

## PENGARUH BERMAIN *KINETIC SAND* TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN

Fitrianti Wulandari

fitriantiwulandaripermedi@gmail.com

### ABSTRACT

*Kindergartens are early childhood education on a formal pathway, which helps children develop a variety of potentials. One of them is creativity. Some games can be used to sharpen children's creativity. One of them by playing kinetic sand. Researchers want to use the method of playing kinetic sand to determine the effect of kinetic sand on the creativity of children aged 5-6 years. This research uses quantitative experimental approach with non equivalent control group design. 60 children will be selected, then researchers do a pretest by doing finger painting to determine which groups are the experimental group and which will be the control group. After that the experimental group was given treatment to class B1 that is by playing kinetic sand. While the control group in class B2 was not treated. After the treatment was given to the experimental group, the researchers conducted posttest in both study groups. Instruments used observation sheets and documentation. The research analysis used independent t-two sample test. From the descriptive analysis in table 1.1 it is known that the development of creativity of children before the treatment of 53% medium category, 47% low category, and after treatment increased to 70%. Based on the results of research says that playing kinetic sand can improve creativity of children aged 5-6 years.*

**Key Words:** *kinetic sand, creativity, children aged 5-6 years*

### ABSTRAK

Taman Kanak-kanak adalah pendidikan anak usia dini pada jalur formal, yang membantu anak mengembangkan berbagai potensi. Salah satunya adalah kreativitas. Beberapa permainan dapat digunakan untuk mengasah kreativitas anak. Salah satunya dengan bermain *kinetic sand*. Peneliti ingin menggunakan metode bermain *kinetic sand* untuk mengetahui pengaruh *kinetic sand* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen dengan desain penelitian *non equivalent control group design*. Akan dipilih 60 anak, kemudian peneliti melakukan pretest dengan melakukan finger painting untuk menentukan kelompok mana yang menjadi kelompok eksperimen dan mana yang akan menjadi kelompok kontrol. Setelah itu pada kelompok eksperimen diberikan perlakuan terhadap kelas B1 yaitu dengan bermain *kinetic sand*. Sedangkan kelompok kontrol pada kelas B2 tidak diberi perlakuan. Setelah perlakuan diberikan kepada kelompok eksperimen, peneliti melakukan *posttest* pada kedua kelompok penelitian. Instrumen yang digunakan lembar observasi dan dokumentasi. Analisis penelitian menggunakan uji t-dua sampel *independent*. Dari analisa deskriptif dalam tabel 1.1 diketahui bahwa perkembangan kreativitas anak sebelum perlakuan 53% kategori sedang, 47% kategori rendah, dan sesudah perlakuan meningkat menjadi 70%. Berdasarkan hasil penelitian mengatakan bahwa bermain *kinetic sand* dapat meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun.

**Kata Kunci:** *kinetic sand, kreativitas, anak usia 5-6 tahun*

## PENDAHULUAN

Pada hasil penelitian Busan (dalam Suharnan, 2011) bahwa di TK dilakukan pengembangan kreativitas seni terhadap anak. Santrock (dalam Sujiono, 2010) mengatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak bisa serta melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi.

Salso (dalam Suharnan, 2011) mendefinisikan kreativitas sebagai suatu aktivitas yang menghasilkan cara-cara baru dalam memandang suatu masalah atau situasi. Kreativitas juga tidak terbatas pada menghasilkan hal-hal baru yang bersifat praktis, tetapi boleh jadi hanya merupakan suatu gagasan baru.

Di dalam kegiatan pengembangan kreativitas seni terdapat bermacam-macam kegiatan yaitu seni corak atau gambar, seni lukis, seni bentuk, seni musik, seni suara dan seni tari. Seperti kegiatan-kegiatan dengan menggunakan kertas, pensil warna, krayon, tanah liat, bahan alam, bahan bekas dan lainnya.

Untuk mengembangkan kreativitas seni bentuk, terdapat berbagai macam cara antara lain dengan menggunakan permainan plastisin, kolase (menempel potongan-potongan kertas pada gambar, membuat stempel, meronce, melipat kertas, membuat bentuk dengan batang korek api, dan bermain pasir buatan. (Rani, 2009)

Seni yang akan dipelajari ialah seni bentuk dengan menggunakan *kinetic sand*. Karena menurut Jatmika (2012) “bermain *kinetic sand* dapat melatih anak untuk mengembangkan imajinasi, memperhalus koordinasi motorik halus dan mengasah rasa seni pada anak”.

Bermain *kinetic sand* pada anak-anak merupakan bentuk aktivitas yang sangat menyenangkan. Keberhasilan menciptakan suatu bentuk terpancar dalam ekspresi anak saat anak mampu melakukannya. Tidak hanya rasa senang yang didapatkan dari bermain pasir buatan namun juga dapat meningkatkan perkembangan otak, kemampuan sensorik, kemampuan berfikir, penyaluran kreativitas, imajinasi, mengenal bentuk dan warna. Di samping itu aktivitas bermain pasir buatan dapat mengembangkan kemampuan otot-otot kecil anak, antara lain mengembangkan keterampilan jari-jari tangan, melalui gerakan meremas, menggenggam, mengepal, menghimpit, menekan untuk menciptakan suatu bentuk. Pada saat yang sama tanpa disadari dapat mengembangkan kemampuan koordinasi mata dan tangan dan dapat melatih keterampilan motorik halus anak. (Shirrmacher, 2006)

Menurut Jatmika (2012) *kinetic sand* sangat berguna sekali untuk melatih dan membangun motorik halus anak, membangun sosial dan emosional, mudah dibentuk, memberikan kesenangan, relaksasi dan kreativitas untuk anak-anak dan orangtua melalui berbagai imajinasi yang diinginkan. Dengan permainan ini tidak ada pemisah antara bermain dengan diri anak. Artinya anak dapat memiliki kontak langsung dengan permainan *kinetic sand* yang memberikan pengalaman berbeda. Pengalaman ini memberikan waktu istirahat bagi anak dari penggunaan alat tulis saat kegiatan rutin di sekolah. Anak-anak menikmati kebebasan ini untuk menuangkan kreativitasnya.

Di usia 5-6 tahun anak diharapkan mampu melatih koordinasi mata dan

tangan sesuai dengan tahap usia perkembangannya dan dapat membentuk pasir buatan menjadi bermacam-macam bentuk. (Sumantri, 2005)

Disini peneliti ingin mengetahui pengaruh bermain *kinetic sand* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun.

**Hipotesis Penelitian**

Ho: Bermain *kinetic sand* tidak berpengaruh terhadap perkembangan kreativitas anak.

Ha: Bermain *kinetic sand* berpengaruh terhadap kreativitas anak.

**Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah Untuk mengkaji pengaruh kegiatan bermain pasir buatan terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini.

**METODE PENELITIAN**

Berdasarkan permasalahan yang muncul, maka penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2013:14)

Desain eksperimen dalam penelitian ini adalah *nonequivalent pretest-posttest control group design* yakni desain penelitian yang membagi partisipan penelitian kedalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan menggunakan 2 kelompok yang telah ada

disituasi alamiah partisipan (Sugiyono, 2008).

Pada model *Nonequivalent Control Group Design*, akan dipilih 60, kemudian peneliti melakukan *pretest* dengan cara finger painting untuk mengasah kreativitas anak. Selanjutnya setelah mengetahui hasil *pretest*, peneliti membagi anak dalam kelompok eksperimen dan kontrol. Selanjutnya pada kelompok eksperimen diberikan *treatment* (perlakuan) yaitu dengan bermain *kinetic sand*. Pada kelompok kontrol, tidak diberikan perlakuan dengan bermain *kinetic sand*. Berikutnya setelah selesai, diberi *posttest* untuk kedua kelompok tersebut untuk membandingkan hasil. Apakah bermain *kinetic sand* berpengaruh pada kreativitas anak usia 5-6 tahun.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**1) Pretest Kreativitas Kelas Kontrol**

Hasil Uji pretest kelas kontrol diikuti oleh 30 anak usia 5-6 tahun.

**Tabel 1.1**  
**Analisis Deskriptif Kreativitas**  
**Kelas Kontrol**

No	Rentangan	Kategori	Jumlah	Persentase
1	20-24	Tinggi	0	0%
2	15-19	Sedang	1	3%
3	10-14	Rendah	2	97%
			9	
Jumlah			30	100%
1	Nilai rata-rata	10.57		
2	Nilai tertinggi	15		
3	Nilai terendah	8		
4	Standart Deviasi	1.38		

Pada tabel 1.1 di atas dapat diketahui bahwa kreativitas dibagi dalam 3 kategori yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Hasil

Kreativitas yang berada pada rentangan 20-24 dengan kategori tinggi berjumlah 0 anak atau 0%. Kemudian yang berada pada rentangan 15-19 dengan kategori sedang berjumlah 1 anak atau 3%. Kemudian pada rentangan 10-14 dengan kategori rendah berjumlah 29 anak atau 97%. Sehingga diketahui bahwa Kreativitas mayoritas berada pada rentangan 10-14 dengan kategori rendah.

Selanjutnya berdasarkan tabel 1.1 di atas dapat diketahui hasil penilaian *pretest* kelas kontrol pada kreativitas diperoleh nilai rata-rata sebesar 10,57 yang berada pada kategori rendah, perolehan nilai tertinggi sebesar 15, perolehan nilai terendah sebesar 8, serta perolehan standar deviasi sebesar 1,38. Adapun grafik perbandingan masing-masing kategori kreativitas anak dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 1.1 Diagram perbandingan *Pretest* Kreativitas Kelas Kontrol

### 1) *Pretest* Kreativitas Kelas Eksperimen

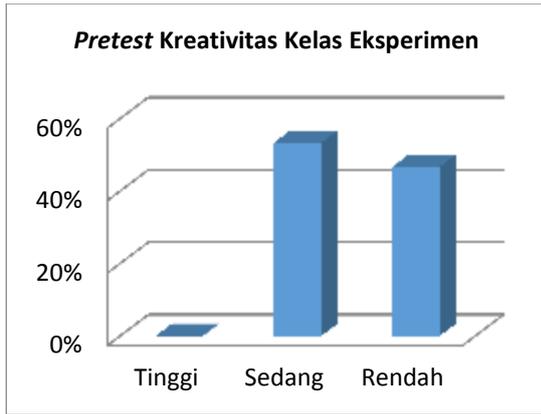
Hasil Uji *pretest* kelas eksperimen diikuti oleh 30 anak 5-6 tahun.

**Tabel 1.2**  
**Analisis Deskriptif Kreativitas**  
**Kelas Eksperimen**

No	Rentangan	Kategori	Jumlah	Persentase
1	20-24	Tinggi	0	0%
2	15-19	Sedang	16	53%
3	10-14	Rendah	14	47%
Jumlah			30	100%
1	Nilai rata-rata		14,73	
2	Nilai tertinggi		18	
3	Nilai terendah		11	
4	Standart Deviasi		1,93	

Pada tabel 1.2 di atas dapat diketahui bahwa kreativitas dibagi dalam 3 kategori yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Hasil kreativitas yang berada pada rentangan 20-24 dengan kategori tinggi berjumlah 0 anak atau 0%. kemudian yang berada pada rentangan 15-19 dengan kategori sedang berjumlah 16 anak atau 53%, kemudian pada rentangan 10-14 dengan kategori rendah berjumlah 14 anak atau 47%. Sehingga diketahui bahwa kreativitas mayoritas berada pada rentangan 15-19 dengan kategori sedang.

Selanjutnya berdasarkan tabel 1.2 tabel di atas dapat diketahui hasil penilaian *pretest* kelas eksperimen pada kreativitas diperoleh nilai rata-rata sebesar 14,73 yang berada pada kategori sedang, perolehan nilai tertinggi sebesar 18, perolehan nilai terendah sebesar 11, serta perolehan standar deviasi sebesar 1,93. Adapun grafik perbandingan masing-masing kategori kreativitas anak dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 1.2 Diagram perbandingan *Pretest* Kreativitas Kelas Eksperimen

### Uji Hipotesis (Uji T)

#### Uji T Kreativitas Antara Kelas Kontrol Dengan Kelas Eksperimen

Uji perbandingan perbedaan bermain *kinetic sand* pada kelas eksperimen dan tidak menggunakan bermain *kinetic sand* pada kelas kontrol ini dilakukan dengan menggunakan uji-t sampel independent. Pengambilan keputusan terhadap uji beda tersebut antara lain sebagai berikut:

1) Jika nilai t hitung lebih besar dari nilai t tabel atau nilai signifikansi  $<0,05$  maka  $H_0$  ditolak, jadi terdapat perbedaan Kreativitas antara kelas eksperimen dan kontrol. Dimana kelas eksperimen mendapatkan perlakuan dengan bermain *kinetic sand*

2) Jika nilai t hitung lebih kecil dari tabel maka  $H_0$  diterima atau nilai signifikansi  $>0,05$ , jadi tidak perbedaan hasil Kreativitas antara kelas eksperimen dan kontrol. Dimana kelas eksperimen mendapatkan perlakuan dengan bermain *kinetic sand*

Sebelum dilakukan pengujian dengan menggunakan *independent sampel t test*, akan terlebih dahulu dilakukan analisis deskriptif untuk mengetahui gambaran umum dari masing-masing rasio

perbedaan paha penghasilan. Adapun hasil uji *independent sampel t-test* dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 1.3**  
**Hasil Uji T Kreativitas**

		t-test for Equality of Means					
		Mean	Df	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
						Lower	Upper
HASIL	<i>Equal variances assumed</i>	3.83	46	.433	0.346	6.741	8.126
KREATIVITAS	<i>Equal variances not assumed</i>	3.83	30.058	.433	0.346	6.741	8.126

Berdasarkan hasil *independent sampel t-test* dapat diketahui bahwa nilai t-hitung adalah 21,496 sedangkan nilai t-tabel yang diperoleh dari 60 responden responden adalah 2,66. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa nilai t-hitung  $>$  dari pada t-tabel, sehingga dapat disimpulkan  $H_0$  ditolak, jadi terdapat perbedaan Kreativitas yang signifikan antara kontrol dengan kelas eksperimen yang telah mendapatkan perlakuan bermain *kinetic sand*.

Diketahui bahwa perkembangan kreativitas anak sebelum perlakuan adalah 53% kategori sedang, 47% dengan kategori rendah dan sesudah perlakuan meningkat menjadi 70% kategori tinggi, 30% kategori sedang dan dapat dilihat dengan uji t bahwa nilai t hitung kreativitas sebesar 21,496 sedangkan nilai t tabel yang diperoleh dari 60 responden adalah 2,66. Hal ini menunjukkan bahwa hasil pencapaian kreativitas anak setelah mengikuti permainan *kinetic sand*, mempunyai perkembangan kreativitas yang lebih baik.

## SIMPULAN

Berdasarkan penelitian tersebut, penggunaan permainan *kinetic sand* berpengaruh secara signifikan terhadap perkembangan kreativitas anak. Hal ini ditunjukkan dengan perbedaan perkembangan kreativitas yang signifikan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, yaitu perkembangan kreativitas pada kelompok eksperimen lebih baik dari pada kelompok kontrol, dari nilai rata-rata dan taraf signifikansi yang dihasilkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. 2005. *Manajemen Penelitian*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Amorson, A. (2008, December 28). *Supporting Children's Development*. The Magazine of the National Childcare Accreditation Council, 128(82008), 3-5.
- Brooks, JB dan DM Elliot. 2013. *Early Childhood Curriculum A Creative Play Model Second Edition*. New Jersey: Prentice Hall.
- Depdiknas. 2005. *Pedoman Pembelajaran di Taman Kana-Kanak*. Jakarta:Depdiknas.
- Eliyawati. 2005. *Bermain Plastisin dan Pasir Kinetik*. Jakarta: Indeks.
- Hajar dan Evan. 2008. *Seni Ketrampilan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Jatmika. 2010. *Pedoman Pembelajaran Seni di Taman Kanak-kanak Bermain Plastisin*. Kemendiknas Direktorat Pembinaan TK dan SD. Jakarta
- Joyce. 2009. *Kinetic Sand*. Denmark: National Secretariat BUPL
- Mariyana. 2008. *Modul Pembelajaran Kreativitas Untuk Anak Usia Dini*. Universitas Pendidikan Indonesia
- Maunandar. 2012. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Karmila, Suharno, dan Purwadi. 2011. *Jurnal Penelitian PAUDIA Vol.1 No.1 Pengaruh Metode Pembelajaran Permainan Bahasa Terhadap Peningkatan Kreativitas Anak*. (<http://jurnal.penelitian.kreativitas.anak.huml>), diakses 5 Desember 2016)
- Purwanto. 2008. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Permendiknas RI . 2009. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Mendiknas.
- Rahmawati dan Kurniati.2011. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Shirmacher. 2006. *Creativity with Play Dough and Kinetic Sand*. London: Sage Publication.
- Slameto. 2003. *Metode Pengembangan Seni*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suharnan. 2011. *Kreativitas (Teori dan Pengembangan)*. Surabaya: Laros.
- Sudibyo.2009. *Standar Penelitian Anak Usia Dini*. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58. Jakarta.
- Sugianto.Mayke T. *Bermain Mainan Permainan*, Jakarta: DitjenDikti.