



PENGARUH BERMAIN PASIR KINETIK TERHADAP KREATIVITAS ANAK

Anisah Khamaliyah

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
anisakhamaliya@rocketmail.com

Atin Fatimah

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
fatimah.79@untirta.ac.id

Ratih Kusumawardani

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
rk.wardani@untirta.ac.id

ABSTRACT

Creativity is a mental process of children who are able to produce new works that come from ideas, combinations of data and new information from the surrounding environment. This study aims to determine the effect of kinetic sand play on the creativity of children aged 5-6 years. The study was conducted in the B group of PAUD Rajawali District Tangerang-Banten. The method used in this study is experimental research with a village nonequivalent control group design with a sample of 14 children. Group B1 with a sample of 7 children as the eksperimental class and group B2 with a sample of 7 children as the control class. The instruments used in this study were observation guidelines with data analysis using the SPSS Statistics 22 program. The results showed that the average creativity ability of the control class children at the pre test was 40.00, the experimental class the pre test was 44.27 and the difference in average children's creativity ability at post test in the control class is 1.43% and the difference in average children's creativity ability at post test in the experimental class is 2.86%. Based on the results of the data obtained, it can be concluded that there is an effect of kinetic sand playing on the creativity of children aged 5-6 years in PAUD Rajawali Tangerang-Banten.

Keywords: kinetic sand, creativity, children aged 5-6 years.

ABSTRAK

Kreativitas merupakan proses mental anak yang mampu menghasilkan karya baru yang berasal dari gagasan, kombinasi data dan informasi baru dari keadaan sekitar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh bermain pasir kinetik terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun. Penelitian dilakukan di kelompok B PAUD Rajawali Kabupaten Tangerang Banten. metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian eksperimen dengan desain *nonequivalent control group design* dengan sampel 18 anak. Kelompok B1 dengan sampel 7 anak sebagai kelas eksperimen dan kelompok B2 dengan sampel 7 anak sebagai kelas kontrol. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa pedoman observasi dengan analisis data menggunakan program *SPSS Statistics 22*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan kreativitas anak kelas kontrol pada saat *pre test* sebesar 40,00, kelas eksperimen pada saat *pre test* sebesar 44,27 dan selisih rata rata kemampuan kreativitas anak pada saat *post test* di kelas kontrol sebesar 1,43% dan selisih rata-rata kemampuan kreativitas anak pada saat *post test* di kelas eksperimen sebesar 2,86 %. Berdasarkan hasil data yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh bermain pasir kinetik terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di PAUD Rajawali Kabupaten Tangerang-Banten.

Kata Kunci: pasir kinetik, kreativitas, anak usia 5-6 tahun.

A. PENDAHULUAN

Anak adalah anugerah tuhan yang patut disyukuri dan salah satu cara mensyukurinya dengan cara mendidik dan menstimulasi anak dengan baik sesuai tahap perkembangan anak, sehingga anak dapat tumbuh dan berkembang dengan baik pula. Mendidik anak akan lebih baik lagi ketika anak masih usia dini karena masa tersebut adalah masa yang tepat dalam pembentukan karakter dan jati diri anak.

Masa anak usia dini sering disebut dengan "*golden age*" atau masa emas. Pada masa ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara tepat dan hebat. Perkembangan setiap anak tidak sama, karena setiap individu

memiliki perkembangan yang berbeda-beda dan pada masa ini adalah masa kritis anak dalam tahapan kehidupan manusia yang akan menentukan perkembangan anak ke depannya.

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 Bab 1, pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Sebagai pendidik diharapkan dapat mengembangkan potensi anak yaitu dengan pemberian stimulasi yang



sesuai dengan perkembangan anak. Stimulasi belajar ini akan memberikan suatu pengalaman yang sangat penting dan berharga bagi perkembangan selanjutnya, karena potensi yang dimiliki anak sangat berbeda-beda sama halnya dengan kemampuan kreativitas anak. Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk melaksanakan kewajibannya dalam memberikan stimulasi pada anak dengan mengembangkan segala potensi anak sejak dini termasuk perkembangan kreativitas anak. Hal ini dapat ditempuh guna mempersiapkan proses pembelajaran lebih lanjut. Seorang pendidik harus mengetahui sejauh mana potensi dan kemampuan kreativitas yang dimiliki anak didiknya serta mempunyai peran yang sangat penting dalam mendidik anak.

Kreativitas pada anak tidaklah sama dengan orang dewasa. Pada usia anak-anak kreativitas mengarah pada keaktifan anak dalam hal bermain, karena dunia anak adalah bermain. Saat bermain, anak mampu mengklasifikasikan, memilih, menata, menyusun, memisahkan meniru, berinteraksi dengan teman, melakukan koordinasi gerakan bahkan sampai anak mampu memecahkan masalah merupakan hal kreatif anak. Pada faktanya, banyak orang tua bahkan pendidik pun tidak memahami proses kreatif anak dan mengabaikan proses kreatif anak tersebut. Orang dewasa sering kali menganggap proses kreatif anak tidak penting dengan melarangnya dan membuat beberapa peraturan yang membatasi gerak anak untuk mengenal dunia sekitarnya. Dengan demikian,

perkembangan anak pun akan terhambat dan anak tidak akan bereksplorasi dengan lingkungannya, sehingga anak cenderung pasif dalam kegiatan.

Kreativitas merupakan salah satu potensi anak yang harus dikembangkan sejak dini, setiap anak memiliki akal kreatif, bila ditinjau dari segi pendidikan bakat kreatif dapat dikembangkan, oleh karena itu, pentingnya stimulasi sejak dini. Melalui kreativitas bermain yang disesuaikan dengan kelompok usia pertumbuhan dan perkembangan, maka potensi kreativitas anak akan berkembang secara optimal.

Berkembangnya kreativitas akan memungkinkan anak mewujudkan suatu perubahan yang meningkat secara terus menerus. Di samping itu, kreativitas anak akan menciptakan suatu karya baru yaitu kemampuan anak yang muncul dari dalam diri sendiri tanpa menunggu ide ataupun perintah dari orang lain. Adanya alat permainan edukatif akan membantu anak untuk mengembangkan segala aspek perkembangannya termasuk perkembangan kreativitas anak. Untuk menumbuhkan kreativitas anak seharusnya memerlukan adanya kebebasan, memberi kesenangan dan kepuasan anak untuk melakukan atau menghasilkan sesuatu, memberi waktu pada anak, lingkungan yang mendukung, fasilitas sarana/prasarana, dan kesempatan memperoleh pengetahuan dan kemandirian.

Masa anak-anak merupakan masa puncak kreativitasnya, dan kreativitas mereka perlu terus dijaga dan dikem-

bangkan dengan menciptakan lingkungan yang menghargai kreativitas itu sendiri. Kreativitas merupakan daya atau kemampuan manusia untuk menciptakan sesuatu, Tetapi kenyataannya, Menurut Global Creativity Index (databoks.katadata.co.id, 17 Agustus 2016), bahwa di Indonesia berkenaan dengan tingkat kreativitas anak-anak usia 10 tahun di berbagai negara, termasuk di dalamnya Indonesia, ternyata Indonesia menempati posisi terendah dibandingkan 8 negara lainnya yaitu Filipina, Amerika, Inggris, Jerman, India, RRC, Kamerun, Zulu dan Indonesia, faktor yang diperkirakan menjadi penyebab rendahnya kreativitas di Indonesia, di antaranya adalah pola asuh orang tua yang cenderung otoriter serta sistem pendidikan yang kurang mendukung.

Menurut hasil survei nasional pendidikan di Indonesia (Republika.co.id - 29 Juni 2015 10:12 WIB), menunjukkan bahwa sistem pendidikan formal di Indonesia pada umumnya masih kurang memberi peluang bagi pengembangan kreativitas. Pernyataan di atas menunjukkan bahwa kreativitas pada anak usia dini belum dikembangkan secara optimal, oleh karena itu potensi dan kreativitas anak perlu dikembangkan melalui upaya pendidikan, baik pendidikan di lingkungan rumah, di sekolah, maupun di masyarakat luas.

Pada proses pembelajaran di PAUD Rajawali Kabupaten Tangerang-Banten sudah melakukan kegiatan yang dimaksud dengan mengimplementasikan salah satu aktivitas pembelajaran yang menuntut anak untuk

melakukan salah satu kegiatan yang menunjukkan anak mampu berkembang dalam kreativitasnya melalui kegiatan menempel pola gambar dengan origami. Aktivitas bermain diselenggarakan dengan cara menempel origami, guru menyiapkan media seperti kertas yang telah digambar pola kemudian anak dituntut untuk mengisi pola tersebut dengan menempelkan kertas origami menggunakan lem yang disediakan. Tetapi pada proses pembelajaran seperti ini anak kurang imajinatif sehingga kreativitas anak kurang mendapat perhatian karena media yang tersedia pun monoton.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh bermain pasir kinetik terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di PAUD Rajawali Kabupaten Tangerang, Banten.

B. KAJIAN PUSTAKA

Menurut Supriadi (Rachmawati, 2005:15) mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada dan kreativitas merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berpikir, ditandai oleh sukseksi, diskontinuitas, diferensiasi, dan integrasi antara setiap tahap perkembangan.

Menurut Graves (Rachmawati dan Kurniati, 2012:44) menyatakan manfaat kreativitas adalah proses di mana anak-anak melakukan eksplorasi terhadap lingkungan sekitarnya. Anak juga mengobservasi lingkungannya



yang menurut anak baru dan asing, anak akan cepat menanggapi dan respons dengan mendengarkan apa yang anak dengar, ketika anak tidak mengetahui sesuatu yang menurut anak baru anak akan berusaha mencari tahu, dan anak juga dapat membuat benda-benda yang ada di sekitarnya. Sejalan dengan Maslow dalam Mulyasa (2012:92-93) juga mengungkapkan pendidikan anak usia dini merupakan saat yang paling tepat untuk mengembangkan kreativitas. Dengan dikembangkannya kreativitas pada saat melaksanakan pendidikan anak usia dini sangat baik karena pada anak usia tersebut masa *golden age*. Oleh karena itu, diperlukan adanya program-program permainan dan pembelajaran yang dapat memelihara dan mengembangkan potensi kreatif anak. Hal ini didasarkan pada beberapa alasan yaitu, 1) kreativitas merupakan manifestasi setiap individu, 2) kreativitas merupakan kemampuan untuk mencari berbagai macam kemungkinan dalam menyelesaikan masalah, 3) kegiatan kreatif tidak hanya bermanfaat bagi perkembangan pribadi dan lingkungannya, tetapi dapat memberikan kepuasan pada anak, 4) kreativitas memungkinkan setiap anak usia dini mengembangkan berbagai potensi dan kualitas pribadinya.

Kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki anak sejak lahir. Anak yang kreatif memiliki karakter yang dapat kita pahami. Memahami ciri-ciri anak yang kreatif dapat membantu kita dalam menstimulus kreativitas yang ada dalam diri anak. Terdapat 12

indikator kreatif pada anak usia dini menurut Catron dan Allen (2010:40), yaitu:

1. Anak berkeinginan untuk mengambil risiko berperilaku berbeda dan mencoba melakukan hal-hal yang baru dan sulit.
2. Anak memiliki selera humor yang luar biasa dalam situasi keseharian.
3. Anak berpendirian tegas/tetap, terang/terangan, dan berkeinginan untuk bicara secara terbuka serta bebas.
4. Anak adalah nonkonfermis, yaitu melakukan hal-hal dengan caranya sendiri.
5. Anak mengekspresikan imajinasi secara verbal, contoh membuat kata-kata lucu atau cerita fantasi.
6. Anak tertarik pada beberapa hal, memiliki rasa ingin tahu, dan senang bertanya.
7. Anak menjadi terarah sendiri dan termotivasi sendiri, anak memiliki imajinasi dan menyukai fantasi.
8. Anak terlibat dalam eksplorasi yang sistematis dan yang disengaja dalam membuat rencana dari sesuatu kegiatan
9. Anak menyukai untuk menggunakan imajinasinya dalam bermain terutama dalam bermain pura-pura
10. Anak menjadi inovatif, penemu dan memiliki banyak sumber daya.
11. Anak bereksplorasi, bereksperimen dengan objek, contoh memasukkan atau menjadikan sesuatu sebagai bagian dari tujuan.
12. Anak bersifat fleksibel indikator kreativitas anak kreatif terlihat dari tindakannya dalam melakukan sesuatu. Anak kreatif lebih berani

mengambil keputusan, menyukai tantangan, senang bereksplorasi dan bereksperimen dengan hal-hal yang baru serta anak kreatif umumnya cerita/suka humor.

Piaget dalam Sujiono dalam Fatimah (2009: 134) dikatakan bahwa "bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang". Bermain membuat anak merasa senang sehingga ketika anak bermain suasana hati dari setiap anak akan merasa bahagia dan bermain juga dapat dilakukan oleh anak secara terus menerus tanpa paksaan dari siapapun.

Semiawan (2012:4) bagi anak bermain adalah suatu kegiatan yang serius namun mengasyikkan. Karena melalui aktivitas bermain, semua "pekerjaannya" dapat terwujud. Oleh karenanya aktivitas bermain hendaknya dipilih sendiri oleh anak karena kesenangan yang akan anak peroleh, bukan karena akan memperoleh hadiah atau pujian dan bermain juga dapat dikatakan sebagai kegiatan yang serius namun mengasyikkan karena di pilih sesuai dengan kesenangan anak.

Menurut *Sands Alive Interesting Series* pasir kinetik juga mampu memberikan manfaat terhadap tercapainya kemampuan belajar anak, adapun manfaat yang dapat diperoleh anak ketika bermain pasir kinetik yaitu, merangsang Sensori Indra Peraba: menyentuh dan meremas pasir kinetik untuk merasakan teksturnya, Melatih

Motorik Halus: membuat berbagai bentuk dengan tangan serta memasukan pasir ke dalam cetakan dan lalu melepaskan cetakan, melatih menggambar dan pra-menulis: sebelum menggunakan pensil, bisa menggunakan jari atau alat lain untuk menulis di atas pasir, merangsang Kreativitas/Imajinasi: membuat bentuk dan cerita, bahkan bermain peran, melatih Konsentrasi: membuat bentuk dan struktur yang lebih detail dengan tenang, melatih Sosialisasi: bermain bersama teman dan belajar berbagi.

C. METODOLOGI PENELITIAN

Pelaksanaan metode penelitian ini menggunakan kelompok quasi eksperimen. Metode kuasi eksperimen merupakan bagian dari penelitian kuantitatif yang memiliki ciri khusus seperti adanya kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebelum diberi perlakuan, kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan observasi awal (*pre-test*) untuk mengetahui kreativitas anak sebelum diberi perlakuan. Setelah itu kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan kegiatan bermain pasir kinetik dan kelas kontrol diberikan perlakuan sebagaimana mestinya atau konvensional. Hasil *pre-test* dan *post test* dijadikan acuan dalam mendapatkan kesimpulan penelitian dengan melihat analisis dari data pencapaian kelompok kontrol. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif yaitu metode kuasi eksperimen dengan desain penelitian yang digunakan (*non-equivalent control groups design*).



D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di PAUD Rajawali Kabupaten Tangerang Banten. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua kelas yaitu kelas B1 untuk kelas Eksperimen dan B2 untuk kelas kontrol. Penelitian ini dilakukan dengan empat tahap yaitu uji coba instrumen, tahap Pre Test, tahap pemberian treatment dan tahap Post Test. Penelitian ini mengangkat 2 variabel yaitu pasir kinetik (Variabel Y) dan kreativitas anak (Variabel X). Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh bermain pasir kinetik terhadap kreativitas anak 5-6 tahun dengan membandingkan nilai *pre test* dan *post test* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelas tersebut. Setelah dilakukan uji hipotesis, diketahui $0,03 < 0,05$. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($4,720 < 0,533$) dan nilai $Sig < 0,05$ ($0,00 < 0,05$), maka H_0 ditolak. Jadi disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen yang menerapkan bermain pasir kinetik dan kelas kontrol yang tidak menerapkan metode tersebut. Hal ini dapat dilihat dari perhitungan nilai rata-rata 47,43 *post test* untuk kelas eksperimen dan nilai rata-rata 41,43 untuk *post-test* kelas kontrol.

E. PENUTUP

1. Kesimpulan

Terdapat pengaruh yang signifikan antara bermain pasir kinetik terhadap kreativitas anak. Kreativitas anak usia 5-6 tahun menggunakan pasir kinetik

pada kelas eksperimen memperoleh skor rata-rata untuk *post test* sebesar 47,43 sedangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun menggunakan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol memperoleh skor rata-rata untuk *post test* sebesar 41,43 ini menunjukkan bahwa kreativitas anak usia 5-6 tahun yang memperoleh pembelajaran dengan pasir kinetik lebih baik daripada kreativitas anak usia 5-6 tahun yang memperoleh pembelajaran konvensional.

2. Implikasi

Hasil penelitian ini secara teoritis memberikan suatu informasi mengenai adanya pengaruh bermain pasir kinetik terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun. Melalui penelitian ini dapat dilihat semakin sering anak diberikan pasir kinetik maka kreativitas anak semakin meningkat. Hal ini disebabkan karakteristik anak pada rentang usianya yang masih berada dalam dunia bermain, sehingga anak tidak merasa jenuh atau bosan dalam belajar karena dilakukan sambil bermain. Alat permainan edukatif yang digunakan pun akan lebih baik apabila mudah untuk didapatkan sehingga besar kemungkinan bagi guru untuk mendapatkannya bahkan dapat mengubahnya menjadi sesuatu yang baru, selain itu, bermain pasir kinetik ini pun dapat dipergunakan untuk mengembangkan aspek-aspek yang diinginkan, tetapi tetap memperhatikan kesesuaian dari karakteristik anak. Dengan demikian, bermain pasir kinetik dapat dipakai dalam meningkatkan kreativitas anak.

3. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan antara lain:

a. Peneliti Lain

Dapat dijadikan bahan kajian penelitian selanjutnya hendaknya dapat mengembangkan penelitian yang berkaitan dengan pasir kinetik dengan referensi judul "pengaruh bermain pasir kinetik terhadap kreativitas anak" sehingga hasilnya lebih mendalam.

b. Guru

Sebagai referensi guru untuk membuat proses pembelajaran dengan menyenangkan agar anak tidak merasa jenuh ketika pembelajaran berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Khalili, Amal Abbussalam. 2006. *Mengembangkan Kreativitas Anak*. Jakarta: Pustaka Al- Khautsar
- Conny R. Semiawan. 2009. *Kreativitas dan Keberbakatan*. Jakarta: PT. Indeks
- Fatimah, Atin. 2014. *Bermain dan Permainan Anak*. Serang: Untirta Press
- Rachmawati Yeni & Euis Kurniati. 2005. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks