari aspek kelancaran, kelenturan, keaslian dan elaborasi. Dengan adanya kegiatan bermain pasir, dapat melatih anak untuk mengembangkan kreativitasnya, anak bisa menghargai hasil karya orang lain, anak dapat berbagi tempat dengan teman ketika bermain. Dari aspek tersebut, kegiatan bermain menggunakan media pasir memberikan kebebasan anak untuk membuat/mendesain bentuk sesuai dengan keinginan dan imajinasinya. Anak bebas untuk memilih dan menggunakan alat yang dapat membantu mengembangkan aspek kreativitas, anak dapat menggunakan berbagai bahan yang sudah disediakan oleh guru dengan bervariasi, anak dapat menggunakan alat untuk membuat istana dan gunung menggunakan media pasir sesuai dengan kebutuhan serta dapat mengkomunikasikan hasil karyanya kepada guru dan teman di kelasnya pada saat anak melakukan kegiatan bermain menggunakan media pasir. Selain itu, dalam kegiatan bermain pasir anak diberi kebebasan membuat sesuai dengan imajinasinya yang dapat mengembangkan aspek keaslian dan kelenturan dari masing-masing anak itu sendiri.

Kreativitas yang merupakan hasil dari pemikirannya sendiri yang berbeda dengan anak lain dan merupakan keunikan yang khas dari masing-masing anak. Dengan bermain menggunakan media pasir, dapat dilihat bagaimana anak mengkonstruktsi bangunan-bangunan yang diinginkannya. Hal ini sejalan dengan pendapat Freeman dan Munandar (2000:265), yang menyatakan bahwa "bermain pasir merupakan salah satu bentuk bermain konstruktif, dimana anak dapat membuat rumah, menara, benteng dan sebagainya". Melalui kegiatan bermain menggunakan media pasir anak memperoleh kebebasan dalam membentuk dan mendesain sesuai dengan keinginanya, serta mengembangkan idenya melalui hasil karya untuk mengembangkan aspek kreativitasnya.

Bermain menggunakan media pasir merupakan bermain aktif dimana anak terlibat langsung dalam merancang, membangun, dan mengutarakan hasil desainnya, sehingga bermain pasir sangat menyenangkan dan berkesan bagi anak. Sesuai dengan pendapat Dockert dan Feer (dalam Masitoh 2008:11), yang mengemukakan bahwa "bermain pada anak usia dini memiliki karakteristik simbolik, bermakna, aktif, menyenangkan". Peningkatan persentase kreativitas anak melalui kegiatan bermain menggunakan media pasir meningkat. Hal ini memberikan arti bahwa semakin tinggi

ketertarikan anak dalam bermain menggunakan media pasir, maka perkembangan kreativitas anak akan semakin berkembang sehingga hasil belajar anak semakin meningkat. Pasir merupakan salah satu bahan main pembangunan bersifat mudah dibentuk yang merupakan bahan alam dan mudah dijumpai disekitar kita. Dengan bermain pembangunan membantu anak mengembangkan keterampilan yang mendukung tugas-tugas belajar anak. Hal ini didukung oleh pendapat Piaget dalam Mutiah (2012:116), yang menyatakan bahwa "kreativitas anak yang baik akan mempengaruhi pada hasil belajar yang baik".

Kegiatan bermain menggunakan media pasir merupakan salah satu dari banyak cara untuk mengembangkan iamjinasi dan kreativitas anak. Hal ini didukung oleh pendapat Tilong (2014:132), yang menyatakan bahwa, "selain membuat anak merasa senang, bermain pasir dapat mengembangkan pengetahuan dan daya imajinasi anak". Rachmawati (2011:119) juga menyebutkan bahwa "bermain pasir merupakan salah satu kegiatan eksplorasi di taman kanak-kanak yang dapat membantu terbentuknya sikap dan rasa ingin tahu yang tinggi". Rasa ingin tahu yang tinggi ini sangat dibutuhkan dalam pengembangan kreativitas anak di taman kanak-kanak. Dalam penelitian ini telah berhasil dalam mengembangkan kreativitas anak dilihat dari aspek kelancaran, kelenturan, keaslian, dan elaborasi yang dapat dilihat dari hasil karya anak yang berbeda antara anak satu dengan anak yang lainnya. Menurut Supriadi (dalam Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, 2005:15) kreativitas adalah "kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada". Dari pendapat tersebut dapat dikesimpulan bahwa anak yang mempunyai gagasan maupun karya nyata yang baru dan relatif berbeda dari anak laknnya merupakan anak yang kreatif.

Kemampuan guru untuk menerapkan strategi pembelajaran yang menyenangkan untuk kreativitas anak jauh lebih penting, artinya tanpa strategi yang menyenangkan bagi anak dan tanpa adanya kemampuan dari guru, maka pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik. Dengan demikian peningkatan kreativitas anak tidak akan berhasil tanpa didukung oleh kemampuan guru dalam mengajar. Guru berperan penting dalam membantu mengembangkan kreativitas anak dengan cara memotivasi anak. Kreativitas anak belum berkembang secara optimal jika tidak ada motivasi dari guru. Pada saat sebelum diberikan perlakuan, guru memotivasi semua anak, khususnya pada anak yang belum percaya diri. Setelah diberikan perlakuan berupa bermain menggunakan media pasir, anak menunjukkan peningkatan kreativitas, hasil karya anak lebih bervariasi serta anak sudah berani mengungkapkan dan mengkomunikasikan hasil karyanya tanpa dibantu guru. Hal ini diperkuat teori Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, (2005:51-56) yang menyatakan bahwa "untuk membantu mengembangkan potensi kreatif anak, guru harus memotivator dan menghargai karya anak".

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa bermain dengan menggunakan media pasir dapat mengembangkan kreeativitas anak usia dini karena bermain pasir merupakan bermain konstruktif yang memiliki karakteristik simbolik, bermakna, dan menyenangkan. Strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru sangat mempengaruhi hasil belajar anak, dan guru juga berperan penting dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini.

Perkembangan Kreativitas Kelompok Kontrol

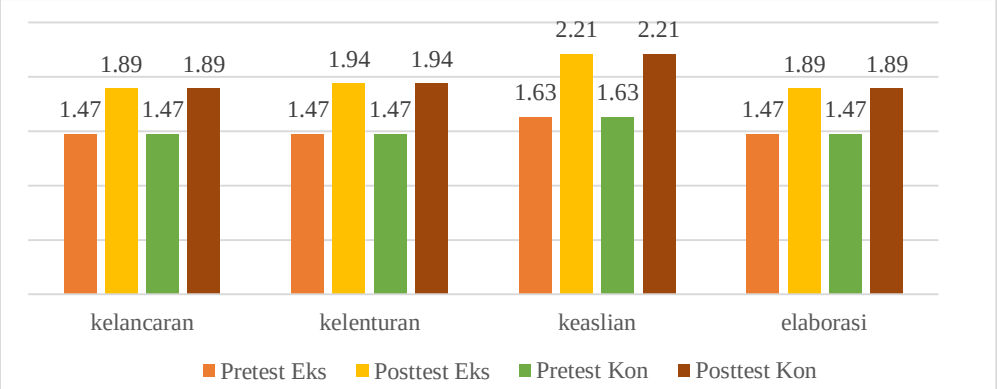
Berdasarkan hasil observasi *pretest* dan *posttest* pada kelompok kontrol yang dalam hal ini adalah anak kelas B3 TK Islamiyah Pontianak, tidak ada perubahan yang terlalu signifikan. Saat observasi *pretest* dilakukan, dari 19 anak hanya terdapat beberapa anak yang kreativitasnya dengan kategori berkembang sesuai harapan. Selain itu hanya ada anak yang kreativitasnya dengan kategori belum berkembang, dan beberapa mulai berkembang. Hal ini disebabkan oleh kegiatan pembelajaran yang kurang menarik minat anak dalam mengembangkan kreativitasnya dengan adanya hasil-hasil karya yang bervariasi dan anak anak tidak dapat mengkomunikasikan hasil karyanya sendiri.

Saat observasi *posttest* dilakukan, dari 19 ada anak, kreativitas anak yang dengan kategori berkembang sesuai harapan adalah anak dengan nomor urut 2, 3, 5, dan 1 anak dari jumlah anak keseluruhan aspek penilaian, anak yang kreativitas mulai berkembang adalah 13, 13, 12, dan 15. anak yang kreativitas dengan kategori belum berkembang adalah 4, 4, 1, dan 3 (dapat dilihat pada lampiran). Itu artinya, saat observasi 1 dan 2 jumlah anak yang krativitas anak dengan kategori belum berkembang dan mulai berkembang masih mendominasi. Hal ini dikarenakan, tidak ada perlakuan berupa bermain menggunakan media pasir yang diberikan pada anak, yang didukung oleh hasil penelitian dari Lia Yuita Cindra 2016, dengan judul meningkatkan kreativitas melalui bermain pasir pada anak usia 3-4 tahun di KB Az-Zahroh Ambulu Jember, yang menyatakan bahwa "bermain pasir merupakan cara tepat untuk mengoptimalkan kreativitas anak". Dari pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa, pembelajaran dengan bermain menggunakan media pasir merupakan cara yang tepat untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini.

Perbedaan Perkembangan Kreativitas Anak Pada Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Berdasarkan hasil penelitian dan penghitungan data sebelumnya, terdapat perbedaan perkembangan kreativitas antara anak kelompok eksperimen yang dalam hal ini adalah (kelas B2) dan kelompok kontrol (kelas B3) TK Islamiyah Pontianak. Hal ini terlihat dari hasil pengujian hipotesis dengan melakukan uji t atau uji beda. Adapun kriteria pengujiannya adalah Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka Ho diterima, artinya tidak terdapat perbedaan perkembangan kreativitas anak antara kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Dan ini juga menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh bermain menggunakan media pasir terhadap perkembangan kreativitas anak kelompok B di TK Islamiyah Pontianak. Begitu juga sebalikanya, jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka Ho ditolak. Artinya terdapat perbedaan perkembangan kreativitas antara kelompok eksperimen mupun kelompok kontrol. Dan ini juga menunjukkan bahwa terdapat pengaruh bermain menggunakan media pasir terhadap perkembangan kreativitas anak kelompok B di TK Islamiyah Pontianak.

Dari hasil penghitungan uji t dengan bantuan aplikasi *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi 25, diketahui nilai t_{hitung} adalah 7,89. Sedangkan nilai t_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% untuk satu sisi dan 0,025 (untuk dua sisi) dengan derajat kebebasan $(n_1 + n_2 - 2) = (19 + 19 - 2) = 36$, maka diperoleh nilai t_{tabel} = 2,43. Karena nilai (7,89 >2,43), maka hipotesis nol ditolak. Artinya, terdapat pengaruh bermain menggunakan media pasir terhadap perkembangan kreativitas anak kelompok B di TK Islamiyah Pontianak.



Gambar 1. Perbedaan rata-rata nilai Pretest dan Posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Dari hasil penelitian dan analisis data yang telah dilaksanakan, secara umum dapat disismpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara bermain menggunakan media pasir dengan perkembangan kreativitas anak kelompok B TK Islamiyah Pontianak. Perkembangan kreativitas anak kelompok eksperimen kelompok B2 TK Islamiyah Pontianak mengalami peningkatan yang signifikan. Pada saat *Pretest* memiliki nilai rata-rata sebesar 1,51, dengan kategori belum berkembang dan mulai berkembang. Pada saat *Posttest* mengalami peningkatan menjadi 2,67, dengan kategori mulai berkembang, berkembang sesuai harapan, dan berkembang sangat baik, sehingga dapat disimpilkan bahwa terjadi peningkatan perkembangan kreativitas anak di kelompok eksperimen. Perkembangan kreativitas anak kelompok kontrol kelompok B3 TK Islamiyah Pontianak tidak mengalami peningkatan yang berarti dibandingkan dengan kelompok eksperimen. Pada saat *Pretest* memiliki nilai rata-rata sebesar 1,51, dengan kategori belum berkembang dan mulai berkembang. Pada saat *Posttest* memiliki nilai rata-rata 1,98, dengan kategori belum berkembang, mulai berkembang, dan hanya beberapa anak yang berkembang sesuai harapan. Artinya, baik saat *Pretest* maupun *Posttest* dilakukan jumlah anak yang kreativitas dengan kategori belum berkembang masih mendominasi. Terdapat pengaruh bermain menggunakan media pasir terhadap perkembangan kreativitas anak kelompok B2 di TK Islamiyah Pontianak yang dibuktikan dengan ditolaknya hipotetsis nol karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan hasil perhitungan uji t diperoleh t_{hitung} sebesar $7{,}89$ dan nilai t_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% untuk satu sisi dan 0,025 (untuk dua sisi) dengan derajat kebebasan $(n_1 + n_2 - 2) = (19 + 19 - 2) = 36$, maka diperoleh 2,43.

Saran

Dari hasil penelitian yang dilakukan, maka peneliti menyarankan kepada setiap guru untuk meningkatkan kreativitas dalam penggunaan media pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti melihat anak-anak lebih bersemangat dan termotivasi saat bermain pasir, terutama pada bagian mengaduk-aduk/mencampur, mencetak, dan berkreasi membentuk sesuai yang anak inginkan dengan alat yang disediakan.

DAFTAR RUJUKAN

Beaty, J. E. (1994). *Observing Development of The Young Child (Third Editiion)*. New Jersey: Prentice-Hall Inc.

Cindra, L. Y. (2016**).** *Meningkatkan Kreativitas Melalui Bermain Pasir Pada Anak Usia 3-4 Tahun Di Kbit Az-Zahroh Ambulu Jember*. Jurnal Pendidikan: Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jember (online).

Hurlock, E. B. (1978). *Perkembangan Anak, Jilid 1. (Alih Bahasa: Meitasari Tjandrasa & Muslichah Zarkasih)*. Jakarta: Erlangga.

Jarrett, O. Lee, Stacey, F. B., Nermin, & Mizrap, B. (2010). *Play In The Sandpit*. (http://www.journalofplay.org/sites/www.journalofplay.org/files/pdfarticles/32article-play-in-the-sandpit_0.pdf, diakses 20 Nov 2019).

Masitoh, dkk. (2008). *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Munandar, U. (2000). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.

Rachmawati, Y & Kurniati, E. (2005). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.

Mariyana, R., A. Nugraha, & Rachmawati, Y. (2010). *Pengelolaan Lingkungan Belajar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Wilson, R. (2008). *Nature and Young Children*. Routledge: New York.

.