

PENGARUH KINETIC PLAY SAND TERHADAP KREATIVITAS PADA
ANAK USIA PRA SEKOLAH DI TK BINA PUTRA
DAN TK DIAN PRATAMA

Nurul Aqidah Arafah^{1*}, Mariyani²

¹⁻²STIKes Abdi Nusantara Jakarta

Email korespondensi: arafahkiky@gmail.com

Disubmit: 28 Juli 2023

Diterima: 27 Juni 2024

Diterbitkan: 01 Juli 2024

Doi: <https://doi.org/10.33024/mnj.v6i7.11248>

ABSTRACT

During the preschool years, the process of growth and development is very rapid, so it requires intensive stimulation from the surrounding environment to support their future (Akmaliyah, 2013). The known effect of kinetic play sand on creativity in preschool-aged children at Bina Putra and Dian Pratama Kindergarten in 2023. Methodology This research is a quantitative study with a case control research design. This type of research has the characteristic of making a comparison between Kindergarten Bina Putra and Kindergarten Dian Pratama to see differences in children's creativity. The population in this study was 60 children aged 5-6 years from Bina Putra Kindergarten and Bina Dian Pratama Kindergarten. The sample technique used is total sampling. Research Methods : The creativity pretest results in Bina Putra Kindergarten were 86.7% and Dian Pratama Kindergarten were 100%. The results of the posttest were 56.7% in Bina Putra Kindergarten and 53.3% in Dian Pratama Kindergarten. The results of statistical tests conducted by Wilcoxon showed that there was a significant difference between pretest and posttest creativity scores in pre-school aged children at Bina Putra Kindergarten and Dian Pratama Kindergarten (p-value <0.05) and Z was negative. The existence of an intervention in the form of kinetic playsand games on the creativity of pre-school age children is considered effective in increasing children's creativity. Therefore, it is hoped that from the results of this study parents, teachers where children study and schools can pay more attention to the process of child development.

Keywords: Preschoolers, Kinetic Play Sand, Creativity

ABSTRAK

Pada masa anak prasekolah merupakan proses pertumbuhan dan perkembangan sangat pesat, sehingga membutuhkan stimulasi yang intensif dari lingkungan sekitarnya untuk mendukung masa depannya mendatang (Akmaliyah, 2013). Diketuinya pengaruh *kinetic play sand* terhadap kreativitas pada anak usia pra sekolah di TK Bina Putra dan TK Dian Pratama. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan rancangan penelitian *case control*. Jenis penelitian ini memiliki ciri melakukan perbandingan antara TK Bina Putra dan TK Dian Pratama untuk melihat perbedaan kreativitas anak. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 60 anak usia 5-6 tahun dari TK Bina Putra dan TK Bina Dian Pratama. Teknik sampel yang digunakan yaitu *total sampling*. Hasil pretest kreativitas

pada TK Bina Putra yaitu sebesar 86,7% dan TK Dian Pratama sebesar 100%. Pada hasil posttest didapatkan sebesar 56,7% di TK Bina Putra dan 53,3% di TK Dian Pratama. Hasil uji statistik dengan Wilcoxon yang dilakukan menunjukkan bahwa ada perbedaan signifikan antara skor kreativitas pretest dan posttest pada anak usia pra sekolah di TK Bina Putra dan TK Dian Pratama (p -value $< 0,05$) dan Z berselisih negatif. Adanya intervensi berupa permainan kinetic playsand terhadap kreativitas anak usia pra sekolah dianggap efektif untuk meningkatkan kreativitas anak. Oleh karena itu, diharapkan dari hasil penelitian ini orang tua, guru tempat anak belajar dan sekolah dapat memberikan perhatian lebih dalam proses tumbuh kembang anak.

Kata Kunci: Anak Pra Sekolah, Kinetic *Play Sand*, Kreativitas

PENDAHULUAN

Puncak kecerdasan anak terjadi sejak dilahirkan sampai usia 5 tahun. Sebesar hampir 50% kecerdasan anak diyakinkan sudah terbentuk pada usia 4 tahun. Sedangkan kreativitasnya mulai meningkat pada usia 3 tahun dan mencapai puncaknya pada usia 4,5 tahun (Adiesti 2018). Salah satu permainan yang bisa mengembangkan kreativitas anak ialah pasir Ajaib. Permainan ini dapat dilakukan dengan kegiatan menggambar dan membentuk. Menggambar menggunakan pasir Ajaib bisa mengembangkan ide serta gagasan dalam kegiatan menggambar dan menceritakan hasil gambar sejalan dengan imajinasi anak. Sedangkan kegiatan membentuk dapat mengembangkan ide dan perasaan anak sesuai imajinasi dalam membuat berbagai macam bentuk (Umah & Rakimahwati, 2021).

Sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Takahopekang et al., (2020), berdasarkan hasil penelitiannya kemampuan anak dengan kelompok eksperimen menggunakan pasir ajaib lebih berkembang dengan ide yang baru daripada kelompok kontrol yang tidak menggunakan pasir ajaib. Hal ini disebabkan karena pada saat pembelajaran menggunakan pasir

ajaib, anak bisa menuangkan ide-ide yang ada dalam pikirannya, bisa melakukan praktek meniru huruf di atas pasir ajaib serta dengan percaya diri menyebutkan nama dan manfaat dari kegiatan yang dilakukannya. Penelitian lain yang dilakukan Dunggio (2019), dimana penelitian ini menggunakan tindakan kelas yang dilaksanakan dengan dua siklus yang semakin meningkat pada siklus kedua, hasil yang diperoleh yaitu, kemandirian yang tinggi 75%, memiliki imajinasi tersendiri 15%, konsentrasi yang kuat 10% yang menunjukkan bahwa dengan menggunakan pendekatan saintifik melalui media pasir ajaib dapat meningkatkan kemampuan motorik halus dan kreativitas anak.

Hasil riset duniaWHO ditemukan bahwa 54% anak laki-laki usia di bawah 5 tahun mengalami gangguan perkembangan sedangkan Indonesia terdapat 7,52% anak di bawah 5 tahun mengalami penyimpangan perkembangan (WHO, 2018). Hasil penelitian di Amerika Serikat mengenai data gangguan perkembangan anak ditemukan 12-16% populasi anak mengalami gangguan perkembangan (Armina & Fatmawati, 2022).

Insiden gangguan perkembangan pada anak antara lain yaitu kasus keterlambatan motoric

halus, dimana WHO melaporkan bahwa 5-25% anak usia prasekolah menderita disfungsi otak minor, termasuk gangguan perkembangan motoric (16%) anak Indonesia memiliki gangguan perkembangan seperti perkembangan motorik parsial dan total, gangguan pendengaran, kurangnya kecerdasan dan keterlambatan berbicara (Saida, dkk, 2019).

Menurut Ikatan Dokter Anak Indonesia (IDAI) (2013), sekitar 5-10% anak diperkirakan mengalami gangguan keterlambatan perkembangan, yang diperkirakan 1-3% anak dibawah 5 tahun mengalami gangguan perkembangan umum yaitu perkembangan motorik, Bahasa, sosio-emosional, dan kognitif (IDAI, 2013). Faktor penyebab terjadinya keterlambatan motorik halus salah satunya yaitu tidak adanya stimulus dilingkungannya. Dampaknya anak tidak bisa bertumbuh kembang seperti anak usianya, misalnya menggenggam, memainkan jarinya, dan perkembangan motorik halus yang tidak optimal mampu mengakibatkan menurunnya kreativitas pada anak dalam menyesuaikan diri (Anandhita, 2017).

Menurut laporan kompasiana.com (2022) Pendidikan di Indonesia saat ini khususnya di Timur sangat memperhatikan. Berdasarkan data yang diambil dari Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini Non Formal dan Informal (PAUDNI), terdapat sekitar 800 ribu anak mengalami putus sekolah (Keyra, 2022). Sedangkan berdasarkan survei nasional pendidikan di Indonesia, menunjukkan bahwa sistem pendidikan formal di Indonesia pada umumnya masih kurang memberi peluang bagi pengembangan kreativitas. Kreativitas merupakan daya atau kemampuan manusia untuk menciptakan sesuatu, namun

menurut Global Creativity Index, bahwa Indonesia menempati posisi terendah dibandingkan 8 negara lainnya seperti Filipina, Amerika, Inggris, Jerman, India, RRC, Kamerun, dan Zulu untuk tingkat kreativitas anak usia 10 tahun (Khamaliyah et al., 2019).

Bermain kreatif mempunyai beberapa fungsi yang berguna dalam hidup anak (Sulistiyowati, 2009). Menurut Jatmika (2012), *kinetic playsand* sangat berguna untuk melatih dan membangun motorik halus anak, membangun sosial dan emosional, mudah dibentuk dan mengenal warna, memberikan kesenangan, relaksasi dan kreativitas untuk anak dan orang tua/guru melalui berbagai imajinasi yang diinginkan. Disamping itu, aktivitas bermain pasir kinetik 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 juga dapat mengembangkan kemampuan koordinasi mata dan tangan (Wulandari, 2018).

Berdasarkan latar belakang diatas, pemberian stimulasi penting dilakukan kepada anak untuk menghindari terjadinya gangguan perkembangan. Dengan adanya stimulasi permainan kinetik play sand bisa meningkatkan kreativitas, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh bermain *kinetic play sand* terhadap kreativitas anak usia prasekoah di TK Bina Putra dan TK Dian Pratama Tahun 2023.

KAJIAN PUSTAKA

Kinetic sand atau pasir kinetik yang sering disebut juga pasir ajaib yakni campuran pasir dengan bahan

sintetis yang menghasilkan pasir dengan tekstur lebih lembut dari pasir pantai, tidak berantakan hanya menempel pada pasir kinetik itu sendiri (Rizkia, 2020). Pasir kinetik (kinetic sand) adalah mainan edukatif yang dapat meningkatkan kemampuan kecerdasan anak. Manfaat Bermain Pasir Kinetik (*Kinetic Sand*) Bermain pasir berguna untuk mengasah perkembangan motorik halus anak, sebab anak menggunakan seluruh jarinya untuk menggali, menyendok, maupun membentuk pasir pada cetakan yang ada. Selain itu dibutuhkan koordinasi antara tangan dan mata anak dalam bermain pasir. Permainan pasir terbaru yang saat ini beredar di Indonesia adalah pasir kinetik (Septiana, 2023); (Harahap, 2023). Kelebihan dalam media pasir kinetik sebagai berikut :

1. Pasir kinetik sangat berguna untuk melatih dan membangun motorik halus pada anak, membangun sosial emosional anak.
2. Mudah dibentuk dan memberikan kesenangan, relaksasi dan kreativitas untuk anak-anak dan orang tua melalui berbagai imajinasi yang diinginkan. Anak dapat memilih kontak langsung dengan permainan pasir kinetik yang memberikan pengalaman berbeda.
3. Anak dapat menikmati kebebasan untuk menuangkan kreativitasnya.

Adapun kelemahan pasir kinetik ini yaitu jika dibiarkan tercecer dilantai dikhawatirkan dapat membuat orang celaka terpeleset dan tidak dianjurkan untuk anak usia 3 tahun kebawah (Muthiah, 2020).

Konsep Terapi Bermain

Bermain adalah unsur yang penting untuk perkembangan anak,

baik fisik, emosi mental, intelektual, kreativitas maupun sosial (Soetjiningsih, 2014). Terapi merupakan penerapan sistematis dari sekumpulan prinsip belajar terhadap suatu kondisi atau tingkah laku yang dianggap menyimpang dengan tujuan melakukan perubahan. Terapi bermain adalah usaha mengubah tingkah laku yang bermasalah dengan menempatkan anak dalam situasi bermain (Suhartanto, 2019). Fungsi bermain menurut Adriana (2011) berfungsi untuk merangsang perkembangan sensorimotor, perkembangan intelektual, sosialisasi kreativitas, kesadaran diri, nilai moral dan manfaat terapeutik.

1. Perkembangan Sensorimotor

Aktivitas sensorimotor adalah komponen utama bermain pada semua usia. Permainan aktif penting untuk perkembangan otot dan bermanfaat untuk melepaskan kelebihan energi. Melalui stimulasi taktil, auditorius, visual dan kinestetik, bayi memperoleh kesan. Todler dan prasekolah sangat menyukai gerakan tubuh dan mengeksplorasi segala sesuatu di ruangan.

2. Perkembangan intelektual

Melalui eksplorasi dan manipulasi, anak-anak belajar mengenal warna, bentuk, ukuran, tesktur dan fungsi objek-objek. Ketersediaan materi permainan dan kualitas keterlibatan orang tua adalah dua variabel terpenting yang terkait dengan perkembangan kognitif selama masa bayi dan prasekolah.

3. Sosialisasi

Perkembangan sosial ditandai dengan kemampuan berinteraksi dengan lingkungannya. Melalui bermain, anak belajar

membentuk hubungan sosial dan menyelesaikan masalah, belajar pola perilaku dan sikap yang diterima masyarakat.

4. Kreativitas

Anak-anak

bereksperimen dan mencoba ide mereka dalam bermain. Kreativitas terutama merupakan hasil aktivitas tunggal, meskipun berpikir kreatif sering kali ditingkatkan dalam kelompok. Anak merasa puas ketika menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda.

5. Kesadaran diri

Melalui bermain, anak akan mengembangkan kemampuannya dalam mengatur tingkah laku. Anak juga akan belajar mengenal kemampuan diri dan membandingkannya dengan orang lain. Kemudian menguji kemampuannya dengan mencoba berbagai peran serta mempelajari dampak dari perilaku mereka terhadap orang lain.

6. Nilai Moral

Anak mempelajari nilai benar dan salah dari lingkungannya terutama dari lingkungan. Melalui aktivitas bermain anak memperoleh kesempatan untuk menerapkan nilai-nilai tersebut sehingga dapat diterima di lingkungannya. Anak juga akan belajar nilai moral dan etika, belajar membedakan sesuatu dan bertanggung jawab.

7. Manfaat Terapeutik

Bermain bersifat terapeutik pada berbagai usia. Bermain bersifat terapeutik pada berbagai usia. Bermain

memberikan sarana untuk melepaskan diri dari ketegangan dan stress yang dihadapi di lingkungan. Dalam bermain, anak dapat mengekspresikan emosi dan melepaskan impuls yang tidak dapat diterima dalam cara yang dapat diterima masyarakat. Melalui bermain anak-anak mampu mengkomunikasikan kebutuhan, rasa takut, kecemasan dan keinginan mereka kepada pengamat yang tidak dapat mereka ekspresikan (Handayani, 2023); (Angelina, 2023).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan rancangan penelitian *case control*. Jenis penelitian ini memiliki ciri melakukan perbandingan antara TK Bina Putra dan TK Dian Pratama untuk melihat perbedaan kreativitas anak. Kriteria inklusi yaitu anak usia pra sekolah yang berusia 5-6 tahun yang bersekolah di TK Bina Putra dan TK Dian Pratama, sedangkan kriteria eksklusi anak usia prasekolah yang berusia <5 tahun dan >6 tahun yang bersekolah di TK Bina Putra dan TK Dian Pratama. Anak yang tidak mengikuti pretest dan anak berkebutuhan khusus. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 60 anak usia 5-6 tahun dari TK Bina Putra dan TK Bina Dian Pratama. Teknik sampel yang digunakan yaitu *total sampling*. Permainan *kinetic play sand* menjadi variabel independen sedangkan kreativitas anak merupakan variabel dependen. Data akan dianalisis secara univariat dan bivariat menggunakan *independent T-Test*.

HASIL PENELITIAN

Tabel 1. Gambaran Hasil Pretest Kreativitas Pada Anak Usia Pra Sekolah di TK Bina Putra dan TK Dian Pratama

	TK Bina Putra		TK Dian Pratama	
	n	%	n	%
Kreativitas				
Rendah	26	86,7	30	100
Tinggi	4	13,3	0	0

Dari table 1 diketahui bahwa hasil pretest kreativitas rendah di TK Bina Putra sebesar 86,7% dan TK Dian Pratama 100%. Sedangkan hasil

pretest kreativitas tinggi pada TK Bina Putra sebesar 13,3% dan TK Dian Pratama sebesar 0%.

Tabel 2. Gambaran Hasil Posttest Kreativitas Pada Anak Usia Pra Sekolah di TK Bina Putra dan TK Dian Pratama

	TK Bina Putra		TK Dian Pratama	
	n	%	n	%
Kreativitas				
Rendah	17	56,7	16	53,3
Tinggi	13	43,3	14	46,7

Dari table 2 diketahui bahwa hasil posttest kreativitas rendah di TK Bina Putra sebesar 56,7% dan TK Dian Pratama 53,3%. Sedangkan hasil

posttest kreativitas tinggi pada TK Bina Putra sebesar 43,3% dan TK Dian Pratama sebesar 46,7%.

Tabel 3. Gambaran Hasil Numeric Pretest Dan Posttest Kreativitas Pada Anak Usia Pra Sekolah di TK Bina Putra dan TK Dian Pratama

Kelompok Penelitian		n	Mean	Std. Deviation
Grainscore	TK Bina	30	1,30	0,702
Kreativitas TK	Putra			
	TK Dian	30	1,60	0,621
	Pratama			

Dari table 3 diketahui bahwa terjadi perubahan rata-rata kreativitas dilihat pada nilai mean yaitu pada TK Bina Putra yang tidak diberikan perlakuan permainan kinetic playsand rata-ratanya adalah

1,30, sedangkan TK Dian Pratama diberikan permainan kinetic playsand rata-ratanya 1,60. Nilai standar deviasi TK Bina Putra sebesar 0,702, sedangkan TK Dian Pratama sebesar 0,621.

Tabel 4. Pengaruh Kinetic Playsand Terhadap Kreativitas Pada Anak Usia Pra Sekolah

Grainscore Kreativitas	t	α	95% Confidence Interval of the Difference	
			Lower	Upper
TK Bina Putra dan TK Dian Pratama	-1,752	0,085	-0,643	0,043

Dari table 4 diketahui tidak ada hubungan permainan kinetic playsand dengan kreativitas anak di

TK Bina Putra dan TK Dian Pratama dengan nilai p-value 0,085 (95% CI of the Difference -0,643 - 0,043).

PEMBAHASAN

Permainan Kinetic Playsand

Permainan kinetic playsand merupakan permainan yang melibatkan anak untuk berkreasi dan berimajinasi dengan ide anak menggunakan alat peraga pasir kinetic. Dalam penelitian ini anak-anak dilakukan pretest terlebih dahulu dan diobservasi kreativitas anak tersebut, setelah dilakukan observasi pretest selanjutnya dilakukan perlakuan dengan permainan kinetic playsand. TK Bina Putra yang sebelumnya telah mempunyai alat untuk permainan kinetic playsand sedangkan TK Dian Pratama belum pernah kenal dengan permainan kinetic playsand. Tujuan adanya perlakuan ini adalah untuk melihat perbedaan sebelum dan sesudah terutama untuk memperkenalkan permainan kinetic playsand pada TK Dian Pratama.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Wulandari, 2018), terdapat peningkatan kreativitas anak setelah diberi perlakuan permainan pasir kinetik, yaitu sebesar 70% dari sebelum perlakuan sebesar 53% kategori sedang, sebesar 47% kategori rendah. Begitupun dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Khamaliyah et al., 2019), dimana hasil menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan kreativitas anak kelas kontrol pada saat pretest sebesar

40,00, kelas eksperimen sebesar 44,27 dan selisih rata-rata kemampuan kreativitas anak pada saat posttest di kelas kontrol sebesar 1,43% dan kelas eksperimen sebesar 2,86% Umah & Rakimahwati (2021), mengemukakan bahwa bermain pasir dapat meningkatkan imajinasi anak, dapat menuangkan beberapa ide yang ada di pikiran anak, melatih kepercayaan diri anak, menstimulasi perkembangan anak, menstimulasi kreativitas anak dalam membentuk suatu karya baru, dan aman digunakan anak dalam bermain (Fatmala, 2020).

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 (Nurrahmawati, 2022). 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.

Pengaruh Hasil Pretest dan Posttest Kinetic Playsand Terhadap Kreativitas Pada Anak Usia Pra Sekolah

Hasil pretest kreativitas pada TK Bina Putra dan Dian Pratama mayoritas memiliki kreativitas rendah, yaitu sebesar 86,7% di TK Bina Putra dan sebesar 100% di TK Dian Pratama. Pada hasil posttest didapatkan hasil mayoritas kreativitas anak dua kelompok tersebut rendah, yaitu sebesar 56,7% di TK Bina Putra dan 53,3% di TK Dian Pratama namun terdapat perubahan sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan permainan kinetik playsand.

Pada uji statistik dengan independent sample t-test yang dilakukan menunjukkan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara permainan kinetik playsand terhadap kreativitas di TK Bina Putra dan TK Dian Pratama (p -value 0,085), namun ada pengaruh yang signifikan antara permainan kinetik playsand dengan kreativitas dilihat dari nilai mean kelompok yang diberikan kinetik playsand (TK Dian Pratama) yaitu 1,60 lebih besar daripada kelompok yang tidak diberikan kinetik playsand (TK Bina Putra) yaitu 1,30. Sehingga adanya intervensi berupa permainan kinetik playsand dianggap efektif untuk meningkatkan kreativitas anak dengan standar deviasi 0,702 pada

TK Bina Putra dan 0,621 pada TK Dian Pratama.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Takahopekang et al (2020), yang menyatakan bahwa rata-rata skor pretest pada kelas eksperimen memperoleh hasil 8,36 dan pada kelas kontrol memperoleh rata-rata sebesar 5,71. Selisihnya adalah 2,65 dan tidak menunjukkan rata-rata kedua kelas tidak jauh berbeda. Sedangkan hasil posttest pada kelas eksperimen memperoleh hasil rata-rata 13,36 dan kelas kontrol sebesar 6,86. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan kreativitas anak yang menggunakan media pembelajaran pasir kinetik lebih baik daripada yang menggunakan metode pembelajaran biasa dengan selisih posttest kedua kelas sebesar 6,5.

Begitupun dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Khamaliyah et al., 2019), dimana hasil menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan kreativitas anak kelas kontrol pada saat pretest sebesar 40,00, kelas eksperimen sebesar 44,27 dan selisih rata-rata kemampuan kreativitas anak pada saat posttest di kelas kontrol sebesar 1,43% dan kelas eksperimen sebesar 2,86%. Bermain adalah kegiatan anak yang dilakukan sepanjang hari. Melalui bermain anak dapat memiliki kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, social, nilai, dan sikap hidup. Bermain juga dapat melatih anak menggunakan kemampuan kognitifnya untuk memecahkan masalah seperti kegiatan mengukur isi, membandingkan, mengukur berat, dan lain sebagainya. Mengembangkan kreativitas anak dapat dilakukan dengan bermain seperti kegiatan yang mengandung kelenturan, memanfaatkan imajinasi atau ekspresi diri, kegiatan

pemecahan masalah, mencari cara baru dan sebagainya (Lubis et al., 2020).

KESIMPULAN

Ada pengaruh antara variabel kreativitas dengan *kinetic playsand* pada nilai mean TK Bina Putra dan TK Dian Pratama, yaitu nilai mean TK Dian Pratama lebih besar (1,60) daripada TK Bina Putra (1,30).

Saran

Diharapkan pihak TK data mensosialisasikan dan menerapkan permainan untuk meningkatkan kreativitas, Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan bacaan di perpustakaan dan sebagai bahan referensi untuk peneliti selanjutnya di STIKES Abdi Nusantara Jakarta serta dapat melakukan penelitian dengan lebih banyak sampel yang diteliti, faktor lain yang dapat meningkatkan kreativitas anak dengan analisis yang berbeda. Agar bisa memberikan informasi yang lebih banyak mengenai Faktor yang Mempengaruhi Tingkat Kreativitas Anak Usia Pra Sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiesti, F. (2018). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kreativitas Anak Prasekolah (4-5 Tahun) Di Tk Al-Kholifah Selorejo - Jombang. *Biomedika*, 11(2), 130-135. <https://doi.org/10.31001/Biomedika.V11i2.405>
- Akmaliyah, M. (2013). Prasekolah. *Journal Of Chemical Information And Modeling*, 53(9), 1689-1699.
- Anggelina, B. R. (2020). Pengaruh Storytelling Dengan Fingger Puppet Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Prasekolah (Pandemic Covid 19) Studi Pra-Eksperimen Di Ra Mambaul Huda Kec. Puri Kab. Mojokerto (Doctoral Dissertation, Stikes Bina Sehat Ppni).
- Dunggio, F. (2019). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Dan Kreativitas Anak Dengan Menggunakan Pendekatan Sainifik Melalui Media Pasir Ajaib Pada Anak Di Kabupaten Pohuwato. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 3(2), 224. <https://doi.org/10.32529/Glasser.V3i2.295>
- Fatmala, Y., & Hartati, S. (2020). Pengaruh Membatik Ecoprint Terhadap Perkembangan Kreativitas Seni Anak Di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1143-1155.
- Harahap, F., Siregar, R., & Lubis, J. N. (2023). Bermain Pasir Kinetik Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5931-5941.
- Handayani, Y. (2023). Pengaruh Kombinasi Terapi Bermain Origami Dankomunikasiterapeutikterhadapperilaku kooperatifanak di prasekolahpre Operasidi Rsuddr. H. Abdulmoeloekprovinsi Lampungtahun 2023 (Doctoral Dissertation, Poltekkes Kemenkes Tanjungkarang).
- Keyra, T. (2022). *Bagaimanakah Kondisi Pendidikan Di Indonesia Saat Ini?* Kompasiana.Com.
- Khamaliyah, A., Fatimah, A., & Kusumawardani, R. (2019). Pengaruh Bermain Pasir Kinetik Terhadap Kreativitas Anak. *Jpp Paud Fkip Untirta*, 6, 21-28. <https://doi.org/10.30870/Jppaud.V6i1.7369>

- Lubis, L., Munir, A., & Wulandari, U. (2020). Pengaruh Permainan Pasir Dan Permainan Plastisin Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Di Paud Cemerlang Deli Serdanf. *Medan Area University, Nov-2020*.
- Muthiah, M., Sumardi, S., & Rahman, T. (2020). Desain Media Pasir Kinetik Untuk Memfasilitasi Kemampuan Menulis Permulaan Anak Usia Dini. *Jurnal Paud Agapedia, 4(2)*, 207-218.
- Nababan, S., Agustina, W., & Sitorus, H. (2023). Pengaruh Media Bermain Pasir Kinetik Terhadap Aspek Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Pelangi Kasih Siborongborong Kabupaten Tapanuli Utara. *Coram Mundo: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Agama Kristen, 5(2)*, 290-306.
- Nurrahmawati, E., Ariska, K., & Mulya, N. (2022). Bermain Pasir Kinestetik (Kinetic Sand) Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita Paud, 7(1)*, 55-62.
- Rizkia, N., Hayati, F., & Amelia, L. (2020). Analisis Penggunaan Media Pasir Kinetik Dalam Menstimulasi Kecerdasan Naturalis Pada Anak Kelompok B1 Tk Pertiwi Lhoknga. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan, 1(1)*.
- Septiana, A. (2023). Pengaruh Terapi Bermain Pasir Kinetik (Kinetic Sand) Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Prasekolah Usia 3-4 Tahun Di Tk Islam Birul Walidain Kecamatan Takeran Kabupaten Magetan Dan Tk Insan Cendekia Kecamatan Takeran Kabupaten Magetan (Doctoral Dissertation, Stikes Bhakti Husada Mulia Madiun).
- Suhartanti, I., Rufaida, Z., Setyowati, W., & Ariyanti, F. W. (2019). Stimulasi Kemampuan Motorik Halus Anak Pra Sekolah. *E-Book Penerbit Stikes Majapahit, 1-119*.
- Sulistiyowati, A. (2009). *Kemampuan Imajinasi Anak Usia Dini Sebagai Sumber Ide Pembuatan Karya Tekstil*.
- Takahoekang, C. R., Danjie, F. E. K., & Nafiqoh, H. (2020). Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Pasir Ajaib. *Jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif), 3(2)*, 181-189. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22460/Ceria.V3i2.P%25p>
- Umah, K. K., & Rakimahwati, R. (2021). Perkembangan Kreativitas Anak Melalui Permainan Pasir Ajaib Di Taman Kanak-Kanak. *Aulad: Journal On Early Childhood, 4(1)*, 28-36. <https://doi.org/10.31004/Aulad.V4i1.86>
- Wulandari, F. (2018). Pengaruh Bermain Kinetic Sand Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Anak Usia Dini, 3(2)*, 18-23.