



Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

e-ISSN: 2723-6390, hal. 16-30

Vol. 7, No. 2, Desember 2026

DOI: 10.37985/murhum.v7i2.2340

Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Aktivitas Sensory Play Menggunakan Media Pasir Warna

Afifah¹, dan Abdul Aziz Rusman²

^{1,2} Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan

ABSTRAK. Kreativitas merupakan salah satu aspek perkembangan yang penting dikembangkan pada anak usia dini karena berperan dalam kemampuan menghasilkan ide, berimajinasi, dan mengekspresikan gagasan secara mandiri. Hasil observasi awal di Raudhatul Athfal (RA) Fajar Shiddiq Kecamatan Medan Marelan menunjukkan bahwa kreativitas anak usia 5–6 tahun masih rendah, ditandai dengan kecenderungan anak mengikuti contoh yang diberikan guru dan kurang berani mengembangkan ide sendiri. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui penggunaan media pasir warna. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian terdiri atas 16 anak usia 5–6 tahun. Data dikumpulkan melalui observasi, asesmen perkembangan, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase capaian perkembangan anak pada setiap siklus serta didukung analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase anak pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) meningkat dari 8% pada pra siklus menjadi 19% pada siklus I dan mencapai 75% pada siklus II. Ketuntasan klasikal juga meningkat dari 31,25% menjadi 62,5% dan mencapai 93,75%. Penelitian ini berkontribusi dalam menyediakan alternatif pembelajaran berbasis bermain yang efektif untuk mengembangkan kreativitas anak melalui aktivitas eksploratif, imajinatif, dan menyenangkan.

Kata Kunci : Kreativitas Anak; Media Pasir Warna; Sensory Play

ABSTRACT. Creativity is an essential aspect of early childhood development as it supports children's ability to generate ideas, use imagination, and express thoughts independently. Preliminary observations conducted at Raudhatul Athfal (RA) Fajar Shiddiq, Medan Marelan District, revealed that the creativity of children aged 5–6 years was still relatively low, as most children tended to imitate the teacher's examples and showed limited confidence in developing their own ideas. This study aimed to improve children's creativity through the use of colored sand media. The research employed Classroom Action Research (CAR) based on the Kemmis and McTaggart model and was conducted in two cycles. The participants consisted of 16 children aged 5–6 years. Data were collected through observation, developmental assessment, and documentation, then analyzed using descriptive quantitative techniques by calculating the percentage of children's developmental achievement in each cycle, supported by descriptive qualitative analysis. The findings indicated that the percentage of children in the Very Well Developed (BSB) category increased from 8% in the pre-cycle stage to 19% in Cycle I and reached 75% in Cycle II. Classical mastery also improved from 31.25% to 62.5% and finally reached 93.75%. This study contributes an effective play-based learning alternative for fostering children's creativity through exploratory, imaginative, and enjoyable learning activities.

Keyword : Children's Creativity; Colored Sand Media; Sensory Play

Copyright (c) 2026 Afifah dkk.

✉ Corresponding author : Afifah

Email Address : afifah0308223121@uinsu.ac.id

Received 30 Mei 2026, Accepted 1 Juli 2026, Published 1 Juli 2026

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan yang memberikan stimulasi terhadap berbagai aspek perkembangan anak sejak lahir hingga usia enam tahun. Masa ini dikenal sebagai *golden age* karena pertumbuhan dan perkembangan anak berlangsung sangat pesat sehingga memerlukan stimulasi yang tepat untuk mengoptimalkan seluruh potensinya [1]. Salah satu aspek perkembangan yang perlu mendapatkan perhatian adalah kreativitas karena kemampuan tersebut berperan dalam membantu anak menghasilkan ide baru, memecahkan masalah, mengekspresikan imajinasi, serta beradaptasi dengan lingkungan secara lebih fleksibel [2].

Kemampuan berpikir kreatif pada anak berkembang melalui pengalaman yang memungkinkan mereka melakukan eksplorasi secara bebas. Dalam proses tersebut, anak belajar menghubungkan pengetahuan yang dimiliki dengan pengalaman baru sehingga muncul gagasan, tindakan, atau karya yang bersifat orisinal [3]. Kreativitas pada anak usia dini tidak hanya ditunjukkan melalui kemampuan menghasilkan suatu karya, tetapi juga tercermin dari rasa ingin tahu, keberanian mengemukakan pendapat, kemampuan bereksplorasi, serta keterampilan mengembangkan gagasan secara mandiri [4]. Kreativitas berkembang melalui pengalaman belajar yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba, menemukan, dan mengembangkan berbagai alternatif pemecahan masalah. Oleh karena itu, pembelajaran yang berpusat pada anak dan memberikan kebebasan berekspresi sangat diperlukan untuk mendukung perkembangan kreativitas secara optimal [5],[6].

Hasil observasi awal yang dilakukan pada kelompok B Raudhatul Athfal (RA) Fajar Shiddiq Kecamatan Medan Marelan menunjukkan bahwa kreativitas anak masih belum berkembang secara optimal. Dari 16 anak yang menjadi subjek penelitian, terdapat 6 anak (40%) berada pada kategori Belum Berkembang (BB), 5 anak (33%) pada kategori Mulai Berkembang (MB), 3 anak (19%) pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan hanya 2 anak (8%) yang berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Data tersebut menunjukkan bahwa sebanyak 73% anak masih berada pada kategori BB dan MB. Hasil observasi juga memperlihatkan bahwa sebagian besar anak cenderung meniru contoh yang diberikan guru, kurang berani mengembangkan ide sendiri, dan menghasilkan karya yang relatif seragam.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas, diketahui bahwa anak sering mengalami kesulitan ketika diminta membuat karya tanpa contoh. Sebagian besar anak menunggu instruksi guru sebelum memulai kegiatan dan merasa ragu dalam menentukan bentuk maupun warna yang akan digunakan. Selain itu, kegiatan pembelajaran yang berlangsung masih didominasi penggunaan lembar kerja sehingga kesempatan anak untuk bereksplorasi secara bebas masih terbatas. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan akan media pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif, eksploratif, dan menyenangkan.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak adalah pasir warna. Media pasir warna memberikan kesempatan kepada anak untuk membentuk, menyusun, memodifikasi, dan mengombinasikan berbagai bentuk sesuai

dengan imajinasi yang dimiliki [7]. Aktivitas bermain menggunakan pasir warna juga dapat merangsang perkembangan motorik halus, kemampuan berpikir kreatif, serta kemampuan memecahkan masalah melalui pengalaman belajar yang konkret [8].

Beberapa penelitian terdahulu telah menunjukkan efektivitas penggunaan pasir warna dalam pembelajaran anak usia dini. Takahopekang et al. melaporkan bahwa penggunaan pasir warna dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengembangkan ide dan mengekspresikan kreativitas melalui kegiatan bermain [9]. Penelitian Apriani dan Hartati menunjukkan bahwa media pasir warna memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kreativitas anak dibandingkan pembelajaran konvensional [10]. Sementara itu, Anggraini et al. menemukan bahwa aktivitas berkarya menggunakan pasir warna mampu meningkatkan imajinasi, keberanian berekspresi, dan kepercayaan diri anak selama proses pembelajaran [11].

Tabel 1. Ringkasan Penelitian Relevan

Peneliti	Metode	Hasil Penelitian	Kesenjangan
Takahopekang et al. [9]	PTK	Kreativitas meningkat melalui pasir warna	Belum mengkaji proses eksplorasi bebas anak
Apriani & Hartati [10]	Eksperimen	Pasir warna lebih efektif dibanding metode konvensional	Fokus pada hasil akhir kreativitas
Anggraini et al. [11]	PTK	Meningkatkan imajinasi dan keberanian berekspresi	Belum mengamati indikator kreativitas secara komprehensif dan belum mengamati indikator kreativitas secara komprehensif

Berdasarkan kajian penelitian terdahulu, dapat diketahui bahwa sebagian besar penelitian masih berfokus pada peningkatan hasil kreativitas anak setelah penggunaan media pasir warna. Penelitian sebelumnya belum banyak mengkaji bagaimana proses eksplorasi bebas yang dilakukan anak selama kegiatan berlangsung serta bagaimana kreativitas berkembang melalui pengalaman memilih bentuk, menentukan warna, mengembangkan ide, dan menjelaskan hasil karya secara mandiri. Selain itu, sebagian besar kegiatan masih menggunakan tema maupun contoh yang telah ditentukan guru sehingga ruang eksplorasi anak relatif terbatas.

Berdasarkan kondisi tersebut, terdapat research gap yang terletak pada belum optimalnya kajian mengenai penggunaan media pasir warna sebagai sarana eksplorasi bebas yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan ide, menentukan bentuk, memilih warna, dan memaknai hasil karya secara mandiri. Kesenjangan inilah yang menjadi dasar perlunya penelitian lebih lanjut mengenai penggunaan media pasir warna dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini.

Kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada penggunaan media pasir warna yang dirancang untuk memberikan kebebasan kepada anak dalam menentukan bentuk, warna, dan makna karya sesuai dengan imajinasi masing-masing tanpa berorientasi pada re-produksi contoh tertentu. Selain itu, penelitian ini tidak hanya mengukur hasil kreativitas anak, tetapi juga mengamati proses perkembangan kreativitas melalui lima indikator, yaitu rasa ingin tahu, imajinasi, ketekunan, keberanian mengemukakan pendapat, dan kepercayaan diri selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan permasalahan, hasil observasi awal, kajian penelitian terdahulu, dan kesenjangan penelitian yang telah diuraikan, penelitian ini bertujuan untuk

meningkatkan kreativitas anak usia 5–6 tahun melalui penggunaan media pasir warna di RA Fajar Shiddiq Kecamatan Medan Marelan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (action), observasi (observation), dan refleksi (reflection) [12] [13]. Penelitian dirancang dalam dua siklus sejak awal pelaksanaan penelitian. Setiap siklus dilaksanakan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi secara berulang sebagai upaya perbaikan proses pembelajaran dan peningkatan kreativitas anak. Hasil refleksi pada siklus I digunakan sebagai dasar penyempurnaan tindakan pada siklus II hingga indikator keberhasilan penelitian tercapai. Penelitian dilaksanakan selama 2 minggu yaitu pada tanggal 27 April sampai 9 Mei 2026 di RA Fajar Shiddiq Kecamatan Medan Marelan, Kota Medan. RA Fajar Shiddiq merupakan lembaga pendidikan anak usia dini yang menerapkan pembelajaran berbasis bermain dan berfokus pada pengembangan seluruh aspek perkembangan anak. Berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan bahwa kreativitas anak kelompok B masih belum berkembang secara optimal sehingga diperlukan tindakan perbaikan melalui penggunaan media pasir warna.

Subjek penelitian berjumlah 16 anak kelompok B usia 5–6 tahun yang terdiri atas 12 anak perempuan dan 4 anak laki-laki. Pemilihan partisipan dilakukan menggunakan teknik total sampling, yaitu seluruh anak dalam kelompok B dijadikan subjek penelitian karena jumlah populasi yang relatif kecil dan sesuai dengan karakteristik penelitian tindakan kelas. Karakteristik peserta penelitian adalah anak usia 5–6 tahun yang aktif mengikuti kegiatan pembelajaran serta memiliki tingkat kreativitas yang beragam berdasarkan hasil observasi awal.

Penelitian dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas. Guru kelas RA Fajar Shiddiq, yaitu Ibu Nur Aini, bertindak sebagai kolaborator yang membantu pelaksanaan tindakan, observasi kegiatan pembelajaran, serta refleksi pada setiap siklus penelitian. Kolaborasi dilakukan untuk meningkatkan objektivitas data dan efektivitas pelaksanaan tindakan di kelas. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, asesmen perkembangan, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati perkembangan kreativitas anak selama kegiatan pembelajaran menggunakan media pasir warna. Dokumentasi dilakukan dalam bentuk foto kegiatan pembelajaran, hasil karya anak, catatan lapangan, dan dokumen pendukung lainnya. Asesmen perkembangan digunakan untuk mengetahui tingkat pencapaian kreativitas anak pada setiap tahap tindakan.

Indikator kreativitas yang diamati dalam penelitian ini meliputi: (1) rasa ingin tahu, yaitu kemampuan anak bertanya dan mencoba berbagai cara bermain pasir warna; (2) kepercayaan diri, yaitu keberanian anak menunjukkan hasil karya dan mengambil keputusan secara mandiri; (3) ketekunan, yaitu kemampuan anak menyelesaikan kegiatan hingga selesai; (4) keberanian mengemukakan pendapat, yaitu kemampuan

anak menjelaskan hasil karya yang dibuat; dan (5) imajinasi, yaitu kemampuan anak menghasilkan bentuk atau karya yang beragam berdasarkan gagasan sendiri. Kelima indikator tersebut digunakan sebagai dasar penyusunan instrumen observasi kreativitas anak.

Instrumen penelitian berupa lembar observasi kreativitas anak yang disusun berdasarkan indikator perkembangan anak usia dini. Sebelum digunakan, instrumen terlebih dahulu divalidasi oleh satu orang validator ahli, yaitu Ibu Raisah Armayanti Nasution. Hasil validasi menunjukkan bahwa instrumen berada pada kategori layak digunakan dengan persentase validitas yang sangat baik setelah dilakukan perbaikan sesuai saran validator. Validasi dilakukan untuk memastikan kesesuaian indikator, kejelasan butir observasi, dan kelayakan instrumen dalam mengukur kreativitas anak usia dini. Penilaian kreativitas anak menggunakan kategori perkembangan yang terdiri atas Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Kategori tersebut digunakan untuk mengidentifikasi tingkat perkembangan kreativitas anak pada setiap siklus penelitian. Data kuantitatif dianalisis menggunakan teknik analisis persentase dengan rumus:

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase ketuntasan individual

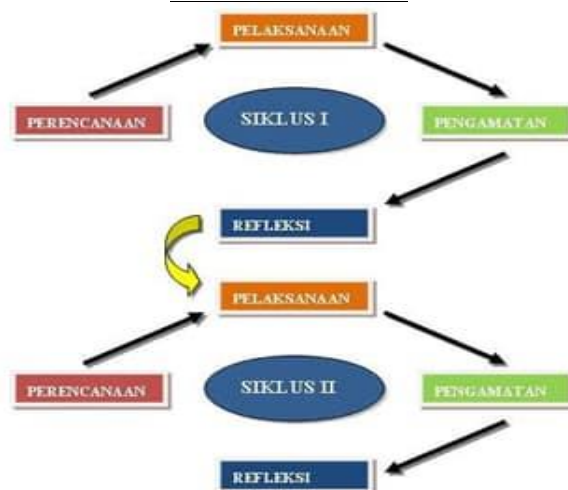
f = Jumlah pencapaian indikator

n = Jumlah keseluruhan indikator

Hasil persentase kemudian diklasifikasikan ke dalam kriteria perkembangan sebagai berikut:

Tabel 2. Indikator Persentase Keberhasilan

76%-100%	BSB
51%-75%	BSH
26%-50%	MB
0-25%	BB



Gambar 1. Model Siklus PTK oleh Kemmis & Mc Tanggart

Data kualitatif yang diperoleh melalui observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan dianalisis secara deskriptif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Analisis ini digunakan untuk menggambarkan perubahan perilaku kreatif anak selama proses pembelajaran berlangsung. Kriteria keberhasilan

tindakan ditetapkan apabila minimal 75% anak mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Apabila kriteria tersebut belum tercapai pada siklus I, maka tindakan dilanjutkan pada siklus berikutnya hingga indikator keberhasilan penelitian terpenuhi.

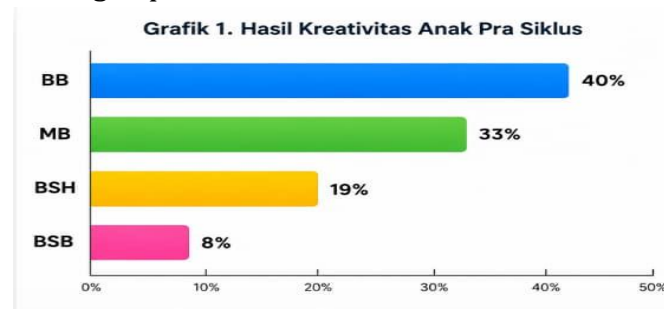
HASIL DAN PEMBAHASAN

Pra Siklus, hasil pengamatan awal menunjukkan bahwa kemampuan potensi kreatif anak masih perlu ditingkatkan. Anak lebih banyak mengikuti arahan dibandingkan mengembangkan ide sendiri. Gambaran kondisi awal potensi kreatif anak sebelum tindakan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Potensi kreatif Anak Pada Pra Siklus

Kategori	Jumlah Anak	Persentase
BB	6	40%
MB	5	33%
BSH	3	19%
BSB	2	8%

Hasil pra tindakan menjadi dasar perlunya intervensi pembelajaran untuk mengoptimalkan perkembangan potensi kreatif anak.



Grafik 1. Hasil Potensi kreatif Anak Pra Tindakan

Grafik 1 memperlihatkan bahwa kategori BB memiliki persentase tertinggi dibandingkan kategori lainnya. Sebaliknya, kategori BSB memiliki persentase terendah yaitu hanya 8%. Temuan ini menunjukkan bahwa kreativitas anak pada tahap awal penelitian masih berada pada tingkat yang rendah sehingga diperlukan tindakan pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan lebih luas kepada anak untuk bereksplorasi, bereksperimen, dan mengekspresikan ide secara bebas.

Perhitungan ketuntasan potensi kreatif anak pada tahap pra siklus yaitu:

$$P = \frac{5}{16} \times 100\% = 31,25\%$$

Keterangan:

- BSH = 3 anak
- BSB = 2 anak
- Ketuntasan = 5 anak

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa ketuntasan klasikal pada tahap pra siklus hanya mencapai 31,25%. Persentase tersebut masih berada jauh di bawah indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan sebesar 75%. Dengan demikian, diperlukan tindakan pembelajaran melalui penggunaan media pasir warna untuk meningkatkan kreativitas anak. Temuan awal ini menjadi dasar pelaksanaan tindakan pada siklus I. Melalui penggunaan media pasir warna, anak diharapkan memperoleh pengalaman

belajar yang lebih eksploratif sehingga mampu mengembangkan rasa ingin tahu, imajinasi, ketekunan, keberanian mengemukakan pendapat, dan kepercayaan diri secara lebih optimal.

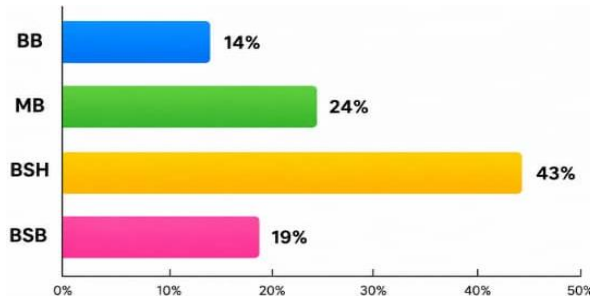


Gambar 2. Kondisi Pembelajaran Anak Pada Tahap Pra Siklus

Siklus I, anak mulai dikenalkan dengan kegiatan bermain menggunakan media pasir warna. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan anak dalam pembelajaran. Anak terlihat lebih antusias mencoba berbagai bentuk dan mulai berani menyampaikan ide sederhana mengenai hasil karyanya.

Tabel 4. Hasil Potensi kreatif Anak Pada Siklus I

Kategori	Jumlah Anak	Persentase
BB	2	14%
MB	4	24%
BSH	7	43%
BSB	3	19%



Grafik 2. Hasil Potensi kreatif Anak Siklus I

Grafik 2 menunjukkan adanya perubahan distribusi kategori perkembangan kreativitas anak. Persentase kategori BB dan MB mengalami penurunan, sedangkan kategori BSH dan BSB mengalami peningkatan. Kategori BSH menjadi kategori yang paling dominan dengan persentase 43%. Temuan ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak mulai mampu menunjukkan perilaku kreatif sesuai indikator yang diamati, meskipun masih memerlukan stimulasi lebih lanjut untuk mencapai kategori BSB secara optimal.

Perhitungan ketuntasan potensi kreatif anak pada siklus I yaitu:

$$P = \frac{10}{16} \times 100\% = 62,5\%$$

Keterangan:

- BSH = 7 anak
- BSB = 3 anak
- Ketuntasan = 10 anak

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa ketuntasan klasikal pada siklus I mencapai 62,5%. Persentase tersebut mengalami peningkatan sebesar 31,25% dibandingkan tahap pra siklus yang hanya mencapai 31,25%. Meskipun demikian, capaian tersebut masih berada di bawah indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan sebesar 75%. Belum tercapainya indikator keberhasilan disebabkan oleh masih adanya beberapa anak yang memerlukan bantuan guru dalam mengembangkan ide, memilih bentuk yang akan dibuat, serta menjelaskan hasil karyanya. Sebagian anak juga masih cenderung mengikuti contoh yang diberikan dan belum sepenuhnya percaya diri dalam mengeksplorasi media secara mandiri.



Gambar 3. Kegiatan Anak Menggunakan Media Pasir Warna Pada Siklus I

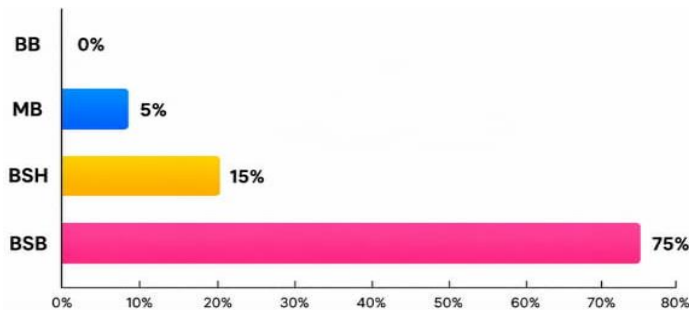
Siklus II, tahap akhir penelitian memperlihatkan perubahan yang semakin jelas pada perilaku kreatif anak selama kegiatan pembelajaran. Anak tidak lagi hanya berfokus menyelesaikan tugas, tetapi mulai menunjukkan inisiatif dalam menentukan bentuk, memilih kombinasi warna, serta mengembangkan karya berdasarkan gagasan yang muncul selama proses berlangsung. Keberagaman hasil karya yang dihasilkan menunjukkan bahwa setiap anak mulai memanfaatkan imajinasi dan pengalaman pribadinya sebagai sumber inspirasi dalam berkarya.

Suasana pembelajaran juga mengalami perubahan dibandingkan tahap sebelumnya. Interaksi anak dengan media berlangsung lebih aktif dan dinamis. Anak tampak lebih percaya diri ketika mencoba berbagai kemungkinan baru tanpa menunggu arahan secara terus-menerus. Beberapa anak mulai menciptakan bentuk yang berbeda dari teman-temannya, sementara sebagian lainnya mengembangkan detail tambahan pada karya yang dibuat sesuai dengan interpretasi masing-masing. Kondisi ini menunjukkan bahwa anak mulai berani mengambil keputusan sendiri selama kegiatan berlangsung. Selain terlihat pada hasil karya, perkembangan potensi kreatif juga tampak dari kemampuan anak dalam mengomunikasikan ide yang dimiliki. Anak lebih antusias menjelaskan bentuk yang dibuat, alasan pemilihan warna, serta cerita yang melatarbelakangi hasil karyanya. Kegiatan tersebut tidak hanya memperlihatkan berkembangnya potensi kreatif, tetapi juga menunjukkan peningkatan rasa percaya diri dan kemampuan anak dalam mengungkapkan gagasan secara lisan.

Pengalaman belajar yang memberikan keleluasaan untuk memilih, mencoba, dan menciptakan sesuatu sesuai keinginan anak terbukti mampu mendorong keterlibatan yang lebih tinggi selama proses pembelajaran. Perubahan yang muncul pada tahap ini kemudian dianalisis untuk melihat perkembangan potensi kreatif anak secara keseluruhan. Data hasil pengamatan disajikan pada tabel berikut.

Tabel 5. Hasil Potensi kreatif Anak Pada Siklus II

Kategori	Jumlah Anak	Persentase
BB	0	0%
MB	2	5%
BSH	3	15%
BSB	11	75%
Jumlah	16	100%



Grafik 3. Hasil Potensi kreatif Anak Siklus II

Grafik 3 menunjukkan bahwa kategori BSB menjadi kategori yang paling dominan pada siklus II dengan persentase 75%. Jika dibandingkan dengan siklus I, persentase kategori BSB meningkat dari 19% menjadi 75%, sedangkan kategori BB menurun dari 14% menjadi 0%. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pasir warna mampu memberikan stimulasi yang efektif terhadap perkembangan kreativitas anak.

Perhitungan ketuntasan potensi kreatif anak pada siklus II yaitu:

$$P = \frac{15}{16} \times 100\% = 93,7\%$$

Keterangan:

- BSH = 4 anak
- BSB = 11 anak
- Ketuntasan = 15 anak

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa ketuntasan klasikal pada siklus II mencapai 93,7%. Persentase tersebut mengalami peningkatan dibandingkan siklus I yang hanya mencapai 62,5%. Dengan demikian, indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan sebesar 75% telah terlampaui. Perbandingan hasil pada setiap tahap menunjukkan adanya peningkatan kreativitas anak yang cukup signifikan. Persentase ketuntasan klasikal meningkat dari 31,25% pada pra siklus menjadi 62,5% pada siklus I dan mencapai 93,75% pada siklus II. Selain itu, persentase anak yang mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) meningkat dari 8% pada pra siklus menjadi 19% pada siklus I dan mencapai 75% pada siklus II.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa semakin banyak anak mampu mengembangkan ide, menggunakan imajinasi, menghasilkan karya yang beragam, serta menunjukkan keberanian dalam mengemukakan pendapat. Anak juga terlihat lebih percaya diri ketika menjelaskan hasil karyanya di depan guru maupun teman sebaya. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pasir warna memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kreativitas anak usia 5–6 tahun di RA Fajar Shiddiq.



Gambar 3. Aktivitas Anak Membentuk Hewan Menggunakan Pasir Warna Pada Siklus II

Data yang diperoleh mengarah pada satu kecenderungan yang sama, yaitu semakin berkembangnya perilaku kreatif anak selama kegiatan berlangsung. Anak tidak hanya menunjukkan kemampuan menghasilkan karya yang lebih beragam, tetapi juga memperlihatkan perubahan dalam cara berpikir, berinteraksi, dan mengekspresikan gagasan. Kesempatan untuk menentukan pilihan sendiri selama berkarya memberikan pengalaman yang mendorong munculnya rasa percaya diri, inisiatif, dan imajinasi. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa potensi kreatif anak dapat berkembang lebih optimal ketika proses pembelajaran memberi ruang bagi eksplorasi, pengalaman langsung, dan kebebasan berekspresi.

Tabel 6. Analisis Perubahan Kreativitas Anak Antar Siklus

Pra-Siklus	Siklus I	Siklus II	Indikator Kreativitas	Perubahan Perilaku Anak
Anak masih pasif dan hanya mengikuti instruksi guru saat kegiatan pembelajaran	Anak mulai tertarik mencoba kegiatan menggunakan pasir warna dan bertanya tentang cara bermain	Anak aktif mengeksplorasi berbagai warna dan bentuk sesuai keinginannya	Rasa Ingin Tahu	Anak lebih antusias mengikuti kegiatan, aktif bertanya, dan mencoba berbagai cara bermain pasir warna
Anak masih ragu menunjukkan hasil karya dan sering meminta bantuan guru	Anak mulai berani membuat bentuk hewan menggunakan cetakan dan menunjukkan hasil karyanya	Anak percaya diri membuat bentuk hewan tanpa cetakan dan menjelaskan hasil karyanya di depan kelas	Kepercayaan Diri	Anak lebih yakin terhadap hasil karyanya serta berani tampil dan berbicara di depan teman-temannya
Anak mudah bosan dan tidak menyelesaikan tugas sampai selesai	Anak mulai fokus menyelesaikan kegiatan membentuk hewan menggunakan cetakan	Anak mampu menyelesaikan karya secara mandiri dari awal hingga akhir tanpa menyerah	Ketekunan	Anak lebih sabar, fokus, dan bertanggung jawab dalam menyelesaikan kegiatan pembelajaran
Anak jarang mengemukakan pendapat dan cenderung diam ketika ditanya guru	Anak mulai menjawab pertanyaan sederhana mengenai warna dan bentuk hewan yang dibuat	Anak mampu menceritakan hasil karya serta alasan memilih bentuk dan warna tertentu	Keberanian Mengemukakan Pendapat	Anak lebih aktif berkomunikasi, mengungkapkan ide, dan menjelaskan hasil karyanya
Anak cenderung meniru contoh	Anak mulai mengembangkan	Anak mampu menciptakan	Imajinasi	Anak menghasilkan karya yang lebih

yang diberikan guru	bentuk hewan dari cetakan dengan variasi warna yang berbeda	dari dengan warna yang	bentuk hewan dan detail tambahan sesuai imajinasinya tanpa contoh guru	beragam, unik, dan orisinal sesuai ide masing-masing
---------------------	---	------------------------	--	--

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pasir warna mampu meningkatkan kreativitas anak usia 5–6 tahun di RA Fajar Shiddiq. Peningkatan tersebut terlihat dari bertambahnya jumlah anak yang mampu mengembangkan ide secara mandiri, menghasilkan karya yang lebih beragam, berani mengemukakan pendapat, serta menunjukkan kepercayaan diri selama kegiatan pembelajaran. Peningkatan kreativitas tidak hanya ditunjukkan oleh hasil akhir karya yang dihasilkan anak, tetapi juga oleh perubahan perilaku kreatif yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan ini menunjukkan bahwa kreativitas anak berkembang ketika mereka memperoleh kesempatan untuk bereksplorasi, bereksperimen, dan mengekspresikan gagasannya secara bebas. Hal ini sejalan dengan pandangan Khadijah dan Rusman [1] yang menyatakan bahwa kreativitas anak usia dini berkembang melalui pengalaman belajar yang memberikan ruang bagi anak untuk mencoba, menemukan, dan menciptakan sesuatu berdasarkan ide yang dimilikinya.

Efektivitas media pasir warna dalam meningkatkan kreativitas anak dapat dijelaskan melalui karakteristik media yang bersifat terbuka (*open-ended material*). Berbeda dengan media yang memiliki satu jawaban atau satu bentuk hasil tertentu, pasir warna memungkinkan anak menciptakan berbagai bentuk sesuai dengan imajinasi masing-masing. Anak dapat memilih warna, menentukan bentuk, mengubah rancangan yang telah dibuat, bahkan menggabungkan berbagai ide selama proses berlangsung. Kebebasan tersebut mendorong munculnya fleksibilitas berpikir dan kemampuan menghasilkan gagasan baru yang merupakan unsur utama kreativitas. Menurut Nasution et al. [6], Rakimahwati [14], Wulandari et al [15], kreativitas anak berkembang lebih optimal ketika pembelajaran memberikan kesempatan kepada anak untuk membuat keputusan sendiri dan menghasilkan karya yang tidak dibatasi oleh contoh yang seragam. Oleh karena itu, peningkatan kreativitas dalam penelitian ini tidak hanya disebabkan oleh penggunaan media baru, tetapi juga karena media tersebut memberikan ruang eksplorasi yang lebih luas bagi anak.

Peningkatan kreativitas anak juga dapat dijelaskan melalui mekanisme *sensory play*. Aktivitas bermain pasir warna melibatkan berbagai indera secara bersamaan, terutama indera peraba, penglihatan, dan koordinasi gerak tangan. Ketika anak menyentuh, meremas, menuang, membentuk, dan menggabungkan pasir warna, terjadi stimulasi multisensori yang membantu anak membangun pengalaman belajar yang lebih bermakna. Pengalaman sensorik tersebut mendorong anak untuk melakukan eksplorasi, mencoba berbagai kemungkinan, serta menemukan cara baru dalam menghasilkan karya. Nurrahmawati et al [16], Kuswanto et al [17], Ainur dan Khotimah [18], Aprianto et al [19], menjelaskan bahwa permainan pasir kinetik mampu meningkatkan kreativitas karena memberikan pengalaman sensorik yang memperkuat imajinasi, konsentrasi, dan kemampuan anak dalam memecahkan masalah. Dengan demikian, media pasir warna tidak hanya berfungsi sebagai alat bermain, tetapi juga

sebagai sarana stimulasi yang mendukung berkembangnya kreativitas melalui pengalaman langsung.

Temuan penelitian ini juga dapat dijelaskan melalui teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh anak melalui interaksi dengan lingkungan. Dalam kegiatan menggunakan pasir warna, anak tidak menerima informasi secara pasif dari guru, melainkan membangun pemahaman melalui proses mencoba, mengamati, memodifikasi, dan mengevaluasi hasil karyanya sendiri. Anak belajar dari pengalaman yang diperoleh selama kegiatan berlangsung dan menghubungkan pengalaman tersebut dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Proses ini menunjukkan bahwa kreativitas berkembang melalui aktivitas konstruktif yang melibatkan pengalaman nyata. Pembelajaran semacam ini sejalan dengan pendekatan *play-based learning* yang menempatkan bermain sebagai sarana utama dalam mengembangkan kemampuan berpikir, berimajinasi, dan memecahkan masalah pada anak usia dini [1], [7]. Hasil penelitian ini juga mendukung temuan Arlina et al [20], Wulan dan Hazizah [21], Atika et al [22], Arifianti et al [23], Wirdasari et al [24], yang menunjukkan bahwa media bermain terbuka (*open-ended materials*) memberikan peluang lebih besar bagi anak untuk mengembangkan kreativitas dibandingkan pembelajaran yang berorientasi pada hasil yang seragam.

Jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu, hasil penelitian ini memperkuat temuan Khasanah dan Hidayah [2], Anggraini et al. [4], serta Apriani dan Hartati [5] yang menyimpulkan bahwa media pasir dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini. Namun, penelitian ini tidak hanya menunjukkan adanya peningkatan kreativitas, melainkan juga menjelaskan proses bagaimana kreativitas tersebut berkembang selama kegiatan berlangsung. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih menekankan pada peningkatan skor atau hasil akhir kreativitas setelah penggunaan media pasir [4], [5], [13] [16]. Sementara itu, penelitian ini menunjukkan bahwa peningkatan kreativitas terjadi karena anak memperoleh kesempatan untuk menentukan pilihan, mengeksplorasi berbagai kemungkinan bentuk, serta mengembangkan makna terhadap karya yang dibuat. Dengan kata lain, kontribusi penelitian ini tidak hanya terletak pada pembuktian efektivitas media pasir warna, tetapi juga pada penjelasan mekanisme pembelajaran yang mendukung berkembangnya kreativitas anak.

Selain itu, temuan penelitian ini memperluas hasil penelitian mengenai penggunaan media bermain terbuka dalam pengembangan kreativitas anak usia dini. Penelitian Kuswanto dan Sholehah [17], Nasution et al. [6], Arifianti et al. [23], serta Arlina et al. [20] menunjukkan bahwa kreativitas berkembang lebih optimal ketika anak diberikan kebebasan untuk mengeksplorasi dan menciptakan sesuatu berdasarkan gagasannya sendiri. Namun, penelitian ini menunjukkan bahwa unsur kebebasan tersebut menjadi lebih efektif ketika dipadukan dengan aktivitas *sensory play* yang melibatkan pengalaman multisensori. Oleh karena itu, kreativitas anak tidak hanya berkembang karena adanya kebebasan berekspresi, tetapi juga karena pengalaman sensorik yang memungkinkan anak membangun ide melalui interaksi langsung dengan media pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media pasir warna efektif digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini karena menyediakan pengalaman belajar yang konkret, menyenangkan, dan berpusat pada anak. Melalui aktivitas bermain yang bersifat eksploratif dan multisensori, anak memperoleh kesempatan untuk mengembangkan imajinasi, menghasilkan gagasan baru, mengambil keputusan secara mandiri, serta mengekspresikan dirinya secara kreatif. Temuan ini menegaskan bahwa pembelajaran berbasis bermain dengan memanfaatkan media yang terbuka dan fleksibel dapat menjadi strategi yang efektif dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini.

KESIMPULAN

Persentase anak yang mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) meningkat dari 8% pada pra siklus menjadi 19% pada siklus I dan mencapai 75% pada siklus II. Selain itu, ketuntasan klasikal juga mengalami peningkatan dari 31,25% pada pra siklus menjadi 62,5% pada siklus I dan mencapai 93,75% pada siklus II. Temuan ini menunjukkan bahwa media pasir warna dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kreativitas anak melalui kegiatan bermain yang eksploratif, imajinatif, dan menyenangkan. Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada penggunaan media pasir warna yang memberikan kebebasan kepada anak untuk menentukan bentuk, warna, dan makna karya berdasarkan ide serta imajinasinya sendiri, sehingga proses pembelajaran tidak berorientasi pada hasil yang seragam. Penelitian ini juga tidak hanya menilai hasil akhir karya anak, tetapi mengamati perkembangan kreativitas melalui indikator rasa ingin tahu, imajinasi, ketekunan, keberanian mengemukakan pendapat, dan kepercayaan diri. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya melibatkan 16 anak pada satu lembaga pendidikan anak usia dini dan dilaksanakan dalam dua siklus tindakan, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan jumlah peserta yang lebih besar, lokasi penelitian yang lebih beragam, serta membandingkan efektivitas media pasir warna dengan media pembelajaran kreatif lainnya untuk memperoleh temuan yang lebih komprehensif.

PENGHARGAAN

Penghargaan yang tulus disampaikan kepada keluarga besar RA Fajar Shiddiq Kecamatan Medan Marelan atas keterbukaan, dukungan, dan kolaborasi yang diberikan selama penelitian berlangsung. Kesiediaan pihak sekolah dalam mendampingi, memfasilitasi, serta membantu berbagai kebutuhan penelitian memberikan kontribusi penting terhadap terselenggaranya proses pengumpulan data dan penyelesaian kajian ini secara optimal.

REFERENSI

- [1] I. Puspita Hafidz, "Multicultural Education Curriculum in Preschool Education," *J. Penelit. Tarbawi*, vol. 7, no. 2, Jul 2022, doi: 10.37216/tarbawi.v7i2.653.
- [2] M. Ulfa, "Teori Pengembangan Kreativitas Pendidikan dalam Perspektif Anak Usia Dini," *J. Aktual Pendidik. Indones.*, vol. 1, no. 2, Des 2022, doi: 10.58477/api.v1i2.39.
- [3] H. Susilo Wardhani dan C. Wiarsih, "Kesiapan Belajar Siswa Kelas 1 Ditinjau dari Pengalaman Pendidikan Prasekolah dan Peran Orang Tua," *Cons. Educ. Couns. J.*, vol. 4, no. 2, hal. 172, Jul 2024, doi: 10.36841/consilium.v4i2.4686.
- [4] D. V. Fakhriyani, "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini," *Wacana Didakt.*, vol. 4, no. 2, hal. 193–200, Des 2016, doi: 10.31102/wacanadidaktika.4.2.193-200.
- [5] D. H. Muhammad, A. E. Deasari, dan A. Dirgayunita, "Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Psikologi Islam," *J. Pendidik. Islam AL-ILMI*, vol. 4, no. 1, Mei 2021, doi: 10.32529/al-ilm.v4i1.821.
- [6] L. Faizal, A. Qohar, A. A. Wakhid, dan I. Susanto, "Age Limit for Marriage in Indonesia from The Perspective of Maqashid Sharia," *Anal. J. Stud. Keislam.*, vol. 22, no. 2, hal. 297–318, Des 2022, doi: 10.24042/ajsk.v22i2.14068.
- [7] W. Khasanah dan N. Hidayah, "Upaya Meningkatkan Kreativitas dengan Media Pasir Warna Kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Sadang," *J. Ilmu Pendidik. Muhammadiyah Kramat Jati*, vol. 5, no. 1, hal. 272–277, Jun 2024, doi: 10.55943/jipmukjt.v5i1.226.
- [8] C. R. Takahopekang, F. E. K. Danjie, dan H. Nafiqoh, "Jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif) Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Pasir Ajaib," *J. Ceria (Cerdas Energik Responsif Inov. Adapt.*, vol. 3, no. 2, 2020, doi: 10.22460/ceria.v3i2.p%25p.
- [9] P. Anggraini, A. Murtopo, dan I. Fitri, "Pengaruh Bermain Pasir Terhadap Kreativitas Anak Kelas B Di PAUD Manba'uth Tholab Kecamatan Tanjung Lago," *J. Ilm. Cahaya Paud*, vol. 7, no. 1, hal. 87–103, Mei 2025, doi: 10.33387/cahayapd.v7i1.7778.
- [10] B. Apriani dan S. Hartati, "Pengaruh Penggunaan Media Pasir Berwarna dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di TK IT Adzki 2 Padang," *JPT J. Pendidik. Temat.*, vol. 5, no. 2, hal. 202–212, Agu 2024, doi: 10.62159/jpt.v5i2.1249.
- [11] D. R. H. W. Sanjaya, *Penelitian tindakan kelas*. Prenada Media, 2016.
- [12] E. W. Winarni, *Teori dan praktik penelitian kuantitatif, kualitatif, PTK, R & D*. Bumi Aksara, 2021.
- [13] H. Wijaya, A. Amir, D. Riyanti, S. C. Setiana, dan R. S. Somakila, *Siklus Kemmis dan McTaggart: Contoh dan Pembahasan*. 2023. [Daring]. Tersedia pada: https://www.researchgate.net/publication/374848835_Siklus_Kemmis_dan_McTaggart_Contoh_dan_Pembahasan
- [14] K. K. Umah dan R. Rakimahwati, "Perkembangan Kreativitas Anak Melalui Permainan Pasir Ajaib di Taman Kanak-kanak," *Aulad J. Early Child.*, vol. 4, no. 1, hal. 28–36, Mar 2021, doi: 10.31004/aulad.v4i1.86.
- [15] F. Harahap, R. Siregar, dan J. Nopriani Lubis, "Bermain Pasir Kinetik untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 5, hal. 5931–5941, Okt 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i5.5365.
- [16] S. Wulandari, E. Cindrya, dan K. Setyaningsih, "Pengaruh Permainan Pasir Kinetik Terhadap Kemampuan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Islam Hanana Palembang," *J. Caksana Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 8, no. 1, hal. 212–220, 2025,

- doi: 10.31326/jcpaud.v8i1.2248.
- [17] E. Nurrahmawati, K. Ariska, dan N. Mulya, "Bermain Pasir Kinestik (Kinetic Sand) untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini," *J. Pelita PAUD*, vol. 7, no. 1, hal. 55–62, Des 2022, doi: 10.33222/pelitapaud.v7i1.2066.
- [18] C. W. Kuswanto dan A. M. Sholehah, "Penggunaan Bahan Alam Melalui Kegiatan Mencetak Terhadap Kreativitas AUD," *J. Pendidik. Usia Dini*, vol. 9, no. 1, 2023, [Daring]. Tersedia pada: <https://jurnal.pbs.fkip.unila.ac.id/index.php/JPA/article/view/586>
- [19] A. Viyantini Kuswanto, C. Wijaya Kuswanto, E. Nurrahwati, N. Mulya, dan K. Komariyah, "Permainan Lego: Upaya Pengembangan Kreativitas AUD," *J. Pelita PAUD*, vol. 8, no. 2, hal. 373–380, Mei 2024, doi: 10.33222/pelitapaud.v8i2.3767.
- [20] U. A. Rofi'ah, D. Safitri, dan N. Khotimah, "Implementasi Kegiatan Menggambar Dekoratif Dalam Mengembangkan Kreativitas AUD," *Alzam J. Islam. Early Child. Educ.*, vol. 4, no. 2, hal. 19–25, Okt 2024, doi: 10.51675/alzam.v4i2.928.
- [21] N. Nasution, Y. R. Sari, N. Septria, dan R. Juriyanti, "Meningkatkan Kreativitas AUD melalui Metode Pembelajaran Loose Part melalui Kurikulum Merdeka," *J. Al Athfaal*, vol. 1, no. 2, hal. 97–110, Des 2023, doi: 10.62214/jalfal.v1i2.151.
- [22] K. Nisak dan E. Destiana, "Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Mewarnai Dengan Teknik Gradasi di TK," *J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 4, hal. 16, Jun 2024, doi: 10.47134/paud.v1i4.704.
- [23] Arlina, Annisa Nasution, Astri Syakira Sunya, dan Latifah, "Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Alat Permainan Edukatif dengan Media Lego," *Cemara Educ. Sci.*, vol. 2, no. 1, Feb 2024, doi: 10.62145/ces.v2i1.58.
- [24] Y. A. WulanPitri dan N. Hazizah, "Pelaksanaan Seni Lukis Mencap dengan Bahan Alam untuk Meningkatkan Kreativitas di TK Kartika 1-69 Sijunjung," *JCE (Journal Child. Educ.)*, vol. 5, no. 2, hal. 268, Sep 2021, doi: 10.30736/jce.v5i2.567.