

Meningkatkan Kreativitas Anak Kelompok A1 Melalui Pembelajaran Bermain Pasir dan Teknik Mozaik

Jamiatun^{1*} 

¹Program Pasca Sarjana Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Panca Sakti Bekasi, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received January 22, 2023

Revised January 25, 2023

Accepted April 20, 2023

Available online May 25, 2023

Kata Kunci:

Kreativitas; bermain pasir; Teknik mozaik

Keywords:

Creativity; playing with sand; Mosaic technique



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Kreativitas anak masih belum bisa dikatakan optimal, hal ini dapat dilihat dari hasil pengamatan yang dilakukan pada anak kelompok A1 menunjukkan bahwa dari 18 anak, hanya 3 orang anak (16,67%) yang mampu meningkatkan kreativitasnya. Tujuan untuk mengkaji adanya peningkatan kretaitvas anak meningkatkan kreativitas anak kelompok A1 melalui pembelajaran bermain pasir dan teknik mozaik. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan empat alur yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah seluruh anak kelas A1 yang berjumlah 18 anak, cara pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi, sedangkan analisis datanya menggunakan statistik deskriptif. Berdasarkan hasil analisis data pada siklus I hasilnya adalah 61,11%. Hal ini menunjukkan bahwa kriteria tingkat pencapaian kreativitas anak belum berhasil. Maka penelitian ini berlanjut pada siklus II dan memperoleh hasil 83,33 %. Hal ini membuktikan bahwa kriteria tingkat pencapaian kreativitas anak sudah tercapai. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan kreativitas anak dengan menggunakan metode pembelajaran bermain pasir dan teknik mozaik di Kelompok A1. Sehingga, direkomendasikan bahwa pembeljaarn ini bisa digunakan sebagai metode pembelajarn inovatif untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini.

ABSTRACT

Children's creativity still cannot be said to be optimal, this can be seen from the results of observations made on group A1 children showing that out of 18 children, only 3 children (16.67%) were able to increase their creativity. The aim is to examine whether there is an increase in children's creativity to increase the creativity of group A1 children through learning to play with sand and mosaic techniques. This research is a classroom action research with four strands, namely planning, implementing, observing and reflecting. The subjects of this study were all 18 children in class A1, the method of collecting data in this study was observation, interviews and documentation, while the data were analyzed using descriptive statistics. Based on the results of data analysis in the first cycle the result is 61.11%. This shows that the criteria for the level of achievement of children's creativity have not been successful. So this research continued in cycle II and obtained a result of 83.33%. This proves that the criteria for the level of achievement of children's creativity have been achieved. Thus it can be concluded that there is an increase in children's creativity by using the sand play learning method and mosaic techniques in Group A1. So it can be recommended that this learning can be used as an innovative learning method to increase early childhood creativity.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan zaman menuntut SDM mempunyai kemampuan dan daya saing yang tinggi. Salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh peserta didik untuk mampu bersaing dengan dunia adalah kreativitas (Sanz-Hernández & Covaleda, 2021). Kreativitas adalah suatu produk dari sebuah ide, sebuah ide dihasilkan melalui proses berpikir yang melibatkan aktivitas kognitif (Mayora et al., 2018; Renawati & Suyadi, 2021; Zulkarnaen, 2015). Kreativitas dapat melahirkan gagasan nyata, baik dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada, yang semuanya itu relatif berbeda dengan apa yang

telah ada sebelumnya (Febriana et al., 2020; Gong et al., 2020; Piotrowski & Meester, 2018). Kreativitas adalah proses mengungkapkan pengalaman masa lalu dan menempatkan pengalaman bersama dalam pola baru, ide, atau produk baru (Maharani, 2020). Kreativitas dapat diterapkan dalam proses pemecahan masalah sebagai kemampuan untuk menciptakan dan memberikan gagasan-gagasan baru (Hidayat et al., 2021; Waty et al., 2018). Kreativitas juga bisa diartikan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berfikir (Wandi & Mayar, 2019). Jadi, kreativitas itu bukan sekedar menghasilkan sesuatu yang baru saja melainkan peserta didik mampu mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berfikir. Serta kreativitas sebagai upaya melakukan aktivitas baru dan mengagumkan. Di lain pihak, ada yang menganggap bahwa kreativitas adalah menciptakan inovasi baru yang mencengangkan (Sari & Nofriyanti, 2019). Namun banyak orang dewasa kurang percaya diri dalam kemampuan mereka untuk menjadi kreatif, dan memiliki pemahaman yang sempit tentang apa yang dimaksud dengan kreativitas, biasanya menyamakan aktivitas kreatif dengan aktivitas 'seni dan di mana hasilnya ditentukan sebelumnya (Yates & Twigg, 2017). Dengan kurang percaya dirinya peserta untuk berkreasi tentunya akan memberikan dampak yang tidak baik. Oleh karena itu kreativitas perlu dikembangkan sejak usia dini (Rukiyah et al., 2022).

Masa usia dini anak sudah dianggap cukup mampu untuk mengerjakan tugas-tugas yang diberikan baik secara fisik maupun mental (Hasibuan & Ningrum, 2017). Namun, bagi anak usia dini, tidak ada yang membedakan antara main, kerja dan belajar. Karena anak-anak akan melakukannya dimanapun, kapanpun ada peluang untuk bermain, sehingga cara belajar anak salah satunya adalah melalui bermain (Salpina, 2019). Oleh sebab itulah mengembangkan kreativitas anak usia dini seharusnya menggunakan metode yang mampu mendorong anak untuk bereksplorasi, berimajinasi, mencari serta menemukan jawaban sendiri, membuat pertanyaan, membantu memecahkan masalah, memikirkan kembali, membangun kembali dan menemukan ide-ide baru (Hidayat et al., 2021). Serta, membangkitkan rasa ingin tahu anak, memotivasi anak untuk berpikir kritis dan menemukan hal-hal baru (Hairiyah & Mukhlis, 2019). Banyak cara yang sudah dilakukan untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini antara lain dengan menggunakan papan pintar dari kulit kerrang untuk meningkatkan kreativitas seninya, emosional, bahasa, dan motorik pada anak (Renawati & Suyadi, 2021). Penggunaan metode bermain pura-pura (pretend play) berpengaruh terhadap kreativitas anak usia dini (Murdianti & Kaloeti, 2019). Pengembangan kreativitas pada anak dapat dilakukan melalui strategi pengembangan melalui imajinasi, musik dan bahasa (Rezioka et al., 2021). Kreativitas berkembang dari hasil proses bermain menggunakan *Loose Parts* (Rohmatun et al., 2021). Kemampuan kreativitas anak melalui kegiatan menganyam dengan menggunakan origami mengalami peningkatan (Sari & Nofriyanti, 2019). Jadi berdasarkan hal tersebut maka dapat dikatakan bahwa kreativitas anak usia dini akan berkembang jika proses pembelajaran dilakukan dengan bermain.

Namun dilapangan saat ini kreativitas anak masih belum bisa dikatakan optimal, hal ini dapat dilihat dari hasil pengamatan yang dilakukan pada anak kelompok A1 di TK Al Fatah Merauke menunjukkan bahwa dari 18 anak, hanya 3 orang anak (16,67%) yang mampu meningkatkan kreativitasnya. Sementara itu terdapat 15 anak (83,33%) yang belum mampu meningkatkan kreativitasnya. Hasil observasi awal ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak yang ada pada kelompok A1 di Al Fatah Merauke kurang kreatif dalam melakukan aktivitas belajar. Hal tersebut antara lain ditunjukkan dengan kurang mampunya anak dalam berkreasi. Anak terlihat tidak mampu melakukan aktivitas apapun dan sangat tergantung pada contoh yang diberikan guru. Kondisi lainnya anak terlihat sangat kaku dalam melakukan aktivitas belajar dan anak pada umumnya belum mampu untuk merancang bentuk tertentu sesuai dengan kreativitasnya masing-masing. Dengan kata lain saat ini focus pembelajaran yang dilakukan tidak focus pada pengembangan kreativitas kondisi ini berdampak tentunya pada kondisi anak. Serta program pengembangan kreativitas peserta didik belum berjalan optimal (Ghufron, 2018). Keterbatasan fokus pada kreativitas dalam proses pembelajaran dan pengakuan akan konsekuensi yang dapat terjadi pada anak-anak akan berdampak pada kemampuan mengekspresikan individualitas dan keunikan anak usia dini (Twigg & Yates, 2019). Untuk mengatasi hal tersebut maka diperlukan sebuah solusi. Solusi yang ditawarkan adalah belajar dengan bermain pasir dan mozaik.

Bermain pasir disukai hampir semua anak dan pasir pun media yang mudah dijumpai dan hampir semua anak pasti tidak asing lagi dengan media pasir (Wahyuni et al., 2017). Adanya media pasir dalam proses pembelajaran akan memberikan dampak pada kemampuan motoriknya dan dapat meningkatkan pengetahuan yang ingin dibelajarkan oleh guru misalnya meningkatkan kemampuan pra membaca dan menulis (Purwanti & Watini, 2022). Selain itu dengan permainan pasir dapat meningkatkan imajinasi anak, anak dapat menuangkan beberapa ide yang ada di pikiran anak, melatih kepercayaan diri anak, menstimulasi perkembangan anak, menstimulasi kreativitas anak dalam membentuk suatu karya baru, dan aman digunakan anak dalam bermain (Chyntia Ruth Takahopekang et al., 2020; Umah & Rakimahwati, 2021). Media pasir sangat baik untuk terapi bermain dengan anak-anak (Nurrahmawati et

al., 2022). Adanya media pasir peserta didik akan berbain banyak hal dari belajar bentuk, gambar serta dapat melakukan apa yang dia inginkan dan imajinasikan. Oleh sebab itulah adanya media pasir dalam proses pembelajaran akan membuat pembelaran lebih menarik dan menyenangkan. Selain media pasir teknik mozaik juga menjadi pilihan dalam proses pembelajaran anak usia dini. Mozaik adalah sebuah karya seni yang terbuat dari elemen elemen yang disusun dan ditempelkan dengan perekat di atas sebuah permukaan bidang (Rici & Zulminiati, 2019). Mozaik adalah suatu cara membuat kreasi gambar/lukisan yang dilakukan dengan cara menempelkan/ merekatkan potongan-potongan atau bagian-bagian bahan tertentu yang ukurannya kecil-kecil (Adawiyah et al., 2019).

Temuan penelitian sebelumnya menyatakan adanya teknik Mozaik dapat berpengaruh terhadap pembelajaran, beberap pengaruhnya antara lain melalui kegiatan mozaik dengan bahan alam dapat meningkatkan kreativitas anak (Cahyaningrum et al., 2020). Teknik mozaik yang menggunakan benda berbentuk tiga dimensi dapat meningkatkan motoric halus (Tanaya et al., 2022). Pembelajaran Mozaik berpengaruh terhadap kemampuan keterampilan anak (Purwulan & Noviana, 2022). Kegiatan mozaik halus berpengaruh terhadap kemampuan motorik halus (Istiqomah & Khotimah, 2017; Nadila et al., 2022). Adanya pembelajaran dengan bermain pasir dan tekni mozaik akan memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Adanya kelebihan hal-hal tersebut menjadi acuan dilakukannya penelitian yang bertujuan untuk menganalisis adanya peningkatan kretaitvas anak meningkatkan kreativitas anak kelompok A1 melalui pembelajaran bermain pasir dan teknik mozaik. Kelebihan pembelajaran ini dengan yang sudah ada tentunya dilihat dari proses pembelajarannya yang memadukan bermian pasir dan mozaik dalam proses pembelajaran. yang sebelumnya masik-masing metode digunan terpisah atau dengan metode yang lain.

2. METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran yakni dalam meningkatkan kreativitas anak usia 4-5 tahun kelompok A1 TK Al Fatah Merauke. Penelitian Tindakan Kelas (PTK), merupakan salah satu usaha yang dilakukan oleh guru dalam meningkatkan kualitas serta profesinya sebagai guru dalam mengelola pendidikan sebagai tanggung jawab yang melekat pada profesinya, melalui PTK guru akan melakukan refleksi terhadap dirinya akan kekurangan-kekurangan dalam penyajian pembelajaran, serta memperbaiki atas penemuan-penemuan yang diperoleh dengan merencanakan perubahan dan mengimplementasikannya dalam pembelajaran yang disusunnya (Sanjaya, 2016). Penelitian tindakan merupakan tindakan nyata yang dilakukan guru dengan tujuan untuk meningkatkan lingkungan yang positif. Untuk itu penelitian yang dilakukan oleh guru adalah memiliki tujuan untuk perubahan pembelajaran sebagai tanggung jawabnya melalui sebuah penelitian yang disebut. Penelitian Tindakan Kelas menggambarkan tiga langkah. Pertama, penelitian mengacu pada suatu kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan cara dan aturanmetodologi tertentu untuk memperoleh dana atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti. Kedua, tindakan mengacu pada suatu gerak kegiatan yang dengan sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam hal ini, gerak kegiatan adalah adanya siklus yang terjadi secara berulang untuk siswa yang dikenai suatu undakan. Ketiga, kelas dalam hal ini tidak terikat pada pengertian ruang kelas, tetapi mempunyai makna yang lain. Seperti sudah lama dikenal sejak zamannya, pendidik Johann Amos Comenius pada abad ke-18, yang dimaksud dengan "kelas" dalam konsep pendidikan dan pengajaran adalah sekelompok peserta didik yang dalam waktu yang sama, belajar hal yang sama dari pendidik yang sama pula (Arikunto, 2013).

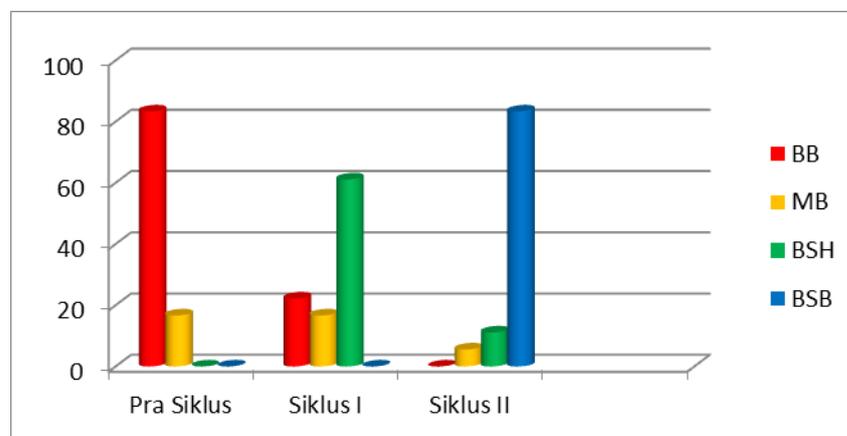
Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa usia 4-5 tahun Kelompok A1 di TK Al Fatah Merauke di Jl. Angkasa Kelapa Lima yang berjumlah 18 anak dari 7 perempuan dan 11 laki-laki. Penelitian ini dilaksanakan di TK Al Fatah Merauke Jl. Angkasa Kelapa Lima Tahun Pelajaran 2022/2023 pada tanggal 01 November sampai 02 Desember 2023. Penelitian dilaksanakan sebanyak 2 siklus dan setiap siklus dua kali pertemuan. Setiap pertemuan peneliti berkolaborasi dengan guru kelompok A1 Tk Al Fatah Merauke. Kegiatan awal dimulai dengan sholat dhuha bersama, hafalan do'a-do'a harian, surat pendek dan hafalan hadist, kemudian motoric kasar, berbaris di depan kelas sambil bernyanyi, kemudian masuk kedalam kelas sambil memilih salam karakter lalu duduk membuat lingkaran. Setelah anak-anak memasuki kelas diharuskan membaca doa belajar, membuat kesepakatan kelas, dan membahas pelajaran yang sudah dipelajari sebelumnya. Anak-anak diajak tanya jawab tentang bagaimana bermain pasir, apa yang bisa kita lakukan menggunakan pasir, bentuknya pasir, membuat karya dengan teknik mozaik yaitu dengan menggunakan daun kering, kertas origami, ranting pohon, kulit kayu dan kain perca pada kertas yang disediakan oleh guru. Setelah di guru menyampaikan kegiatan hari itu, menunjukkan bahan yang akan digunakan, kemudian memberikan keleluasaan kepada anak untuk berkreasi dengan memilih kegiatan yang di inginkan. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah penilaian produk yang

dihasilkan oleh peserta didik saat proses pembelajaran. peserta didik ditugaskan untuk membuat sebuah karya dari materi yang diinginkan oleh guru, kemudian guru menilai apa yang sudah dibuat siswa dengan pedoman penilaian produk. Dalam penelitian ini diusulkan tingkat keberhasilan per siklus yaitu pada siklus I hasil belajar siswa mencapai nilai rata-rata 70,00 atau lebih dengan ketuntasan belajar sebesar 85% dan pada siklus II hasil belajar siswa mencapai nilai rata-rata 83,00 atau lebih dengan ketuntasan belajar minimal 95%.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil pada siklus I kreativitas anak dalam kegiatan bermain pasir (Mencetak bentuk, mengisi botong dengan pasir, membuat gunung, menulis dengan jari) dan pada kegiatan Teknik mozaik dengan menggunakan bahan alam (ranting kayu, kulit kayu, daun kering, kainperca, kertas origami) masih belum memenuhi target yaitu kurang dari 80%. Hal ini dari hasil pada siklus I kreativitas anak dalam kegiatan bermain pasir dan Teknik mozaik yang Berkembang Sesuai Harapan mencapai 11 anak (61,11%), Mulai Berkembang 3 anak (16,67%) dan yang Belum Berkembang ada 4 anak (22,22%), hal tersebut di sebabkan karena masih banyaknya anak yang tidak focus dalam kegiatan, masih banyak yang mengganggu teman serta kurangnya guru memberikan motivasi yang menarik kepada anak. Kegiatan penelitian mengadakan perbaikan pada siklus II dengan memberikan motivasi yang menarik, menyiapkan dan menata media belajar dengan baik dan menarik serta pendampingan pada saat kegiatan berlangsung sehingga anak-anak dapat melaksanakan kegiatan dengan baik dan berhasil dengan optimal. Hasil yang diperoleh pada siklus II pada kegiatan bermain pasir (Mencetak bentuk, mengisi botong dengan pasir, membuat gunung, menulis dengan jari) dan pada kegiatan Teknik mozaik dengan menggunakan bahan alam (ranting kayu, kulit kayu, daun kering, kainperca, kertas origami) kreativitas anak meningkat dengan baik yakni Berkembang Sangat Baik terdapat 15 anak (83,33%), Berkembang Sesuai Harapan ada 2 anak (11,11%) dan yang Mulai Berkembang ada 1 anak (5,56%). Anak yang masih berkembang pada siklus II sebanyak 1 anak (5,56%) dikarenakan anak tersebut masih cenderung belum mau berkolaborasi dengan teman lain dalam kegiatan dan masih cenderung bebas main sendiri. Untuk selanjutnya penelitian untuk meningkatkan kreativitas anak kelompok A1 TK Al Fatah Merauke dianggap tuntas dan tidak perlu dilanjutkan untuk penelitian selanjutnya. Pencapaian kreativitas anak dalam penelitian ini dapat digambarkan dalam [Gambar 1](#).



Gambar 1. Grafik Capaian Anak Dalam Meningkatkan Kreativitas Melalui Media Bermain Pasir Teknik Mozaik

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kreativitas anak kelompok A1 melalui pembelajaran bermain pasir dan teknik mozaik. Adanya kegiatan ini tentunya tidak terlepas dari karakteristik peserta didik yang masih suka bermain. Dengan pembelajaran yang fokus pada bagaimana siswa belajar akan membuat suasana pembelajaran lebih manrik. Apalagi dengan adanya pembelajaran bermain pasir dan teknik mozaik akan membuat peserta didik belajar sambil bermain dengan membentuk segala hal yang diinginkan, serta bahan-bahan ini mudah didapatkan yang tentunya tidak berbahaya. Dengan memberikan kebebasan pada peserta didik untuk belajar sambil bermain tentunya kan berdampak pada perkembangan kreativitasnya. Kreativitas adalah suatu produk dari sebuah ide, sebuah ide dihasilkan melalui proses berpikir yang melibatkan aktivitas kognitif ([Mayora et al., 2018](#);

Renawati & Suyadi, 2021; Zulkarnaen, 2015). Kreativitas dapat melahirkan gagasan nyata, baik dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada, yang semuanya itu relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya (Febriana et al., 2020; Gong et al., 2020; Piotrowski & Meester, 2018). Kreativitas adalah proses mengungkapkan pengalaman masa lalu dan menempatkan pengalaman bersama dalam pola baru, ide, atau produk baru (Maharani, 2020). Kreativitas dapat diterapkan dalam proses pemecahan masalah sebagai kemampuan untuk menciptakan dan memberikan gagasan-gagasan baru (Hidayat et al., 2021; Waty et al., 2018). Kreativitas juga bisa diartikan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berfikir (Wandi & Mayar, 2019). Jadi, kreativitas itu bukan sekedar menghasilkan sesuatu yang baru saja melainkan peserta didik mampu mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berfikir. Serta kreativitas sebagai upaya melakukan aktivitas baru dan mengagumkan. Di lain pihak, ada yang menganggap bahwa kreativitas adalah menciptakan inovasi baru yang mencengangkan (Sari & Nofriyanti, 2019). Dengan adanya kreativitas peserta didik akan memiliki pengalaman belajar lebih baik yang nantinya bisa digunakan dalam kehidupannya sehari-hari.

Berdasarkan hal inilah pembelajaran bermain pasir dan teknik mozaik akan memberikan sesuatu yang positif terhadap proses pembelajaran anak usia dini. Adanya media pasir dalam proses pembelajaran akan memberikan dampak pada kemampuan motoriknya dan dapat meningkatkan pengetahuan yang ingin dibelajarkan oleh guru misalnya meningkatkan kemampuan pra membaca dan menulis (Purwanti & Watini, 2022). Selain itu dengan permainan pasir dapat meningkatkan imajinasi anak, anak dapat menuangkan beberapa ide yang ada di pikiran anak, melatih kepercayaan diri anak, menstimulasi perkembangan anak, menstimulasi kreativitas anak dalam membentuk suatu karya baru, dan aman digunakan anak dalam bermain (Chyntia Ruth Takahopekang et al., 2020; Umah & Rakimahwati, 2021). Media pasir sangat baik untuk terapi bermain dengan anak-anak (Nurrahmawati et al., 2022). Dengan adanya media pasir peserta didik akan berbain banyak hal dari belajar bentuk, gambar serta dapat melakukan apa yang dia inginkan dan imajinasikan. Oleh sebab itulah adanya media pasir dalam proses pembelajaran akan membuat pembelaran lebih menarik dan menyenangkan. Selain media pasir teknik mozaik juga menjadi pilihan dalam proses pembelajaran anak usia dini. Mozaik adalah sebuah karya seni yang terbuat dari elemen elemen yang disusun dan ditempelkan dengan perekat di atas sebuah permukaan bidang (Rici & Zulminiati, 2019). Mozaik adalah suatu cara membuat kreasi gambar/lukisan yang dilakukan dengan cara menempelkan/ merekatkan potongan-potongan atau bagian-bagian bahan tertentu yang ukurannya kecil-kecil (Adawiyah et al., 2019). Temuan ini diperkuat dengan temuan penelitian sebelumnya menyatakan adanya teknik Mozaik dapat berpengaruh terhadap pembelajaran, beberapa pengaruhnya antara lain melalui kegiatan mozaik dengan bahan alam dapat meningkatkan kreativitas anak (Cahyaningrum et al., 2020). Teknik mozaik yang menggunakan benda berbentuk tiga dimensi dapat meningkatkan motorik halus. Pembelajaran Mozaik berpengaruh terhadap kemampuan keterampilan anak (Purwulan & Noviana, 2022). Kegiatan mozaik halus berpengaruh terhadap kemampuan motorik halus (Istiqomah & Khotimah, 2017). Berdasarkan jbaran tersebut menunjukkan bahwa dengan adanya pembelajaran dengan bermain pasir dan tekni mozaik akan memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Kelebihan pembelajaran ini dengan yang sudah ada tentunya dilihat dari proses pembelajarannya yang memadukan bermian pasir dan mozaik dalam proses pembelajaran. yang sebelumnya masing-masing metode digunan terpisah atau dengan metode yang lain.

4. SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kreativitas anak kelompok A1 melalui pembelajaran bermain pasir dan teknik mozaik hal ini dilihat dari peningkatan siklus I dan Siklus II. Sehingga bisa direkomendasikan bahwa pembeljaarn ini bisa digunakan sebagai metode pembelajarn inovatif untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Adawiyah, H., Saputra, A. A., Dewi, N. S., & Suranata, K. (2019). Pelatihan Membuat Karya Seni Mozaik untuk Meningkatkan Sikap Sosial Siswa Tunagrahita Kelas V SLB Negeri 2 Buleleng. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(1), 15. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v5i1.13014>.
- Cahyaningrum, A., Istiyati, S., & Palupi, W. (2020). Kegiatan Mozaik Dengan Bahan Alam Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun. *Kumara Cendekia*, 8(1), 32. <https://doi.org/10.20961/kc.v8i1.34112>.
- Chyntia Ruth Takahopekang, Danjie, F. E. K., & Nafiqoh, H. (2020). Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Pasir Ajaib. *Jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 3(2), 181-

- 189.
- Febriana, R., Yusri, R., & Delyana, H. (2020). Modul Geometri Ruang Berbasis Problem Based Learning Terhadap Kreativitas Pemecahan Masalah. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(1), 93. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i1.2591>.
- Ghufron, A. (2018). Pengembangan Kreativitas Anak Taman Kanak-kanak. *Tarbawi*, 15(1).
- Gong, X., Zhang, X., & Tsang, M. C. (2020). Creativity development in preschoolers: The effects of children's museum visits and other education environment factors. *Studies in Educational Evaluation*, 67(152), 100932. <https://doi.org/10.1016/j.stueduc.2020.100932>.
- Hairiyah, S., & Mukhlis. (2019). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Permainan Edukatif. *Jurnal Kariman*, 7(2), 265–282. <https://doi.org/10.52185/kariman.v7i2.118>.
- Hasibuan, R., & Ningrum, M. A. (2017). Pengaruh Bermain Outdoor Dan Kegiatan Finger Painting Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)*, 1(1), 73. <https://doi.org/10.26740/jp.v1n1.p73-81>.
- Hidayat, H., Delviana, D., Fauziah, D. F., & Yuniar, M. (2021). Pengembangan Kreatifitas Anak Usia Dini Melalui Bentuk Geometri di Era Digital. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(1), 16–21. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i1.85>.
- Istiqomah, L., & Khotimah, N. (2017). Pengaruh Kegiatan Mozaik Terhadap Kemampuan Keterampilan Motorik Halus Pada Anak Kelompok B Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 3 Surabaya. *PAUD Teratai*, 6(3), 1–5.
- Maharani, A. (2020). Meningkatkan Pemahaman Bahasa Indonesia Lisan, Kreativitas, dan Keterampilan Sosial Anak Melalui Cerita Bergambar. *Jurnal Pendidikan*, 5(2), 1–7. <https://doi.org/10.26740/jp.v5n2.p1-7>.
- Mayora, E., Junaidi, J., & Rusdi, R. (2018). Hubungan Antara Kreativitas Siswa dengan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 X Koto Di Atas Kabupaten Solok Tahun Pelajaran 2017/2018. *JURING (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 1(1), 254. <https://doi.org/10.24014/juring.v1i3.7274>.
- Murdianti, D., & Kaloeti, D. V. S. (2019). Pengaruh Metode Bermain Pura-Pura (Pretend Play) Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Empati*, 8(1), 221–227. <https://doi.org/10.14710/empati.2019.23597>.
- Nadila, A. Y., Kristiana, D., & Setyowahyudi, R. (2022). Kegiatan Mozaik Untuk Menstimulus Kemampuan Anak Usia Dini Menggunakan Bahan Alam Berbasis 3R. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 7(1), 56–63. <https://doi.org/10.33369/jip.7.1.56-63>.
- Nurrahmawati, E., Ariska, K., & Mulya, N. (2022). Bermain Pasir Kinestetik (Kinetic Sand) Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *JURNAL PELITA PAUD*, 7(1), 55–62. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v7i1.2066>.
- Piotrowski, J. T., & Meester, L. (2018). Can apps support creativity in middle childhood? *Computers in Human Behavior*, 85, 23–33. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.03.030>.
- Purwanti, E., & Watini, S. (2022). Implementasi Model Atik Untuk Mengembangkan Keterampilan Pra Menulis Dengan Media Pasir dan Tepung di Kelompok Bermain Ceria Pandaan. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 1673. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.1673-1680.2022>.
- Purwulan, H., & Noviana, I. W. (2022). Pengaruh Pembelajaran Mozaik Terhadap Kemampuan. *Eduscotech*, 3(2), 49–54.
- Renawati, R., & Suyadi, S. (2021). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid 19 melalui Alat Permainan Edukatif Papan Pintar dari Kulit Kerang. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(1), 22–27. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i1.92>.
- Rezieka, D. G., Wibowo, D. V., & Insiyah, M. (2021). Rejuvenasi Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Rejuvenation of Early Childhood Creativity Development Strategies. *Al-Athfaal Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 31–46. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v4i1.8186>.
- Rici, R., & Zulminiati. (2019). Efektivitas Mozaik Bahan Alam (Sisik Ikan) Terhadap Motorik Halus Anak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 6(2), 109–113. <https://doi.org/10.21107/pgpaustrunojoyo.v6i2.6152>.
- Rohmatun, S., Setiyani, E., Rohfirsta, F., Fitamaya, D., Nisa, R., & Nofan Zulfahmi, M. (2021). Penerapan Loose Parts terhadap Kreativitas Anak Usia Dini selama Belajar dari Rumah. *Journal of Education and Teaching (JET)*, 2(2), 129–136. <https://doi.org/10.51454/jet.v2i2.114>.
- Rukiyah, R., Suningsih, T., & Syafdaningsih, S. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Kreativitas Seni Rupa Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3714–3726. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2385>.
- Salpina. (2019). Implementasi Permainan Super Smart Kids untuk Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19. *J-SANAK: Jurnal Kajian Anak*, 2(1), 14–22.

- <https://doi.org/10.24127/j-sanak.v2i01.366>.
- Sanjaya, H. W. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Prenada Media.
- Sanz-Hernández, A., & Covalada, I. (2021). Sustainability and creativity through mail art: A case study with young artists in universities. *Journal of Cleaner Production*, 318. <https://doi.org/10.1016/j.jclepro.2021.128525>.
- Sari, H. M., & Nofriyanti, Y. (2019). Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Kegiatan Menganyam dengan Origami. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 146. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.247>.
- suharsimi Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi)*. In Jakarta: Rineka Cipta. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>.
- Tanaya, I. G. N. K. R., Ujianti, P. R., & Handayani, D. A. P. (2022). Media Lego Berbasis Mozaik untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(2), 320–326. <https://doi.org/10.23887/paud.v10i2.49412>.
- Twigg, E., & Yates, E. (2019). Student reflections on the place of creativity in early years practice: Reflections on second year work placement experience. *Thinking Skills and Creativity*, 31(February), 335–345. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2019.02.001>.
- Umah, K. K., & Rakimahwati, R. (2021). Perkembangan Kreativitas Anak Melalui Permainan Pasir Ajaib di Taman Kanak-kanak. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(1), 28–36. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i1.86>.
- Wahyuni, S., Rahelly, Y., & Syafdaningsih. (2017). Pengaruh Bermain Media Pasir Terhadap Kreativitas Pada Anak Di Kelompok B Tk Negeri Pembina 2. *Tumbuh Kembang: Kajian Teori Dan Pembelajaran PAUD*, 4(2), 66–74. <https://doi.org/10.36706/jtk.v4i2.8176>.
- Wandi, Z. N., & Mayar, F. (2019). Analisis Kemampuan Motorik Halus dan Kreativitas pada Anak Usia Dini melalui Kegiatan Kolase. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 363. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.347>.
- Waty, N. L., Sumarmi, S., & Susilo, S. (2018). Peningkatan Kreativitas Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Geografi melalui Model Blended Learning di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(1), 9–14. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v3i1.10353>.
- Yates, E., & Twigg, E. (2017). Developing creativity in early childhood studies students. *Thinking Skills and Creativity*, 23, 42–57. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2016.11.001>.
- Zulkarnaen, R. (2015). Pengaruh Model Eliciting Activities Terhadap Kreativitas Matematis Pada Siswa Kelas Viii Pada Satu Sekolah Di Kab. Karawang. *Infinity Journal*, 4(1), 32. <https://doi.org/10.22460/infinity.v4i1.69>.