

PENGARUH BERMAIN MEDIA PASIR TERHADAP KREATIVITAS PADA ANAK DI KELOMPOK B TK NEGERI PEMBINA 2 PALEMBANG

Sri Wahyuni¹, Yetty Rahelly², Syafdaningsih³

PG-PAUD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya

Email: ciciwahyuni12081@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian *Pre-Eksperimental* dengan desain *One Shoot Case Study* yang berjudul Pengaruh Bermain Media Pasir Terhadap Kreativitas Pada Anak di Kelompok B TK Negeri Pembina 2 Palembang, mempunyai tujuan untuk mengetahui pengaruh bermain media pasir terhadap kreativitas pada anak. Teknik pengampilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling* dengan pertimbangan kreativitas yang masih rendah di kelas B2. Sampel berjumlah 21 anak. Perlakuan dilakukan sebanyak 4 kali dan masing-masing dilakukan *posttest*. *Posttest* menggunakan alat berupa lembar observasi yang ditampilkan dalam bentuk skor tes dan dirubah menjadi nilai yang terdiri dari 4 indikator. Nilai pada setiap *posttest* dijumlahkan dibagi 4 didapatkan nilai rata-rata 79,23. Sebagai data yang dihipotesiskan adalah data yang terdapat di kelas batas bawah interval nilai kategori BSH yaitu 63. Dari hasil analisis data diperoleh nilai $t_{hitung} = 5,20 \geq$ nilai $t_{tabel} = 1,72$ dengan taraf signifikan 5% dan $dk = (20)$ sehingga disimpulkan terdapat pengaruh bermain media pasir terhadap kreativitas pada anak di kelompok B TK Negeri Pembina 2 Palembang. Hal ini dapat dilihat dari setiap pertemuan, 3 dari 4 indikator dominan muncul yaitu, kelancaran berpikir, keluwesan berpikir, dan keaslian berpikir. Sedangkan satu indikator yang kurang muncul yaitu kemampuan elaborasi anak. Diharapkan pada pembelajaran selanjutnya lebih banyak dilatih indikator elaborasi dalam membuat karya seni sesuai dengan kreativitasnya.

Kata kunci: *Bermain Media Pasir, Kreativitas, Anak Usia Dini*

ABSTRACT

Pre-Experimental Research with One Shoot Case Study design entitled Influence Playing Sand Media Against Creativity In Children in Group B TK Negeri Pembina 2 Palembang, have a purpose to know influence of play sand media to creativity in child. Sampling technique used is purposive sampling with low creativity consideration in class B2. Sample amounted to 21 children. Treatment was done 4 times and each *posttest* was done. *Posttest* uses a tool in the form of an observation sheet displayed in the form of a test score and converted into a value consisting of 4 indicators. The value of each *posttest* summed by 4 obtained an average value of 79.23. As the hypothesized data is the data contained in the lower boundary class interval of BSH category value is 63. From the data analysis obtained value $t_{ct} = 5.20 \geq$ t_{table} value = 1.72 with 5% significant level and $dk = (20)$ so that concluded there is influence of play sand media on creativity in children in group B TK Negeri Pembina 2 Palembang. This can be seen from every meeting, 3 of the 4 dominant indicators emerge namely, the smooth thinking, flexibility of thinking, and authenticity of thinking. While one indicator that is less emerging is the ability of elaboration of children. It is expected that in the next lesson, more elaboration indicators are trained in making artworks in accordance with their creativity.

Keywords: *Playing Sand Media, Creativity, Early Childhood.*

1 PENDAHULUAN

Setiap anak yang dilahirkan memiliki kemampuan yang berbeda-beda, kemampuan anak harus di stimulasi sejak dini. Masa kanak-kanak merupakan masa paling penting karena merupakan awal pembentukan kepribadian yang menentukan pengalaman anak selanjutnya. Pembentukan kepribadian inilah yang harus dipahami oleh orang tua sebagai tempat pertama anak dalam mengawasi tumbuh kembang anak dalam lingkungan keluarga. Tidak hanya lingkungan keluarga, namun sekolah juga berpengaruh besar dalam belajar anak seperti jalur Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sebagai tempat pertama anak belajar.

Pendidikan Anak Usia Dini menurut Mursid (2016: 2-3) adalah salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikiran, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta beragama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Aspek perkembangan tersebut saling mempengaruhi dan saling berkaitan dalam perkembangan anak. Dari beberapa aspek perkembangan tersebut, salah satu aspek perkembangan yang harus di arahkan dengan baik yaitu seni dalam daya cipta.

Salah satu yang terdapat dalam perkembangan seni yaitu keterampilan anak dalam mengembangkan kreativitas yang ada dalam diri anak. Menurut Drevdahl dikutip Ambarjaya

(2012:35) menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang menghasilkan gagasan baru, berupa kegiatan atau sintesis pemikiran yang mempunyai maksud dan tujuan yang ditentukan, bukan fantasi semata. Selain itu, anak mampu mencurahkan ide-ide yang baru saat anak belajar dan bermain.

Sistem pendidikan saat ini hanya menonjolkan kemampuan akademik saja seperti kemampuan membaca dan berhitung. Orang tua atau guru merasa bangga bila anak didiknya mampu membaca dan berhitung dengan lancar. Kebanyakan guru hanya menekankan metode pembelajaran yang mengasah kecerdasan otak kiri saja. Penggunaan metode ini membuat anak bosan akibatnya otak kanan yang berfungsi sebagai pengembangan kreativitas anak tidak dapat berkembang secara optimal.

Berdasarkan hasil pengamatan pada tanggal 14,16 dan 18 November 2016 di kelompok B TK Negeri Pembina 2 Palembang yang terdiri dari 21 anak, ada 14 anak yang kemampuan kreativitas anak masih rendah. Hal ini terlihat saat anak mewarnai, anak masih bingung dalam menentukan warna yang akan dipilih, dan memulai bagian yang akan diwarnai. Selain itu juga sebagian besar anak meniru apa yang dikerjakan temannya, seperti mengikuti warna yang apa yang dipilih oleh temannya. Dan 7 (33%) anak lainnya sudah memiliki kemampuan kreativitas yang cukup baik, terlihat saat mewarnai anak tidak meniru yang dikerjakan temannya, dan mampu menjelaskan apa yang mereka kerjakan.

Permasalahan tersebut di atas disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya media pembelajaran yang kurang menarik, pembelajaran yang hanya menitik beratkan pada membaca dan berhitung saja dan penggunaan metode yang statis sehingga membuat anak bosan dan kurang dapat memunculkan ide kreatifnya. Kegiatan yang bisa dilakukan untuk mengembangkan kreativitas anak antara lain dengan musik, mengunjungi pameran, menonton pertunjukan wayang, olahraga, bermain pasir dan lain-lain. Bermain pasir disukai hampir semua anak dan pasir pun media yang mudah dijumpai dan hampir semua anak pasti tidak asing lagi dengan media pasir. Apa lagi jika media pasir itu dapat anak mainkan dan ekspresikan bentuk-bentuk yang anak sukai, sehingga bermain pun akan semakin menyenangkan.

Menurut Daniel Beerlyne dikutip Hosnan (2016: 177) mengatakan bahwa permainan sebagai suatu yang menegaskan dan menyenangkan karena permainan itu memuaskan dorongan penjelajahan kita, yang meliputi keingintahuan dan hasrat akan informasi tentang sesuatu yang baru atau yang tidak bisa. Bermain pasir menyediakan tempat bagi anak-anak untuk melepaskan diri dari permasalahan yang belum dapat terselesaikan dan membuat anak nyaman dalam mengekspresikan dirinya. Bermain pasir membantu anak berimajinasi tentang hal-hal yang berada diluar lingkungannya sehingga perkembangan pemikiran dan kreativitas anak tidak terbatas pada hal tertentu.

Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Vita Virgawati (2015) menyebutkan

bahwa penggunaan media pasir dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk menindaklanjuti penelitian di atas dengan mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Bermain Media Pasir Terhadap kreativitas Anak Kelompok B di TK Negeri Pembina 2 Palembang”.

2 METODE PENELITIAN

2.1 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen, dengan jenis *Pre-Eksperimental* desain. Bentuk *one shot case study* yang digunakan sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai yaitu untuk mengetahui apakah ada pengaruh bermain media pasir terhadap kreativitas pada anak di kelompok B TK Negeri Pembina 2 Palembang.

2.2 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah *one shot case study*. Dalam penelitian ini terdapat suatu kelompok yang diberikan treatment (perlakuan) dan selanjutnya diberikan post test (tes akhir).

2.3 Definisi Operasional Variabel

Kreativitas adalah suatu kemampuan alamiah yang dimiliki oleh seseorang yaitu dengan menunjukkan kelancaran, keunikan, keluwesan, orisinalitas, serta kemampuan mengembangkan untuk menambah atau menghasilkan sesuatu yang baru atau kombinasi dari kaya-karya yang telah ada melalui interaksi dengan lingkungannya yang diterapkan untuk memecahkan masalah. kreativitas anak dinilai melalui tes perbuatan setelah diberikan

perlakuan yaitu dengan bermain media pasir yang ditampilkan dalam bentuk skor tes.

2.4 Pelaksanaan Penelitian

Penelitian dilaksanakan sebanyak 4 kali pertemuan. Pengumpulan data dilakukan menggunakan tes perbuatan. Adapun materi yang disampaikan pada setiap pertemuan adalah sebagai berikut:

Tabel 1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian

Pertemuan	Waktu	Kegiatan Bermain Pasir
I	24 April 2017	Bermain pasir tema benda-benda alam, sub tema tanah, batu, air dan pasir
II	27 April 2017	Bermain pasir tema benda-benda langit, sub tema matahari, bulan dan bintang
III	3 Mei 2017	Bermain pasir tema budaya, sub tema rumah limas
IV	6 Mei 2017	Bermain pasir tema budaya, sub tema makanan khas Palembang

2.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi. Observasi yang dilakukan adalah observasi terstruktur dengan menggunakan format checklist. Observasi dilakukan pada saat kegiatan berlangsung. Kegiatan dilaksanakan sebanyak 4 kali sesuai dengan perlakuan yang diterapkan. Kegiatan tersebut ditampilkan dalam bentuk skor. Kemudian perolehan skor yang didapat diubah

menjadi nilai.

2.6 Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul (Sugiyono, 2015: 207)

Data yang diperoleh berupa skor yang dirubah menjadi nilai dengan menggunakan rumus :

$$Nilai = \frac{skor\ peroleh}{skor\ total} \times 100$$

(Sunarti & Rachmawati, 2014:56)

Berdasarkan interpretasi Arikunto dan Dimiyanti, peneliti memodifikasi penilaian Arikunto dan Dimiyanti sesuai dengan penilaian skor peneliti sehingga diperoleh konversi skor sesuai dengan kriteria kemampuan kreativitas untuk lebih jelas dapat dilihat pada **Tabel 2**

Tabel 2 Konversi Skor Sesuai dengan Kriteria Kreativitas

Kriteria	Mi	Nilai
Berkembang sangat baik	91	82-100
Berkembang sesuai harapan	72	63-81
Mulai berkembang	53	44-62
Belum berkembang	34	25-43

Modifikasi (Arikunto, 2014:281) dan (Dimiyati, 2013:103)

2.7 Uji statistika

Sebelum menggunakan *uji t* untuk melihat pengaruh bermain media pasir terhadap kreatifitas anak, data harus di pastikan terdistribusi pada kurva normal. Untuk itu harus dilakukan uji normalitas terhadap data yang diperoleh dengan cara sebagai berikut:

Uji Normalitas

Untuk menguji data yang berdistribusi normal dengan menggunakan rumus *chi Kuadrat* sebagai berikut:

$$x^2 = \frac{\sum(f_0 - f_h)^2}{f_h}$$

(Arikunto, 2013:333)

Keterangan:

x^2 = Chi Kuadrat

f_0 = frekuensi yang diobservasi

f_h = frekuensi yang diharapkan

Hasil yang diperoleh merupakan *Chi kuadrat* hitung (x^2_{hitung}) kemudian membandingkan x^2_{hitung} dengan *Chi kuadrat* tabel (x^2_{tabel}). Jika $x^2_{hitung} \leq$ harga x^2_{tabel} , maka distribusi dinyatakan normal, dan bila lebih besar maka dinyatakan tidak normal.

Rumusan hipotesis:

H_0 : Distribusi Normal

H_a : Distribusi tidak normal

Keterangan pengujian hipotesis:

Jika $x^2_{hitung} \leq x^2_{tabel}$, maka H_0 diterima

Jika $x^2_{hitung} \geq x^2_{tabel}$, maka H_0 ditolak

Uji Hipotesis

Jika data yang dianalisis berdistribusi normal, maka digunakan statistika parametrik. Uji statistik yang akan digunakan adalah Uji-t. Dalam penelitian ini, hipotesis statistik yang akan diuji dengan Uji-t.

Dengan rumus sebagai berikut :

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \mu_0}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

(Sugiyono, 2015:250)

Keterangan :

t : Nilai t yang dihitung

\bar{x} : Nilai rata-rata

μ_0 : Nilai yang dihipotesiskan (Kriteria Keberhasilan Minimum (KKM=63, batas kelas bawah di interval BSH)

S : Simpangan baku sampel

N : Jumlah Sampel dalam penelitian

Hipotesis penelitiannya adalah:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh bermain media pasir terhadap kreativitas pada anak di kelompok B TK Negeri Pembina 2 Palembang

H_a : Terdapat pengaruh bermain media pasir terhadap kreativitas pada anak di kelompok B TK Negeri Pembina 2 Palembang

3 HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Penelitian

Pemaparan hasil penelitian diuraikan berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan. Berdasarkan pada tujuan penelitian, maka hasil penelitian yang dapat dilaporkan yaitu mengenai gambaran tentang kreativitas pada anak setelah diberikan perlakuan bermain media pasir dan apakah terdapat pengaruh dari bermain media pasir terhadap kreativitas pada anak kelompok B di TK Negeri Pembina 2 Palembang.

Deskripsi data terdiri dari nilai pada nilai *posttest* pada setiap *treatment* yang diperoleh dari lembar observasi kemudian dari hitung rata-rata kreativitas anak, yaitu: 1) deskripsi data awal yang diambil dari batas bawah kelas interval yang berkategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) yaitu 63; 2) deskripsi data sesudah perlakuan (*posttest*); dan 3) deskripsi data akhir, perbandingan nilai kriteria keberhasilan anak dengan nilai setelah diberikan perlakuan

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan nilai pada kriteria keberhasilan dengan nilai batas bawah kelas interval dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) yaitu 63.

Data dari penelitian ini adalah nilai yang didapat dari hasil *posttest*. *Posttest* dilakukan untuk melihat adakah pengaruh bermain media pasir terhadap kreativitas anak di kelompok B TK Negeri Pembina 2 Palembang. Berdasarkan pada rekapitulasi nilai *posttest* didapatkan data nilai anak yang mendapatkan nilai 87 berjumlah 4 anak, kemudian nilai anak yang mendapatkan nilai 84 ada 2 anak, kemudian ada 5 anak yang mendapatkan nilai 82, 1 anak dengan nilai 79, nilai 75 ada 1 anak, 1 anak mendapatkan nilai 73, dan ada 1 anak yang mendapatkan nilai 71, 1 anak lagi juga mendapatkan nilai 70, juga ada 2 anak yang mendapatkan nilai 68, 1 anak mendapat nilai 56, kemudian yang terakhir ada 2 anak yang memperoleh nilai 51.

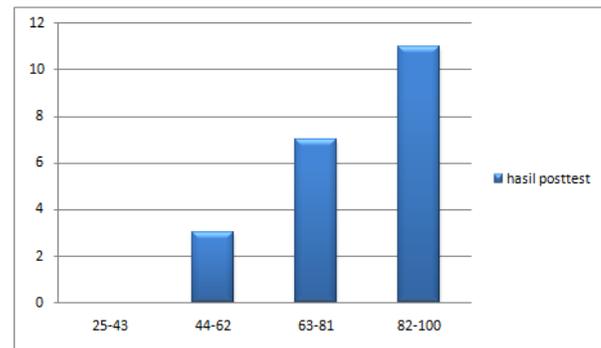
Dari data-data yang telah diperoleh dari hasil *posttest* dapat disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi *posttest* pada **Tabel 3** berikut ini:

Tabel 3 Nilai *Posttest* Kreativitas Anak Kelompok B TK Negeri Pembina 2 Palembang

Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
82-100	BSB	11	52%
63-81	BSH	7	34%
44-62	MB	3	14%
25-43	BB	0	0%
Total		21	

Berdasarkan tabel 4 di atas, dapat dilihat yaitu pada interval pertama dengan nilai 82-100 sebanyak

11 anak dengan persentase 52% termasuk dalam kategori berkembang sangat baik (BSB). Sedangkan pada interval kedua dengan nilai 63-81 sebanyak 7 anak dengan persentase 35% termasuk ke dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Selanjutnya pada interval ketiga dengan nilai 44-62 sebanyak 3 anak dengan persentase 14% termasuk ke dalam kategori mulai berkembang (MB). Dan pada interval yang terakhir dengan nilai 25-43 tidak ada anak yang berada pada rentang nilai ini dengan persentase 0%. Dari tabel tersebut dapat disajikan dalam gambar grafik batang di bawah ini.



Gambar 1 Diagram Batang Kreativitas Anak Kelompok B TK Negeri 2 Palembang

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang akan dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini peneliti menguji normalitas dengan menggunakan uji *Chi Kuadrat*. Maka hasil yang didapat setelah dilakukan uji statistika *Chi Kuadrat*. Dengan menggunakan rumus *Chi kuadrat* yang telah disajikan di atas dapatlah diperoleh harga $\chi^2 = 1,61$ jika harga χ^2 yang diperoleh lebih besar dari harga kritis χ^2 yang ada pada tabel maka data yang diperoleh tidak berdistribusi normal. Dan sebaliknya jika harga χ^2 lebih kecil dari harga χ^2 dalam tabel, justru data yang kita peroleh tersebut dalam distribusi normal.

Dari perhitungan yang dilakukan dengan $n-1$ dan interval kepercayaan 95%, maka diperoleh $\chi^2_h = 1,61$ yang lebih kecil dari $\chi^2_{tabel} = 31,4$. Jadi, data berdistribusi normal.

Uji statistik yang akan digunakan adalah uji statistik *One Shot-case study* (Arikunto, 2013:349). Dalam penelitian ini, hipotesis statistika yang akan diuji dengan *uji-t* karena sesuai dengan tujuan penelitian ingin mengetahui apakah terdapat pengaruh bermain media pasir terhadap kreativitas pada anak kelompok B di TK Negeri Pembina 2 Palembang.

Langkah- langkah yang peneliti lakukan dalam mengambil kesimpulan dari hipotesis adalah sebagai berikut :

1. Berdasarkan perumusan hipotesis, yaitu:
 H_0 : Tidak Terdapat Pengaruh Bermain Media Pasir Terhadap Kreativitas Pada Anak di Kelompok B TK Negeri Pembina 2 Palembang
 H_a : Terdapat Pengaruh Bermain Media Pasir Terhadap Kreativitas Pada Anak di Kelompok B TK Negeri Pembina 2 Palembang

2. Menentukan t_{hitung}
 Sebelum melakukan perhitungan uji-t, terlebih dahulu menghitung nilai rata-rata dan standar deviasi anak. Untuk mendapatkan nilai X_1 menggunakan penilaian harian anak. Setelah itu diperoleh hasil nilai rata-rata dan standar deviasi. Kemudian membandingkan nilai rata-rata dan standar deviasi *posttest*. Berikut ini dapat dilihat perhitungan uji t :

$$\begin{aligned} \text{Diketahui : } \quad \bar{x} &= 79,23 \\ Sd &= 14,06 \\ \mu_0 &= 63 \end{aligned}$$

$$n = 21$$

$$t = \frac{\bar{X} - \mu_0}{s/\sqrt{n}}$$

$$t = \frac{79,23 - 63}{14,06/\sqrt{21}} = \frac{16,23}{3,12} = 5,20$$

3. Menentukan t_{tabel}

Menurut Arikunto (2013:349) t_{tabel} didapat dari distribusi t (terlampir) dengan peluang $(1-\alpha)$ dan $dk = (n-1)$ $dk = (21-1) = 20$, nilai $\alpha = 0,05$. Sehingga didapat $t_{tabel} = 1,72$

4. Kriteria Pengujian

Kriteria pengujian hipotesis mengacu pada kesimpulan akhir yaitu apabila harga $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Jika harga $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil uji-t didapat nilai t_{hitung} sebesar 5,20. Berarti $t_{hitung} = 5,20 > t_{tabel} = 1,72$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Kemudian, dapat disimpulkan bahwa ada Pengaruh Bermain Media Pasir Terhadap Kreativitas Pada Anak di Kelompok B TK Negeri Pembina 2 Palembang.

3.2 Pembahasan

Berdasarkan uraian analisis lembar observasi pada *posttest* tersebut, dapat dilihat bahwa keterampilan kreativitas anak telah berkembang dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari konversi skor dengan kategori keterampilan kreativitas anak. Terdapat 11 orang anak (52%) dari 21 anak berada dalam kategori berkembang sangat baik, artinya hampir seluruh indikator pembelajaran muncul sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-

6 tahun yaitu kelancaran berpikir (anak membuat karya bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan), keluwesan berpikir dalam Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 tahun 2014 (anak mampu mengungkapkan hasil karya yang dibuatnya secara lengkap/ utuh yang berhubungan dengan benda alam), kemudian keaslian berpikir (anak membuat karya seni sesuai dengan kreativitasnya), elaborasi (anak mampu melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan). Seelanjutnya, ada 7 anak (35%) termasuk ke dalam kategori berkembang sesuai harapan, sebanyak 3 anak (14%) termasuk ke dalam kategori mulai berkembang, dan tidak ada anak yang termasuk dalam kategori belum berkembang.

Senada dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Julia Ariani pada tahun 2014 dengan judul “Upaya meningkatkan Kreativitas Menggambar Anak Melalui Media Pasir Warna pada Anak Kelompok B1 TK Islam Permata Hati Jajar Laweyan Surakarta Tahun Ajaran 2013/2014”. Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai ketuntasan kreativitas menggambar anak mengalami peningkatan setiap siklusnya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pasir warna dapat meningkatkan kreativitas menggambar anak kelompok B1 TK Islam Permata Hati Jajar Laweyan Surakarta tahun ajaran 2013/2014.

4 SIMPULAN DAN SARAN

4.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan pembahasan yang telah dijabarkan, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh bermain media pasir terhadap kreativitas pada anak di kelompok B TK Negeri Pembina 2 Palembang. Hal ini dibuktikan dari hasil perhitungan $t_{hitung} \geq t_{tabel}$. Nilai t_{hitung} 5,20, sedangkan t_{tabel} 1,72 dengan $\alpha = 0,05$ dan $dk = 20$. Sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak. Kreativitas dengan metode bermain media pasir yang diamati yaitu kelancaran berpikir, keluwesan berpikir, keaslian berpikir serta kemampuan elaborasi anak. Kreativitas anak sebesar 52% berjumlah 11 anak pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), kemudian 7 anak (34%) pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), selanjutnya terdapat 3 anak (14%) dengan kategori Mulai Berkembang (MB).

4.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, disarankan kepada guru dalam mengembangkan kreativitas pada anak dapat dilakukan dengan menggunakan media pasir karena media pasir tentu sudah tidak asing dan hampir disukai oleh anak. Sehingga anak menjadi bersemangat dan menimbulkan kesenangan bagi anak. Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian yang sama tetapi dengan aspek perkembangan anak yang berbeda.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Dra. Yetty Rahelly, M.Pd, Ph.D dan Dra. Syafdaningsih, M.Pd. sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Prof. Sofendi, M.A., Ph.D., Dekan FKIP Unsri, ibu Dr. Sri Sumarni, M.Pd., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan dan ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada ibu Dr. Sri Sumarni. M.Pd, ibu Dra. Rukiyah, M.Pd, dan ibu Dra. Hasmalena, M.Pd, anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FKIP UNSRI yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingan selama mengikuti pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

1. Ambarjaya, S, B. (2012). *Psikologi Pendidikan & Pengajaran*. Yogyakarta: CAPS.
2. Ariani,J dkk. (2013). Upaya Meningkatkan Kreativitas Menggambar Anak Melalui Media Pasir Warna pada Anak Kelompok B1 Tk Islam Permata Hati Jajar Laweyan SurakartaTahun Ajaran 2013/2014. *Jurnal*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
3. Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
4. Dimiyati, J. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya Pada Pendidikan*

- Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
5. Hosnan, M. (2016). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bogor: Ghalia Indonesia.
 6. Musrid. (2016). *Pengembangan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
 7. Permendikbud Indonesia Nomor 137. (2014). *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Menteri Pendidikan.
 8. Permendikbud Indonesia Nomor 146. (2014). *Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Menteri Pendidikan.
 9. Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
 10. Sunarti.,& Rachmawati, S. (2014). *Penilaian dalam Kurikulum 2013 Membantu Guru dan Calon Guru Mengetahui Langkah-langkah Penilaian Pembelajaran*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
 11. Virgawati, V. (2015). Pengaruh Penggunaan Pasir Berwarna Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Perkembangan Kognitif (Pengenalan Sains) Anak Usia 3-4 Tahun di PAUD Permata Bunda Kabupaten Sragen. *Skripsi*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.