

**EFEKTIVITAS MEDIA *MAGIC SAND*
DALAM PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK DI KB
DEWI SARTIKA SIJONO WARUNGASEM BATANG**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat m
Memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2024**

**EFEKTIVITAS MEDIA *MAGIC SAND*
DALAM PENGEMBANGAN KREATIVITASI ANAK DI KB
DEWI SARTIKA SIJONO WARUNGASEM BATANG**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat m
Memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2024**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hubbi Millatina Rohuma

NIM : 2420037

Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Judul : Efektivitas Media Magic Sand Dalam Pengembangan
Kreativitas Melalui Imajinasi Anak Di Kb Dewi Sartika
Sijono Warungasem Batang

Menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri,
kecuali dalam bentuk kutipan yang telah penulis sebutkan sumbernya.
Apabila skripsi ini terbukti hasil duplikasi atau plagiasi, maka saya
bersedia menerima sanksi akademis dan dicabut gelarnya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Pekalongan, 29 Januari 2024

Yang Menyatakan,



HUBBI MILLATINA ROHUMA

NIM. 2420037

Dr. Hj. Nur Khasanah, M.Ag.
Karangjati RT 05 RW 02 Kec. Wiradesa

NOTA PEMBIMBING

Lamp : 4 (Empat) eksemplar
Hal : Naskah Skripsi
Sdri. Hubbi Millatina Rohuma

Kepada
Yth. Dekan FTIK UIN K.H.
Abdurrahman Wahid Pekalongan
c/q. Ketua Program Studi PIAUD
di
PEKALONGAN

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah diadakan penelitian dan perbaikan seperlunya, maka bersama ini saya kirimkan naskah skripsi saudara:

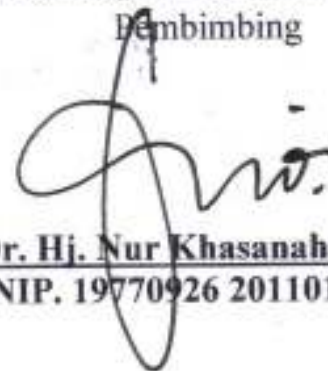
Nama : Hubbi Millatina Rohuma
NIM : 2420037
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul : Efektivitas Media Magic Sand Dalam Pengembangan Kreativitas Melalui Imajinasi Anak Di KB Dewi Sartika Sijono Warungasem Batang

Dengan ini mohon agar Skripsi mahasiswa tersebut dapat segera dimunaqosahkan. Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Harap menjadi perhatian dan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pekalongan, 29 Januari 2024

Pembimbing



Dr. Hj. Nur Khasanah, M.Ag.
NIP. 19770926 201101 2 004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Pahlawan Km. 5 Rowolaku, Kajen, Kabupaten Pekalongan 51161
Website: frik.uingusdur.ac.id email: frik@uingusdur.ac.id

PENGESAHAN

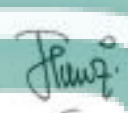
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri
K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan Skripsi saudara/i:

Nama : **HUBBI MILLATINA ROHUMA**
NIM : **2420037**
Judul Skripsi : **EFEKTIVITAS MEDIA *MAGIC SAND***
DALAM PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK
DI KB DEWI SARTIKA SIJONO WARUNGASEM
BATANG

Telah diujikan pada hari Jum'at, 8 Maret 2024 dan dinyatakan **LULUS** serta
diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd.)

Dewan Penguji

Penguji I


Triana Indrawati, M.A.
NIP. 198707142015032004

Penguji II


Rofiqotul Aini, M.Pd.I
NIP. 198907282019032009

Pekalongan, 18 Maret 2024

Disahkan Oleh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,


Prof. Dr. H. Moh. Sugeng Sholehuddin, M.Ag.
NIP. 19730112 200003 1 001

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, tiada henti saya ucapkan rasa syukur kepada Allah Swt atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga perjuangan akhir dalam meraih gelar S1 dapat terselesaikan. Sholawat serta salam tak lupa tucurahkan kepada baginda Nabi Muhammad saw yang senantiasa kita nanti-natkan syafa'atnya di dunia hingga di akhirat kelak.

Dengan kerendahan hati, saya persembahkan karya tulis ini untuk untuk mereka yang tersayang:

1. Kedua orang tua saya, bapak Saekhu dan ibu Sit Tasriin. Terimakasih selalu memberikan dukungan yang besar, mempercayai segala langkah saya untuk selalu mencoba dan terus berusaha sekuat dan semampu saya, memberikan segala hal yang paling spesial baik dhohir maupun batin sesuai kebutuhan. Terimakasih tiada henti untuk semua do'a, keridhoan, cinta dan kasih sayang yang tak pernah berkurang. Semoga segala hal baik dan berkah selalu menyertai ibu dan bapak.
2. Adik saya, Muhammad Fauzan Kurniawan. Terimakasih sudah selalu memberikan semangat, dukungan, dan doa kepada saya untuk selalu berusaha optimis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Partner spesial saya. Terimakasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup saya. Berkontribusi banyak baik tenaga, waktu maupun fikiran. Telah mendukung, menghibur dalam kesedihan, dan memberi semangat untuk terus maju serta optimis dalam segala hal, untuk meraih apapun yang menjadi impian saya.

4. Teman-teman PAUD angkatan tahun 2020. Terimakasih untuk bantuan dan kerjasamanya selama ini serta teman karib saya Farkhatul Ummi, Ani Rahmana Marwati, dan Amalia Fadhilah. Terimakasih telah mendengarkan keluh kesah saya dan memberikan semangat kepada saya untuk terus melangkah untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Dosen Pembimbing, ibu Dr. Hj. Nur Khasanah, M. Ag. selaku dosen pembimbing skripsi. Terimakasih atas bimbingannya, sudah dengan sabar menemani dan memberikan arahan kepada saya hingga skripsi ini selesai.
6. Semua dosen Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan yang telah membimbing selama perkuliahan.
7. Almamater Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri KH. Abdurrahman Wahid Pekalongan yang telah memberikan ilmu pendidikan dan pengalaman yang luar biasa.
8. Semua pihak yang telah mendukung dan membantu terselesaikannya skripsi ini yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu.
9. Terakhir, terimakasih untuk diri sendiri, karena telah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini. Mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan diluar keadaan dan tak pernah memutuskan untuk menyerah sesulit apapun proses penyusuna skripsi ini, dengan menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin. Ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri.

MOTTO

.....وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya: “.....Allah akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Maha mengetahui terhadap apa yang kamu kerjakan.”

(Q.S. Al-Mujadilah:11)



ABSTRAK

Rohuma. Hubbi Millatina. 2024. *Efektivitas Media Magic Sand Dalam Pengembangan Kreativitas Anak Di KB Dewi Sartika Sijono Warungasem Batang.* Skripsi. Pendidikan Anak Usia Dini.

Kata Kunci: Magic Sand, Kreativitas

Kemampuan kreativitas anak bukan merupakan sebuah hal yang mudah ditemukan. Dalam masa kehidupannya ada yang memiliki potensi kreativitas baik adapula yang mengalami hambatan. Hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya faktor lingkungan seperti kurangnya waktu luang kesempatan dan kebebasan pada anak untuk mengembangkan bakat kreatifnya. Dalam penelitian ini yang merupakan faktor hambatan yakni keterbatasan bentuk media permainan. Pemanfaatan media pembelajaran ini sangat berdampak pada perkembangan kreativitas anak, sebaiknya media permainan itu bersifat fleksibel. Sehingga anak bebas untuk membuat dan mengungkapkan idenya dengan bebas tanpa adanya keterbatasan bentuk yang kokoh atau kurang fleksibel.

Pada penelitian ini, peneliti merumuskan tiga rumusan masalah yang akan diangkat kedalam penelitian ini diantaranya: 1) Bagaimana tingkat kreativitas anak di KB Dewi Sartika Sijono sebelum menggunakan media *magic sand*. 2) Bagaimana tingkat kreativitas anak di KB Dewi Sartika Sijono sesudah menggunakan media *magic sand*. 3) Seberapa efektif media *magic sand* dalam mengembangkan kreativitas anak di KB Dewi Sartika Sijono. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi tingkat kreativitas anak di KB Dewi Sartika Sijono sebelum menggunakan media *magic sand*, menganalisis tingkat kreativitas anak di KB Dewi Sartika Sijono sesudah menggunakan media *magic sand*, mengetahui efektivitas media *magic sand* dalam mengembangkan kreativitas anak di KB Dewi Sartika Sijono Warungasem Batang.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif model eksperimen menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Sampel penelitian ini adalah murid KB Dewi Sartika Sijono Kecamatan Warungasem Kabupaten Batang yang berjumlah 13 murid. Data yang dikumpulkan menggunakan observasi, dokumentasi, dan checklist. Sedangkan analisis data hasil penelitian dianalisis secara deskriptif dan inferensial dengan uji *paired sampel t test*.

Hasil penelitian yaitu *pertama* hasil dari hasil yang didapatkan pada kondisi *pre-test* nilai tertinggi yang diperoleh 75 sedangkan nilai terendah yakni 64 dengan nilai rata-rata sebesar 61,62 dan standart deviasi 9,777. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa tingkat kreativitas anak masih berada dalam kiteria sedang atau mulai berkembang. *Kedua* hasil yang didapatkan kondisi *post-test* menunjukkan nilai tertinggi yang diperoleh 95 dan nilai terendahnya diperoleh 68 dengan nilai rata-rata 80,85 dan standar deviasi 7,957. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa tingkat kreativitas dalam kiteria sangat baik atau berkembang sangat baik. *Ketiga* hasil uji *pairet sampel t test*, didapatkan $T_{hitung} > T_{tabel}$ ($19,858 > 2,178813$) yang berarti dapat disimpulkan terdapat peningkatan secara signifikan pada skor hasil kreativitas anak dengan menggunakan media *magic sand*.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT. Yang telah melimpahkan hidayah dan rahmat-Nya, sehingga penyusunan skripsi yang berjudul “Efektivitas Media *Magic Sand* Dalam Pengembangan Kreativitas Melalui Imajinasi Anak Di KB Dewi Sartika Sijono Warungasem Batang” dapat terselesaikan dengan baik.

Skripsi ini disusun guna memenuhi salah satu syarat menempuh studi perguruan tinggi untuk memperoleh gelar S1 Pendidikan Islam Anak Usia Dini di Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Penulis sadar bahwa dalam mengerjakan skripsi ini penulis selalu mendapatkan bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada;

1. Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M. Ag., Rektor Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Prof. Dr. H. M. Sugeng Sholehuddin, M. Ag. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri K.H Abdurrahman Wahid.
3. Ibu Triana Indrawati, M. A. selaku ketua prodi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri K.H Abdurrahman Wahid.
4. Ibu Dr. Hj. Nur Khasanah, M. Ag. selaku Dosen Pembimbing Skripsi, yang dengan ikhlas meluangkan waktunya untuk membimbing dan memberikan masukan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Bapak A. Tabiin, M.Pd. selaku dosen wali yang selama ini sudah memberika arahan.

6. Segenap Civitas Akademik Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid
Pekalongan yang telah memberikan pelayanan dengan baik.

7. Segenap dewan guru KB Dewi Sartika Sijono yang telah memberikan izin
penelitian sekaligus memberikan dukungan saya dalam menyelesaikan skripsi.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dan kesalahan dalam skripsi ini.

Oleh karena itu, dengan kerendahan hati penulis menantikan kritik dan saran yang
sifatnya membangun dalam penyempurnaan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap
semoga Allah SWT selalu memberi petunjuk dan kita semua selalu dalam
lindungan-Nya, Amin.



Pekalongan, 29 Januari 2024

Hubbi Millatina Rohuma
NIM. 2420037

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN	iv
PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR BAGAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Kegunaan Penelitian	7
E. Sistematika Penulisan Skripsi	9
BAB II LANDASAN TEORI	10
A. Deskripsi Teori	10
1. <i>Magic Sand</i>	10
2. Kreativitas Anak	13
B. Penelitian Yang Relevan	25
C. Kerangka Berfikir	29
D. Hipotesis	31
BAB III HASIL PENELITIAN	32
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	32
B. Tempat Dan Waktu Penelitian	35
C. Variabel Penelitian	35
D. Populasi, Sampel Dan Tehnik Pengambilan Sample	36
E. Teknik Pengumpulan Data	37
F. Uji Instrumen	39
G. Teknik Analisis Data	42
BAB IV ANALISIS HASIL PENELITIAN	46
A. Data Hasil Penelitian	46
B. Uji Instrumen	51
C. Deskripsi Hasil Penelitian	53
D. Analisis Statistik	58
E. Pembahasan	62

BAB V PENUTUP	65
A. Kesimpulan.....	65
B. Saran.....	66

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Model Penelitian	33
Tabel 3.2 Interval Nilai, Kategori, Makna dan Indikator.....	39
Tabel 3.4 Kriteria Penilaian	57
Tabel 4.1 Struktur Lembaga KB Dewi Sartika Sijono.....	50
Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Pearson Product-Moment Corelation Coeficient	54
Tabel 4.3 Hasil Uji Reabilitas Alpha Cronbach's.....	54
Tabel 4.4 Interval Nilai	55
Tabel 4.5 Hasil pre-test kemampuan Kemampuan Kreativitas Imajinasi Anak Di KB Dewi Sartika Sijono	56
Tabel 4.6 Hasil observasi checkliat Pre test kemampuan kreativitas anak	58
Tabel 4.7 Kemampuan kreativitas imajinasi anak saat kondisi post-test.....	59
Tabel 4.8 Hasil Analisis Statistik Dalam Bentuk Tabel Deskripti.....	60
Tabel 4.9 Ringkasan Uji Normalitas.....	61
Tabel 4.10 Ringkasan Hasil Uji Paired Sampel T-test.....	62



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada dasarnya setiap anak telah memiliki potensi kreatif, hanya saja dalam masa kehidupannya ada anak yang berkembang baik kreativitasnya dan ada pula anak yang mengalami hambatan dan kehilangan potensi kreatif mereka. Terhambat atau meningkatnya suatu perkembangan, khususnya perkembangan kreativitas dapat terjadi pada setiap anak. Hal tersebut mengisyaratkan bahwasannya perkembangan kreativitas anak akan selalu dipengaruhi oleh banyak faktor baik yang berasal dalam diri anak maupun yang berasal dari lingkungan anak yang akan berdampak pada perkembangan kreativitas anak selanjutnya.¹

Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 ayat 14 yang diamanatkan dalam Undang-undang No 20 tahun 2003 menyatakan bahwa "Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam pendidikan lebih lanjut".² Kreativitas dimungkinkan dapat meningkatkan kualitas hidupnya, orang kreatif akan mempunyai banyak ide yang dapat dikembangkan sehingga

¹ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Bandung: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018): hlm 171.

² Minuchin, "Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional," *Uri* 4 (2003): 147–73.

memiliki kemungkinan untuk memperoleh kesejahteraan yang lebih baik dibandingkan orang yang tidak kreatif. Kreatifitas merupakan merupakan fondasi pendidikan untuk mempersiapkan anak menjadi ilmuwan, pencipta, artis, musisi, innovator dan pemecah masalah untuk waktu yang akan datang.³

Pendidikan mempunyai peranan penting dalam mengembangkan potensi kreatif yang dimiliki oleh setiap anak. Anak perlu mendapat bimbingan yang tepat, sehingga memungkinkan mereka untuk dapat mengembangkan potensi dan kemampuan secara optimal. Pada akhirnya kemampuan tersebut dapat berguna, baik bagi dirinya, keluarga maupun masyarakat luas pada umumnya.

Program terencana yang dirancang untuk menumbuhkan dan mengembangkan 5 aspek yang dirumuskan pada Peraturan Menteri Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini formal yaitu aspek moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni.⁴ Salah satu upaya untuk mengembangkan kreativitas anak adalah dengan pengembangan kreativitas anak menggunakan media permainan yang dapat memenuhi kebutuhan kreativitas anak, dalam menghasilkan suatu karya serta memenuhi tugas-tugas perkembangan motorik lainnya.

Pembelajaran bagi anak usia dini merupakan proses interaksi antara anak, orang tua, atau orang dewasa lainnya dalam suatu lingkungan untuk mencapai tugas perkembangan. Menurut Supriadi dalam Rachmawati dan Kurniati, menyatakan bahwa, “Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk

³ Nasriah, “Peran Pendidik Anak Usia Dini Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Di Lembaga Paud,” *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 21, no. 80 (2015): 57–63.

⁴ Menti Pendidikan Nasional, “Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009” 45, No. 1 (2009): 1–19.

melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada”. Kemampuan ini dapat dimiliki seseorang jika ia memiliki kesempatan untuk mengembangkan potensi kreatif yang dimilikinya.⁵

Permasalahan lainnya, terkait dengan metode atau teknik yang digunakan guru masih terbatas atau sedikit, sehingga anak merasa tidak tertantang, sedangkan anak pada umumnya selalu ingin bereksplorasi, mempunyai rasa ingin tahu, senang bereksperimen dan menguji, mampu mengekspresikan diri secara kreatif, serta mempunyai imajinasi.

Berdasarkan analisis dan pentingnya pengoptimalan perkembangan kreativitas anak usia dini, maka perlu adanya cara atau strategi yang digunakan guru dalam proses pembelajaran dikelas. Salah satu cara atau strateginya yaitu mengembangkan media pembelajaran sebagai alat perantara dalam pembelajaran. Begitupun media yang digunakan dalam pembelajaran harus menarik dan menyenangkan serta sesuai dengan usia anak.⁶

Dengan media permainan dapat mempermudah anak menuangkan pemahamannya mengenai suatu ide ataupun gagasan yang mereka peroleh dari pengalaman nyatanya. Sehingga akan mempermudah guru untuk mengetahui seberapa besar tingkat pemahaman siswanya. Selain itu dengan adanya media dapat memberi kesempatan untuk mendapatkan dan memperkaya pengetahuan

⁵ Yeni Rachmawati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak* (kencana, 2012), hlm 202.

⁶ Teni Nurrita, “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” *Bandung: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari’ah dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018): hlm 171.

anak secara langsung. Dapat meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir kritis dan positif, membantu mengasah perkembangan kreativitas, menumbuhkan motivasi dan meningkatkan semangat belajar pada anak usia dini.⁷

Dalam penelitian ini, strategi yang digunakan dalam peneliti ialah dengan sebuah media perantara berupa *magic sand*. Permainan magic sand ini memiliki tekstur seperti pasir yang lebih halus. Penggunaan magic sand telah digunakan dalam penelitian Umah Kuntum dan Khairah Rakimahwati, berjudul kreativitas anak usia dini melalui metode bermain pasir ajaib di Taman Kanak-Kanak dari mulai usia 4-6 tahun. Berdasarkan hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa kreativitas anak akan lebih berkembang dengan ide yang baru melalui pasir ajaib atau *magic sand*.⁸ Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk memberikan tindakan menggunakan kegiatan bermain konstruksi magic sand pada penelitian ini untuk meningkatkan kreativitas anak.

Anak dapat menuangkan ide kreatifitasnya lewat suatu kegiatan seperti melukis ataupun menggambar, dengan menggunakan *magic sand* bisa mengembangkan ide serta gagasan dalam kegiatan menggambar dan menceritakan hasil gambar sejalan dengan imajinasi anak. Kegiatan membentuk dapat mengembangkan ide dan perasaan anak sesuai imajinasi anak dalam membuat berbagai macam bentuk yang anak inginkan jadi tidak membosankan.

⁷ Nurhafizah, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Komunlksal Anak Usla Dini Melalui Media Boneka Tangan Dan Boneka Jar1 DI Tk Pertlw12 Padang," *Ilmiah*, 2013, hlm 116.

⁸ Kuntum Khairah Umah dan Rakimahwati Rakimahwati, "Perkembangan Kreativitas Anak Melalui Permainan Pasir Ajaib di Taman Kanak-kanak," *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4.1 (2021), 28–36.

Selain itu melalui *magic sand* ini anak dapat menggambar dengan menggunakan berbagai macam warna *magic sand*, membuat istana, membuat berbagai macam bentuk binatang, dan buah sesuai ide kreatifitasnya. Selain mudah dibentuk, aman, tidak berantakan, bersih, memiliki bermacam warna yang menarik, menyenangkan, dan bisa mengembangkan kreativitas dan imajinasi anak, *magic sand* ini juga bisa melatih motorik halus anak, mengembangkan sosial emosional, kemampuan berpikir, mengenal bentuk dan warna.⁹

Di KB Dewi Sartika Sijono berdasarkan pengamatan sehari-hari diketahui, kreativitas anak belum terlihat optimal, hal tersebut nampak seperti saat menyelesaikan pekerjaan, anak belum memiliki keberanian dalam hal bereksplorasi dan berekspresi, anak ragu, takut, tidak percaya diri, lebih sering meniru guru atau teman lain, anak masih tergantung pada contoh yang diberikan guru, atau anak-anak masih meniru cara guru menyelesaikan pekerjaannya. Dalam hal ini anak belum memiliki mampu berekspresi dan bereksplorasi terutama pada kegiatan menggambar bebas. Hasil gambar anak pun terkesan tidak bermakna. Didukung oleh bukti yang tertera dalam lampiran.¹⁰

Selain itu lembaga KB Dewi Sartika ini masih jarang menggunakan media *magic sand*, dan lebih sering menggunakan media permainan berbentuk kokoh dan mudah dirangkai. Padahal anak perlu dibebaskan untuk menuangkan ide kreativitas tanpa terbatas oleh bentuk media yang digunakan. Dari hal inilah

⁹ Yeni Rachmawati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak* (kencana, 2012), hlm 202.

¹⁰ Wawancara dengan Siti Ifanah,A,Md.A. "Observasi Di KB Dewi Sartika Sijono 27 November," 2023.

peneliti memilih tempat ini untuk diteliti dari segi perkembangan kreativitas melalui imajinasi peserta didik, baik saat menggunakan media *magic sand* maupun tidak menggunakan media *magic sand*.

Selain itu alasan peneliti mengambil penelitian di tempat KB Dewi Sartika Sijono, karena peneliti ingin memberikan pembaharuan pada penelitian sebelumnya dengan meneliti kreativitas imajinasi anak pada usia 3 tahun dengan menggunakan media *magic sand*, peneliti ingin menguji fenomena yang sama di lokasi penelitian yang berbeda dengan karakteristik usia anak yang berbeda.

Penelitian ini penting untuk dikaji karena tidak hanya menjelaskan tentang masalah penelitian. Tetapi dengan tujuan memberikan informasi tentang pentingnya pengoptimalan kreativitas anak melalui media *magic sand*. Sehingga tidak adanya keterbatasan bentuk media yang digunakan nya. Menjadikan anak tersebut lebih percaya diri dengan potensi yang dimilikinya lewat ungkapan fantasinya. Berdasarkan masalah tersebut, penulis tertarik untuk meneliti tentang **“Efektivitas Media *Magic Sand* Dalam Pengembangan Kreativitas Anak Di KB Dewi Sartika Sijono Warungasem Batang”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang diatas, maka penulis merumuskan rumusan masalah yang akan dijadikan dasar penulisan yakni sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat kreativitas anak di KB Dewi Sartika Sijono sebelum menggunakan media *magic sand* ?
2. Bagaimana tingkat kreativitas anak di KB Dewi Sartika Sijono sesudah menggunakan media *magic sand* ?
3. Seberapa efektif media *magic sand* dalam mengembangkan kreativitas anak di KB Dewi Sartika Sijono?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan diatas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengidentifikasi tingkat kreativitas anak di KB Dewi Sartika Sijono sebelum menggunakan media *magic sand*
2. Untuk menganalisis tingkat kreativitas anak di KB Dewi Sartika Sijono sesudah menggunakan media *magic sand*
3. Untuk mengetahui efektivitas media *magic sand* dalam mengembangkan kreativitas anak di KB Dewi Sartika Sijono Warungasem Batang

D. Kegunaan Penelitian

Peneliti juga memiliki kegunaan yang diharapkan berguna bagi diri sendiri dan orang lain diantaranya:

1. Teoritis

Dari penelitian ini peneliti dapat memberikan manfaat pada dunia pendidikan anak bahwa dengan menggunakan media *magic sand* ini dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan kreativitas anak, media yang mudah ditemukan bahkan dapat berguna dalam menstimulus perkembangan sensorik motornya serta aspek perkembangan lainnya

2. Praktis

Jika dalam manfaat penelitian praktis dapat meningkatkan pengetahuan terhadap pembacanya baik dikalangan orang tua, guru, peserta didik, penulis, dan peneliti.

- a. Untuk orang tua, akan memberikan pengetahuan kepada orang tua cara menstimulasi kreativitas anak sejak dini dengan media *magic sand*
- b. Untuk guru, media *magic sand* ini sebagai metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan aspek perkembangannya kreativitas peserta didik serta membantu peserta didik dalam menuangkan imajinasinya melalui hal yang mereka sukai.
- c. Untuk peserta didik, dapat menambah wawasan bagi anak dalam meningkatkan semangat belajarnya dan tidak monoton sehingga anak mampu menuangkan imajinasinya lewat sebuah media *magic sand*
- d. Untuk penulis, sebagai tambahan ilmu yang menjadi acuan dalam penelitian

E. SISTEMATIKA PENULISAN SKRIPSI

Sebuah skripsi akan sistematis jika disusun dengan sistematika yang baik. Adapun sistematika dalam penyusunan skripsi ini sebagaimana dipaparkan berikut:

Bab I Pendahuluan. Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori. Bab ini berisi deskripsi teori yang meliputi: media *magic sand*, teori perkembangan, teori kreativitas, selain itu juga penelitian yang relevan, kerangka berfikir, dan hipotesis penelitian.

Bab III Metodologi penelitian. Bab ini terdiri dari metode penelitian, jenis dan pendekatan, tempat dan waktu, variabel, populasi dan sampel, tehnik pengumpulan data, serta tehnik analisis data.

Bab IV Hasil penelitian dan pembahasan. Bab ini terdiri dari data hasil penelitian, analisis data dan pembahasan hasil penelitian tentang efektivitas media *magic sand* dalam pengembangan kreativitas anak di kb dewi sartika sijono warungasem batang.

Bab V Penutup. Bab ini terdiri dari kesimpulan dan saran serta daftar pustaka.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. *Magic Sand*

a. Pengertian *Magic Sand*

Permainan *magic sand* memiliki sedikit tambahan bahan kimia *trimetilhidroksisilan*. Lapisan ini membuat pasir bersifat hidrofobik atau anti air sehingga berbeda dengan pasir pantai. Kata ajaib disini ialah saat meletakkan permainan *magic sand* ini di bawah air, pasir ajaib mulai memperlihatkan karakteristiknya yang tidak biasa. Di bawah air, pasir ajaib dapat dibentuk dan dibentuk menjadi bentuk yang menyenangkan, seperti kastil atau apel, tanpa menimbulkan suspensi butiran pasir yang keruh. Dan jika air itu dituangkan maka, patung pasir ajaib itu akan runtuh menjadi tumpukan pasir yang benar-benar kering, bukannya mempertahankan bentuknya seperti pasir pantai yang basah. Itu karena pasir ajaib menolak air alih-alih menyerapnya. Bahkan setelah terendam air, pasir ajaib ini tetap kering.¹⁰

Menurut Mahoni bahwa Pasir ajaib atau disebut juga pasir kinetik merupakan alternatif pasir yang lebih bersih dan aman digunakan oleh anak-anak yang disertai dengan simbol-simbol seperti miniatur binatang, buah-buahan, dan mainan kecil lainnya.¹¹

¹⁰ Andrea Widener, "Sneaky Sand," *Cen.Acs*(Amerika, 2015), hlm. 1 .

¹¹ Ag Krisna dan Indah Marheni, "Art therapy bagi anak slow learner," 2017, hlm 154–162.

Magic sand merupakan mainan yang mirip dengan pasir namun memiliki tekstur lebih halus dan warna lebih cerah. Terlihat bahwa bermain pasir ajaib merupakan suatu kegiatan yang dapat dilakukan secara menyenangkan dengan atau tanpa alat cetak, media pasir ajaib ini dapat dengan mudah dibentuk sesuai imajinasi masing-masing anak. Media *magic sand* ini bersifat *satisfying*, yang memberikan rasa senang dan *kepuasan* sendiri pada anak yang sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan kreativitas.

b. Manfaat Media Permainan *Magic Sand*

Beberapa manfaat media permainan *magic sand* menurut Nia Nadhiroh¹² yaitu:

1) Melatih kreativitas

Magic sand dapat membantu mengembangkan kreativitas anak. Anak dapat membuat berbagai macam bentuk layaknya bermain pasir di pantai. Anak akan dirangsang untuk berimajinasi. Dengan bantuan berbagai bentuk cetakan, anak tidak akan kesulitan berkreasi.

2) Melatih motorik

Selama anak bermain dengan *magic sand*, mereka akan melakukan banyak hal dengan tangan mereka. Tindakan seperti menggenggam, membentuk, dan menekan sangat penting untuk menstimulus motorik halus.

¹² Nia Nadhiroh, "Penggunaan Permainan Pasir Kinetik Dalam Meningkatkan Motorik Halus Anak Di Tk Solera Desa Balane Kecamatan Kinovaro Kabupaten Sigi," 2020, (hlm. 146).

3) Melatih kemampuan kognitif

Dengan bermain *magic sand*, anak akan mengenal dan mempelajari tentang perbedaan warna, bentuk atau hasil karya, dan kemampuan keaksaraan dasar seperti berhitung dan menulis di atas pasir.

Permainan pasir sangat bermanfaat bagi perkembangan fisik, kognitif, sosial dan emosional anak. Seperti pendapat dari Jatmika, mengemukakan bahwa pasir kinetik 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 orang tua melalui berbagai imajinasi yang diinginkan.¹³ Dengan permainan ini tidak ada pemisah antara bermain dengan diri anak. Artinya anak dapat memiliki kontak langsung dengan permainan *magic 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.¹⁴

Menurut Wulandari mengungkapkan bahwasanya bermain *magic sand* ini bisa meningkatkan kemampuan otot-otot kecilnya anak, yakni diantaranya keterampilan jemari anak bisa berkembang melalui

¹³ Jamtika, *Pedoman Pembelajaran Seni di Taman Kanak-kanak Bermain Plastisin*. (Jakarta: Kemendiknas Direktorat Pembinaan TK dan SD., 2012).

¹⁴ Novita Rizkia, Fitriah Hayati, dan Lina Amelia, "Analisis Penggunaan Media Pasir Kinetik Dalam Menstimulasi Kecerdasan Naturalis Pada Anak Kelompok B1 Tk Pertiwi Lhoknga," *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 1.1 (2020), hlm. 12.

mengepal, mengenggam, menekan dan menghimpit guna membentuk sesuatu hal.¹⁵

c. Karakteristik *Magic Sand*

Adapun ciri-ciri media *magic sand*, yaitu:¹⁶

- 1) Terdapat campuran komponen hidrofobik
- 2) Tidak lengket di tangan
- 3) Tidak lengket di cetakan
- 4) Tidak mengeras.
- 5) Mudah dibersihkan
- 6) Memiliki berbagai macam warna
- 7) Aman dimainkan

2. Kreativitas Anak

a. Pengertian Kreativitas Anak

Kreativitas merupakan salah satu istilah yang sering digunakan dalam kegiatan komunikasi sehari-hari baik dari kalangan psikolog, pendidik bahkan orang awam sudah lazim menggunakan istilah tersebut. Kreativitas bisa dikatakan sebagai “*thinking outside the box*” yaitu berpikir diluar dugaan atau diluar dari kebiasaan atau berpikir lain dari pada yang lain atau berpikir kreatif. Menurut penelitian para psikolog masa kini istilah “kreativitas” merupakan sebuah istilah yang ambigu dalam pengertiannya. Untuk membantu memahami arti istilah

¹⁵ Fitrianti Wulandari, “Pengaruh Bermain Kinetik Sand Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun,” *Jurnal anak usia dini*, 3.2 (2018), hlm 18–23.

¹⁶ Anak Hebat, “Cara Bermain Pasir Kinetik Ajaib,” *cerdasmainananak.blogspot*, 2019, hlm. 1.

“keaktivitas” terdapat pengertian kreativitas secara populer dan psikologis.¹⁷

Makna kreativitas menurut Semiawan adalah modifikasi sesuatu yang sudah ada menjadi konsep baru. Dengan kata lain, terdapat dua konsep lama yang dikombinasikan menjadi suatu konsep baru.¹⁸

Pengertian konsep baru di sini bukanlah penemuan sesuatu yang belum pernah diketahui orang sebelumnya, melainkan bahwa produk kreativitas itu merupakan sesuatu yang baru bagi diri sendiri dan tidak harus merupakan sesuatu baru bagi orang lain/dunia pada umumnya.

Jadi kreativitas ialah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk menghasilkan suatu ide/produk yang baru/original yang memiliki nilai kegunaan. Dimana hasil dari ide/produk tersebut diperoleh melalui proses kegiatan imajinasi atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman, tetapi mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya.

Penekanan makna kreativitas menurut Hurluck dalam buku Ellindra Yeti mengungkapkan bahwa sebagai sebuah proses dan bukan hasil. Maksud dari suatu proses ini adalah suatu proses adanya sesuatu yang baru, baik berupa gagasan atau benda dalam bentuk atau rangkaian baru yang dihasilkan.¹⁹ Kebanyakan orang menganggap kreativitas dapat

¹⁷ Shirley C. Raines Rebecca Isbell, *Creativity and the Arts with Young Children*, 3 ed. (Gramedia, 2012), hlm 400.

¹⁸ S.C.U. Munandar Conny Semiawan, A.S. Munandar, *Memupuk bakat dan kreativitas siswa sekolah menengah* (Jakarta: Gramedia, 2009), hlm. 115.

¹⁹ EllindraYeti, “Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini,” 2008, 282 (hlm. 282).

dinilai melalui hasil kreativitas yang diciptakan, tetapi hasil dalam pengertian kreativitas ini tidak terlalu ditekankan karena kreativitas tidak selalu membuahkan hasil yang dapat diamati atau dinilai. Contohnya adalah pada saat orang melamun, merancang sesuatu yang baru dan berbeda, tetapi hanya pelamun itu sendiri yang mengetahuinya. Kreativitas adalah pembuatan sesuatu yang baru dan berbeda.

Selain itu juga kreativitas dapat didefinisikan sebagai suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengkombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya. Selain itu Supriadi mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relative berbeda dengan apa yang telah ada.²⁰

Beberapa diantaranya percaya bahwa kreativitas adalah berpikir fleksibel, dimana orang dapat menyaksikan hal yang spesial ketika menyelesaikan masalah. Selain itu percaya bahwa kreativitas harus menghasilkan sesuatu yang bermakna atau produk yang sesuai. Dan kreativitas digambarkan bahwa menghasilkan pemikiran baru, solusi, dan atau produk berdasarkan pengalaman pengetahuan sebelumnya. Beberapa pengertian ini, tidak menjelaskan secara menyeluruh yang rumit dan tentang nilai alamiah dan proses kreatif atau apa yang harus

²⁰ Eutis Kurniati Yeni Rachmawati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Anak*, keempat (jakarta: kencana, 2017), hlm. 183.

dilakukan untuk menentukan ketika proses kreativitas sudah dilaksanakan. Kita harus mendefinisikan semua komponen dari kreativitas untuk melihat secara menyeluruh. Diantara banyak kreativitas yang muncul, dapat diambil kesimpulan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk berpikir unik atau berbeda dengan yang lain, menghasilkan ide-ide, atau mengkombinasikan berbagai hal.

b. Pengembangan Kreativitas

Ada beberapa cara untuk mengembangkan kreativitas, yaitu melalui imajinasi kreatif, kreativitas melalui musik, dan kreativitas melalui bahasa, yang akan dijelaskan di bawah ini. Pertama, kembangkan kreativitas melalui imajinasi.²¹

1) Perkembangan kreativitas melalui kemampuan

Imajinasi sangat esensial dalam pengembangan kemampuan intelektual dan bahasanya, anak dapat mengingat ide dan kata yang telah mereka alami karena mereka dapat menggabungkan ide dengan gambaran dalam pikiran.²² Contoh benda sederhana yang dapat dijadikan alat bagi anak untuk berimajinasi, misalnya sapu dapat digunakan untuk bermain kuda, kursi dapat dijadikan mobil, traktor, benteng, dan balok bangunan. digunakan untuk membuat kantor atau rumah. Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak menciptakan

²¹ Nanik Rahayu, "Kreatifitas dan Inovasi Pembelajaran dalam Pengembangan Kreatifitas," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4 (2023), hlm 89–96.

²² Dorothy G. Singer dan Jerome L. Singer, *Children's Play and the Developing Imagination* (publisitas_hup@harvard.edu, 1992), 351.

pengetahuan mereka sendiri ketika mereka terlibat secara bebas dalam permainan imajinatif.

2) Perkembangan kreativitas melalui music

Indra Yeni mengutip AT. Mahmud yang mengatakan bahwa musik adalah kegiatan kreatif. Anak yang kreatif terlihat dari rasa ingin tahunya, kemauannya untuk mencoba, dan imajinasinya.²³ Karena proses inilah imajinasi, rasa ingin tahu, dan sikap ingin mencoba anak tertumpuk dan berkembang, sehingga terciptalah suasana unik dalam menyuguhkan musik atau nyanyian.

Sementara itu, menurut De Short bahwa penyajian musik dapat berdampak pada peningkatan prestasi akademik, sedangkan Bimmer Bob menjelaskan bahwa musik meningkatkan konsentrasi, detak jantung, relaksasi dan proses belajar.²⁴

3) Pengembangan kreativitas melalui bahasa.

Kreativitas lisan anak prasekolah berbeda dengan orang dewasa. Kreativitas anak tidak dapat diukur dari keaslian bahasa yang diungkapkan atau dari keragaman dan kebaruannya.²⁵ Kreativitas anak masih pada taraf sederhana. Kesiediaan anak dalam berbicara dan

²³ Indra Yeni, "Revitalisasi Pembelajaran Musik melalui Pengembangan Kemampuan Dasar musikal Peserta Didik di Taman Kanak-Kanak," 2018, 386.

²⁴ Sunarti Rahman, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar," *Merdeka Belajar*, 2021, hlm 289–302.

²⁵ Nurhasanah, "Belajar Atau Bermain: Upaya Memahami Perkembangan Anak Usia Dini Dalam Pembelajaran Di Lembaga Paud," *Gastronomía ecuatoriana y turismo local.*, 1.69 (2019), hlm 5–24.

mengungkapkan pikiran dan perasaannya secara verbal menunjukkan kreatif. Kreativitas lisan dapat dilihat melalui indikator berikut:

- a) Kemauan bertanya
- b) Kemauan menjawab pertanyaan
- c) Kemauan bercerita
- d) Kemauan menginformasikan sesuatu kepada orang lain, teman, atau guru.

Munandar Utami berpendapat bahwa kreativitas anak merupakan kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan dan orisinalitas berpikir serta kemampuan mengkolaborasikan (mengembangkan, memperkaya) gagasan.²⁶

Menurut James J. Gallagher “Kreativitas adalah proses mental yang dilakukan seseorang dalam bentuk ide atau produk baru, atau kombinasi keduanya, dan pada akhirnya bertahan dengan ide tersebut” Dijelaskan oleh SC di referensi lain. Utami Munandar menyatakan kreativitas adalah kemampuan menciptakan kombinasi baru berdasarkan data, informasi, atau elemen yang ada. Dalam konteks ini kreativitas sering diartikan sebagai kreativitas, kemampuan menciptakan hal-hal baru²⁷

²⁶ Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* (Jakarta: Rineka Cipta, 2004) hlm 20.

²⁷ Khuzaimah Khuzaimah, Zainal Abidin Arief, dan Sigit Wibowo, “Upaya Meningkatkan Sikap Positif Belajar Dan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Problem Solving Di Ra Al Isro Bogor,” *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10.2 (2021), hlm 88–106.

Dalam pengertian ini mencakup segala alat komunikasi yang didalamnya pikiran dan perasaan diungkapkan dalam bentuk tanda atau simbol untuk menyatakan pengertian, misalnya melalui penggunaan ucapan, tulisan, simbol angka, gambar, dan ekspresi wajah. Kita sering menemukan anak-anak berbicara kepada dirinya sendiri atau kepada orang lain seolah-olah sedang membicarakan pikiran dan perasaannya. Sikap ini mendorong anak untuk meningkatkan penggunaan bahasa dan percakapan dengan orang lain, yang juga membuat mereka menggunakan bahasa sebagai cara untuk mengekspresikan emosi.

c. Indikator Kreativitas Anak

Berhubungan dengan aktualisasi diri sebagai suatu bentuk perwujudan kreativitas, Catron dan Allen mengungkapkan terdapat 12 indikator kreatif pada anak usia dini yakni sebagai berikut:²⁸

- 1) Anak berkeinginan untuk mengambil resiko berperilaku berbeda dan mencoba hal-hal yang baru dan sulit.
- 2) Anak akan memiliki selera humor yang luar biasa dalam situasi keseharian.
- 3) Anak berpendirian tegas/tetap, terang-terangan, berkeinginan untuk bicara secara terbuka, dan bebas.

²⁸ Januari Catron, Carol E. & Allen, *Early childhood curriculum a creative-play model* (Jersey Prentice-Hall, 1999), hlm. 431.

- 4) Anak adalah nonkonformis, yakni melakukan hal-hal dengan cara sendiri
- 5) Anak terlibat dalam eksplorasi yang sistematis dan dapat membuat rencana dari suatu kegiatan
- 6) Anak tertarik berbagai hal, memiliki rasa ingaintahu dan senang bertannya.
- 7) Anak menyukai untuk menggunakan imajinasinya dalam bermain terutama dalam bermain pura-pura, inovatif, dan fleksibel
- 8) Anak mengeskpresikan imajinasi secara verbal, contoh membuat kata-kata lucu, atau cerita fantasi.
- 9) Anak menjadi terarah dan termotivasi sendiri, memiliki imajinasi dan menyukai fantasi.
- 10) Anak menjadi inovatif, penemu, dan memiliki banyak sumber daya.
- 11) Anak bersikap fleksibel dan berbakat dalam mendesain sesuatu.
Dari keduabelas indikator diatas
- 12) Anak bereksplorasi, bereksperimen dengan objek, contoh, serta memasukkan atau menjadikan sesuatu sebagian bagian dari tujuan.

Jadi dari kajian teori diatas dapat diperoleh kisi-kisi instrumen yang digunakan untuk mengembangkan kreativitas dengan media *magic*. Pendapat Anwar dalam Rudyanto mengatakan, “Berpikir kreatif adalah cara baru dalam melihat dan mengerjakan sesuatu yang memuat 4 aspek antara

lain, fluency (kefasihan), flexybility (keluwesan), originality (keaslian), dan elaboration (keterincian)”²⁹

1) Kelancaran (fluency)

Mampu menghasilkan banyak ide atau gagasan dalam membentuk atau membuat berbagai objek baik dengan menggunakan *magic sand*.

2) Keluwesan (flexibility)

Mampu mengemukakan berbagai ragam atau macam ide dengan mengkombinasikan berbagai bentuk untuk membangun ide kreatifitasnya, dalam menggunakan berbagai macam cetakan atau tanpa cetakan untuk membuat objek.

3) Keaslian (Originality)

Mampu menghasilkan ide sendiri dalam membentuk atau membuat objek sendiri (berbeda dengan yang lain).

4) Elaborasi (elaboration)

Mampu menjelaskan atau mengkomunikasikan, menguraikan ide-ide secara detail.

²⁹ Hendra Erik Rudyanto, “Model Discovery Learning Dengan Pendekatan Saintifik Bermuatan Karakter Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif,” *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran* 4, no. 01 (2016): 41–48.

d. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Kreativitas Anak

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi kreativitas anak diantaranya:

1) Faktor pendukung

Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki seseorang yang dapat dikembangkan. Hurluck menjelaskan bahwa yang dapat meningkatkan kreativitas anak, ternyata ada delapan kondisi juga yang mempengaruhinya antara lain:³⁰

- a) Waktu untuk menjadi kreatif, kegiatan anak seharusnya jangan diatur sedemikian rupa sehingga hanya sedikit waktu bebas bagi mereka untuk bermain-main dengan gagasan-gagasan, konsep-konsep, dan mencobanya dalam bentuk baru serta orisinal.
- b) Kesempatan menyendiri, anak dapat menjadi kreatif apabila tidak mendapat tekanan dari kelompok sosial. Singer menerangkan “Anak membutuhkan waktu dan kesempatan menyendiri untuk mengembangkan kehidupan imajinatif yang kaya”.
- c) Dorongan, terlepas dari seberapa jauh prestasi anak memenuhi standar orang dewasa. Mereka harus didorong untuk kreatif dan bebas dari ejekan dan kritik yang seringkali dilontarkan pada anak yang kreatif.
- d) Sarana, fasilitas untuk bermain dan sarana lainnya yang harus disediakan untuk merangsang dorongan eksperimentasi dan eksplorasi yang merupakan unsur penting dari semua kreativitas.

³⁰ Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak Jilid 2* (Jakarta: Erlangga, 1978), hlm. 30.

- e) Lingkungan yang merangsang, lingkungan rumah dan sekolah harus merangsang kreativitas dengan memberikan bimbingan dan dorongan untuk menggunakan sarana yang akan mendorong kreativitas. Ini harus dilakukan sedini mungkin sejak masa bayi dan dilanjutkan hingga masa sekolah dengan menjadikan kreativitas suatu pengalaman yang menyenangkan dan dihargai secara sosial.
- f) Hubungan orang tua dan anak yang tidak posesif, orang tua yang tidak terlalu melindungi atau terlalu posesif terhadap anak, mendorong anak untuk mandiri dan percaya diri, dua kualitas yang sangat mendukung kreativitas.
- g) Cara mendidik anak, mendidik anak secara demokratis dan permisif di rumah dan sekolah meningkatkan kreativitas. Sedangkan cara mendidik otoriter memadamkannya sikap kreatif.
- h) Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan. kreativitas tidak muncul dalam kehampaan. Semakin banyak pengetahuan yang dapat diperoleh oleh anak, semakin baik dasar untuk mencapai hasil yang kreatif. Pulaski mengatakan “anak-anak harus berisi agar berfantasi”.

2) Faktor Penghambat

Menurut Hurluck yang dikutip Novi Mulyani menyatakan bahwa kreativitas akan melemah jika dihambat oleh lingkungan seperti berikut:³¹

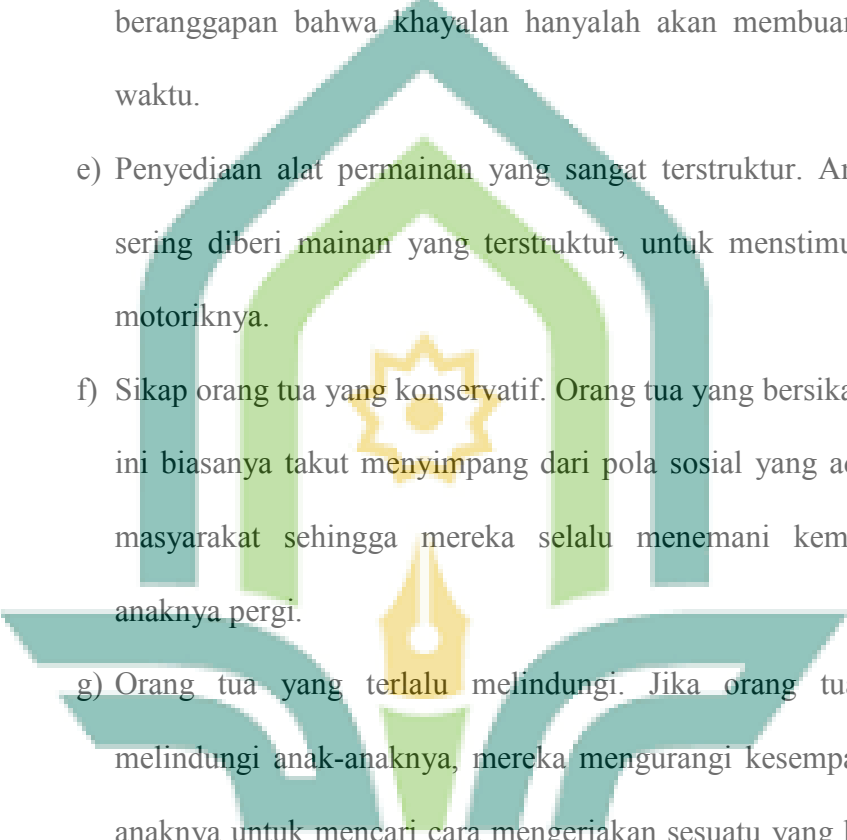
- a) Kesehatan yang buruk, dapat mematikan daya kreativitas anak karena anak tidak mampu mengembangkan diri.
- b) Lingkungan keluarga yang tidak memberikan dorongan untuk meningkatkan kreativitas
- c) Adanya tekanan ekonomi mempersulit anak untuk mengembangkan bakat kreativitasnya
- d) Kurangnya waktu luang kesempatan dan kebebasan pada anak untuk mengembangkan bakat kreatifnya.

Selanjutnya ada tambahan dari Hurluck tentang beberapa situasi yang dapat melemahkan kreativitas anak, antara lain sebagai berikut:³²

- a) Pembatasan eksplorasi. Kreativitas anak akan melemah jika orang tua membatasi anak untuk bereksplorasi dan bertanya.
- b) Pengaruh waktu yang terlalu ketat. Anak menjadi tidak kreatif jika terlalu diatur karena mereka hanya memiliki sedikit waktu untuk bebas berbuat sesuka hati mereka.

³¹ Novi Mulyani, *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini*, ed. oleh nita nur m., pertama (bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019), hlm. 125.

³² Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak Jilid 2* (Jakarta: Erlangga, 1978), hlm. 30.

- 
- c) Dorongan kebersamaan keluarga. Perkembangan kreativitas anak akan terganggu jika keluarga selalu menuntut kegiatan bersama-sama karena tidak mempedulikan minat dan pilihan anak .
- d) Membatasi khayalan. Hal ini dapat melemahkan kreativitas karena orang tua selalu menginginkan anaknya berfikir realistis dan beranggapan bahwa khayalan hanyalah akan membuang-buang waktu.
- e) Penyediaan alat permainan yang sangat terstruktur. Anak yang sering diberi mainan yang terstruktur, untuk menstimulus fisik motoriknya.
- f) Sikap orang tua yang konservatif. Orang tua yang bersikap seperti ini biasanya takut menyimpang dari pola sosial yang ada dalam masyarakat sehingga mereka selalu menemani kemana pun anaknya pergi.
- g) Orang tua yang terlalu melindungi. Jika orang tua terlalu melindungi anak-anaknya, mereka mengurangi kesempatan bagi anaknya untuk mencari cara mengerjakan sesuatu yang baru atau berbeda.

B. Penelitian Yang Relevan

Pada bagian ini akan dijelaskan hasil-hasil penelitian terdahulu yang bisa dijadikan acuan dalam topik penelitian ini. Penelitian terdahulu telah dipilih sesuai dengan permasalahan dengan penelitian ini, sehingga diharapkan mampu menjelaskan maupun memberikan referensi bagi penulis dalam

menyelesaikan penelitian ini. Berikut penjelasan beberapa penelitian terdahulu yang telah dipilih.

Pertama, pada tahun 2020 Wulandari, dkk, melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Bermain Konstruksi Magic Sand Untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak usia dini melalui kegiatan bermain konstruksi magic sand. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik halus melalui kegiatan bermain konstruksi magic sand.³³ Persamaan penelitian dengan Wulandari, dkk dengan yang dilakukan oleh peneliti terletak pada media yang dikaji yaitu media *magic sand*. Sedangkan perbedaannya terletak pada tujuan, metode yang digunakan. Pada penelitian wulandari, dkk bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus dengan menggunakan metode siklus, sedangkan tujuan peneliti adalah dapat mengembangkan kreativitas melalui imajinasi anak dengan metode eksperimen.

Kedua, pada tahun 2019 Aisy melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Magic Sands Terhadap Kemampuan Menulis Permulaan Pada Tunarungu Kelas Dasar 1”. Penelitian ini bertujuan menganalisis kemampuan menulis permulaan pada tunarungu di kelas dasar 1 dengan menggunakan media magic sand. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa secara nyata subyek penelitian mengalami peningkatan dalam kemampuan

³³ Fitrianti Wulandari, “Pengaruh Bermain Kinetik Sand Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun,” *Jurnal anak usia dini*, 3.2 (2020), hlm. 18–23.

menulis.³⁴ Perbedaan yang ada dalam penelitian ini adalah kompetensi yang diteliti, aisy meneliti tentang kemampuan menulis permulaan pada tunarungu, sedangkan peneliti melakukan penelitian tentang kreativitas anak. Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang pengaruh media *magic sand*.

Ketiga, Pada tahun 2022 Imannia melakukan penelitian yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kreativitas Melukis Anak Melalui Media Pasir Warna Di Tk Al-Qur’an Al-Mujahidin Krui Pesisir Barat”. Bertujuan untuk meningkatkan kreativitas melukis anak dengan media magic sand. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melukis dengan media pasir dapat mengembangkan kreativitas Melukis anak pada kelompok A.1 di Tk Al-qur’an Al Mujahidin.³⁵ Persamaan penelitian Imannia dengan penelitian ini sama-sama meneliti tentang kreativitas anak dengan media *magic sand*. Sedangkan perbedaannya adalah data dalam penelitian, data yang diteliti oleh Imannia adalah kreativitas melukis anak dengan metode PTK sedangkan peneliti adalah kreativitas imajinasi anak dengan menggunakan metode eksperimen.

Keempat, pada tahun 2020 Muthiah, dkk melakukan penelitian yang berjudul “Desain Media Pasir Kinetik Untuk Memfasilitasi Kemampuan Menulis Permulaan Anak Usia Dini”. Tujuan dalam penelitian ini untuk mendeskripsikan desain media pasir kinetik untuk memfasilitasi kemampuan menulis permulaan anak usia dini. Adapun hasil penelitian secara keseluruhan

³⁴ Atika Rahma Rohadatul „Aisy, “Pengaruh Media Magic Sands Terhadap Kemampuan Menulis Permulaan Pada Tunarungukelas Dasar 1,” *Student*, Vol 8 No 1 (2019), hlm. 50.

³⁵ Yuni Imannia, “Upaya Meningkatkan Kreativitas Melukis Anak Melalui Media Pasir Warna Di Tk Al-Qur’an Al-Mujahidin Krui Pesisir Barat,” *Skripsi*, 2022, hlm. 23.

media pasir kinetik dinyatakan layak digunakan uji coba pemakaian di Raudhatul Athfal dengan revisi sesuai saran yang telah diberikan oleh validator ahli.³⁶ Persamaan penelitian Muthiah dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media pasir kinetik, sedangkan perbedaannya yakni dalam substansi yang diuji, Muthiah meneliti tentang desain media pasir kinetik dapat memfasilitasi kemampuan menulis permulaan anak usia dini dengan menggunakan metode Design Basic Research (DBR) model Reeves , sedangkan peneliti menguji keefektifan media magic sand dalam meningkatkan kreativitas melalui imajinasi anak dengan metode eksperimen *pre-test* dan *post-test*.

Kelima, Pada tahun 2019 Dunggio, melakukan penelitian yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Dan Kreativitas Anak Dengan Menggunakan Pendekatan Sainifik Melalui Media Pasir Ajaib Pada Anak Di Kabupaten Pohuwato”. Penelitian ini bertujuan untuk untuk mengetahui peningkatan kemampuan motorik halus dan kreativitas dengan menggunakan pendekatan saintifik pada anak kelompok B TK Tunas Harapan Kecamatan Popayato Timur Kabupaten Pohuwato melalui media pasir ajaib. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada observasi awal kemampuan motorik halus anak pada kategori mampu. Dengan demikian pembelajaran melalui media pasir ajaib dapat meningkatkan kemampuan motorik halus dengan

³⁶ Taopik Rahman, “Desain Media Pasir Kinetik Untuk Memfasilitasi Kemampuan Menulis Permulaan Anak Usia Dini,” 4.2 (2020), hlm. 218.

pendekatan saintifik.³⁷ Persamaan ini dalam media yang digunakan yakni *magic sand*. Sedangkan perbedaan yakni dalam substansi yang diuji, Dunggio meneliti tentang Motorik Halus Dan Kreativitas dengan menggunakan pendekatan PTK, sedangkan peneliti menguji keefektifan media *magic sand* dalam meningkatkan kreativitas anak dengan metode eksperimen *pre-test* dan *post-test*.

C. Kerangka Berfikir

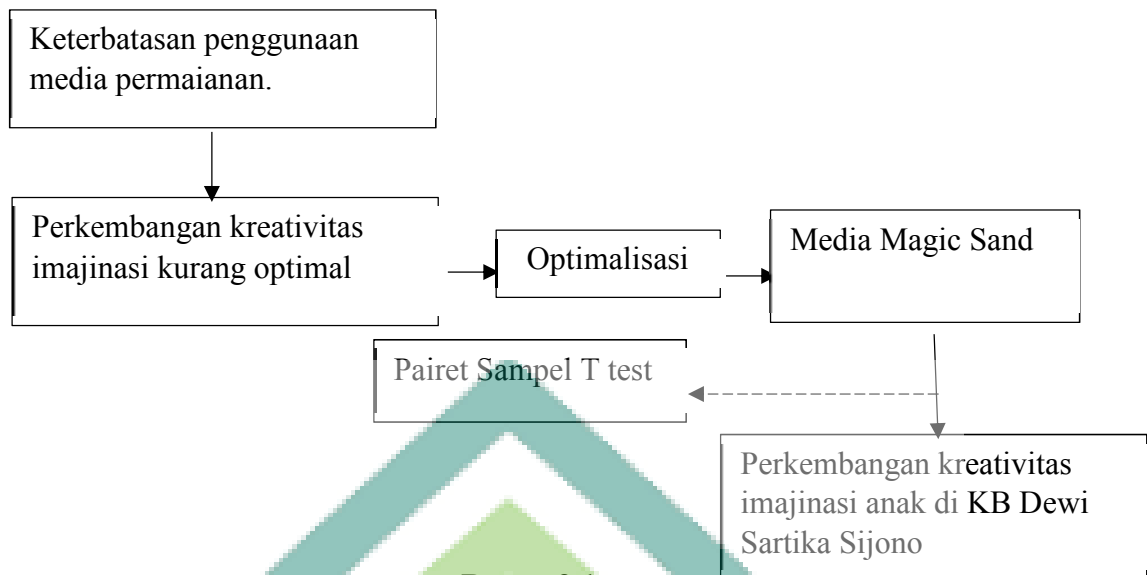
Sebelum menggunakan media *magic sand* guru mengajarkan kepada anak lewat sebuah buku aktivitas dan permainan yang berbentuk konstruk. Selain itu juga dilembaga ini masih menggunakan model pembelajaran klasikal dimana anak dengan usia dini sudah diperkenalkan dengan calistung tanpa adanya alat permainan edukatif yang mendukung pembelajaran diusia tersebut.

Guru masih menggunakan media permainan yang bersifat konstruk atau kokoh saja serta sering menggunakan buku paket atau lembar kerja. Sebab dianggapnya dengan permainan berbentuk kokoh itu mudah dibersihkan jadi guru mengambil media itu untuk digunakan sebagai penunjang pembelajaran. Padahal media tersebut sulit untuk dirubah atau dibentuk sesuai dengan imajinasi anak karena bentuknya yang sudah jadi atau bersifat tidak fleksibel. Bahkan anak menulis dan menggambar pun sudah menggunakan pensil standar. Sedangkan anak diusia tersebut itu harus menggunakan alat tulis yang idel dengan usianya, salah satu alternatifnya yakni media *magic sand*.

³⁷ Fatmah Dunggio, "Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Dan Kreativitas Anak Dengan Menggunakan Pendekatan Saintifik Melalui Media Pasir Ajaib Pada Anak Di Kabupaten Pohuwato," *Jurnal Pendidikan Glasser* 3, no. 2 (2019): 224.

Dengan media ini tentunya kreativitas anak mudah banget untuk dituangkan selain mudah untuk menulis dengan tangan anak juga dapat mengungkapkan imajinasinya lewat suatu gambar yang ia gambar dengan mudah melalui koordinasi jari-jarinya. Jadi anak dapat melatih kreativitasnya dengan mudah karena *magic sand* bersifat flaksibel.

Berdasarkan dari kerangka diatas peneliti mendeskripsikan bahwa peneliti melihat dari problematika yang menjadi dasar peneliti untuk membantu beberapa peserta didik yang perlu menstimulus perkembangan kreativitasnya yakni pada metode pembelajaran yang monoton, dimana pembelajaran ini hanya berpusat pada guru dan LK. Seharusnya seorang pendidik juga perlu mengetahui media permainan mana yang tepat dan mudah untuk anak menunagkan ide nya bukan hanya menggunakan satu sumber media yang bersifat kokoh saja yakni berupa balok ataupun lego, Dari permasalahan ini peneliti memberikan stimulus rangsangan untuk anak dapat bebas mengeskpresikan semua idenya lewat sebuah gambar ataupun bentuk dari media *magic sand*. Peneliti melakukan uji coba dengan metode *pairet sample t test* dalam pengujian antar variabel. Dengan ini maka peneliti menduga bahwa media permaianan *magic sand* ini dapat mempengaruhi perkembangan kreativitas anak.



Bagan 2.1
Kerangka Berfikir

D. Hipotesis

Hipotesis ialah dugaan sementara yang belum tentu kebenarannya, perlu adanya pengujian kebenarannya oleh karena itu hipotesis berfungsi sebagai menguji kebenaran teori. Untuk menguji teori ini maka diperlukan hipotesis yang tepat berdasarkan teori yang diperoleh.

Ho : Tidak ada perbedaan *media magic sand* dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini.

Ha : Ada perbedaan *media magic sand* dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini.

Dari hipotesis yang telah dipaparkan di atas menunjukkan bahwa dugaan sementara dari peneliti ini harus diuji kebenarannya terlebih dahulu sebelum peneliti menyimpulkan hasilnya. Maka diperlukan teori dan dibuktikan melalui hasil hipotesis yang dilakukan di KB Dewi Sartika Sijono Warungasem Batang.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Desain pendekatan yaitu meliputi tentang jenis penelitian dan jenis pendekatan, yaitu:

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini penulis menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan mengubah satu hal dalam suatu situasi dan kemudian membandingkan hasilnya dengan hal yang ada tanpa modifikasi. “Metode eksperimen digunakan untuk mencari sebuah pengaruh dari perlakuan tertentu terhadap sesuatu yang lain ke dalam kondisi yang dikendalikan. Dengan metode eksperimen ini dapat menyelidiki suatu sebab-akibat dengan menempatkan subjek ke dalam suatu kelompok dimana suatu atau lebih variabel independen dimanipulasi”.³⁸ Penelitian eksperimen adalah penelitian yang bertujuan mengetahui hubungan sebab akibat dari dua variabel atau lebih.

Peneliti menggunakan *pre-experimental design* jenis *one-group pretest and posttest design*.³⁹ Kara mengutip pernyataan Sugiyono, bahwa *Pre-experimental design* ialah rancangan yang meliputi hanya satu kelompok atau kelas yang diberikan pra dan pasca uji. Rancangan one grup pretest and posttest design ini, dilakukan terhadap satu kelompok tanpa

³⁸ Moh. Slamet Untung, *Metode penelitian*, kedua (yogyakarta: litera, 2022), hlm. 258.

³⁹ Ni Made Ratminingsih, “Penelitian Eksperimental Dalam Pembelajaran Bahasa Kedua,” *Prasi*, 6.11 (2010), hlm. 31–40.

adanya kelompok control atau pembanding.⁴⁰ Penulis menggunakan teknik analisis untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian. Hal tersebut bertujuan untuk mendapatkan data yang akurat sesuai dengan tujuan penelitian serta mengetahui kesulitan yang dihadapi siswa. Adapun pola penelitian desain *one grup pretest and posttest design*, sebagai berikut:⁴¹

Tabel 3.1
Model Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttes
Eksperimen	O ₁	X	O ₂

Keterangan: O₁ : Pretest (sebelum diberikan perlakuan)
X : Treatment (perlakuan)
O₂ : Posttest (sesudah diberikan perlakuan)

Dengan desain ini peneliti menggunakan observasi sebanyak dua kali, observasi yang pertama dilakukan sebelum eksperimen (O₁) yang disebut dengan pre-test, kemudian melaksanakan treatment atau perlakuan (X), selanjutnya mengadakan observasi kedua setelah treatment atau (O₂) yang disebut post-test. Hasil observasi dibandingkan dengan cara mencari perbedaan antara (O₁) dan (O₂) atau (O₂) dan (O₁). Perbedaan hasil

⁴⁰ Kara, "Pre-Experimental Design, True Experimental Design," *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 7.2 (2014), hlm. 107.

⁴¹ Sugiyono, *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 282.

observasi itu dianggap sebagai akibat dari perlakuan dalam eksperimen atau *treatmen* yang dilakukan.

2. Pendekatan

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif menurut pernyataan dari Craswell yang telah dikutip oleh Slamet Untung menyatakan bahwa “*quantitative research is a means for testing objective theories examining the relationships among variables*”, maksudnya yakni penelitian kuantitatif adalah metode-metode untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antar variabel.⁴²

Penelitian Kuantitatif melibatkan pengumpulan data, analisis, interpretasi data, dan penulisan hasil dari penelitian. Tetapi, dalam penelitian eksperimen kuantitatif, metode-metode yang muncul lebih spesifik, dan biasanya berhubungan dengan identifikasi sampel dan populasi, penentuan strategi penelitian, pengumpulan, dan analisis data, penyajian hasil penelitian, penafsiran, dan penulisan hasil penelitian.⁴³

Dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui adanya pengaruh dari suatu perlakuan tertentu serta ingin mendapatkan data yang akurat sesuai fakta di lapangan yang dapat diukur kemudian menguji hipotesis dari penelitian yang dilakukan. Sehingga berdasarkan argumen tersebut peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif. Alasan peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif karena tujuannya ingin mengetahui adanya pengaruh

⁴² Moh. Slamet Untung, *Metode penelitian*, kedua (yogyakarta: litera, 2022), hlm. 267.

⁴³ Nana Syaodih Sukmadinata, “Metode Penelitian Pendidikan”, 2016, hlm. 10.

dari suatu perlakuan yang selanjutnya diuji hipotesisnya. Karena menggunakan pendekatan kuantitatif, peneliti berusaha menguji penelitian ini secara ilmiah dan empirik serta beracuan pada kaidah-kaidah penelitian agar hasil dari penelitian yang diperoleh dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya.

B. Tempat Dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitaian

Tempat penelitian dalam penelitian ini yaitu salah satu lembaga yang ada di bawah naungan yayasan fatayat NU, lembaga ini satu halaman dengan RA Masyitoh di desa Sijono kecamatan Warungasem kabupaten Batang. KB Dewi Sartika tepatnya di desa Sijono kecamatan Warungasem kabupaten Batang. Alamatnya di Jl. Makam Dowo No 34 desa Sijono kecamatan Warungasem kabupaten Batang provonsi Jawa Tengah. Status lembaga ini yakni swasta.

2. Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024.

C. Variabel Penelitian

Variabel adalah atribut atau nilai seseorang, objek, atau aktivitas, dengan beberapa variabilitas, yang ditentukan oleh peneliti untuk menarik kesimpulan dapat ditarik.⁴⁴ Penelitian ini peneliti menggunakan variabel sebagai berikut:

⁴⁴ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif kualitatif dan R&D* (bandung: Alfabeta, 2014).hlm.38.

1. Variabel Independent (variabel bebas)

Merupakan variabel yang menjadi sebab timbulnya atau terikat dengan variabel dependen. Adapun variabel independen dalam penelitian ini yaitu efektivitas permainan *magic sand*.

2. Variabel Dependen (variabel terikat)

Variabel dependen ini merupakan variabel yang dipengaruhi oleh variabel independen atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Adapun variabel dependen dalam penelitian ini yaitu kreativitas imajinasi anak



Bagan 3.1
Hubungan Antara Variabel Penelitian

Keterangan:

X : Variabel bebas adalah efektivitas permainan *magic sand*.

Y : Variabel terikat adalah kreativitas melalui imajinasi anak

D. Populasi, Sampel Dan Tehnik Pengambilan Sample

1. Populasi

Sugiyono menjelaskan dalam Jijah Hilyatul Ajijahl dan Evi Selvi bahwa populasi adalah suatu wilayah umum yang terdiri dari obyek atau subyek dengan jumlah dan ciri-ciri tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan.⁴⁵ Jadi Populasi bukan hanya

⁴⁵ Jijah Hilyatul Ajijahl dan Evi Selvi, "Pengaruh Kompetensi Dan Integritas Terhadap Kinerja Perangkat Desa," *JESS (Journal of Education on Social Science)*, 5.1 (2021), hlm. 24.

sekedar orang, melainkan suatu objek atau benda-benda lainnya yang dapat diteliti. Populasi bukan hanya sekedar berapa jumlah yang ada pada objek atau subjek tertentu, tetapi semua sifat atau karakteristik yang dimiliki oleh suatu subjek atau objek tersebut. Populasi pada penelitian ini adalah 13 siswa kelompok KB Dewi Sartika Sijono Warungasem Batang.

2. Sampel

Sample merupakan sebagian peserta didik yang mewakili keseluruhan data populasi yang akan diteliti.⁴⁶ dalam penelitian ini karena terdapat 13 peserta maka peneliti menggunakan seluruh kelompok populasi sebagai sampel, yang akan diteliti dengan tehnik *pre-test* dan *post-test*.

3. Teknik Pengambilan Sampel

Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampling jenuh sebab semua anggota digunakan sebagai sampel.⁴⁷ Dilakukan karena jumlah dalam populasi kurang dari 30 orang, maka sampel penelitian ini keseluruhan subjek populasi.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Abdurrahman Fathoni mengungkapkan bahwa Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengamati dengan mencatat kondisi atau tingkah laku dari objek yang diteliti.⁴⁸ Dalam penelitian ini observasi

⁴⁶ Suharsimi Arikunto, "Prosedur Penelitian" (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hlm.174

⁴⁷ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktis, Edisi Revisi VI*. (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2012).

⁴⁸ Abdurrahmat Fathoni, 'Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi' (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), hlm. 104.

berupa *checklist*, yang digunakan peneliti ialah dalam bentuk permainan menggunakan media *magic sand* dapat dilihat dari hasil proses bermain membuat sesuatu, dan deskripsi imajinasi terhadap suatu hasil karya.

2. Dokumentasi

Pencatatan adalah cara pengumpulan data kualitatif dengan cara melihat atau menganalisis dokumen yang dibuat tentang suatu subjek oleh subjek itu sendiri atau oleh orang lain.⁴⁹

Dokumentasi dalam penelitian ini berupa hasil dokumen yakni foto-foto maupun video pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung dilokasi penelitian, foto hasil karya anak dengan *magic sand*. Selain itu Peneliti juga melakukan pengumpulan data dari lembar observasi dan hasil *checklist*.

3. Checklist

Checklist atau daftar cek adalah pedoman di dalam observasi yang berisi aspek-aspek yang dapat diamati, observer atau pengamat memberi tanda centang atau cek untuk menentukan ada atau tidaknya sesuatu berdasarkan pengamatannya,⁵⁰ dalam penelitian ini *checklist* berfungsi untuk mengetahui seberapa jauh kemampuan kreativitas siswa dalam kondisi *pre test* dan *post test*

⁴⁹ Haris Herdiyansyah, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Jakarta: Salemba Humanika, 2011), hlm. 117.

⁵⁰ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011).

F. Uji Instrumen

1. Uji Validitas

Alat validitas adalah alat ukur yang menangkap keabsahan data. Valid berarti instrumen tersebut layak untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.⁵¹ Uji keefektifan instrumen dalam penelitian dengan cara pengujian langsung di lapangan atau di tempat penelitian dengan para validator ahli yakni guru kelas dan pendamping.

Instrumen dalam penelitian ini adalah pemberian nilai hasil jawaban anak dihitung dari setiap indikator dengan perhitungan berdasarkan teknik penskoran. Skor adalah hasil dari penjumlahan angka-angka bagi setiap jawaban yang benar oleh anak. Setelah menghitung skor, kemudian akan menghitung nilai dari penghitungan nilai dengan penghitungan skoring standar mutlak,⁵² dan terdapat indikator dalam skoring tersebut yaitu:⁵³

Tabel 3.2
Interval Nilai, Kategori, Makna dan Indikator

Interval Nilai	Kategori	Makna	Indikator
76-100	BSB	Berkembang Sangat Baik	Anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator yang diharapkan.
51-75	BSH	Berkembang Sesuai Harapan	Anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dapat konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru.

⁵¹ Moh. Slamet Untung, *Metode penelitian*, kedua (yogyakarta: litera, 2022), hlm. 258.

⁵² Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (jakarta: PT Rajagrafindo, 2009), 318.

⁵³ Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, "Format Ceklis pada Penilaian Perkembangan Anak," *Paudpedia*, 2024.

26-50	MB	Mulai Berkembang	Bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru.
< 26	BB	Belum Berkembang	Bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru.

Setelah mendapatkan hasil tes uji coba, maka langkah selanjutnya dianalisis menggunakan teknik korelasi product moment. Menurut Husein Umar untuk menguji tingkat validitas instrumen dalam penelitian digunakan teknik analisis Koefisien Korelasi *Product-Moment*, dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{\sum nXY - \sum X \sum Y}{\sqrt{(n \sum X^2 - (\sum X)^2) (n \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Dimana:

r_{xy} : Koefisien korelasi Pearson antara item instrumen yang akan digunakan dengan variabel yang bersangkutan

X : Skor item instrumen yang akan digunakan

Y : Skor semua item instrumen dalam variabel tersebut

n : Jumlah responden

Keputusan pengujian validitas instrumen dengan menggunakan taraf signifikansi 5% adalah sebagai berikut:

- a. Item instrumen dikatakan valid jika t_{hitung} lebih besar atau sama dengan $t_{0,05}$; dan jika nilai $sig < 0,05$, maka item instrumen tersebut dapat digunakan.

- b. Item instrumen dikatakan tidak valid jika t_{hitung} lebih kecil dari $t_{0,05}$; dan jika nilai $sig > 0,05$ maka item instrumen tersebut tidak dapat digunakan.⁵⁴

2. Uji Realibilitas

Tes dikatakan reliabel Jika memberikan hasil yang konsisten saat diuji berkali-kali, itu berarti ujian Jika hasil pengujian menunjukkan bahwa determinasi tersebut reliabel. kemudian jika suatu hasil dikatakan handal ketika memiliki reliabilitas yang tinggi, konsisten dan produktif.

Penelitian ini menggunakan rumus uji *Alpha Cronbach's*, Dalam penelitian ini menggunakan SPSS versi.22 dengan rumus:⁵⁵

$$r_x = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_t^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_x = Reliabilitas yang dicari

N = Jumlah item pertanyaan

$\sum \sigma_t^2$ = Jumlah varians skor tiap item

σ_t^2 = Varians total

Seperti yang dikemukakan oleh wiranta sujrweni bahwa:

- a. Jika nilai chronbach's Alpha $> 0,06$ maka kuesioner dinyatakan reliabel

⁵⁴ Abdullah, Ma'ruf, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Aswaja Pressindo, 2015.

⁵⁵ Wiratna Sujarweni V., *SPSS untuk Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka baru Press, 2014), 253.

- b. Jika nilai cronbach's Alpha $< 0,06$ maka kuesioner dinyatakan tidak reliabel.⁵⁶

G. Teknik Analisis Data

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis deskriptif adalah metode penelitian dengan cara mengumpulkan data-data sesuai dengan yang sebenarnya kemudian data-data tersebut disusun, diolah dan dianalisis untuk dapat memberikan gambaran mengenai masalah yang ada. Pada analisis deskriptif data biasanya ditampilkan dalam bentuk tabel biasa atau tabel frekuensi, grafik, diagram batang, diagram garis, diagram lingkaran, ukuran pemusatan data, ukuran penyebaran data dan sebagainya.⁵⁷

2. Uji Kualitas Data

a. Uji Normalitas

Pengujian normalitas adalah proses untuk mengetahui data tersebut berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau mengikuti distribusi normal. Ini dirancang untuk menguji apakah variabel dependen dan variabel independen mengikuti distribusi normal dalam model regresi. Model regresi yang baik memiliki distribusi data yang normal atau mendekati normal. Untuk menguji apakah distribusi tersebut normal

⁵⁶ Wiratna Sujarweni V., *SPSS untuk Peneliti* (Yogyakarta: Pustaka baru Press, 2014), 253.

⁵⁷ Prof Dr Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2011).

melalui uji normalitas, peneliti menggunakan uji *kormogorov smirnov* pada SPSS dalam pengujian ini memenuhi standar, sebagai berikut :⁵⁸

- 1) Jika angka signifikan (sig) > 0.05 maka data berdistribusi normal, atau
- 2) Jika angka signifikan (sig) < 0.05 maka data berdistribusi tidak normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki varian yang sama. Metode yang digunakan untuk uji homogenitas data dalam penelitian ini adalah *Levene Test* yaitu *test of homogeneity of variance*.⁵⁹ Untuk menentukan homogenitas digunakan kriteria sebagai berikut:

- 1) Signifikansi uji (α) = 0.05
- 2) Jika $\text{Sig.} > \alpha$, maka variansi setiap sampel sama (homogen)
- 3) Jika $\text{Sig.} < \alpha$, maka varian setiap sampel tidak sama (tidak homogen).

3. Uji Hipotesis

a. Paired Sample T Test

Adalah pengujian hipotesis yang bertujuan untuk menguji dua sampel yang berpasangan dari populasi yang memiliki rata-rata yang sama atau tidak.⁶⁰ Penelitian ini menggunakan dua sampel sebagai

⁵⁸ Juliansyah, *Analisis Data Penelitian Ekonomi dan Manajemen*, (Jakarta: Gramedia, 2014), hlm. 47.

⁵⁹ Getut Pramesti, *Kupas Tuntas Data Penelitian Dengan SPSS 22* (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2014), hlm. 24.

⁶⁰ Christianurs s, *Seri Balajar Kilat SPSS 17* (Yogyakarta: CV Andi Offset, 2010), hlm. 79.

perbandingan yakni *pretes* dan *posttes* dalam satu kelas eksperimen. Data yang bersifat kuantitatif yang diperoleh dari hasil tes diolah menggunakan program *IBM SPSS statistic 22*.⁶¹ Berikut tahapan uji hipotesis:

1) Menentukan Hipotesis

H_0 = Tidak ada perbedaan signifikan terhadap penggunaan media *magic sand* terhadap kreativitas anak di KB Dewi Sartika Sijono Warungasem Batang.

H_a = Ada perbedaan signifikan terhadap penggunaan media *magic sand* terhadap kreativitas anak di KB Dewi Sartika Sijono Warungasem Batang.

2) Menentukan tingkat signifikansi

Pengujian menggunakan dua sisi dengan tingkat signifikansi 5% (0,05)

3) Menentukan t_h (t_{hitung})

4) Menentukan t_t (t_{tabel})

5) Kriteria penolakan atau penerimaan hipotesis dengan menggunakan tabel pengujian sebagai berikut:

H_0 diterima jika $t_h < t_t$

H_a diterima jika $t_h > t_t$

Berdasarkan taraf nyata :

H_0 diterima jika $\alpha > 0,05$ H_a ditolak

H_a diterima jika $\alpha < 0,05$ H_0 ditolak

⁶¹ Dwi Priyanto, *Mandiri Belajar SPSS* (Jakarta: Buku Kita, 2015), hlm. 28.

6) Membandingkan nilai t_h dengan nilai t_t dan probabilitas

7) Menarik Kesimpulan.

Alat dan bahan yang digunakan dalam penelitian ini adalah media *magic sand*. *Magic sand* berupa pasir warna dengan berbagai warna yang menarik, untuk menarik perhatian anak usia dini sehingga bersemangat untuk belajar dan bermain dengan media *magic sand*. Instrumen untuk permainan *magic sand* ini, awalnya yakni peneliti memberikan stimulus lewat sebuah tontonan video, selanjutnya anak membuat bentuk yang sesuai dengan imajinasinya. Sedangkan untuk perkembangan kreativitasnya anak menggunakan lembar observasi yang diisi langsung oleh peneliti.



BAB IV

ANALISIS HASIL PENELITIAN

A. Data Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data

Penelitian ini dilaksanakan pada salah satu lembaga KB Dewi Sartika terletak di Makam Dowo No 34 Desa Sijono Kecamatan Warungasem. Lokasi KB terletak didekat perkampungan. Masyarakat pedesaan memiliki budaya bahasa sehari-hari menggunakan bahasa Jawa ngoko, dan mayoritas desa beragama Islam. Pada tahun ajaran 2023/2024 ini terdapat KB Dewi Sartika Sijono ini terdapat 13 anak dimana 7 laki-laki dan 6 perempuan. Adapun Karakteristik Satuan Pendidikan lembaga ini diantaranya sebagai berikut:

a. Karakteristik peserta didik dan pendidik

Peserta didik KB Dewi Sartika berusia 2-4 tahun berjumlah 12 anak. Seluruh peserta didik KB Dewi Sartika memeluk agama Islam. KB Dewi Sartika dipimpin oleh seorang kepala sekolah dengan dua orang pendidik dengan berpendidikan SMA. Walaupun kepala sekolah dan guru berpendidikan SMA tapi ilmu yang dimiliki mumpuni. Selain mengajar guru juga membantu sebagai tenaga administrasi dan kepala sekolah juga sebagai operator sekolah.

b. Karakteristik Orang tua

Latar belakang pekerjaan orang tua sebagian besar bekerja sebagai buruh, karyawan, pegawai swasta, dan ASN. Sedangkan latar belakang

pendidikan orang tua, rata-rata berijazah SMP, SMA dan sederajat, sebagian besar juga berijazah sarjana.

- c. Karakteristik Masyarakat (bahasa, sosial, budaya, agama, dan lain sebagainya)

Bahasa yang digunakan warga setempat adalah bahasa Jawa, potensi budaya lokal yang cukup dikenal oleh warga Desa Sijono. Sebagian besar masyarakat menerapkan budaya Islam, tradisi warisan leluhur, seperti peringatan hari besar Islam, Maulud Nabi, Isro' Mi'roj, Idul Fitri, Idul Adha, diawali dengan selamatan bersama di rumah ibadah (Mushola), maupun Masjid.

KB Dewi Sartika menerapkan program pengembangan pembelajaran yang mengacu pada kurikulum merdeka dengan karakteristik sebagai berikut:

- a. Program pembelajaran di KB Dewi Sartika menfokuskan pada pengembangan literasi, numerasi dan pendidikan karakter
- b. Program pembelajaran di KB Dewi Sartika dilaksanakan sesuai minat, kebutuhan, karakteristik, tingkat perkembangan anak
- c. Program pembelajaran di KB Dewi Sartika dilaksanakan melalui prinsip bermain adalah belajar.
- d. Program pembelajaran dirancang untuk membangkitkan rasa ingin tahu anak dan belajar yang menyenangkan, sehingga belajar menjadi berkesan dan memudahkan anak tentang proses pembelajaran yang telah dilakukannya untuk mendorong anak sebagai pembelajar sepanjang hayat.

- e. Program pembelajaran di KB Dewi Sartika mengembangkan kurikulum khas berbasis budaya Jawa dan potensi lokal.
- f. Program pengembangan anak usia dini holistik integratif (PAUD-HI) untuk memenuhi kebutuhan essensial anak antara lain:
- 1) Layanan pendidikan bermitra dengan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Batang dan Korwil Kecamatan Warungasem dalam wilayah binaan Penilik PNF.
 - 2) Layanan pengasuhan bermitra dengan orang tua
 - 3) Layanan Gizi dan kesehatan bermitra dengan Puskesmas dan bidan desa.
 - 4) Layanan perlindungan bermitra dengan kepolisian sektor kecamatan Warungasem.
 - 5) Layanan Kesejahteraan bermitra dengan Dukcapil untuk kepemilikan identitas anak KIA dan Akte Kelahiran

Selanjutnya sarana dan prasarana KB Dewi Sartika menempati lahan 40m², 1 ruang kepala dan guru, 1 ruang belajar, 2 kamar mandi, 1 tempat cuci tangan/ wastafel, 6 aspek perkembangan, 4 meja anak, 2 karpet siswa, 1 loker anak, 1 almari guru, 2 meja guru, 2 rak sandal dan sepatu. Halaman teras digunakan bermain ayunan, peluncur dan jungkitan. Adapun visi, misi dan tujuannya yakni:

a. Visi

Terwujudnya Kelompok Bermain yang cerdas sehat ceria mandiri dan berakhlak mulia.

b. Misi

- 1) Memberikan pengasuhan layanan pendidikan bagi Anak Usia Dini.
- 2) Membentuk karakter dan kepribadian serta mandiri.
- 3) Memahami diri sendiri, orang lain, dan lingkungan.
- 4) Membentuk anak-anak yang cerdas berkualitas dan berkembang sesuai harapan dengan usianya.

c. Tujuan Sekolah

Merujuk pada Visi dan Misi maka tujuan Kelompok Bermain (KB) Dewi Sartika Desa Sijono adalah sebagai berikut:

- 1) Mendidik anak agar menjadi generasi yang berkualitas berguna bagi agama, nusa, dan bangsa.
- 2) Menyiapkan anak didik memasuki jenjang pendidikan selanjutnya dengan ketercapaian kompetensi dasar sesuai tahapan perkembangan anak.
- 3) Mengembangkan kreatifitas keterampilan anak didik untuk mengekspresikan diri dalam berkarya seni.
- 4) Menciptakan suasana sekolah yang bernuansa agamis dan disiplin.
- 5) KB Dewi Sartika membantu pemerintah dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional

Adapun Struktur Lembaga KB Dewi Sartika Sijono, sebagaimana tertera pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.1
Struktur Lembaga KB Dewi Sartika Sijono

No	Nama	Jabatan	Tugas Dalam Tim
1.	Khusniati	Kepala Sekolah	Penanggung Jawab
2.	Hj. Rodliyah	Ketua Yayasan	Koordinator
3.	Irmayanti,S.Pd	Komite	Anggota
4.	Safitri,S.Pd.	Pendidik	Anggota
5.	Siti Ifana,A,Md.A	Pendidik	Anggota

Data ini didapatkan ketika melakukan observasi wawancara terhadap salah satu pendidik yang dijadikan sebagai narasumber yakni Ibu Khusniati selaku penanggung jawab atau kepala sekolah yang memahami tentang sejarah awal mula berdirinya KB Dewi Sartika Sijono

Penelitian ini termasuk ke dalam penelitian eksperimen, yaitu penelitian yang ingin mengetahui keefektivan penggunaan permainan *magic sand* untuk mengembangkan kemampuan Kreativitas melalui imajinasi anak usia dini. Variabel dalam penelitian ini ada dua, variabel bebas yaitu efektivitas permainan *magic sand*, dan variabel terikat yaitu Kemampuan kreativitas imajinasi anak.

Pengambilan data ini dihasilkan dari *pre-test* dan *post-test* dikelas KB Dewi Sartika Sijono pada tanggal 27 November sampai 7 Desember 2023. Dengan perincian 5 kali observasi pembelajaran, dan 4 kali proses pemberian perlakuan atau *treatmen* dengan menggunakan media *magic sand*. Data kemudian diolah dengan menggunakan *paired sample t test*. Sebelum data diolah menggunakan uji *paired sampel t test*, peneliti akan menjabarkan hasil data dari *pre-tes* dan *post-tes*.

B. Uji Instrumen

1. Uji Validitas

Validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah isi. Validitas ini (*content validity*) adalah pengujian validitas berdasarkan isinya untuk memastikan apakah instrumen *chaklist* secara tepat dengan keadaan yang akan diukur. Validasi instrumen yang akan digunakan yaitu validasi ahli adalah salah satu guru di KB Dewi Sartika Sijono yakni ibu Safitri, S.Pd. dan Ibu Siti Ifana, A.Md.A. selain menggunakan menggunakan aplikasi SPSS 22 untuk mempermudah perhitungan uji validitas.

Instrumen indikator kreativitas ini peneliti menggunakan teroi dari Catron dan Allen dengan 12 indikator,⁷⁸ kemudian diuji dengan perhitungan *produc moment* menggunakan aplikasi SPSS 22 untuk mempermudah perhitungan uji validitas. Mempertegas kevaliditas indikator maka peneliti meminta kuesenser kepada para pendidik yang lebih memahami karakteristik 13 anak dan di pertegas dengan rumus uji validitas SPSS22. Berdasarkan uji validitas dengan bantuan SPSS 22 akan disajikan pada tabel 4.1 berikut.

⁷⁸ Januari Catron, Carol E. & Allen, *Early childhood curriculum a creative-play model* (Jersey Prentice-Hall, 1999).

Tabel 4.1
Hasil Uji Validitas
Pearson Product-Moment Corelation Coeficient

No Item	Rhitung	Rtabel 5% Df=N-2	Sig	Kriteria
P1	0,648	0,5529	0,017	Tidak Valid
P2	0,557	0,5529	0,048	Tidak Valid
P3	0,704	0,5529	0,007	Tidak Valid
P4	0,864	0,5529	0,000	Valid
P5	0,663	0,5529	0,013	Tidak Valid
P6	0,593	0,5529	0,033	Tidak Valid
P7	0,704	0,5529	0,007	Tidak Valid
P8	0,860	0,5529	0,000	Valid
P9	0,860	0,5529	0,000	Valid
P10	0,526	0,5529	0,065	Tidak Valid
P11	0,860	0,5529	0,000	Valid
P12	0,554	0,5529	0,050	Tidak Valid

Dari perhitungan yang digunakan dengan bantuan aplikasi SPSS 22 diperoleh soal yang dinyatakan valid yaitu soal nomor 4,8,9 dan 11 akan diuji reabilitas dan soal tidak valid pada soal 1, 2,3,5,6,7,10, dan 12 maka soal tersebut tidak akan digunakan dalam penelitian.

2. Uji Reabilitas

Setelah instrumen validitas oleh ahli dan diuji valid selanjutnya akan dilihat instrumen tersebut reliabel. Instrument yang reliabel berarti instrumen tersebut dapat dipercaya kebenarannya. Berdasarkan uji realibilitas dengan bantuan SPSS versi 22 akan disajikan pada tabel 4.2 sebagai berikut:

Tabel 4.2
Hasil Uji Reabilitas *Alpha Cronbach's*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,939	4

Hasil reabilitas dari uji statistik pada tabel adalah nilai chronbach's Alpha $0,939 > 0,06$ maka data yang digunakan adalah reliabel, sehingga instrumen dapat digunakan untuk penelitian. Berdasarkan uji reliabelitas dari 4 soal yang valid dan reliabel akan di jadikan soal Pretest dan Post-test.

C. Deskripsi Hasil Penelitian

Setelah melakukan pengecekan dengan uji instrumen indikator melalui validator ahli. Peneliti melakukan *pre-test* yang bertujuan untuk memperoleh keterangan tentang kemampuan kreativitas imajinasinya, kemudian setelah diadakannya *pre-test*. Peneliti mengadakan *post-test* yang bertujuan untuk mengetahui hasil kreativitas imajinasi yang diberikan *teratmen* media *magic sand* dengan sebelum diberikannya *treatmen* menggunakan media *magic sand* di KB Dewi Sartika Sijono. Dengan menggunakan pedoman penilaian sebagai berikut:

Tabel 4.2
Interval Nilai

Tingkat Pencapaian	Kategori	Makna
76 - 100%	BSB	Berkembang Sangat Baik
51 – 75%	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
26 – 50%	MB	Mulai Berkembang
<26%	BB	Belum Berkembang

a. Hasil Pre-test Kemampuan Kreativitas Imajinasi Anak Di KB Dewi Sartika Sijono

Peneliti melakukan *pre-test* bertujuan untuk mengetahui kondisi awal kemampuan kreativitas melalui imajinasi anak di KB Dewi Sartika Sijono. Berikut adalah kondisi awal *pre-test* kemampuan kreativitas imajinasi anak usia dini.

Tabel 4.3
Hasil *pre-test* kemampuan Kreativitas Imajinasi Anak Di KB Dewi Sartika Sijono

No.	Nama Siswa	Hasil <i>Pre-test</i>	Kategori
1	Qorni	65	BSH
2	Vano	70	BSH
3	Hafiz	56	BSH
4	Haikal	68	BSH
5	Danish	46	MB
6	Mazaya	50	MB
7	Bilqis	75	BSH
8	Naira	70	BSH
9	Ilmira	65	BSH
10	Hilya	69	BSH
11.	Quen	67	BSH
12.	Fahmi	50	MB
13	Farel	50	MB

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan, dengan jumlah 13 responden atau peserta didik ini terdapat 4 orang yang mulai berkembang, dan 9 anak berkembang sesuai harapan.

b. Hasil *Post-test* Kemampuan Kreativitas Imajinasi Anak Di KB Dewi Sartika Sijono

Setelah memberikan tindakan (*treatment*) yaitu dengan menggunakan media *Magic Sand*, maka peneliti mengukur kembali tingkat Kemampuan Kreativitas Imajinasi Anak Di KB Dewi Sartika Sijono. Adapun hasil dari *post-test* nya adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4
Hasil *pos-test* kemampuan Kemampuan Kreativitas Imajinasi Anak Di KB Dewi Sartika Sijono

No.	Nama Siswa	Hasil <i>Pro-test</i>	Kategori
1	Qorni	80	BSB
2	Vano	88	BSB
3	Hafiz	76	BSB
4	Haikal	85	BSB
5	Danish	68	BSH
6	Mazaya	75	BSH
7	Bilqis	95	BSB
8	Naira	90	BSB
9	Ilmira	83	BSB
10	Hilya	86	BSB
11	Quen	80	BSB
12	Fahmi	70	BSH
13	Farel	75	BSH

Pada hasil *post-test*, setelah memberikan *treatmen* yakni terhadap 13 siswa dan 9 siswa yang mendapatkan hasil tinggi, termasuk kedalam kriteria BSB (Berkembang Sangat Baik). Namun terdapat 4 anak yang memiliki kriteria BSH (Berkembang Sesuai Harapan).

2. Hasil Lembar Observasi

Peneliti melakukan proses kegiatan pembelajaran serta melakukan pengamatan atau observasi, terhadap keadaan *pre-test* dan *post-test*. Yang ditunjukkan dengan menggunakan lembar *checklist* observasi. Adapun Data hasil penelitian diatas diperoleh dari lembar *checklist* perkembangan anak saat dalam kondisi *pre-test* dan *post-test* dibawah ini.

Tabel 4.5
Hasil observasi *checklist Pre test* kemampuan kreativitas anak

No	Nama	Indikator																			
		Menceritakan Hasil karyanya (Elaboration)					Melakukan dengan cara sendiri (Originality)					Menghasilkan banyak ide atau gagasan (Fluency)					Bersifat fleksibel dan berbakat dalam mendesain (Flexibility)				
		4	3	2	1	Σ	4	3	2	1	Σ	4	3	2	1	Σ	4	3	2	1	Σ
1.	Qorni			√		2			√		2			√		2				√	1
2.	Vano			√		2			√		2			√		2			√		2
3.	Hafiz				√	1			√		2				√	1	√				3
4.	Haikal			√		2			√		2			√		2			√		2
5.	Danish				√	1				√	1				√	1			√		2
6.	Mazaya			√		2				√	1			√		2				√	1
7.	Bilqis			√		2			√		2		√			3			√		2
8.	Naira			√		2			√		2			√		2			√		2
9.	Ilmira			√		2			√		2			√		2			√		2
10.	Hilya			√		2			√		2			√		2			√		2
11.	Quen			√		2				√	1			√		2			√		2
12.	Fahmi				√	1			√		2				√	1			√		2
13.	Farel				√	1			√		2				√	1			√		2
Jumlah Skor				1	4	2			2	3	2		3	1	4	2		3	2	2	2
				8		2			0		3			6		3			0		5
Presentase		42,31%					44,23%					44,23%					48,08%				
Kategori		MB (Mulai Berkembang)					MB (Mulai Berkembang)					MB (Mulai Berkembang)					MB (Mulai Berkembang)				

Berdasarkan Tabel 4.5 di atas, dapat diketahui bahwa hasil dari kegiatan *Pre-test* kemampuan kreativitas imajinasi anak di KB Dewi Sartika Sijono, masih berada pada kriteria sedang dengan kategori mulai berkembang. Hasil Dari presentase di atas ialah dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$Presentase = \frac{\text{Jumlah Siswa x Skor maksimal}}{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}} \times 100 \%$$

Sehingga pada indikator kemampuan pertama, anak dalam menceritakan hasil karyanya pada *pre test* ini mendapatkan presentase sebesar 42,31%. Kedua, anak melakukan dengan cara sendiri dapat diperoleh presentase sebesar 44,23%. Ketiga, anak menghasilkan banyak ide ini memperoleh presentase sebesar 44,23%. Dan yang terakhir yakni pada kategori keempat yakni bersifat fleksibel dan berbakat dalam mendesain memperoleh presentase sebesar 48,08%.

Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa perlu adanya pengembangan kreativitas anak dalam berimajinasi. Agar tercapainya kriteria kemampuan yang diinginkan yaitu lebih dari 80%. Hasil dari *post-test* Observasi Checklist kemampuan kreativitas imajinasi anak usia dini, yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.6
Kemampuan kreativitas imajinasi anak saat kondisi *post-test*

No	Nama	Indikator																			
		Menceritakan Hasil karyanya (Elaboration)					Melakukan dengan cara sendiri (Originality)					Menghasilkan banyak ide atau gagasan (Fluency)					Bersifat fleksibel dan berbakat dalam mendesain (Flexibility)				
		4	3	2	1	Σ	4	3	2	1	Σ	4	3	2	1	Σ	4	3	2	1	Σ
1.	Qorni	√				4	√				4	√				3	√				4
2.	Vano	√				4	√				4	√				4		√			3
3.	Hafiz		√			3	√				4	√				4	√				4
4.	Haikal	√				4	√				4	√				3	√				4
5.	Danish		√			3		√			3	√				3		√			3
6.	Mazaya	√				4	√				4	√				3	√				4
7.	Bilqis	√				4	√				4	√				4	√				4
8.	Naira	√				4	√				4	√				4	√				4
9.	Ilmira	√				4	√				4	√				3	√				4
10.	Hilya	√				4	√				4	√				4		√			3
11.	Quen	√				4	√				4	√				4	√				4
12.	Fahmi		√			3	√				4	√				3		√			3
13.	Farel		√			3	√				4	√				3		√			3
Jumlah Skor		3	9	2		47	4	3			5	2	2			4	3	1			4
		6				8					1	4	1			5	2	5			7
Presentase		90,38%					98,08%					86,54%					90,38%				
Kategori		BSB (Berkembang Sangat Baik)					BSB (Berkembang Sangat Baik)					BSB (Berkembang Sangat Baik)					BSB (Berkembang Sangat Baik)				

Berdasarkan Tabel 4.3 di atas, dapat diketahui bahwa hasil dari kegiatan *Post-tes* kemampuan kreativitas imajinasi anak di KB Dewi Sartika Sijono, Sudah mengalami peningkatan yang sangat baik. Hal ini dapat diketahui dari hasil yaitu pertama, menceritakan hasil karyanya memperoleh persentase sebesar 90,38%. Kedua, melakukan dengan cara sendiri memperoleh persentasi sebesar 98,08%. Ketiga, menyukai imajinasi dan fantasi memperoleh persentase 86,54%. Keempat, Bersifat fleksibel dan

berbakat dalam mendesain memperoleh presentase sebesar 90,38%. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *magic sand* dapat meningkatkan kemampuan kreativitas melalui imajinasi anak di KB Dewi Sartika Sijono.

D. Analisis Statistik

1. Analisis Deskriptif

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran mengenai nilai minimum, maksimum, mean, dan standar deviasi dari variabel (x) yakni efektivitas permainan *magic sand* dengan variabel (y) yakni kreativitas melalui imajinasi anak. Hasil analisis data *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat pada tabel dibawah ini;

Tabel 4.7
Hasil Analisis Statistik Dalam Bentuk Tabel Deskriptif
Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Hasil_PreTest	13	46	75	61,62	9,777
Hasil_PostTest	13	68	95	80,85	7,957
Valid N (listwise)	13				

Tabel 4.4 di atas menyajikan bahwa nilai *pre-test* terendah adalah 46% dan nilai *pre-test* tertinggi sebesar 75%. Nilai *post-test* terendah adalah 68% dan nilai *post-test* tertinggi sebesar 95%.

Tabel diatas juga menyajikan nilai rata-rata dan standar deviasi dari semua variabel setelah dilakukan pengecekan hasil data pada tahun pelajaran 2023/2024. Dari 13 data tersebut diperoleh nilai rata-rata dari *pre-*

test sebesar 61,62% dengan standar deviasi sebesar 9,777%. Nilai rata-rata hasil *post-test* sebesar 80,85% dengan standar deviasi sebesar 7,957%.

2. Analisis Inferensial

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil berasal dari populasi yang sama atau berdistribusi normal. Metode yang digunakan untuk melakukan uji normalitas data dalam penelitian ini dengan menggunakan *kolmogorov-smirnov*, dengan menggunakan perhitungan *SPSS 22*. Untuk mengetahui normal atau tidaknya adalah jika $\text{sig} > 0,05$ maka normal dan jika $\text{sig} < 0,05$ maka dikatakan tidak normal. Hasil perhitungan diperoleh sebagai berikut:

Tabel 4.8
Ringkasan Uji Normalitas

No	Kondisi	Sig	Keterangan
1.	<i>Pre-test</i>	0,200	Normal
2.	<i>Post-test</i>	0,200	Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas data dengan menggunakan *SPSS 22* dapat diketahui bahwa nilai (Sig) pada uji *kolmogrov-smirnov* $> 0,05$, yang artinya dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Setelah diketahui tingkat kenormalan data, maka selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas dilakukan untuk mengambil apakah sampel memiliki varian yang sama atau tidak. Hasil pengujian

homogenitas data dengan menggunakan teknik *Levene Test*, dengan membandingkan harga (Sig) untuk menerima atau menolak hipotesis.

Dapat dilihat pada tabel 4.6 dibawah ini:

Tabel 4.9
Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

hasil pretest *post-test*

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1,857	1	24	,186

Berdasarkan hasil uji homogenitas dengan menggunakan *Levene Test* pada tabel 4.9 diatas menunjukkan bahwa nilai hasil *pre-test* dan *post-test* lebih dari sig (0,05), maka data dalam penelitian ini bersifat homogen dan berarti data sampel yang diteliti memiliki varian yang sama.

c. Uji Hipotesis

Setelah melalui uji kualitas data dengan uji normalitas dan homogenitas, maka dapat digunakan uji hipotesis. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji statistic parametric yaitu *Paired Sample T-test* karena berasal dari dua variabel yang saling berhubungan. Uji ini digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan rata-rata antar dua kelompok sample yang berpasangan (berhubungan). Maksudnya adalah dua sampel tetapi memperoleh dua perlakuan yang berbeda. Data yang digunakan biasanya berskala interval atau rasio.⁷⁹

⁷⁹ Abdul Muhid, *Analisis Statistik* (Surabaya: Zifatama, 2012), 37.

Kesimpulan penelitian dinyatakan signifikan apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% dan nilai $p < 0,05$. Berikut adalah hasil yang diperoleh dari uji *Paired Sample T-test* yang tertera pada tabel 4.7

Tabel 4.10
Ringkasan Hasil Uji Paired Sampel T-test

Kelas	Rata-Rata	T_{hitung}	T_{tabel}	N	p
<i>Pre-test</i>	61,62	19,858	2,178813	13	0,000
<i>Post-test</i>	80,85				

Berdasarkan tabel diatas, didapatkan rata-rata nilai *pre-test* sebesar 61,62 dan rata-rata nilai *post-test* sebesar 80,85 sehingga mengalami peningkatan sebesar 19,231. Didapatkan juga $T_{hitung} > T_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% ($19,858 > 2,178813$) dan mempunyai $p < 0,05$. Yang berarti dapat disimpulkan terdapat peningkatan secara signifikan pada skor hasil kreativitas anak dengan menggunakan media *magic sand*.

E. Pembahasan

Pertama, pada kondisi *pre test* menunjukkan dari jumlah 13 responden atau peserta didik ini terdapat 4 orang yang mulai berkembang, dan 9 anak berkembang sesuai harapan, dari presentase masing-masing indikator yakni 42,31%, 44,23%, 44,23%, 48,08%. Didapatkan Nilai *pre-test* terendah adalah 46 dan nilai *pre-test* tertinggi sebesar 75, dengan nilai rata-rata yang didapatkan sebesar 61,62 standar deviasinya yakni 9,777. Jadi pada kondisi sebelum diberikannya *teratmen* media *magic sand*, kreativitas anak di KB Dewi Sartika ini memiliki kriteria sedang atau mulai berkembang.

Kedua, pada kondisi *post test* penelitian ini dari 13 siswa ini terdapat 9 siswa yang mendapatkan hasil tinggi, termasuk kedalam kriteria BSB (Berkembang Sangat Baik) dan 4 anak yang memiliki kriteria BSH (Berkembang Sesuai Harapan). Masing- masing indikator menunjukkan hasil presentase sebesar 90,38%, 98,08%, 86,54%, 90,38%. Didapatkan nilai *post-test* terendah adalah 68 dan nilai *post-test* tertinggi sebesar 95 dengan rata-rata sebesar 80,85 standar deviasinya yakni 7,957. Menunjukkan hasil bahwa pada kondisi *post-test* kreativitas anak di KB Dewi Sartika Sijono mengalami peningkatan dan masuk dalam kriteria berkembang sangat baik, setelah pemberian *treatmen* media *magic sand*.

Ketiga, berdasarkan penjelasan diatas bahwa media *magic sand* sangatlah efektif untuk dapat mengembangkan kemampuan kreativitas anak usia dini khususnya pada anak usia 3-4 tahun. Hal ini dibuktikan pada perubahan yang signifikan dari kondisi *pre-test* dengan kondisi *post-test* yakni pada hasil $T_{hitung} > T_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% ($19,858 > 2,178813$) dan mempunyai $p < 0,05$ yang berarti dapat disimpulkan terdapat peningkatan secara signifikan pada skor hasil kreativitas anak dengan menggunakan media *magic sand*. Pada kondisi *post-test* minat dan keingintahuan siswa lebih tinggi di karenakan pada saat siswa belajar dengan media *magic sand*, anak bermain dengan perasaan gembira dan senang sehingga anak mampu mengungkapkan ide kreativitasnya lewat sebuah hasil karya dengan fleksibel. Selain itu dengan tampilan media *magic sand* yang sangat menarik dan mudah dibentuk, anak mampu belajar eksplor dan berkolaborasi dengan alat mainan yang ada disekitarnya, selain itu juga aspek

perkembangan imajinasi anak terasah, saat anak mampu mengungkapkan kalimat verbal serta melatih kepercayaan diri terhadap hasil karyanya. Dari hal yang menarik dan menyenangkan ini bisa membuat siswa lebih yakin dan termotivasi untuk mengasah kreativitas anak serta menumbuhkan semangat belajar dalam dirinya. Dari sinilah Efektivitas permainan *magic sand* dapat mengembangkan kreativitas imajinasi anak di KB Dewi Sartika Sijono.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah disampaikan sebelumnya, dari penelitian yang dilakukan di KB Dewi Sartika Sijono Warungasem Batang ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Tingkat kreativitas anak di KB Dewi Sartika Sijono sebelum menggunakan media *magic sand*. Hasil yang didapatkan pada kondisi *pre-test* dari 13 siswa nilai tertinggi yang diperoleh 75 sedangkan nilai terendah yakni 64 dengan nilai rata-rata sebesar 61,62 dan standart deviasi 9,777. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa tingkat kreativitas anak di KB Dewi Sartika ini masih berada dalam kriteria sedang atau mulai berkembang.
2. Tingkat kreativitas anak di KB Dewi Sartika Sijono setelah menggunakan ~~treatmen~~ berupa media *magic sand*. Hasil yang didapatkan menunjukkan bahwa dari ke 13 anak tersebut, nilai tertinggi yang diperoleh 95 dan nilai terrendahnya diperoleh 68 dengan nilai rata-rata 80,85 dan standar deviasi 7,957. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa tingkat kreativitas anak di KB Dewi Sartika pada kondisi *post-test* berada dalam kriteria sangat baik atau berkembang sangat baik.
3. Media *magic sand* ini sangatlah efektif dalam mengembangkan kreativitas imajinasi anak di KB Dewi Sartika Sijono. Dari penelitian ini anak dapat mengoptimalkan kreativitas. Mulai dari anak dapat menceritakan hasil karyanya, melakukan dengan caranya sendiri, menyukai imajinasi dan

fantasi, bersifat fleksibel dan berbakat dalam mendesain sesuatu. Pernyataan ini juga didukung dari hasil uji *pairet sampel t test*, didapatkan $T_{hitung} > T_{tabel}$ ($19,858 > 2,178813$) yang berarti dapat disimpulkan terdapat peningkatan secara signifikan pada skor hasil kreativitas anak dengan menggunakan media *magic sand*.

B. Saran

Hasil penelitian yang diperoleh dari kesimpulan maka demi mengembangkan kreativitas imajinasi anak di KB Dewi Sartika Sijono Warungasem Batang, peneliti memberikan beberapa saran yaitu sebagai berikut:

1. Bagi pihak sekolah

Salah satu metode pembelajaran yang efektif untuk anak usia dini yakni dengan menggunakan alat peraga atau media permainan yang bersifat fleksibel dan aman untuk dimainkan yakni salah satunya *magic sand*, oleh karena itu media permainan *magic sand* sangat tepat untuk diterapkan dalam mengembangkan kreativitas peserta didik.

2. Bagi guru

Agar dapat meningkatkan semangat belajar anak dalam kemampuan kreativitasnya, yakni dengan memberikan suasana belajar yang sangat menarik, menyenangkan, dan membebaskan anak untuk melakukan sesuai dengan imajinasinya sendiri. Salah satunya yakni dengan menggunakan media *magic sand*. Serta pendidik mampu memanfaatkan juga semua media permainan baik bersifat kokoh maupun yang bersifat tebur dalam proses belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisy, Atika Rahma Rohadatul. 2019. "Pengaruh Media Magic Sands Terhadap Kemampuan Menulis Permulaan Pada Tunarungkelas Dasar 1", Yogyakarta: Jurnal *Student*, Vol 8, No 1, 1241–50.
- Ajijah, Jijah Hilyatul, dan Evi Selvi. 2021 "Pengaruh Kompetensi Dan Integritas Terhadap Kinerja Perangkat Desa". Karawang: *JESS (Journal of Education on Social Science)*, Volume 5, No 1, 24.
- Hebat, Anak. 2019. "Cara Bermain Pasir Kinetik Ajaib," *cerdasmainananak.blogspot*.
- Catron, Carol E & Allen. 1999. "*Early childhood curriculum a creative-play model*", New Jersey: Prentice-Hall.
- Christianurs. 2010. "*Seri Belajar Kilat SPSS 17*". Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Conny Semiawan, A.S. Munandar, S.C.U. Munandar. 2009. "*Memupuk bakat dan kreativitas siswa sekolah menengah*", Jakarta: Gramedia.
- Efendi, Johari. 2023 "Pembentukan Karakter Anak Sejak Usia Dini Di Paud", *kemdikbud*, 1.
- Egan. 1992. "Imagination in teaching and learning: The middle school years", Chicago IL: *University of Chicago Press*, hal. 36.
- Yeti, Ellindra. 2008. "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini," Makasar: LPP-Mitra Edukasi, 282.
- Fathoni, Abdurrahmat. 2011. '*Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*', Jakarta: Rineka Cipta.
- GIE, Liang. 2004. "*Kiat Membina Kesehatan Jasmani dan Kesehatan Rohani*" Jakarta: PUBIB (Pusat Belajar Ilmu Berguna).
- Harahap, Rosmawati. 2018. "Pengembangan Imajinasi Anak Melalui Dongeng", Sumatra Utara: Jurnal *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia I Unimed*, 249–55.
- Herdiyansyah, Haris. 2011. "*Metodologi Penelitian Kualitatif*", Jakarta: Salemba Humanika.
- Hermanu, Djadmiko. 2020. "Pentingnya Penerapan Merdeka Belajar Sejak Dini Protret pendidikan usia dini kita (perspektif seni)", Jakarta: *Seminar Nasional Seni dan Desain*, 73–78.

- Hidayati, Nia. 2010 "Cara menerjemahkan Imajinasi Anak", *blog*, hlm. 1
<<https://www.niahidayati.net/mengembangkan-imajinasi-anak.html>>
- Humonggio, Shinta Septiyani. 2015. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Berimajinasi Anak Pada Kelompok A Di Ppit Al-Ishlah Kelurahan Liluwo Kota Gorontalo", Gorontalo: Jurnal Pendidikan Anak.
- Hurlock, Elizabeth B. 1978. "*Perkembangan Anak Jilid 2*", Jakarta: Erlangga.
- Imannia, Yuni. 2022. "Upaya Meningkatkan Kreativitas Melukis Anak Melalui Media Pasir Warna Di Tk Al-Qur'an Al-Mujahidin Krui Pesisir Barat", Lampung: *Skripsi*.
- Iwinskyah, Rian. 2020. "*Menakar Konsep "Merdeka Belajar"*", *Intens.new*.
<<https://intens.news/menakar-konsep-merdeka-belajar/>>
- Jamtika. 2012. "*Pedoman Pembelajaran Seni di Taman Kanak-kanak Bermain Plastisin*", Jakarta: Kemendiknas Direktorat Pembinaan TK dan SD.
- Dewey, John. 1980. "*Art as experience*", New York: Perigee Books.
- Juliansyah. 2014. "*Analisis Data Penelitian Ekonomi dan Manajemen*", Jakarta: Gramedia.
- Kara, H. 2014. "Pre-Experimental Design, True Experimental Design", Bandung: *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 107–15.
- KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia). 2023. "*Imajinasi*".
<https://kbbi.web.id/imajinasi>>
- Kebudayaan, Kementerian Pendidikan. 2022 "Luncurkan Kurikulum Merdeka", Jakarta: *ditpsd.kemdikbud*.
- Kemendikbud. 2020. "*Perkembangan Anak Usia Dini Direktorat*", Jakarta: *ditpsd.kemdikbud*.
- Kebudayaan, Kementerian Pendidikan. 2015. "Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014".
- Khusni, Ibu. 2023. "*Obsevasi Wawancara*".
- Khuzaimah, Khuzaimah, Zainal Abidin Arief, dan Sigit Wibowo. 2021. "Upaya Meningkatkan Sikap Positif Belajar Dan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Problem Solving Di Ra Al Isro Bogor", Bogor: *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10.
- Krisna, Ag, dan Indah Marheni. 2017. "Art therapy bagi anak slow learner", Smarang: Ikatan Psikologi Perkembangan, 54–62.

- Maisa, Eyoni. 2020. “‘Merdeka Belajar’ Melalui Model Pembelajaran Blended Learning”, Bandung: *lpmpdki.kemdikbud.go.id*, 1.
- Meyke S. Tedjasaputra. 2007. "*Bermain Mainan dan Permainan*", Jakarta: PT. Grasindo.
- Muhid, Abdul. 2012. "*Analisis Statistik*", Surabaya: Rineka Cipta.
- Munandar, Utami. 2004. "*Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*". Jakarta: Rineka Cipta.
- Nadhiroh, Nia. 2020. “Penggunaan Permainan Pasir Kinetik Dalam Meningkatkan Motorik Halus Anak Di Tk Solera Desa Balane Kecamatan Kinovaro Kabupaten Sigi", Palu: Skripsi, 146.
- Mulyani, Novi. 2019. "*Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini*", Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nurhafizah. 2013. “Upaya Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Anak Usia Dini Melalui Media Boneka Tangan Dan Boneka Jari Di Tk Pertiwi 2 Padang", Padang: *jurnal Ilmiah*, 116.
- Nurhasanah. 2019. “Belajar Atau Bermain: Upaya Memahami Perkembangan Anak Usia Dini Dalam Pembelajaran Di Lembaga Paud", Bone: *Jurnal Ya Bunayya*, Volume 1 Nomor 1, 5–24.
- Nurrita, Teni. 2018. “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", Jakarta: *Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, Volume 03, Nomor 01, 171.
- Pramesti, Getut. 2014. "*Kupas Tuntas Data Penelitian Dengan SPSS 22*", Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Priyanto, Dwi. 2015. "*Mandiri Belajar SPSS*", Jakarta: Buku Kita.
- Putro, Khamim Zarkasih. 2016. “Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Bermain", *Yogyakarta: Jurnal Aplikasi Ilmu-ilmu Agama*, Volume 16, Nomor 1, 19.
- Rachmawati, Yeni. 2012. "*Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*", Jakarta: kencana.
- Rahayu, Nanik. 2023. “Kreatifitas dan Inovasi Pembelajaran dalam Pengembangan Kreatifitas", Bekasi: Vol. 4, 1, 89–96.
- Rahman, Sunarti. 2021. “Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar", Gorontalo: Skripsi, 289–302.

- Rahman, Taopik. 2020. "Desain Media Pasir Kinetik Untuk Memfasilitasi Kemampuan Menulis Permulaan Anak Usia Dini", 4 (2020), 207–18 <<http://repository.radenintan.ac.id>>
- Ratminingsih, Ni Made. 2010. "Penelitian Eksperimental Dalam Pembelajaran Bahasa Kedua", UNDIKSHA Singaraja: Jurnal *Prasi*, 31–40.
- Rebecca Isbell, Shirley C. Raines. 2012. "*Creativity and the Arts with Young Children*, 3 ed" Jakarta: Gramedia.
- Rizkia, Novita, Fitriah Hayati, dan Lina Amelia. 2020. "Analisis Penggunaan Media Pasir Kinetik Dalam Menstimulasi Kecerdasan Naturalis Pada Anak Kelompok B1 Tk Pertiwi Lhoknga", Aceh: *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, Volume 1, Nomor 1, 1–12.
- Roffina, Zamrat Desi. 2020. "Meningkatkan Semangat Belajar Siswa dalam Pembelajaran relasi dan Fungsi melalui Pendekatan Scientific", Riau: *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Volume 4 Nomor 1, 810–20.
- Sandiri, Orana Giok. 2012. "Exploring the role and value of creativity in education for sustainability", 765–78 <<https://doi.org/10.1080/13504622.2012.749979>>
- Sciences, Health. 2016. "Strategi mengembangkan kreativitas", Bandung: Skripsi, 1–23.
- Singer, Dorothy G., dan Jerome L. Singer. 1992. "*Children's Play and the Developing Imagination*", publisitas: hup@harvard.edu.
- Sugiharto, Sugiharto. 2012. "Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Media Pembelajaran Bermain di Kelompok Bermain Damar", Kalimantan Barat: *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, Volume 2, No 1, 279–87 .
- Sugiono. 2014. "*Metode Penelitian Kuantitatif kualitatif dan R&D*", Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. "*Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*", Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2011. "*Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*", Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Dkk. 2007. "*Metode Pengembangan Kognitif. Modul 1*", Bandung: Universitas Terbuka.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2016. "Metode Penelitian Pendidikan," Bandung: Renika Jaya.

- Syah, Nasriah dan Dedi Husrizal. 2020. "Mengembangkan Imajinasi Anak, Melalui Pemanfaatan Lingkungan Sekitar Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini", Bandung: Skripsi, 1–23.
- Tanzeh, Ahmad. 2009. "*Pengantar Metode Penelitian*", Yogyakarta: Teras.
- Tedjoworo. 2001. "*Imaji dan imajinasi Suatu Telaah Filsafat Postmoder*", Yogyakarta: Pustaka Kanisius.
- Ulfah, Suyadi & Maulidya. 2013. "*Konsep Dasar Paud*". Jakarta: Remaja Rosdakarya.
- Umah, Kuntum Khairah, dan Rakimahwati Rakimahwati. 2021. "Perkembangan Kreativitas Anak Melalui Permainan Pasir Ajaib di Taman Kanak-kanak", *Padang: Journal on Early Childhood*, Volume 4, Nomor 1, 28–36.
- Untung, Moh. Slamet. 2022. "*Metode penelitian, kedua*", Yogyakarta: litera.
- Utami, Munandar. 2009. "*Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*", Jakarta: Rineka Cipta.
- Wahyudin, Uyu, dan Mubiar Agustin. "*Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini*", Bandung: Refika Aditama.
- Widener, Andrea. 2015. "Sneaky Sand", Amerika, hlm 1.
- Widodo, Eko Putro. 2013. "*Teknik Penyusunan*", Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wulandari, Fitrianti. 2018. "Pengaruh Bermain Kinetic Sand Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun", Surabaya: *Jurnal Anak Usia Dini*, Volume 3, nomor 1, 18–23.
- Yeni, Indra. 2018. "Revitalisasi Pembelajaran Musik melalui Pengembangan Kemampuan Dasar musikal Peserta Didik di Taman Kanak-Kanak".
- Yeni Rachmawati, Eutis Kurniati. 2017. "*Strategi Pengembangan Kreativitas Anak, keempat*", Jakarta: Kencana.
- Yuliani Nurani Sujiono, Dkk. 2021. "*Metode Pengembangan Kognitif (Edisi 2)*", Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

LAMPIRAN

1. Lembar Penilaian Angket Siswa

INSTRUMEN PENILAIAN ANGKET SISWA KB DEWI SARTIKA SIJONO

a. Identitas

Nama : Qorni

Prosedur Penilaian : Instrument ini diisi oleh peneliti berdasarkan dari observasi terhadap siswa atas kreativitas melalui imajinasi pada anak usia 3 tahun di KB Dewi Sartika Sijono dengan memberikan tanda check (√) pada kolom yang sesuai angka.

Kondisi Pre Test					Kondisi Post Test					
No	Indikator Aspek Perkembangan yang dinilai	Skor Pencapaian Perkembangan				No	Skor Pencapaian Perkembangan			
		BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4		BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1.	Mampu Menceritakan Hasil karyanya		√			1.				√
2.	Melakukan dengan cara sendiri		√			2.				√
3.	Menyukai imajinasi dan fantasi		√			3.			√	
4.	Bersifat fleksibel dan berbakat mendesain	√				4.				√

INSTRUMEN PENILAIAN ANGKET SISWA
KB DEWI SARTIKA SIJONO

b. Identitas

Nama : Vano

Prosedur Penilaian : Instrument ini diisi oleh peneliti berdasarkan dari observasi terhadap siswa atas kreativitas melalui imajinasi pada anak usia 3 tahun di KB Dewi Sartika Sijono dengan memberikan tanda check (√) pada kolom yang sesuai angka.

		Kondisi Pre Test				Kondisi Post Test				
No	Indikator Aspek Perkembangan yang dinilai	Skor Pencapaian Perkembangan				No	Skor Pencapaian Perkembangan			
		BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4		BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1.	Mampu Menceritakan Hasil karyanya		√			1.				√
2.	Melakukan dengan cara sendiri		√			2.				√
3.	Menyukai imajinasi dan fantasi		√			3.				√
4.	Bersifat fleksibel dan berbakat dalam mendesain		√			4.			√	

INSTRUMEN PENILAIAN ANGKET SISWA
KB DEWI SARTIKA SIJONO

c. Identitas

Nama : Hafiz

Prosedur Penilaian : Instrument ini diisi oleh peneliti berdasarkan dari observasi terhadap siswa atas kreativitas melalui imajinasi pada anak usia 3 tahun di KB Dewi Sartika Sijono dengan memberikan tanda check (√) pada kolom yang sesuai angka.

Kondisi Pre Test					Kondisi Post Test					
No	Indikator Aspek Perkembangan yang dinilai	Skor Pencapaian Perkembangan				No	Skor Pencapaian Perkembangan			
		BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4		BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1.	Mampu Menceritakan Hasil karyanya	√				1.			√	
2.	Melakukan dengan cara sendiri		√			2.				√
3.	Menyukai imajinasi dan fantasi	√				3.				√
4.	Bersifat fleksibel dan berbakat dalam mendesain			√		4.				√

INSTRUMEN PENILAIAN ANGKET SISWA
KB DEWI SARTIKA SIJONO

d. Identitas

Nama : Haikal

Prosedur Penilaian : Instrument ini diisi oleh peneliti berdasarkan dari observasi terhadap siswa atas kreativitas melalui imajinasi pada anak usia 3 tahun di KB Dewi Sartika Sijono dengan memberikan tanda check (√) pada kolom yang sesuai angka.

		Kondisi Pre Test				Kondisi Post Test				
No	Indikator Aspek Perkembangan yang dinilai	Skor Pencapaian Perkembangan				No	Skor Pencapaian Perkembangan			
		BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4		BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1.	Mampu Menceritakan Hasil karyanya		√			1.			√	
2.	Melakukan dengan cara sendiri		√			2.			√	
3.	Menyukai imajinasi dan fantasi		√			3.		√		
4.	Bersifat fleksibel dan berbakat dalam mendesain		√			4.			√	

INSTRUMEN PENILAIAN ANGKET SISWA
KB DEWI SARTIKA SIJONO

e. Identitas

Nama : Danish

Prosedur Penilaian : Instrument ini diisi oleh peneliti berdasarkan dari observasi terhadap siswa atas kreativitas melalui imajinasi pada anak usia 3 tahun di KB Dewi Sartika Sijono dengan memberikan tanda check (√) pada kolom yang sesuai angka.

No	Indikator Aspek Perkembangan yang dinilai	Kondisi Pre Test				No	Kondisi Post Test			
		Skor Pencapaian Perkembangan					Skor Pencapaian Perkembangan			
		BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4		BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1.	Mampu Menceritakan Hasil karyanya	√				1.		√		
2.	Melakukan dengan cara sendiri	√				2.		√		
3.	Menyukai imajinasi dan fantasi	√				3.		√		
4.	Bersifat fleksibel dan berbakat dalam mendesain		√			4.		√		

INSTRUMEN PENILAIAN ANGKET SISWA
KB DEWI SARTIKA SIJONO

f. Identitas

Nama : Mazaya

Prosedur Penilaian : Instrument ini diisi oleh peneliti berdasarkan dari observasi terhadap siswa atas kreativitas melalui imajinasi pada anak usia 3 tahun di KB Dewi Sartika Sijono dengan memberikan tanda check (√) pada kolom yang sesuai angka.

No	Indikator Aspek Perkembangan yang dinilai	Kondisi Pre Test				No	Kondisi Post Test			
		Skor Pencapaian Perkembangan					Skor Pencapaian Perkembangan			
		BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4		BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1.	Mampu Menceritakan Hasil karyanya		√			1.				√
2.	Melakukan dengan cara sendiri	√				2.				√
3.	Menyukai imajinasi dan fantasi		√			3.			√	
4.	Bersifat fleksibel dan berbakat dalam mendesain	√				4.				√

INSTRUMEN PENILAIAN ANGKET SISWA
KB DEWI SARTIKA SIJONO

g. Identitas

Nama : Bilqis

Prosedur Penilaian : Instrument ini diisi oleh peneliti berdasarkan dari observasi terhadap siswa atas kreativitas melalui imajinasi pada anak usia 3 tahun di KB Dewi Sartika Sijono dengan memberikan tanda check (√) pada kolom yang sesuai angka.

No	Indikator Aspek Perkembangan yang dinilai	Kondisi Pre Test				No	Kondisi Post Test			
		Skor Pencapaian Perkembangan					Skor Pencapaian Perkembangan			
		BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4		BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1.	Mampu Menceritakan Hasil karyanya		√			1.				√
2.	Melakukan dengan cara sendiri		√			2.				√
3.	Menyukai imajinasi dan fantasi			√		3.				√
4.	Bersifat fleksibel dan berbakat dalam mendesain		√			4.				√

INSTRUMEN PENILAIAN ANGKET SISWA
KB DEWI SARTIKA SIJONO

h. Identitas

Nama : Naira

Prosedur Penilaian : Instrument ini diisi oleh peneliti berdasarkan dari observasi terhadap siswa atas kreativitas melalui imajinasi pada anak usia 3 tahun di KB Dewi Sartika Sijono dengan memberikan tanda check (√) pada kolom yang sesuai angka.

		Kondisi Pre Test				Kondisi Post Test				
No	Indikator Aspek Perkembangan yang dinilai	Skor Pencapaian Perkembangan				No	Skor Pencapaian Perkembangan			
		BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4		BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1.	Mampu Menceritakan Hasil karyanya		√			1.				√
2.	Melakukan dengan cara sendiri		√			2.				√
3.	Menyukai imajinasi dan fantasi		√			3.				√
4.	Bersifat fleksibel dan berbakat dalam mendesain		√			4.				√

INSTRUMEN PENILAIAN ANGKET SISWA
KB DEWI SARTIKA SIJONO

i. Identitas

Nama : Ilmira

Prosedur Penilaian : Instrument ini diisi oleh peneliti berdasarkan dari observasi terhadap siswa atas kreativitas melalui imajinasi pada anak usia 3 tahun di KB Dewi Sartika Sijono dengan memberikan tanda check (√) pada kolom yang sesuai angka.

		Kondisi Pre Test				Kondisi Post Test				
No	Indikator Aspek Perkembangan yang dinilai	Skor Pencapaian Perkembangan				No	Skor Pencapaian Perkembangan			
		BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4		BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1.	Mampu Menceritakan Hasil karyanya		√			1.			√	
2.	Melakukan dengan cara sendiri		√			2.			√	
3.	Menyukai imajinasi dan fantasi		√			3.		√		
4.	Bersifat fleksibel dan berbakat dalam mendesain		√			4.			√	

INSTRUMEN PENILAIAN ANGKET SISWA
KB DEWI SARTIKA SIJONO

j. Identitas

Nama : Hilya

Prosedur Penilaian : Instrument ini diisi oleh peneliti berdasarkan dari observasi terhadap siswa atas kreativitas melalui imajinasi pada anak usia 3 tahun di KB Dewi Sartika Sijono dengan memberikan tanda check (√) pada kolom yang sesuai angka.

No	Indikator Aspek Perkembangan yang dinilai	Kondisi Pre Test				No	Kondisi Post Test			
		Skor Pencapaian Perkembangan					Skor Pencapaian Perkembangan			
		BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4			BB 1	MB 2	BSH 3
1.	Mampu Menceritakan Hasil karyanya		√			1.			√	
2.	Melakukan dengan cara sendiri		√			2.			√	
3.	Menyukai imajinasi dan fantasi		√			3.			√	
4.	Bersifat fleksibel dan berbakat dalam mendesain		√			4.		√		

INSTRUMEN PENILAIAN ANGKET SISWA
KB DEWI SARTIKA SIJONO

k. Identitas

Nama : Queen

Prosedur Penilaian : Instrument ini diisi oleh peneliti berdasarkan dari observasi terhadap siswa atas kreativitas melalui imajinasi pada anak usia 3 tahun di KB Dewi Sartika Sijono dengan memberikan tanda check (√) pada kolom yang sesuai angka.

		Kondisi Pre Test				Kondisi Post Test				
No	Indikator Aspek Perkembangan yang dinilai	Skor Pencapaian Perkembangan				No	Skor Pencapaian Perkembangan			
		BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4		BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1.	Mampu Menceritakan Hasil karyanya		√			1.				√
2.	Melakukan dengan cara sendiri	√				2.				√
3.	Menyukai imajinasi dan fantasi		√			3.				√
4.	Bersifat fleksibel dan berbakat dalam mendesain		√			4.				√

INSTRUMEN PENILAIAN ANGKET SISWA
KB DEWI SARTIKA SIJONO

1. Identitas

Nama : Farel

Prosedur Penilaian : Instrument ini diisi oleh peneliti berdasarkan dari observasi terhadap siswa atas kreativitas melalui imajinasi pada anak usia 3 tahun di KB Dewi Sartika Sijono dengan memberikan tanda check (√) pada kolom yang sesuai angka.

No	Indikator Aspek Perkembangan yang dinilai	Kondisi Pre Test				No	Kondisi Post Test			
		Skor Pencapaian Perkembangan					Skor Pencapaian Perkembangan			
		BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4		BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1.	Mampu Menceritakan Hasil karyanya	√				1.		√		
2.	Melakukan dengan cara sendiri		√			2.			√	
3.	Menyukai imajinasi dan fantasi	√				3.		√		
4.	Bersifat fleksibel dan berbakat dalam mendesain		√			4.		√		

INSTRUMEN PENILAIAN ANGKET SISWA
KB DEWI SARTIKA SIJONO

m. Identitas

Nama : Fahmi

Prosedur Penilaian : Instrument ini diisi oleh peneliti berdasarkan dari observasi terhadap siswa atas kreativitas melalui imajinasi pada anak usia 3 tahun di KB Dewi Sartika Sijono dengan memberikan tanda check (√) pada kolom yang sesuai angka.

		Kondisi Pre Test				Kondisi Post Test				
No	Indikator Aspek Perkembangan yang dinilai	Skor Pencapaian Perkembangan				No	Skor Pencapaian Perkembangan			
		BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4		BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1.	Mampu Menceritakan Hasil karyanya	√				1.		√		
2.	Melakukan dengan cara sendiri		√			2.			√	
3.	Menyukai imajinasi dan fantasi	√				3.		√		
4.	Bersifat fleksibel dan berbakat dalam mendesain		√			4.		√		

2. Instrument Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kondisi *Pre-Test*

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

“KB DEWI SARTIKA SIJONO”

TAHUN AJARAN 2023/2024

Kelompok/ Usia : KB/3 Tahun

Topik : Binatang Air

Semester/ Minggu : 1/ 4

Hari/ Tanggal : Senin/ 27 November 2023

Materi Pembiasaan:

1. Berdoa, nadhom Asmaul Khusna dan mengikuti aturan baris masuk dalam SOP baris
2. Bersyukur sebagai ciptaan Allah SWT
3. Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan
4. Doa sebelum masuk, mengabsen siswa masuk dalam SOP pembukaan awal
5. Mencuci tangan masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan

Alat/Sumber Belajar:

- a. Gambar macam-macam ikan
- b. Buku aktivitas anak dan pensil
- c. Crayoon

Kegiatan Pembelajaran :

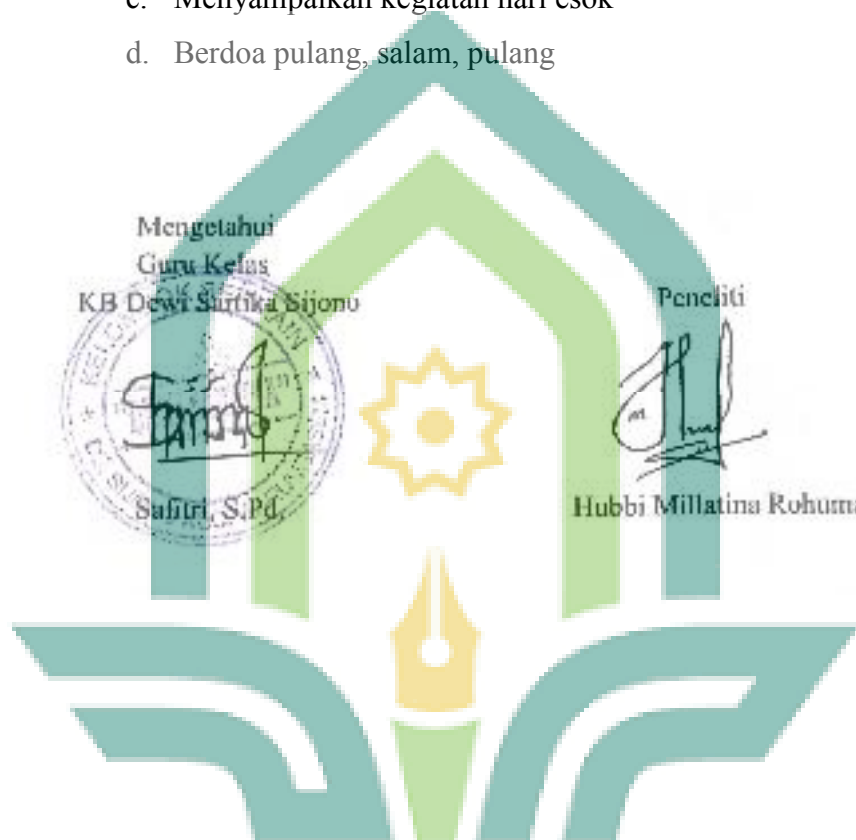
1. **Kegiatan Awal (30 menit)**
 - a. Menghafalkan surat Al-Ikhlâs bersama-sama
 - b. Kegiatan apersepsi tentang jenis ikan
 - c. Diskusi tanya jawab tentang binatang laut
 - d. Menjelaskan tentang alur pembelajaran
2. **Kegiatan Inti (60 menit)**
 - a. Anak menebali huruf “i”
 - b. Anak mewarnai ikan sesuai dengan keinginannya
 - c. Anak menebak nama jenis ikan yang berada digambar
 - d. Bernyanyi huruf abjad

3. Istirahat (30 menit)

- a. Cuci tangan, berdoa, makan, minum, bermain

4. Kegiatan Penutup(30 menit)

- a. Anak-anak belajar menabung menyisihkan uang di celengan masing-masing
- b. Anak menceritakan kegiatan sehari
- c. Menyampaikan kegiatan hari esok
- d. Berdoa pulang, salam, pulang



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

“KB DEWI SARTIKA SIJONO”

TAHUN AJARAN 2023/2024

Kelompok/ Usia : KB/3 Tahun

Topik : Binatang Air

Semester/ Minggu : 1/ 4

Hari/ Tanggal : Selasa/ 28 November 2023

Materi Pembiasaan:

1. Berdoa, nadhom Asmaul Khusna dan mengikuti aturan baris masuk dalam SOP baris
2. Bersyukur sebagai ciptaan Allah SWT
3. Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan
4. Doa sebelum masuk, mengabsen siswa masuk dalam SOP pembukaan awal
5. Mencuci tangan masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan

Alat/Sumber Belajar:

- a. Flash card angka
- b. Flash card gambar ikan
- c. Buku aktivitas anak dan pensil

Kegiatan Pembelajaran :

- 1. Kegiatan Awal (30 menit)**
 - a. Menghafalkan surat Al-Ikhlâs bersama-sama
 - b. Kegiatan aperepsi tentang jumlah ikan
 - c. Diskusi tanya jawab tentang binatang laut
 - d. Menjelaskan tentang alur pembelajaran
- 2. Kegiatan Inti (60 menit)**
 - a. Anak menebali angka “5”
 - b. Anak mengambil angka sesuai dengan jumlah ikan
 - c. Menyebutkan angka yang diambilnya
 - d. Bernyanyi angka
- 3. Istirahat (30 menit)**

a. Cuci tangan, berdoa, makan, minum, bermain

4. Kegiatan Penutup (30 menit)

a. Anak-anak belajar menabung menyisihkan uang di celengan masing-masing

b. Anak menceritakan kegiatan sehari

c. Menyampaikan kegiatan hari esok

d. Berdoa pulang, salam, pulang



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

“KB DEWI SARTIKA SIJONO”

TAHUN AJARAN 2023/2024

Kelompok/ Usia : KB/3 Tahun

Topik : Binatang Air

Semester/ Minggu : 1/ 4

Hari/ Tanggal : Rabu/ 29 November 2023

Materi Pembiasaan:

1. Berdoa, nadhom Asmaul Khusna dan mengikuti aturan baris masuk dalam SOP baris
2. Bersyukur sebagai ciptaan Allah SWT
3. Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan
4. Doa sebelum masuk, mengabsen siswa masuk dalam SOP pembukaan awal
5. Mencuci tangan masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan

Alat/Sumber Belajar:

- a. Gambar kehidupan binatang laut
- b. Buku aktivitas anak
- c. Crayon

Kegiatan Pembelajaran :

1. Kegiatan Awal (30 menit)

- a. Menghafalkan surat Al-Ikhlâs bersama-sama
- b. Kegiatan apersepsi tentang macam-macam kehidupan bawah laut
- c. Diskusi tanya jawab tentang binatang laut
- d. Menjelaskan tentang alur pembelajaran

2. Kegiatan Inti (60 menit)

- a. Anak belajar mengamati benda-benda laut dengan gambar yang sudah ada
- b. Anak mewarnai gambar dilaut sesuai dengan keinginannya
- c. Anak belajar mengenal warna

d. Anak bernyanyi warna dalam bahasa inggis dan indonesia

3. Istirahat (30 menit)

a. Cuci tangan, berdoa, makan, minum, bermain

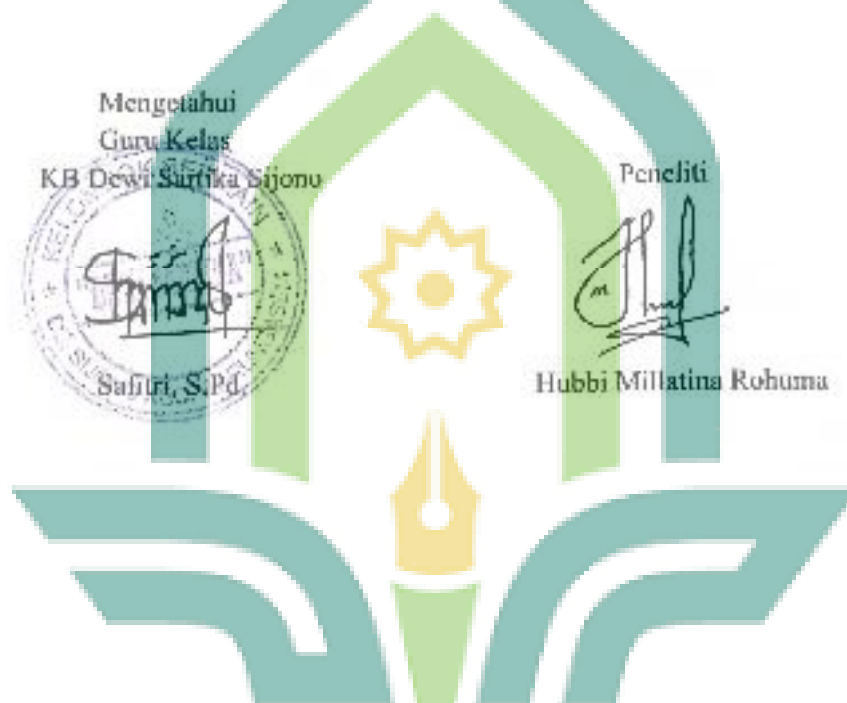
4. Kegiatan Penutup(30 menit)

a. Anak-anak belajar menabung menyisihkan uang di celengan masing-masing

b. Anak menceritakan kegiatan sehari

c. Menyampaikan kegiatan hari esok

d. Berdoa pulang, salam, pulang



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

“KB DEWI SARTIKA SIJONO”

TAHUN AJARAN 2023/2024

Kelompok/ Usia : KB/3 Tahun
Topik : Binatang Air
Semester/ Minggu : 1/ 4
Hari/ Tanggal : Kamis/ 30 November 2023

Materi Pembiasaan:

1. Berdoa, nadhom Asmaul Khusna dan mengikuti aturan baris masuk dalam SOP baris
2. Bersyukur sebagai ciptaan Allah SWT
3. Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan
4. Doa sebelum masuk, mengabsen siswa masuk dalam SOP pembukaan awal
5. Mencuci tangan masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan

Alat/Sumber Belajar:

- a. Jilid 1
- b. Buku aktivitas anak dan pensil
- c. Kerang
- d. Gambar huruf ب

Kegiatan Pembelajaran :

1. **Kegiatan Awal (30 menit)**
 - a. Menghafalkan surat Al-Ikhlâs bersama-sama
 - b. Kegiatan apersepsi tentang macam-macam kehidupan bawah laut
 - c. Diskusi tanya jawab tentang binatang laut
 - d. Menjelaskan tentang alur pembelajaran
2. **Kegiatan Inti (60 menit)**
 - a. Anak mengaji jilid 1 huruf ب dan ا
 - b. Anak menebali huruf ب

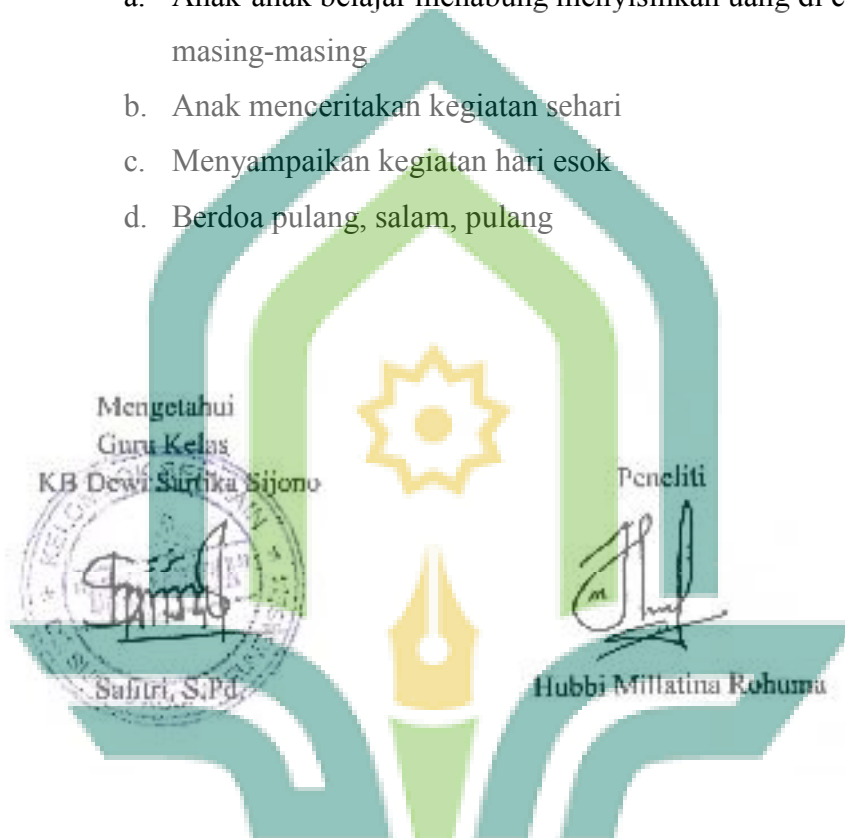
- c. Anak menyusun huruf ب dengan kerang mengikuti garis yang sudah ada
- d. Bernyanyi ت,ب,ا

3. Istirahat (30 menit)

- a. Cuci tangan, berdoa, makan, minum, bermain

4. Kegiatan Penutup(30 menit)

- a. Anak-anak belajar menabung menyisihkan uang di celengan masing-masing
- b. Anak menceritakan kegiatan sehari
- c. Menyampaikan kegiatan hari esok
- d. Berdoa pulang, salam, pulang



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

“KB DEWI SARTIKA SIJONO”

TAHUN AJARAN 2023/2024

Kelompok/ Usia : KB/3 Tahun

Topik : Binatang Air

Semester/ Minggu : 1/ 4

Hari/ Tanggal : Jumat/ 31 November 2023

Materi Pembiasaan:

1. Berdoa, nadhom Asmaul Khusna dan mengikuti aturan baris masuk dalam SOP baris
2. Bersyukur sebagai ciptaan Allah SWT
3. Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan
4. Doa sebelum masuk, mengabsen siswa masuk dalam SOP pembukaan awal
5. Mencuci tangan masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan

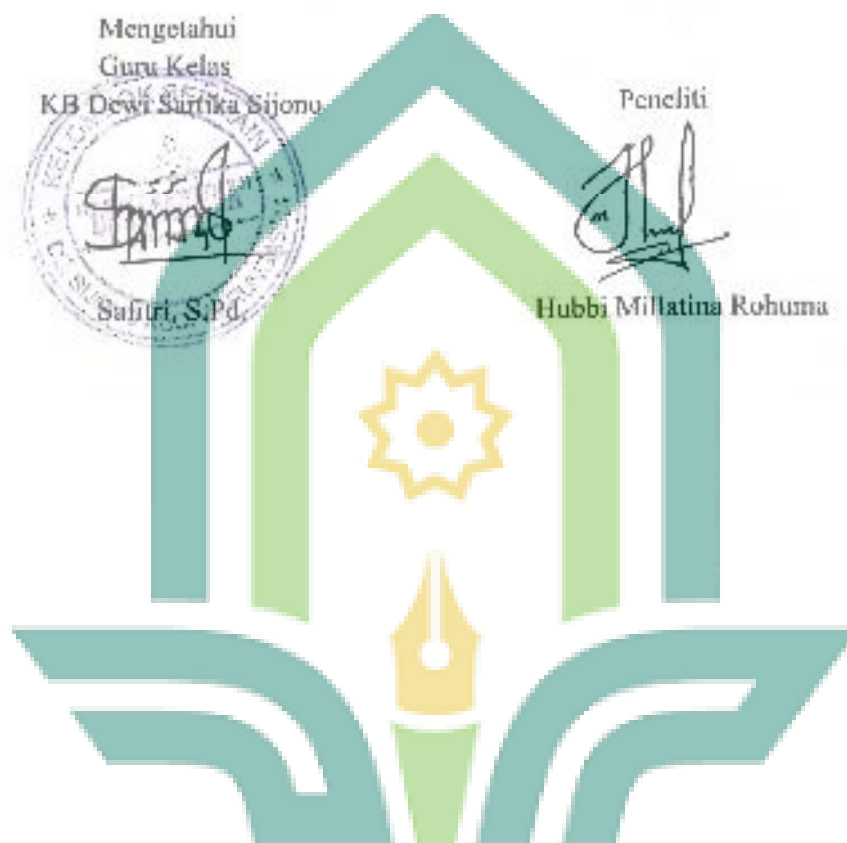
Alat/Sumber Belajar:

- a. Laptop
- b. Spiker
- c. Bola besar

Kegiatan Pembelajaran :

- 1. Kegiatan Awal (30 menit)**
 - a. Berbaris di halaman sekolah
 - b. Menghafalkan Asmaul Khusna bersama-sama
 - c. Menjelaskan tentang alur pembelajaran hari jumat
- 2. Kegiatan Inti (60 menit)**
 - a. Anak melakukan senam bersama setiap hari jumat
 - b. Anak menangkap dan melempar bola kepada guru
 - c. Anak belajar menghitung saat melakukan lemparan
- 3. Istirahat (30 menit)**
 - a. Cuci tangan, berdoa, makan, minum, bermain
- 4. Kegiatan Penutup(30 menit)**

- a. Anak-anak belajar menabung menyisihkan uang di celengan masing-masing
- b. Anak menceritakan kegiatan sehari
- c. Menyampaikan kegiatan hari esok
- d. Berdoa pulang, salam, pulang



3. Instrument Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kondisi *Post-Test*

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

“KB DEWI SARTIKA SIJONO”

TAHUN AJARAN 2023/2024

Kelompok/ Usia : KB/3 Tahun

Topik : Tamasya

Semester/ Minggu : 1/ 4

Hari/ Tanggal : Senin/ 2 Desember 2023

Materi Pembiasaan:

1. Berdoa, nadhom Asmaul Khusna dan mengikuti aturan baris masuk dalam SOP baris
2. Bersyukur sebagai ciptaan Allah SWT
3. Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan
4. Doa sebelum masuk, mengabsen siswa masuk dalam SOP pembukaan awal
5. Mencuci tangan masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan

Alat/Sumber Belajar:

- a. Permainan *magic sand*
- b. Laptop
- c. Gambar Pantai

Kegiatan Pembelajaran :

1. **Kegiatan Awal (30 menit)**
 - a. Berbaris, BTQ, berdoa dan salam, melafalkan Q.S. Al-Falaq, menyapa anak.
 - b. Kegiatan apersepsi tentang Pantai
 - c. Diskusi dan menonton video bertamasya di Pantai
 - d. Menyanyi lagu huruf abjad
 - e. Menjelaskan tentang alur pembelajaran
2. **Kegiatan Inti (60 menit)**
 - a. Anak mengenal urutan tulisan “PANTAI”
 - b. Anak menyusun tulisan “PANTAI” dengan flash card

c. Anak membuat bentuk tentang pantai sesuai imajinasinya.

3. Istirahat (30 menit)

a. Cuci tangan, berdoa, makan, minum, bermain

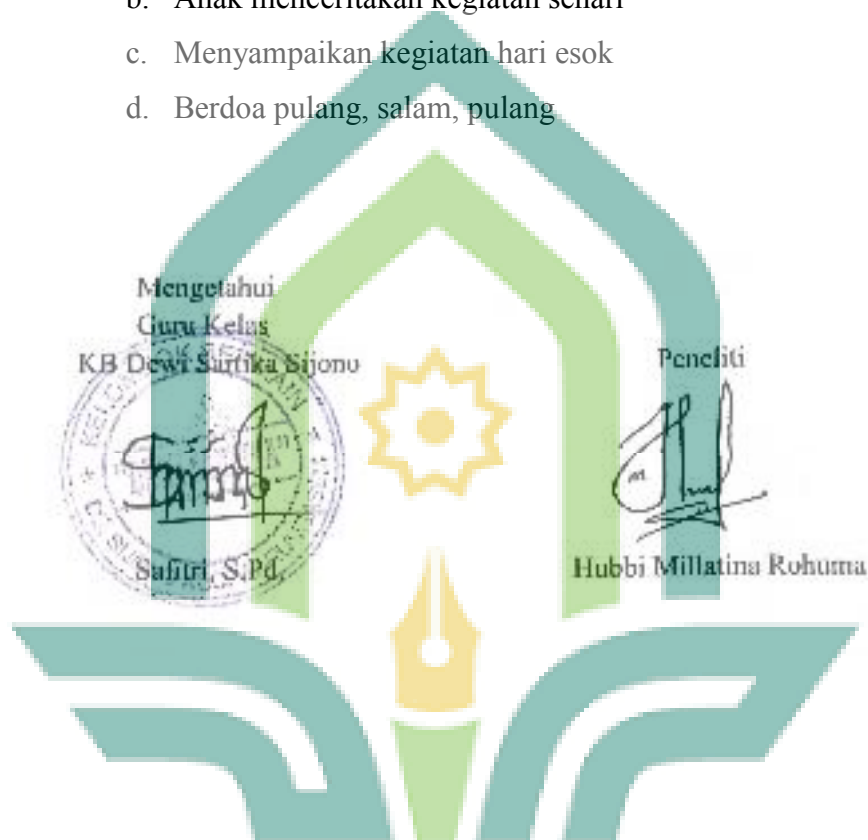
4. Kegiatan Penutup(30 menit)

a. Anak-anak belajar menabung menyisihkan uang di celengan masing-masing

b. Anak menceritakan kegiatan sehari

c. Menyampaikan kegiatan hari esok

d. Berdoa pulang, salam, pulang



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

“KB DEWI SARTIKA SIJONO”

TAHUN AJARAN 2023/2024

Kelompok/ Usia : KB/3 Tahun

Topik : Tamasya

Semester/ Minggu : 1/ 4

Hari/ Tanggal : Selasa/ 3 Desember 2023

Materi Pembiasaan:

1. Berdoa, nadhom Asmaul Khusna dan mengikuti aturan baris masuk dalam SOP baris
2. Bersyukur sebagai ciptaan Allah SWT
3. Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan
4. Doa sebelum masuk, mengabsen siswa masuk dalam SOP pembukaan awal
5. Mencuci tangan masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan

Alat/Sumber Belajar:

- a. *Magic sand*
- b. Flash card angka 1-5
- c. Nampan
- d. Cetakan

Kegiatan Pembelajaran :

1. **Kegiatan Awal (30 menit)**
 - a. Berbaris, BTQ, berdoa dan salam, melafalkan Q.S. Al-Falaq, menyapa anak.
 - b. Kegiatan apersepsi tentang pengalaman liburan
 - c. Diskusi dan tanya jawab tentang bangunan yang pernah ditemuinya
 - d. Menyanyi lagu angka
 - e. Menjelaskan tentang alur pembelajaran

2. Kegiatan Inti (60 menit)

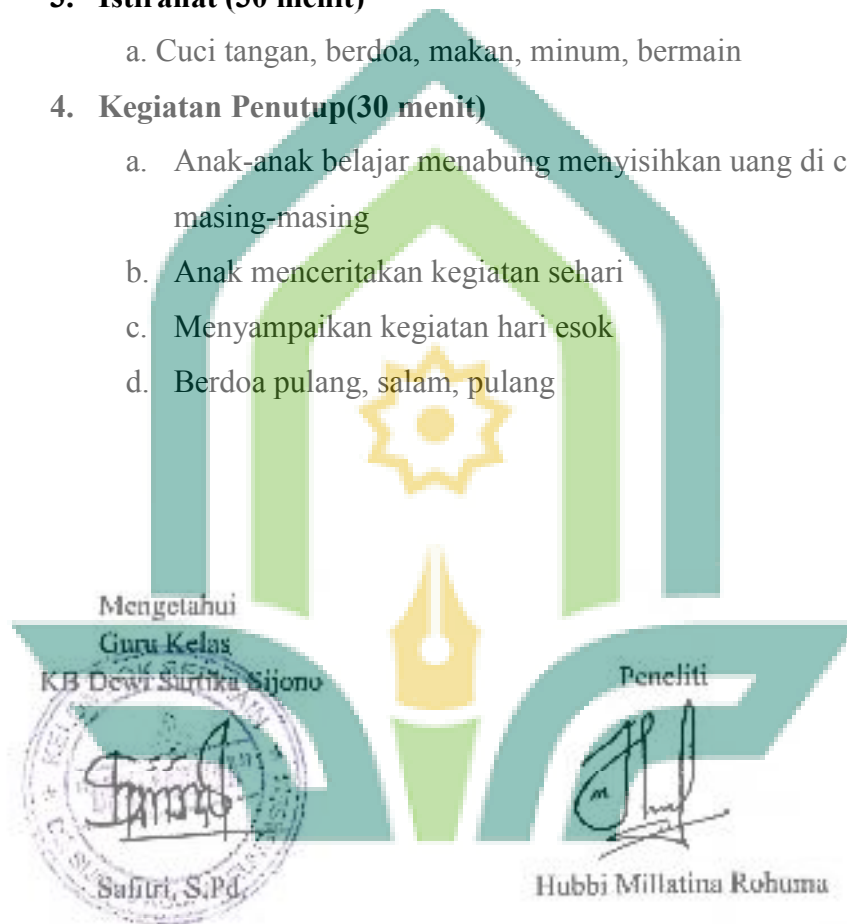
- a. Mengambil flash card angka “1,2,3,4,5” dan menyebutkan angka tersebut
- b. Anak membuat bangunan dengan pasir ajaib dan menghitung jumlah bangunan yang dibuatnya
- c. Bermain tebak angka bersama guru

3. Istirahat (30 menit)

- a. Cuci tangan, berdoa, makan, minum, bermain

4. Kegiatan Penutup(30 menit)

- a. Anak-anak belajar menabung menyalipkan uang di celengan masing-masing
- b. Anak menceritakan kegiatan sehari
- c. Menyampaikan kegiatan hari esok
- d. Berdoa pulang, salam, pulang



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

“KB DEWI SARTIKA SIJONO”

TAHUN AJARAN 2023/2024

Kelompok/ Usia : KB/3 Tahun

Topik : Tamasya

Semester/ Minggu : 1/ 4

Hari/ Tanggal : Rabu/ 4 Desember 2023

Materi Pembiasaan:

1. Berdoa, nadhom Asmaul Khusna dan mengikuti aturan baris masuk dalam SOP baris
2. Bersyukur sebagai ciptaan Allah SWT
3. Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan
4. Doa sebelum masuk, mengabsen siswa masuk dalam SOP pembukaan awal
5. Mencuci tangan masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan

Alat/Sumber Belajar:

- a. Laptop
- b. *Magic sand*
- c. Nampan
- d. Cetakan
- e. Cup
- f. Sendok

Kegiatan Pembelajaran :

1. Kegiatan Awal (30 menit)

- a. Berbaris, BTQ, berdoa dan salam, melafalkan Q.S. Al-Falaq, menyapa anak.
- b. Kegiatan apersepsi tentang jenis kehidupan bawah laut
- c. Diskusi dan tanya jawab kehidupan bawah laut
- d. Menjelaskan tentang alur pembelajaran

2. Kegiatan Inti (60 menit)

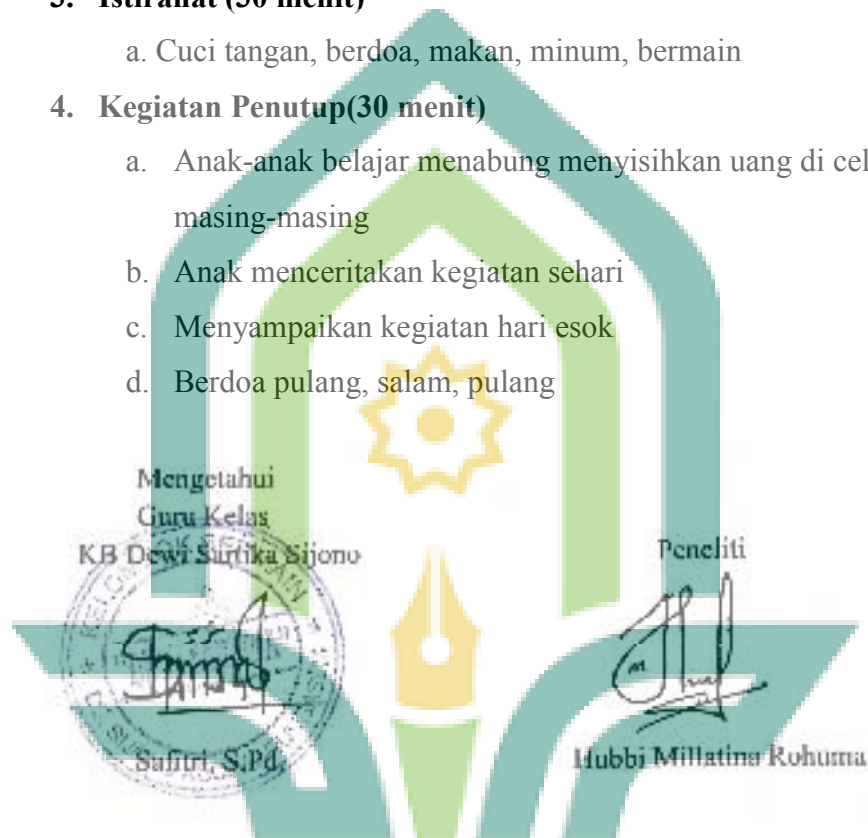
- a. Anak mengamati dan menonton video kartun kehidupan bawah laut
- b. Anak dibagi menjadi menjadi 4 kelompok
- c. Anak membuat bentuk sesuai dengan keinginan anak baik dengan *magic sand*
- d. Menceritakan hasil yang dibuatnya.

3. Istirahat (30 menit)

- a. Cuci tangan, berdoa, makan, minum, bermain

4. Kegiatan Penutup(30 menit)

- a. Anak-anak belajar menabung menyisihkan uang di celengan masing-masing
- b. Anak menceritakan kegiatan sehari
- c. Menyampaikan kegiatan hari esok
- d. Berdoa pulang, salam, pulang



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

“KB DEWI SARTIKA SIJONO”

TAHUN AJARAN 2023/2024

Kelompok/ Usia : KB/3 Tahun
Topik : Tamasya
Semester/ Minggu : 1/ 4
Hari/ Tanggal : Kamis/ 5 Desember 2023

Materi Pembiasaan:

1. Berdoa, nadhom Asmaul Khusna dan mengikuti aturan baris masuk dalam SOP baris
2. Bersyukur sebagai ciptaan Allah SWT
3. Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan
4. Doa sebelum masuk, mengabsen siswa masuk dalam SOP pembukaan awal
5. Mencuci tangan masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan

Alat/Sumber Belajar:

- a. Jilid 1
- b. Laptop
- c. APE gerakan sholat
- d. Cup
- e. Cetakan
- f. Permainan *magic sand*

Kegiatan Pembelajaran :

1. Kegiatan Awal (30 menit)

- a. Berbaris, BTQ, berdoa dan salam, melafalkan Q.S. Al-Falaq, menyapa anak.
- b. Menonton vidio kartun gerakan sholat
- c. Menjelaskan tentang alur pembelajaran

2. Kegiatan Inti (60 menit)

- a. Anak belajar gerakan sholat bersama guru
- b. Anak mengaji dari تـا

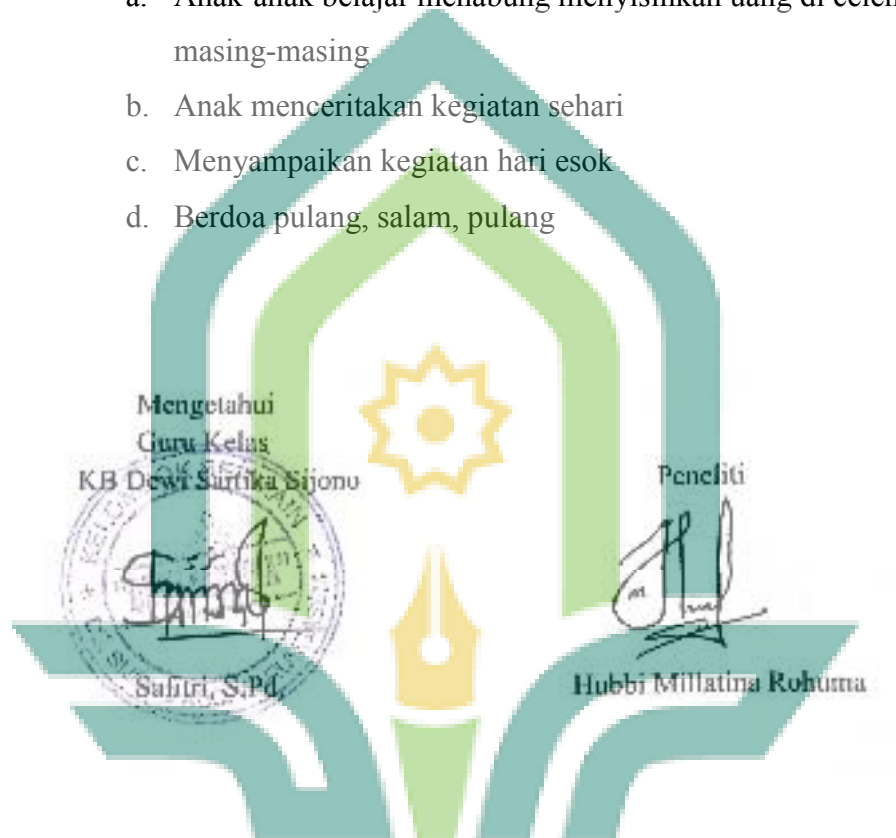
- c. Anak menyusun gerakan sholat sesuai dengan gambar yang tertera
- d. Anak membuat bangunan masjid dari media *magic sand*

3. Istirahat (30 menit)

- a. Cuci tangan, berdoa, makan, minum, bermain

4. Kegiatan Penutup(30 menit)

- a. Anak-anak belajar menabung menyisihkan uang di celengan masing-masing
- b. Anak menceritakan kegiatan sehari
- c. Menyampaikan kegiatan hari esok
- d. Berdoa pulang, salam, pulang



PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

“KB DEWI SARTIKA SIJONO”

TAHUN AJARAN 2023/2024

Kelompok/ Usia : KB/3 Tahun

Topik : Tamasya

Semester/ Minggu : 1/ 4

Hari/ Tanggal : Jumat/ 6 Desember 2023

Materi Pembiasaan:

1. Berdoa, nadhom Asmaul Khusna dan mengikuti aturan baris masuk dalam SOP baris
2. Bersyukur sebagai ciptaan Allah SWT
3. Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan
4. Doa sebelum masuk, mengabsen siswa masuk dalam SOP pembukaan awal
5. Mencuci tangan masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan

Alat/Sumber Belajar:

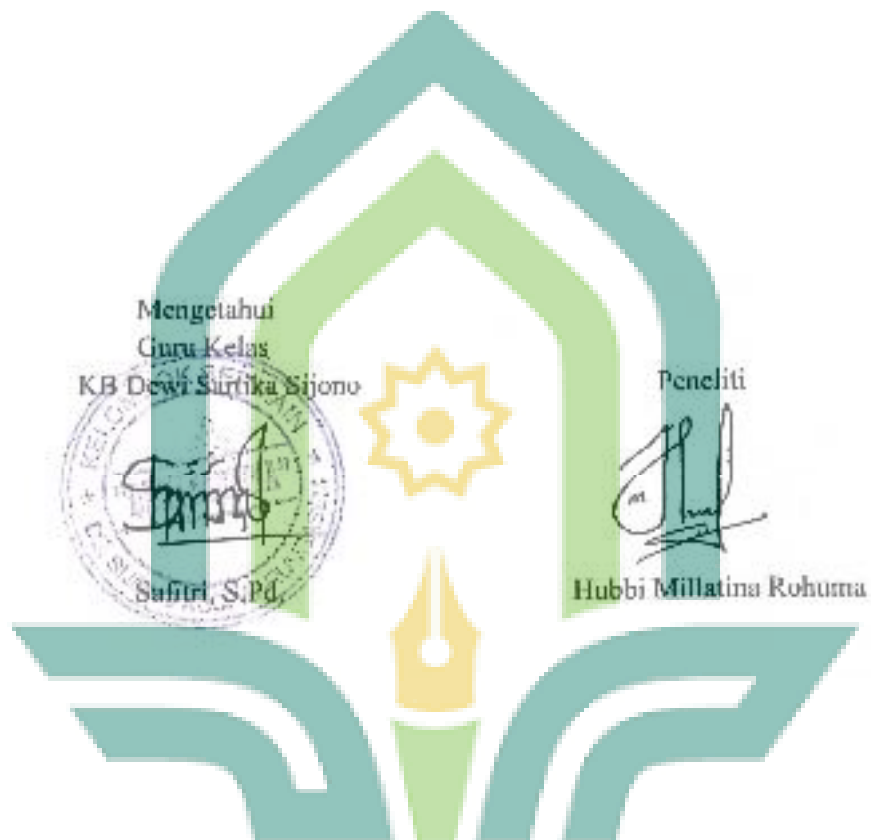
- a. Laptop
- b. Spiker
- c. Bola besar

Kegiatan Pembelajaran :

- 1. Kegiatan Awal (30 menit)**
 - a. Berbaris di halaman sekolah
 - b. Menghafalkan Asmaul Khusna bersama-sama
 - c. Menjelaskan tentang alur pembelajaran hari jumat
- 2. Kegiatan Inti (60 menit)**
 - a. Anak melakukan senam bersama setiap hari jumat
 - b. Anak menendang bola
 - c. Anak berlari ziq zaq sambil membawa bola kemudian dilempar ke arah guru
- 3. Istirahat (30 menit)**
 - a. Cuci tangan, berdoa, makan, minum, bermain

4. Kegiatan Penutup(30 menit)

- a. Anak-anak belajar menabung menyisihkan uang di celengan masing-masing
- b. Anak menceritakan kegiatan sehari
- c. Menyampaikan kegiatan hari esok
- d. Berdoa pulang, salam, pulang



3. lembar surat telah melakukan penelitian



KELOMPOK BERMAIN

"DEWI SARTIKA"

DESA SIJONO KEC. WARUNGASEM KAB. BATANG

Jl. Makam Dowo No 34 Ds. Sijono Kec. Warungasem Kab. Batang

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Nomor : 13/KB-DS/X/2023

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Khusniati
Jabatan : Kepala KB. Dewi Sartika
Alamat : Desa Sijono Kecamatan Warungasem Kabupaten Batang 51252

Menerangkan bahwa;

Nama : Hubbi Millatina Rohuma
NIM : 2420037
Semester : 8 (Delapan)
Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

Bahwa yang bersangkutan telah melakukan penelitian yang berjudul **EFEKTIVITAS MEDIA MAGIC SAND DALAM PENGEMBANGAN KREATIVITAS MELALUI IMAJINASI ANAK DI KB DEWI SARTIKA SIJONO WARUNGASEM BATANG** dengan melakukan prosedur penelitian.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Pada tanggal 11 Desember 2023
Kepala KB Dewi Sartika Sijono



Khusniati

N	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
p Pearson									1,		1,			
8 son	,3	,4	,5	,6	,4	,6	,5		0	,6	0	,3	,8	
Corre	6	3	2	7	3	7	2	1	0	7	0	1	6	
lation	5	3	7	7*	3	7*	7		0*	7*	0*	2	0*	*
Sig.														
(2-	,2	,1	,0	,0	,1	,0	,0		,0	,0	,0	,3	,0	
tailed	2	3	6	1	3	1	6		0	1	0	0	0	
)	0	9	4	1	9	1	4		0	1	0	0	0	
N	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
p Pearson									1,		1,			
9 son	,3	,4	,5	,6	,4	,6	,5	0		,6	0	,3	,8	
Corre	6	3	2	7	3	7	2	0	1	7	0	1	6	
lation	5	3	7	7*	3	7*	7	0*		7*	0*	2	0*	*
Sig.														
(2-	,2	,1	,0	,0	,1	,0	,0	,0		,0	,0	,3	,0	
tailed	2	3	6	1	3	1	6	0		1	0	0	0	
)	0	9	4	1	9	1	4	0		1	0	0	0	
N	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
p Pearson														
1 son	,1	,1	,2	,4	,1	,4	,2	,6	,6		,6	,0	,5	
0 Corre	0	7	7	0	7	0	7	7	7	1	7	3	2	
lation	1	8	2	9	8	9	2	7*	7*		7*	3	6	
Sig.														
(2-	,7	,5	,3	,1	,5	,1	,3	,0	,0		,0	,9	,0	
tailed	4	6	6	6	6	6	6	1	1		1	1	6	
)	2	1	8	5	1	5	8	1	1		1	5	5	
N	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
p Pearson									1,	1,				
1 son	,3	,4	,5	,6	,4	,6	,5	0	0	,6		,3	,8	
1 Corre	6	3	2	7	3	7	2	0	0	7	1	1	6	
lation	5	3	7	7*	3	7*	7	0*	0*	7*		2	0*	*

Sig. (2-tailed)	,220	,136	,061	,013	,001	,000	,000	,000	,000	,000	,300	,000
N	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
p Pearson	,532	,326	,262	,468	,383	,023	,212	,311	,311	,033	,311	,515
2 Correlation	,776	,651	,516	,416	,363	,935	,425	,322	,322	,932	,322	,44*
Sig. (2-tailed)	,059	,139	,459	,133	,113	,915	,400	,300	,300	,910	,300	,050
N	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
T Pearson	,644	,545	,704	,806	,669	,506	,706	,806	,806	,526	,806	,511
1 Correlation	,878	,777	,44*	,44*	,633	,933	,40*	,00*	,00*	,626	,00*	,44*
Sig. (2-tailed)	,011	,044	,000	,000	,013	,000	,000	,000	,000	,060	,000	,050
N	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

5. Lampiran uji *reliabilitas cronbach alpha spss*

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,808	5

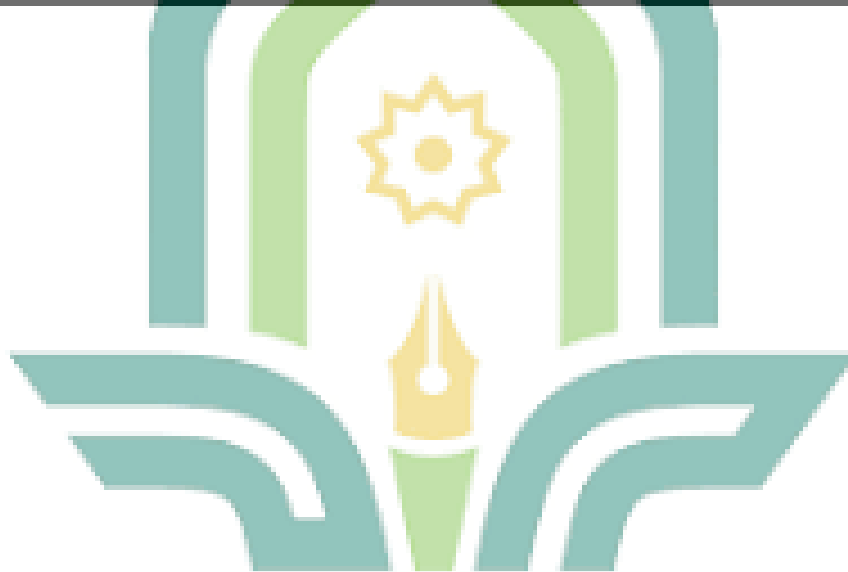
6. Lampiran hasil uji normalitas data dengan SPSS 21

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		13
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	2,64938496
Most Extreme Differences	Absolute	,182
	Positive	,182
	Negative	-,155
Test Statistic		,182
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}

7. Lampiran hasil uji *paired sampel t test* dengan SPSS 21

		Paired Differences							
		Me an	Std. Deviat ion	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2- tailed)
					Lower	Upper			
Pa ir 1	Kondisi_Pre Test - Kondisi_Po stTest	19,2 31	3,492	,968	21,341	17,121	19,8 58	12	,000



8. Dokumentasi Perlengkapan



9. Dokumentasi Apersepsi Dan Motivasi



10. Dokumentasi Hasil Karya kreativitas Imajinasi Anak





11. Dokumentasi permainan berbentuk kokoh yang dikelas



12. Dokumentasi Bukti Kreativitas Anak Perlu Dioptimalkan



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas

Nama : Hubbi Millatina Rohuma
Tempat, Tanggal Lahir : Batang, 20 Maret 2001
Agama : Islam
Alamat : Desa Sijono Kecamatan Warungasem
Kabupaten Batang Rt 04 Rw 01
No HP : 085822913467

Riwayat Pendidikan :

1. RA Masyitoh Sijono Warungasem Batang
2. MI Islamiyah Sijono
3. MTS Wahid Hasyim Warungasem
4. SMKN 1 Warungasem Batang
5. UIN KH Abdurrahman Wahid

B. Data Orang Tua

i. Ayah Kandung

Nama : Saekhu
Agama : Islam
Pekerjaan: Buruh
Alamat : Desa Sijono Kecamatan Warungasem Kabupaten Batang
Rt 04 Rw 01

ii. Ibu Kandung

Nama : Siti Tasriin
Agama : Islam
Pekerjaan: Ibu rumah tangga
Alamat : Desa Sijono Kecamatan Warungasem Kabupaten Batang
Rt 04 Rw 01

EFEKTIVITAS MEDIA *MAGIC SAND* DALAM PENGEMBANGAN KREATIVITAS MELALUI IMAJINASI ANAK DI KB DEWI SARTIKA SIJONO WARUNGASEM BATANG

Hubbi Millatina Rohuma¹

Email: hubbimillatina200321@gmail.com

No.Telp: 082313332991

¹Mahasiswa Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini
UIN KH. Abdurrahman Wahid Pekalongan

ABSTRAK

Kemampuan kreativitas anak bukan merupakan sebuah hal yang mudah ditemukan. Dalam masa kehidupannya ada yang memiliki potensi kreativitas baik adapula yang mengalami hambatan. Hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya faktor lingkungan seperti kurangnya waktu luang kesempatan dan kebebasan pada anak untuk mengembangkan bakat kreatifnya. Dalam penelitian ini yang merupakan faktor hambatan yakni keterbatasan bentuk media permainan. Pemanfaatan media pembelajaran ini sangat berdampak pada perkembangan kreativitas anak, sebaiknya media permainan itu bersifat fleksibel. Sehingga anak bebas untuk membuat dan mengungkapkan imajinasinya dengan bebas tanpa adanya keterbatasan bentuk yang kokoh atau kurang fleksibel. Bertujuan untuk mengetahui pengaruh media magic sand dalam pengembangan kreativitas melalui imajinasi anak di KB Dewi Sartika Sijono. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif model eksperimen menggunakan desain One Group Pretest-Posttest Design. Sampel penelitian ini adalah murid KB Dewi Sartika Sijono Kecamatan Warungasem Kabupaten Batang yang berjumlah 13 murid. Data yang dikumpulkan menggunakan observasi, dokumentasi, dan angket. Sedangkan analisis data hasil penelitian dianalisis secara deskriptif dan inferensial dengan uji paired sampel t test. Hasil penelitian yaitu pertama hasil dari validator ahli yang menunjukkan rerata skor 4,85 dengan presentase 97 % kategori Sangat baik, kedua berdasarkan rata-rata pre-test sebesar 61,62 dan rata-rata post-test sebesar 80,85. Jadi terdapat peningkatan secara signifikan terhadap kreativitas imajinasi anak setelah menggunakan media magic sand di KB Dewi Sartika Sijono.

Kata Kunci: Magic Sand, Kreativitas, Imajinasi

PENDAHULUAN

Kondisi pendidikan anak usia dini di Indonesia saat ini sudah mulai menerapkan sistem “Merdeka Belajar” yang disampaikan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (*Mendikbudristek*) yakni Nadiem Anwar Makarim. Merdeka belajar menjadi salah satu program inisiatif menteri pendidikan dan Kebudayaan yang ingin menciptakan suasana

belajar yang bahagia dan suasana yang *happy*. Tujuan merdeka belajar adalah agar para guru dan peserta didik bisa mendapat suasana yang bahagia. Merdeka belajar itu merupakan proses pendidikan yang harus menciptakan suasana-suasana yang membahagiakan.

Akan tetapi terdapat beberapa pendidik di Indonesia ini masih menggunakan metode pembelajaran yang monoton atau kurang interaktif, sehingga proses pembelajaran di kelas membuat siswa merasa jenuh. Anak-anak masih menjadi objek dalam belajar sehingga menjadikan mereka kurang kreatif, sebab proses kegiatan belajar mengajar masih didominasi oleh guru. Selain itu sumber belajar yang digunakan di kelas masih sangat terbatas, umumnya hanya memanfaatkan buku paket saja sehingga siswa kurang diberi peluang untuk mencari bahan dari berbagai sumber selain buku paket. Dari ketidakselarasan ini, akhirnya membelenggu kata merdeka belajar bagi peserta didik khususnya anak usia dini.

Metode pembelajaran yang kurang tepat diterapkan untuk anak, menjadikan generasi bangsa yang memiliki kecenderungan mengikuti pola perilaku orang lain. Perlunya pengembangan potensi pendidik yang kompeten dibidangnya, untuk dapat mengelola pembelajaran yang kondusif, sehingga dapat mendorong kemajuan generasi anak bangsa. Dengan tujuan membentuk kepribadian anak yang baik sehingga kelak ketika sudah dewasa menjadi pribadi yang baik dan berakhlak mulia yang dapat memberikan manfaat kepada sesama manusia dan lingkungannya.

Berdasarkan analisis dan pentingnya pengoptimalan perkembangan kreativitas anak usia dini, maka perlu adanya cara atau strategi yang digunakan guru dalam proses pembelajaran di kelas. Salah satu cara atau strateginya yaitu mengembangkan media pembelajaran sebagai alat perantara dalam pembelajaran. Begitupun media yang

digunakan dalam pembelajaran harus menarik dan menyenangkan serta sesuai dengan usia anak.

Dengan media permainan dapat mempermudah anak menuangkan pemahamannya mengenai suatu ide ataupun gagasan yang mereka peroleh dari pengalaman nyatanya. Sehingga akan mempermudah guru untuk mengetahui seberapa besar tingkat pemahaman siswanya. Selain itu dengan adanya media dapat memberi kesempatan untuk mendapatkan dan memperkaya pengetahuan anak secara langsung. Dapat meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir kritis dan positif, membantu mengasah perkembangan kreativitas, menumbuhkan motivasi dan meningkatkan semangat belajar pada anak usia dini.

Dalam penelitian ini, strategi yang digunakan dalam peneliti ialah dengan sebuah media perantara berupa *magic sand*. Anak dapat menuangkan imajinasinya lewat suatu kegiatan seperti melukis ataupun menggambar, dengan menggunakan *magic sand* bisa mengembangkan ide serta gagasan dalam kegiatan menggambar dan menceritakan hasil gambar sejalan dengan imajinasi anak. Kegiatan membentuk dapat mengembangkan ide dan perasaan anak sesuai imajinasi anak dalam membuat berbagai macam bentuk yang anak inginkan jadi tidak membosankan. Selain itu melalui *magic sand* ini anak dapat menggambar dengan menggunakan berbagai macam warna *magic sand*, membuat istana, membuat berbagai macam bentuk binatang, dan buah sesuai imajinasinya. Selain mudah dibentuk, aman, tidak berantakan, bersih, memiliki bermacam warna yang menarik, menyenangkan, dan bisa mengembangkan kreativitas dan imajinasi anak, *magic sand* ini juga bisa melatih motorik halus anak, mengembangkan sosial emosional, kemampuan berpikir, mengenal bentuk dan warna.

Dari kegiatan imajinasinya tersebut anak dapat mengembangkan kreativitasnya dengan bebas tanpa adanya batasan dari manapun. Sebab perkembangan semasa kanak-kanak ini sebagian besar adalah daya imajinasi.

Pada observasi pertama di KB Dewi Sartika Sijono, peneliti mengobservasi proses pembelajaran di KB Dewi Sartika Sijono dengan usia anak yakni 3 tahun. KB Dewi Sartika Sijono merupakan suatu lembaga sekolah yang terdiri dari 1 kelas yakni KB dengan jumlah siswa 13 anak. Dalam KB tersebut terdapat 2 guru yang menggunakan metode pembelajaran klasikal yang mengakibatkan pembelajaran terlihat monoton. Pendidik hanya menyiapkan buku paket dan media permainan yang sering digunakan seperti balok, lego, puzzel, lostpart. Karena keterbatasan pemahaman guru tentang pengelolaan kelas, menjadikan peserta didik cenderung mengikuti arahan dari guru dan menjadikan perkembangan anak kurang optimal.

Penelitian ini penting untuk dikaji karena tidak hanya menjelaskan tentang masalah penelitian. Tetapi dengan tujuan memberikan informasi tentang pentingnya pengoptimalan kreativitas anak melalui media *magic sand*. Sehingga tidak adanya keterbatasan bentuk media yang digunakan nya. Menjadikan anak tersebut lebih percaya diri dengan potensi yang dimilikinya lewat ungkapan fantasinya. Berdasarkan masalah tersebut, penulis tertarik untuk meneliti tentang seberapa efektif media *magic Sand* dalam mengembangkan kreativitas melalui imajinasi anak di KB Dewi Sartika Sijono Warungasem Batang.

METODE PENLITIAN

Penelitian ini penulis menggunakan pendekatan kuantitatif jenis penelitian eksperimen dengan mengubah satu hal dalam suatu situasi dan kemudian membandingkan hasilnya dengan hal yang ada tanpa modifikasi. Menggunakan *pre-experimental design* jenis *one-group pretest and posttest design*. Penulis menggunakan teknik analisis untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian. Hal tersebut bertujuan untuk mendapatkan data yang akurat sesuai dengan tujuan penelitian serta mengetahui kesulitan yang dihadapi siswa. Adapun pola penelitian desain *one grup pretest and posttest design*.

Sampel yang digunakan yakni sampel jenuh dengan 13 populasi. Dalam pengumpulan data peneliti menggunakan instrumen validitas dari para ahli di dalamnya, dengan teknik pengambilannya melalui dokumentasi, observasi, dan angket. Menggunakan uji *paired sampel t test* SPSS 22.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pengertian *Magic Sand*

Permainan *magic sand* memiliki sedikit tambahan bahan kimia *trimetilhidroksisilan*. Lapisan ini membuat pasir bersifat hidrofobik atau anti air sehingga berbeda dengan pasir pantai. Kata ajaib disini ialah saat meletakkan permainan *magic sand* ini di bawah air, pasir ajaib mulai memperlihatkan karakteristiknya yang tidak biasa. Di bawah air, pasir ajaib dapat dibentuk dan dibentuk menjadi bentuk yang menyenangkan, seperti kastil atau apel, tanpa menimbulkan suspensi butiran pasir yang keruh. Dan jika air itu dituangkan maka, patung pasir ajaib itu akan runtuh menjadi tumpukan pasir yang benar-benar kering, bukannya mempertahankan bentuknya seperti pasir pantai yang basah. Itu karena pasir ajaib menolak air alih-alih menyerapnya. Bahkan setelah terendam air, pasir ajaib ini tetap kering.

Menurut Mahoni bahwa Pasir ajaib atau disebut juga pasir kinetik merupakan alternatif pasir yang lebih bersih dan aman digunakan oleh anak-anak yang disertai dengan simbol-simbol seperti miniatur binatang, buah-buahan, dan mainan kecil lainnya.

Magic sand merupakan mainan yang mirip dengan pasir namun memiliki tekstur lebih halus dan warna lebih cerah. Terlihat bahwa bermain pasir ajaib merupakan suatu kegiatan yang dapat dilakukan secara menyenangkan dengan atau tanpa alat cetak, media pasir ajaib ini dapat dengan mudah dibentuk sesuai imajinasi masing-masing

anak. Media *magic sand* ini bersifat *satisfying*, yang *memberikan* rasa senang dan *kepuasan* sendiri pada anak yang sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan kreativitas.

B. Definisi Perkembangan anak

Perkembangan merupakan hasil interaksi kematangan susunan saraf pusat dengan organ yang dipengaruhinya, misalnya perkembangan sistem neuromuskuler, kemampuan bicara, emosi dan sosialisasi. Dapat disimpulkan bahwa perkembangan anak usia dini adalah suatu proses perubahan sistem kematangan pada diri anak tersebut.

Dalam KEMENDIKBUD menjelaskan bahwa terdapat beberapa prinsip dalam perkembangan yaitu: (1) perkembangan berlangsung secara progresif, teratur, koheren, dan berkesinambungan artinya bahwa satu tahap perkembangan berkaitan dengan tahap perkembangan lainnya, (2) perkembangan dimulai dari yang umum ke yang khusus. Contohnya reaksi tersenyum seorang bayi jika melihat wajah akan berubah seiring dengan bertambahnya usia dengan yang telah dapat membedakan wajah-wajah seseorang, (3) perkembangan merupakan suatu kesatuan, artinya aspek fisik motorik, bahasa, sosial dan emosi perlu dikembangkan secara berimbang, (4) perkembangan berlangsung secara berantai, meskipun tidak ada pembatas yang jelas, namun perkembangan yang dicapai oleh anak saat ini dipengaruhi perkembangan sebelumnya, contoh kemampuan berbicara pada anak dikuasai setelah anak belajar mengoceh, (5) setiap perkembangan memiliki ciri dan sifat yang khas, (6) perkembangan memiliki pola yang pasti sehingga dapat diprediksi, (7) perkembangan dipengaruhi oleh kematangan dan belajar serta faktor dari dalam (bawaan) dan faktor dari luar (lingkungan, pengasuhan dan pengalaman) dan (8) adanya perbedaan individual (uniqueness) yang mengandung arti bahwa setiap individu memiliki

pencapaian perkembangan yang tisa sama meskipun berasal dan dibesarkan oleh orang tua yang sama.

C. Pengertian Kreativitas Anak

Kreativitas merupakan salah satu istilah yang sering digunakan dalam kegiatan komunikasi sehari-hari baik dari kalangan psikolog, pendidik bahkan orang awam sudah lazim menggunakan istilah tersebut. Kreativitas bisa dikatakan sebagai *“thinking outside the box”* yaitu berpikir diluar dugaan atau diluar dari kebiasaan atau berpikir lain dari pada yang lain atau berpikir kreatif. Menurut penelitian para psikolog masa kini istilah “kreativitas” merupakan sebuah istilah yang ambigu dalam pengertiannya. Untuk membantu memahami arti istilah “kreativitas” terdapat pengertian kreativitas secara populer dan psikologis.

Makna kreativitas menurut Semiawan adalah modifikasi sesuatu yang sudah ada menjadi konsep baru. Dengan kata lain, terdapat dua konsep lama yang dikombinasikan menjadi suatu konsep baru. Pengertian konsep baru di sini bukanlah penemuan sesuatu yang belum pernah diketahui orang sebelumnya, melainkan bahwa produk kreativitas itu merupakan sesuatu yang baru bagi diri sendiri dan tidak harus merupakan sesuatu baru bagi orang lain/dunia pada umumnya.

Jadi kreativitas ialah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk menghasilkan suatu ide/produk yang baru/original yang memiliki nilai kegunaan. Dimana hasil dari ide/produk tersebut diperoleh melalui proses kegiatan imajinasi atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman, tetapi mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya.

D. Pengertian Imajinasi

Menurut Egan imajinasi diartikan sebagai kemampuan kreatif untuk membentuk ide dan gambar tanpa masukan sensorik eksternal secara langsung. Seperti yang dikatakan Dewey, hal ini dapat memperluas dan memperdalam pengalaman manusia dengan melihat objek-objek familiar dari sudut pandang baru dan membantu menerapkan pengetahuan untuk pemecahan masalah.

Jadi imajinasi merupakan sebuah kemampuan yang dimiliki oleh seorang anak dalam fantasi atau khayalannya tentang sesuatu yang pernah dilihat dari pengalamannya. Dituangkan dalam bentuk sebuah karya atau benda nyata, dengan membayangkan bahwa itu merupakan ungkapan khayalannya.

E. Hasil Penelitian

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah disampaikan sebelumnya, dari penelitian yang dilakukan di KB Dewi Sartika Sijono Warungasem Batang ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Tingkat kreativitas imajinasi anak di KB Dewi Sartika Sijono sebelum menggunakan media *magic sand*. Hasil yang didapatkan pada kondisi *pre-test* dari 13 siswa nilai tertinggi yang diperoleh 75 sedangkan nilai terendah yakni 75 dengan nilai rata-rata sebesar 61,62 dan standart deviasi 9,777. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa tingkat kreativitas imajinasi anak di KB Dewi Sartika ini masih berada dalam kiteria sedang atau mulai berkembang.
2. Sedangkan tingkat kreativitas imajinasi anak di KB Dewi Sartika Sijono setelah menggunakan treatmen berupa media *magic sand*. Hasil yang didapatkan menunjukkan bahwa dari ke 13 anak tersebut, nilai tertinggi yang diperoleh 95 dan nilai terendahnya diperoleh 68 dengan nilai rata-rata 80,85 dan standar deviasi 7,957. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa tingkat kreativitas imajinasi anak

di KB Dewi Sartika pada kondisi post-test berada dalam kriteria sangat baik atau berkembang sangat baik.

3. Media magic sand ini sangatlah efektif dalam mengembangkan kreativitas imajinasi anak di KB Dewi Sartika Sijono. Dari penelitian ini anak dapat mengoptimalkan kreativitas melalui sebuah imajinasinya. Mulai dari anak dapat menceritakan hasil karyanya, melakukan dengan caranya sendiri, menyukai imajinasi dan fantasi, bersifat fleksibel dan berbakat dalam mendesain sesuatu. Pernyataan ini juga didukung dari hasil uji *paired sample t test*, didapatkan $T_{hitung} > T_{tabel}$ ($19,858 > 2,178813$) yang berarti dapat disimpulkan terdapat peningkatan secara signifikan pada skor hasil kreativitas melalui imajinasi anak dengan menggunakan media *magic sand*.

DAFTAR PUSTAKA

- Efendi, Johari. "Pembentukan Karakter Anak Sejak Usia Dini Di Paud." *kemdikbud*, 2023. <http://lpmpaceh.kemdikbud.go.id/>.
- Iwinsyah, Rian. "Menakar Konsep 'Merdeka Belajar.'" *intens.news*, 2020. <https://intens.news/menakar-konsep-merdeka-belajar/>.
- Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan. "Luncurkan Kurikulum Merdeka." *ditpsd.kemdikbud*, 2022. <https://ditpsd.kemdikbud.go.id/hal/merdeka-belajar>.
- Maisa, Eyoni. "'Merdeka Belajar' Melalui Model Pembelajaran Blended Learning." *lpmpdki.kemdikbud.go.id*, 2020. <https://lpmpdki.kemdikbud.go.id/merdeka-belajar-melalui-model-pembelajaran-blended-learning/>.
- Nurhafizah. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Anak Usia Dini Melalui Media Boneka Tangan Dan Boneka Jar1 Di Tk Pertlw12 Padang." *Ilmiah*, 2013, 116.
- Nurrita, Teni. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3, no.

1 (2018): 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.

Rachmawati, Yeni. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*. kencana, 2012.

Utami, Munandar. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta, 2009.

yeni rachmawati, eutis kurniati. *Strategi Pengembangan Kreativitas Anak*. Keempat. jakarta: kencana, 2017.

Efendi, Johari. "PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK SEJAK USIA DINI DI PAUD." *kemdikbud*, 2023. <http://lpmpaceh.kemdikbud.go.id/>.

Iwinsyah, Rian. "Menakar Konsep "MERDEKA BELAJAR." *intens.news*, 2020. <https://intens.news/menakar-konsep-merdeka-belajar/>.

Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan. "Luncurkan Kurikulum Merdeka." *ditpsd.kemdikbud*, 2022. <https://ditpsd.kemdikbud.go.id/hal/merdeka-belajar>.

Maisa, Eyoni. "'Merdeka Belajar' Melalui Model Pembelajaran Blended Learning." *lpmpdki.kemdikbud.go.id*, 2020. <https://lpmpdki.kemdikbud.go.id/merdeka-belajar-melalui-model-pembelajaran-blended-learning/>.

Nurhafizah. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Anak Usia Dini Melalui Media Boneka Tangan Dan Boneka Jar1 Di Tk Pertiw12 Padang." *Ilmiah*, 2013, 116.

Nurrita, Teni. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018): 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.

Rachmawati, Yeni. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*. kencana, 2012.

Utami, Munandar. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta, 2009.

yeni rachmawati, eutis kurniati. *Strategi Pengembangan Kreativitas Anak*. Keempat. jakarta: kencana, 2017.

Efendi, Johari. "Pembentukan Karakter Anak Sejak Usia Dini Di Paud." *kemdikbud*, 2023.

<http://lpmpaceh.kemdikbud.go.id/>.

Iwinsyah, Rian. "Menakar Konsep "MERDEKA BELAJAR." *intens.news*, 2020.

<https://intens.news/menakar-konsep-merdeka-belajar/>.

Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan. "Luncurkan Kurikulum Merdeka."

ditpsd.kemdikbud, 2022. <https://ditpsd.kemdikbud.go.id/hal/merdeka-belajar>.

Maisa, Eyoni. "'Merdeka Belajar' Melalui Model Pembelajaran Blended Learning."

lpmpdki.kemdikbud.go.id, 2020. <https://lpmpdki.kemdikbud.go.id/merdeka-belajar-melalui-model-pembelajaran-blended-learning/>.

Nurhafizah. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Anak Usia Dini Melalui

Media Boneka Tangan Dan Boneka Jar1 Di Tk Pertlwl2 Padang." *Ilmiah*, 2013, 116.

Nurrita, Teni. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar

Siswa." *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3, no.

1 (2018): 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.

Rachmawati, Yeni. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*. kencana, 2012.

Utami, Munandar. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta, 2009.

yeni rachmawati, eutis kurniati. *Strategi Pengembangan Kreativitas Anak*. Keempat.

jakarta: kencana, 2017.



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
UNIT PERPUSTAKAAN

Jl. Pahlawan KM 5 Rowolaku Kajen Pekalongan, Telp. (0285) 412575 Faks. (0285) 423418
Website : perpustakaan.uinguidur.ac.id Email : perpustakaan@uinguidur.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademika UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : HUBBI MILLATINA ROHUMA
NIM : 2420037
Program Studi : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
E-mail address : hubbimillatina200321@gmail.com
No. Hp : 082313332991

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN KH. Abdurrahman Wahid Pekalongan, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Tugas Akhir Skripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)

Yang berjudul :

IMPLEMENTASI METODE PEMBIASAAN 3S (SENYUM, SAPA, SALAM) UNTUK MENINGKATKAN KARAKTER BERSAHABAT PADA ANAK USIA DINI DI PAUD UMI MARYAM DESA BOTEKAN ULUJAMI PEMALANG

Beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data database, mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Pekalongan, 18 Maret 2024

HUBBI MILLATINA ROHUMA
NIM. 2420037