

BERMAIN PASIR KINESTIK (*KINETIC SAND*) UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI

Erfha Nurrahmawati¹, Karin Ariska², Neni Mulya³

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Raden Intan Lampung

Email: erfhanurrahmawati020918@gmail.com¹, karinariska@radenintan.ac.id²

APA Citation: Nurrahmawati, Erfha., Karin Ariska., Neni Mulya. (2022). Bermain Pasir Kinestik (*Kinetic Sand*) untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 7(1), 55-62.

doi: <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v7i1.2066>

Diterima: 19-08-2022

Disetujui: 16-11-2022

Dipublikasikan: 14-12-2022

Abstrak: Penelitian tindakan ini bertujuan untuk menggambarkan proses dan hasil dalam meningkatkan kreativitas anak kelompok B TK Nurul Iman Serang Banten melalui penerapan bermain pasir kinetik (*kinetic sand*). Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan dengan model Kemmis dan Taggart, yang meliputi perencanaan, tindakan dan pengamatan, refleksi. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B TK Nurul Iman yang berjumlah 16 orang anak. Penelitian dilakukan dalam dua siklus yang terdiri dari delapan pertemuan pada setiap siklus. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas anak mengalami peningkatan setelah diterapkan bermain pasir kinetik (*kinetic sand*). Skor kreativitas anak pada pra siklus sebesar 41,75, siklus I sebesar 53,812, dan siklus II sebesar 69. Hasil tersebut memberikan implikasi bahwa kreativitas anak dapat ditingkatkan melalui penerapan bermain pasir kinetik (*kinetic sand*).

Kata kunci: Kreativitas; pasir kinetik.

Abstract: This action research aims to describe the process and results in increased creativity of children in group B TK Nurul Iman Serang Banten through the application of sand play kinetic (*kinetic sand*). The method used was action research model and Taggart Kemmis, which includes planning, action and observation, reflection. The subjects were children in group B TK Nurul Iman, amounting to 16 children. The study was conducted in two cycles consisting of eight meetings in each cycle. Data was collected through observation, interviews and documentation. Data analysis techniques in this research is the analysis of qualitative data and quantitative data analysis. The results showed that the creativity of children has increased after playing sand applied kinetic (*kinetic sand*). Scores creativity of children in pre-cycle of 41.75, the first cycle of 53.812, and the second cycle of 69. These results imply that creativity can be enhanced through the application of sand play kinetic.

Keywords: Creativity; kinetic sand.

PENDAHULUAN

Kreativitas merupakan suatu tuntutan pendidikan dan kehidupan yang sangat penting, pada saat ini terutama pada anak usia dini untuk mempersiapkan kehidupannya dimasa yang akan datang. Kreativitas akan dihasilkan berbagai inovasi dan pengembangan baru dalam suatu kehidupan individu yang kreatif. Seperti yang diungkapkan Malaguzzi dalam Kennedy dan Barblett, kreativitas secara tidak langsung akan mengembangkan proses kognitif, afektif dan imajinasi (Kenned, Anne and Barblett 2010). Namun kecerdasan dan kreativitas merupakan hal yang berbeda, orang yang memiliki kecerdasan tinggi dapat menghasilkan produk yang banyak tetapi tidak selamanya baru (John W. Santrock 2009). Dari hasil penelitian Aikaterini Michalopoulou (2014) yang berjudul *“Creativity Expressed through Drawings in Early Childhood Education”* menunjukkan bahwa kemampuan kreativitas memberikan kesempatan bagi anak untuk berpikir yang kreatif secara bebas serta dapat mengekspresikan diri melalui kreativitas. Kreativitas itu bukan semata-mata soal imajinasi, melainkan merupakan bentuk imajinasi yang terkait erat dengan niat dan usaha. Artinya anak kreatif tidak terbentuk dengan sendirinya melainkan perlu pengarahan salah satunya dengan memberikan kegiatan yang dapat mengembangkan kreativitas anak. Selanjutnya dari hasil penelitian Omatseye, B. O. J., (2010) *“Art in Early Childhood Education Classrooms: An Invitation to Creativity”* menunjukkan bahwa pada dasarnya, konsep kreativitas anak dapat digambarkan sebagai seni menggabungkan hal-hal dengan cara yang baru. Contohnya ketika anak-anak memercikan cat di atas kertas lalu menggambar garis, tetapi pada saat anak itu melihat tanah liat mereka akan membuat kreasi dari itu, mereka cenderung untuk mengungkapkan pikiran kreatif mereka.

Dari penelitian diatas berarti kreativitas itu dapat terwujud dimana saja, kapan saja, oleh siapa saja tergantung dari benda yang diperoleh dan ditemukan. Dimana potensi kreatif yang sangat penting pada dasarnya dimiliki oleh pada setiap anak, bahwa anak memiliki ciri-ciri sebagai individu kreatif,

misalnya senang akan hal-hal yang baru, rasa ingin tahu yang besar, imajinasi yang tinggi, berani mengambil resiko, senang bertanya, dan lain sebagainya. Kreativitas juga bisa mengembangkan cara berfikir dan bertindak atau membuat sesuatu yang asli yang bermanfaat bagi individu atau orang lain (Mayesky 2002). Sejalan dengan hal tersebut Sthephen (2009) juga mengungkapkan bahwa kreativitas adalah proses mulai dari merasakan dan mengamati adanya masalah, membuat dugaan tentang masalah tersebut, menilai dan menguji dugaan dan hipotesa, kemudian mengubah dan mengkaji ulang, akhirnya menyampaikan hasil-hasilnya. Sedangkan Clark Montakis (2010) mengatakan bahwa kreativitas merupakan pengalaman dalam mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu antara hubungan diri sendiri, alam dan orang lain. Selanjutnya dari hasil penelitian Cobra Emami Rizi (2011) yang berjudul *The Effect group plays on the Development of the Creativity of Sixyear Children* menunjukkan bahwa memainkan kelompok meningkatkan skor kreativitas anak-anak. Jadi dalam bermain kelompok anak akan memunculkan kreativitas karena anak akan bersosialisasi dengan teman seperti meniru buatan teman dan pada akhirnya akan menghasilkan dari ide-ide gagasan dari individu sendiri. Anak-anak kelak tidak hanya menjadi pemakai produk saja namun bisa melahirkan dan menciptakan sesuatu yang bermakna dan berguna. Dan salah satu cara untuk memunculkan kreativitas yang menyenangkan adalah bermain.

Dari hasil penelitian Patricia A. Markos (2007) dengan judul *“Play in Supervision: Exploring the Sandtray with Beginning Practicum Students”* menunjukkan bahwa bermain seni ekspresif adalah penggunaan teknik ekspresif seni dengan nampan yang diberi pasir sangat baik untuk terapi bermain dengan anak-anak pada awal praktek. Dengan Bermain anak dapat menstimulasi ide kreativitasnya, dengan bermain anak akan memperoleh pengalaman yang nyata untuk mendapatkan pengetahuan, salah satu nya bermain *kinetic sand* karena dengan bermain *kinetic sand* anak dapat mengeksplor dan berimajinasi sesuai ide / gagasannya, dengan

bermain *kinetic sand* juga anak dapat melibatkan semua panca indera, sehingga semua aspek perkembangan anak dapat optimal. Dari hasil penelitian Susanne Klaar and Johan Öhman (2014) dengan judul "*Children's meaning-making of nature in an outdoor-oriented and democratic Swedish preschool practice*" hasil penelitian menunjukkan untuk mengetahui secara empiris apa konsekuensi pendekatan yang dimiliki untuk anak-anak adalah dari alam atau praktek langsung kegiatan spontan diluar ruangan. Dan biasanya kegiatan diluar ruangan yang dipilih adalah seperti bermain tanah liat, bermain air, bermain masak-masakan, bermain pasir dan lain sebagainya. Karena dengan bermain diluar ruangan anak akan memunculkan kreativitas dan memunculkan rasa keingintahuannya melalui berbagai cara seperti bereksplorasi, bereksperimen, dan banyak mengajukan pertanyaan dengan orang yang berada disekitarnya. Dari beberapa penelitian terdahulu yang telah di uraikan diatas.

Kreativitas adalah kemampuan untuk terus memproduksi ide-ide baru, asli dan berguna, sebagai seni menggabungkan hal-hal dengan cara yang baru seperti memercikan cat diatas kertas, memainkan kelompok meningkatkan skor kreativitas anak-anak, dan faktor lingkungan lebih berperan dalam mengembangkan kreativitas anak. Oleh sebab itu, peneliti melakukan penelitian menggunakan *kinetic sand* dalam peningkatan kreativitas anak. Dimana penelitian ini dianggap penting didalam peningkatan kreativitas anak. State of the art dari penelitian ini adalah belum pernah dilakukan penelitian sebelumnya menggunakan pasir kinetik (*kinetic sand*), pasir kinetik (*kinetic sand*) mudah dibentuk, lembut, berwarna-warni sehingga menarik untuk kreativitas anak.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di TK Nurul Iman Serang yang dilakukan di kelas B1 dengan jumlah siswa 16 orang anak, yang terdiri dari 10 anak laki-laki dan 6 anak perempuan. Dari hasil pengamatan tersebut Masih terdapat sebagian anak yang kreativitasnya belum berkembang secara optimal, yang ditunjukkan dengan (1) terdapat 12 atau 75% anak tidak mempunyai banyak ide untuk menuangkan imajinasinya, (2) terdapat 11 atau 68% anak tidak mampu menghasilkan

gagasan yang bervariasi, (3) terdapat 10 atau 63% anak tidak mampu menghasilkan karya yang baru dan (4) terdapat 12 atau 75% anak tidak mampu menggunakan banyak unsur secara rinci. Berdasarkan permasalahan diatas dapat dilihat dari kegiatan anak sehari-hari dimana kegiatan bermain dilaksanakan masih menunggu perintah pendidik, yaitu dimana anak masih belum mempunyai ide kreatif sendiri, untuk mengungkapkan idenya masih perlu bantuan guru, dan pada umumnya anak masih tergantung pada pendidik/ guru yang mengajar. Permasalahan tersebut disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya media pembelajaran yang terdekat pada anak tidak dimanfaatkan pada mestinya, sehingga proses pembelajaran kurang menarik, membuat anak bosan, karena memunculkan ide kreatifnya, dimana pembelajaran hanya menitik beratkan pembelajaran menulis, membaca, berhitung. Ini menjadi keperhatian peneliti akan kurang perhatian guru dalam mengembangkan kreativitas anak. Salah satu cara untuk mengasah kreativitas anak untuk mengeksplorasi gagasan/ide dari imajinasi masing-masing anak adalah dengan bermain pasir kinetik atau *kinetic sand*. *Kinetic sand* adalah pasir bermain outdoor untuk anak-anak dengan tekstur yang lembut dan mudah dibentuk dan memiliki berbagai macam warna. Melalui *kinetic sand* diharapkan dapat membantu anak untuk menuangkan imajinasinya ke dalam sebuah karya, serta membantu anak untuk mengekspresikan dirinya melalui kegiatan mengeksplorasi, berimajinasi dan bereksperimen. Melalui kegiatan ini anak dilatih untuk dapat berimajinasi dan berkreasi agar dapat meningkatkan kreativitas anak. Kegiatan menggunakan media *kinetic sand* juga dapat membantu anak untuk mengenal warna, melatih gerak jari-jemari seperti menekan, meremas, membentuk dan mencetak sesuai dengan imajinasinya dengan berbagai variasi.

METODE PENELITIAN

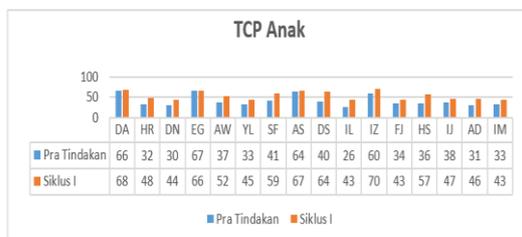
Penelitian ini menggunakan metode penelitian penelitian tindakan (*action research*). Desain penelitian tindakan yang digunakan adalah metode Kemmis dan Mc. Taggart yang menggunakan empat komponen meliputi, perencanaan, tindakan dan pengamatan, dan

refleksi (Madya 2011). Dan penelitian ini di lakukan di TK Nurul Iman kelompok B1 yang berlokasi di jalan Djaksa, No.50, RT.25, RW. 09 Serang Provinsi Banten. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah non tes, yaitu: 1) Lembar observasi, 2) Catatan wawancara, 3) Catatan lapangan dan 4) Dokumentasi, dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi dan wawancara (Arikunto 2011). Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu teknik analisis data kualitatif dan teknik analisis data kuantitatif. Teknik tersebut menggunakan pendapat Mills dan Hubermant (2000) yang terdiri dari: *data collection*, *data display* dan *data concluding drawing/verification*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas anak kelompok B TK Nurul Iman Serang Banten sudah mulai meningkat dari pra-intervensi sampai siklus II. Berikut perbandingan data hasil kreativitas anak pada pra intervensi, siklus I dan siklus II. Berikut data hasil kreativitas anak kelompok B TK Nurul Iman dalam bentuk grafik.

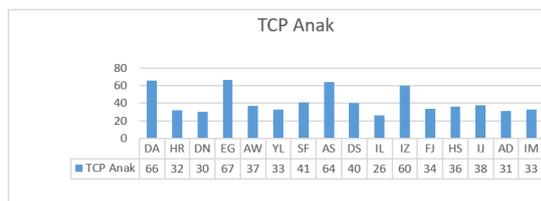


Grafik 1. Kreativitas Anak Kelompok B1 TK Nurul Iman Serang, Banten Tahun 2016/2017 pada Pra Intervensi.

Berdasarkan grafik diatas, rata-rata tingkat capaian perkembangan (TCP) yang diperoleh anak kelompok B1 TK Nurul Iman adalah sebesar 42 dan berada pada kategori mulai berkembang (MB). Anak dengan TCP tertinggi ialah EG dengan jumlah TCP 67, sedangkan TCP terendah diperoleh IL dengan jumlah TCP 26. Hasil Asesmen Pra Intervensi menunjukkan bahwa nilai anak berada jauh dibawah target. Target yang disepakati peneliti bersama kolaborator adalah

75% dari TCP maksimal, artinya TCP minimal anak adalah 60 dari 80.

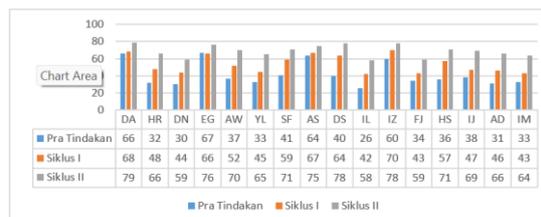
SIKLUS I



Grafik 1.1 Kreativitas Anak Kelompok B1 TK Nurul Iman Serang Banten tahun 2016/2017 pada Siklus I.

Grafik 1.1 menunjukkan bahwa kreativitas anak mengalami peningkatan setelah diberi tindakan berupa pembelajaran bermain pasir kinetik (*kinetic sand*). Rata-rata TCP anak pada Pra Intervensi sebesar 42 mengalami peningkatan menjadi 54 pada siklus I. Berdasarkan kategori yang ditentukan sebelumnya, rata-rata TCP anak pada siklus I termasuk dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH).

SIKLUS II



Grafik 1.2 Kreativitas Anak Kelompok B1 TK Nurul Iman Serang Banten tahun 2016/2017 pada Siklus II.

Grafik 1.2 menunjukkan bahwa kreativitas anak mengalami peningkatan setelah diberi tindakan berupa metode bermain pasir kinetik (*kinetic sand*) TK Nurul Iman Serang Banten yaitu sebesar 53,812 yang berada pada kategori berkembang sesuai harapan, dengan nilai tingkat capaian perkembangan rata-rata pra-intervensi sebesar 41,75. Dalam pelaksanaan siklus I terlihat peningkatan skor rata-rata

tingkat capaian perkembangan kreativitas anak secara menyeluruh sebesar 12.062. Pada siklus II nilai rata-rata perkembangan anak pada kreativitas anak secara keseluruhan yaitu sebesar 69 yang berada pada kategori berkembang sangat baik. Adapun besarnya peningkatan pada siklus II sebesar 15.188.

Berdasarkan kesepakatan antara peneliti dengan kolaborator bahwa penelitian dikatakan berhasil jika 71% dari jumlah anak atau 12 dari 16 orang anak mencapai 75% dari TCP maksimal, atau sebesar 60. Dari hasil pengamatan yang dilakukan pada siklus I, TCP anak secara keseluruhan sebelum mencapai TCP minimal, sehingga penelitian dilanjutkan pada siklus selanjutnya. Pada siklus II nilai rata-rata tingkat capaian perkembangan anak yaitu sebesar 69 yang berada pada kategori berkembang sangat baik. Terdapat 13 orang anak yang mencapai TCP minimal yaitu 60, dengan begitu penelitian ini dikatakan telah berhasil. Pada penelitian ini, kreativitas memiliki empat aspek yaitu kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas, dan elaborasi. Indikator yang terdapat pada aspek kreativitas pada penelitian ini terdiri dari 10 indikator yang mana tiap indikator masing-masing memiliki dua indikator, sehingga total butir sebesar 20. Adapun indikator bermasalah dalam tesis ini ada empat indikator paling bermasalah yang ditemui di lapangan pada saat observasi awal, maupun asesmen pra-intervensi dilakukan. Empat indikator tersebut yaitu mempunyai banyak ide untuk menuangkan imajinasi, menghasilkan gagasan yang bervariasi, menghasilkan karya yang baru dan menggunakan banyak unsur secara rinci. Pada indikator mempunyai banyak ide untuk menuangkan imajinasi, pada siklus I sebesar 5,187 yang berada pada kategori mulai berkembang. Adapun selisih skor rata-rata tingkat capaian perkembangan pada indikator ini di siklus I dengan pra intervensi sebesar 1,43. Rata-rata skor tingkat capaian perkembangan anak pada indikator ini sebesar 6,875 dengan kategori berkembang sesuai harapan. Adapun peningkatan skor rata-rata tingkat capaian perkembangan anak sebesar 1,688.

Dari hasil pengamatan pra-intervensi, terdapat beberapa indikator bermasalah, terdapat beberapa indikator yang bermasalah yaitu 1) mempunyai banyak ide untuk menuangkan

imajinasinya; 2) mampu menghasilkan gagasan yang bervariasi; 3) mampu menghasilkan karya yang baru; dan 4) mampu menggunakan banyak unsur secara rinci. Masing-masing indikator mengalami peningkatan setiap siklusnya. Indikator mampu menghasilkan gagasan yang bervariasi memiliki skor rata-rata yaitu sebesar 5,187, sebelumnya pada pra-intervensi skor rata-rata tingkat capaian perkembangan anak sebesar 3,75. Besarnya peningkatan antara pra-intervensi dan siklus I sebesar 1,437. Adapun rata-rata tingkat capaian perkembangan kreativitas anak pada indikator menghasilkan gagasan yang bervariasi pada siklus II, secara keseluruhan yaitu 7. Peningkatan rata-rata tingkat capaian perkembangan anak yaitu 1.813. Indikator mampu menghasilkan karya yang baru rata-rata skor tingkat capaian perkembangan anak siklus I pada indikator tersebut secara menyeluruh yaitu sebesar 5,25 dengan kategori mulai berkembang, dan skor tingkat capaian perkembangan anak pada pra intervensi sebesar 3,562 dalam kategori belum berkembang. Adapun besarnya peningkatan tingkat capaian perkembangan anak yaitu sebesar 1,688. Rata-rata nilai keseluruhan kreativitas anak pada indikator menghasilkan karya yang baru pada siklus II sebesar 6,5 yang berada pada kategori berkembang sesuai harapan. Adapun selisih skor rata-rata tingkat capaian perkembangan pada indikator ini di siklus II dengan siklus I sebesar 1,25. Indikator mampu menggunakan banyak unsur secara rinci rata-rata skor tingkat capaian perkembangan anak siklus I pada indikator tersebut secara menyeluruh yaitu sebesar 5,125 dengan kategori mulai berkembang, dan skor tingkat capaian perkembangan anak pada pra intervensi sebesar 4,062 dalam kategori mulai berkembang. Adapun besarnya peningkatan tingkat capaian perkembangan anak yaitu sebesar 1,063. Rata-rata nilai keseluruhan kreativitas anak pada indikator menghasilkan karya yang baru pada siklus II sebesar 7,187 yang berada pada kategori berkembang sesuai harapan. Adapun selisih skor rata-rata tingkat capaian perkembangan pada indikator ini di siklus II dengan siklus I sebesar 2,062.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis pada siklus I dan II, terlihat bahwa kreativitas anak telah

mengalami peningkatan. Temuan data kualitatif menunjukkan bahwa pendekatan melalui bermain pasir kinetik (*kinetic sand*) menjadikan kreativitas anak menjadi lebih baik dan pembelajaran bermain pasir kinetik (*kinetic sand*) menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Seperti yang diungkapkan oleh Patricia (A. Markos n.d.) dengan judul “*Play in Supervision: Exploring the Sandtray with Beginning Practicum Students*” menunjukkan bahwa bermain seni ekspresif adalah penggunaan teknik ekspresif seni dengan nampan yang diberi pasir sangat baik untuk terapi bermain dengan anak-anak pada awal praktek. Sedangkan menurut Suyadi juga seni dapat menstimulasi yang kreatif (Suyadi 2014). Dengan seni bermain anak akan memperoleh pengalaman yang nyata untuk mendapatkan pengetahuan, salah satunya bermain *kinetic sand* karena dengan bermain *kinetic sand* anak dapat mengeksplor dan berimajinasi sesuai ide/ gagasannya, dengan bermain *kinetic sand* juga anak dapat melibatkan semua panca indera, sehingga semua aspek perkembangan anak dapat optimal. Dalam penelitian ini kreativitas ditingkatkan melalui pasir kinetik (*kinetic sand*), kegiatan menggunakan pasir kinetik (*kinetic sand*) menekankan pengalaman anak dalam berpikir kreatif. Anak diminta untuk menuangkan imajinasinya dan menghasilkan karya yang kreatif. Dapat diketahui bahwa anak kelompok B1 TK Nurul Iman Serang Banten, sudah memiliki kreativitas pada setiap masing-masing anak yang unik dan berbeda seperti kelancaran dalam menuangkan imajinasi, fleksibilitas dalam menghasilkan gagasan yang bervariasi, keaslian dalam menghasilkan karya yang baru, dan elaborasi dalam menggunakan banyak unsur secara rinci. Aspek pertama peningkatan kreativitas anak dikatakan baik terlihat pada aktivitas yang dilakukan, anak sudah menunjukkan rasa senang dan antusias, tekun, berkerja keras dalam setiap penugasan yang diberikan guru dan memiliki kelancaran untuk menuangkan imajinasi disetiap ide/gagasan anak. Ketika guru memberikan penugasan dalam bermain pasir kinetik (*kinetic sand*) yaitu dengan membentuk geometri sederhana (segitiga, segiempat, dan lingkaran), membuat ice cream, dan membentuk huruf hijaiyah, seperti

yang dikatakan oleh E. Torrence didalam Rebecca dan Shirley (T. Isbell 2013) bahwa Kelancaran (*Fluency*) yaitu kemampuan mengemukakan pendapat/ide guna memecahkan masalah. Sehingga saat diberikan penugasan anak akan menuangkan imajinasinya untuk mengungkapkan ide/gagasannya dalam membuat karya sesuai perintah dan tema, seperti yang dikemukakan oleh adams dengan bermain pasir anak dapat mengekspresikan dari imajinasinya seperti membuat rumah-rumahan atau membangun sebuah istana pasir. Dan menurut Cooper, Halsey, Laurent, Sullivan dan Byron (2010) bermain pasir dapat mempelajari konsep-konsep baru dalam pemahaman dan keterampilan hidup, yang akan bermanfaat bagi diri anak. Anak memiliki cara lain dalam membuat karya dimana anak dapat menggunakan media lain untuk menyelesaikan masalahnya misalnya anak menggunakan media gelas kecil untuk membuat menara supaya terbentuk, seperti yang dikatakan oleh Peter Young dan Colin Type di dalam Susanto (2011) bahwa fleksibilitas ditandai dengan anak cenderung mengerjakan tugas dengan berbagai media, bahan atau tehnik. Anak memiliki fleksibilitas pada saat bermain pasir kinetik dimana anak dapat menggunakan media lain untuk melengkapi menara yang dibuat seperti dedaunan. Seperti yang dikatakan oleh Ali Nugraha (2008) Selama mengikuti kegiatan sains kreativitas anak akan diwujudkan secara nyata dalam bentuk menemukan konsep baru, mengkreasi keterampilan baru dan akan lahir hal-hal yang bersifat orisinal dari diri anak. Sehingga anak memiliki kemampuan untuk menggunakan berbagai alternatif dalam pemecahan masalah bermainnya dalam membuat karya yang baru. Serta aspek keempat yaitu elaborasi dimana anak memiliki kemampuan untuk menggunakan banyak unsur secara rinci, anak pada umumnya dapat meniru buatan temannya atau gurunya dalam bermain pasir kinetik misalkan anak membuat gunung pasir seperti buatan gurunya atau membuat kue ulang tahun meniru buatan temannya. Menurut peter young kreativitas anak ditandai dengan anak dapat mengembangkan atau menggunakan ide/gagasannya bahkan anak dapat membuat

sesuatu yang berbeda dari buatan temannya atau gurunya atas pengembangan ide/gagasan yang dimilikinya. Dan anak secara detail atau terinci untuk melengkapi asesoris/hiasan pada hasil buaatannya misalkan anak menambah asesoris atau hiasan untuk kue ulang tahunnya sehingga pada aktivitas tersebut pengembangan kreativitas anak dapat optimal. Setelah dilakukan analisis data terlihat bahwa ada 1 orang anak yang mendapatkan TCP tertinggi yaitu 79 dengan kategori berkembang sangat baik yaitu DA. Walau begitu hampir seluruh anak telah mencapai kriteria tersebut. Perkembangan kreativitas DA memang sangat baik, tidak hanya dalam kreativitas, DA juga mahir dalam membaca, menulis dan berhitung. Dalam pengamatan, DA memang tampak sebagai anak yang periang, di dalam kelas umumnya DA selalu aktif bergerak dan berbicara ketika kegiatan pembelajaran DA juga selalu menyelesaikan tugas dengan cukup cepat. Keberhasilan DA dalam kegiatan pembelajaran memang tidak terlepas dari bagaimana keseharian DA. DA adalah anak pertama dikeluarganya, ibunya juga mengajar disekolah tersebut, ibunya selalu memberikan motivasi kepada DA dirumah maupun disekolah saat mengantar DA dan memberikan nasehat bahwa keluarga merupakan faktor terpenting untuk perkembangan anak yang optimal.

Berbeda dengan DA, terdapat anak yang memiliki skor terendah dalam kreativitas yaitu IL dengan skor sebesar 58 dengan kategori berkembang sesuai harapan. IL anak yang dirasakan kurang aktif dalam pembelajaran. Tidak hanya kreativitas, bahkan dalam kegiatan pembukaan saat bernyanyi atau ice breaking IL tampak tidak antusias, IL hanya sesekali tepuk tangan, IL apabila ada kegiatan IL lebih suka diluar kelas. Dalam keseharian IL kurang mampu menyelesaikan tugasnya dengan baik, IL membutuhkan waktu lama dalam menyelesaikan tugas, ia lebih suka diluar kelas saat kegiatan belajar. Pertumbuhan dan perkembangan anak memang berbeda-beda seperti yang diungkapkan oleh Gessel bahwa pertumbuhan dan perkembangan anak dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu anak adalah produk dari lingkungan, dan yang lebih fundamental anak berasal dari dalam, yaitu aksi gen-gen tubuhnya. Dalam artian pertumbuhan

dipengaruhi oleh lingkungan dan mendapatkan stimulus yang baik. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti dengan guru dan anak, ditemukan beberapa faktor penyebab keterlambatan perkembangan kreativitas anak. Diketahui bahwa IL merupakan anak pertama dari dua bersaudara, orang tua IL merupakan buruh pabrik, diketahui bahwa orang tua IL kurang memperhatikan perkembangan anaknya.

SIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan proses dan hasil dalam meningkatkan kreativitas anak kelompok B TK Nurul Iman Serang Banten melalui penerapan bermain pasir kinetik (*kinetic sand*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas anak mengalami peningkatan setelah diterapkan bermain pasir kinetik (*kinetic sand*). Skor kreativitas anak pada pra siklus sebesar 41,75, siklus I sebesar 53,812, dan siklus II sebesar 69. Hasil tersebut memberikan implikasi bahwa kreativitas anak dapat ditingkatkan melalui penerapan bermain pasir kinetik (*kinetic sand*). Pada akhir siklus ke I jumlah tersebut meningkat menjadi 5 anak (dari 16 anak) dan meningkat lagi menjadi 13 anak (dari 16 anak) pada akhir siklus II. Karakteristik utama dari kegiatan bermain pasir kinetik (*kinetic sand*) yang dinilai mampu meningkatkan kreativitas anak yaitu kegiatan eksplorasi, eksperimen, dan imajinasi. Penelitian merekomendasikan kepada guru untuk mempertimbangkan penggunaan bermain pasir kinetik (*kinetic sand*) sebagai upaya dalam meningkatkan kreativitas anak dan dalam penerapan bermain pasir kinetik (*kinetic sand*) masih memiliki kendala-kendala antara lain; keadaan tempat yang kurang maksimal untuk aktivitas anak dalam bereksplorasi, kondisi anak yang belum terbiasa dalam penerapan pembelajaran bermain pasir kinetik (*kinetic sand*), dan guru masih kaku dalam penerapan pembelajaran bermain pasir kinetik (*kinetic sand*) karena baru diterapkan, guru kurang memberi keluesan dan kurang memberi kesempatan bagi anak-anak agar lebih berimajinasi dan peralatan bermain pasir yang kurang beragam dan terbatas.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Markos, Patricia. 2007. "Play in Supervision: Exploring the Sandtray with Beginning Practicum Students." *Journal of Creativity in Mental Health* Vol. 2(3):1.
- A. Markos, Patricia. n.d. "Play in Supervision: Exploring the Sandtray with Beginning Practicum Students." *Journal of Creativity in Mental Health* Vol. 2(3).
- Arikunto, Suharsimi. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Carol Cooper, Clair Halsey, Su Laurent, Karen Sullivan dan Tanya Byron. 2010. *Ensiklopedia Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Geoffrey E. Mills. 2000. *Action Research : Aguide For the Teacher Research Columbus*. Ohio: Southern Oregon University.
- John W. Santrock. 2009. *Child Development Ninth Edition*. New York: McGraw-Hill.
- Kenned, Anne and Barblett, Lennie. 2010. *Learning and Teaching Through Play*. California: Early Childhood Australia Inc.
- Madya, Suwarsih. 2011. *Penelitian Tindakan (Action Research) Teori Dan Praktik*. Bandung: Alfabeta.
- Mayesky, Mary. 2002. "Creative Activities For Young Children." *Deimar Publisher Inc* 2–9.
- Michalopoulou, Aikaterini. 2014. "Creativity Expressed through Drawings in Early Childhood Education." *International Journal of Education* Vol. 6, No.
- Nugraha, Ali. 2008. *Pengembangan Sains Pada Anak Usia Dini*. JLIS Foundatio.
- Omatseye, B. O. J. 2010. "Art in Early Childhood Education Classrooms: An Invitation to Creativity." *An International Multi-Disciplinary Journal* Vol. 4 (3a:214.
- Rachamawati, Yeni. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Rizi, Cobra Emami. 2011. "The Effect Group Plays on The Development of The Creativity of Sixyear Children." *Procedia Social and Behavioral Sciences* 15.
- Scoffham, Stephen. 2009. *Teaching Geography Creatively*. New York: Open University.
- Susanne Klaar and Johan Öhman. 2014. "Children's Meaning-Making of Nature in an Outdoor-Oriented and Democratic Swedish Preschool Practice." *European Early Childhood Education Research Journal* Vol. 22, N:229–53.
- Susanto. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Permada Media Group.
- Suyadi. 2014. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- T. Isbell, Rebecca and Shirley C. Raines. 2013. *Creativity and the Arts with Young Children*. Internatio. United State: Wadsworth Cengage Learning.