



**PENGEMBANGAN MEDIA PASIR KINETIK DALAM MENSTIMULASI  
KEMAMPUAN *LOGICAL THINKING* ANAK KELOMPOK A  
DI TK NEGERI 5 BANDA ACEH**

**Sri Yusanti<sup>\*1</sup>, Ayi Teiri Nurtiani<sup>2</sup>, dan Riza Oktariana<sup>3</sup>**

<sup>1,2</sup>Universitas Bina Bangsa Getsempena

**Abstrak**

Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan *logical thinking* melalui media pasir kinetik pada anak kelompok A di TK Negeri 5 Banda Aceh. Penelitian ini adalah bagaimana pengembangan media pasir kinetik dalam menstimulasi kemampuan *logical thinking* anak. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan media pasir kinetik dalam menstimulasi kemampuan *logical thinking* anak kelompok A di TK Negeri 5 Banda Aceh. Penelitian ini merupakan penelitian dengan metode R&D (*Research and Development*) yang dilakukan dengan dua cara yang pertama uji coba produk dan yang kedua uji coba pemakaian, subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok A dengan jumlah 14 (empat belas) orang anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi. Teknik pengumpulan data menggunakan Indikator Penilaian. Data yang diperoleh diolah dengan menggunakan persentase sesuai dengan kriteria keefektifan yang telah ditentukan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pasir kinetik efektif digunakan dalam meningkatkan *logical thinking* anak kelompok A di TK Negeri 5 Banda Aceh. Dari hasil uji coba produk hasil indikatornya Mulai berkembang (MB) dan setelah dilakukan perbaikan desain dan di uji pemakaian kembali pada anak hasil indikatornya Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pasir kinetik mampu dalam menstimulasi mengembangkan *logical thinking* anak kelompok A di TK Negeri 5 Banda Aceh dinyatakan berhasil atau tuntas.

**Kata Kunci:** Pasir kinetik, menstimulasi *logical thinking*

**Abstract**

*This study aims to determine the level of logical thinking ability through kinetic sand media in group A children in TK Negeri 5 Banda Aceh. This research is how to develop kinetic sand media in stimulating children's logical thinking abilities. The purpose of this study was to determine the development of kinetic sand media in stimulating the logical thinking ability of group A children in TK Negeri 5 Banda Aceh. This research is a research using the R&D (Research and Development) method which is carried out in two ways, the first is a product trial and the second is a usage trial, the subjects in this study were group A children with a total of 14 (fourteen) children. The data collection technique used is observation. Data collection techniques using Assessment Indicators. The data obtained were processed using percentages in accordance with predetermined effectiveness criteria. The results showed that the development of kinetic sand media was effective in improving the logical thinking of group A children in TK Negeri 5 Banda Aceh. From the results of product*

---

\*E-mail: yusanti0416@gmail.com

*trials, the indicator results began to develop and after design improvements were made and tested for reuse in children, the indicator results developed according to expectations. Based on the results of this study, it can be concluded that the development of kinetic sand media is able to stimulate the logical thinking of group A children in TK Negeri 5 Banda Aceh is declared successful or complete.*

*Keywords: kinetic sand, stimulates logical thinking.*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan anak usia dini adalah suatu cara atau upaya yang ditujukan kepada anak usia dini sejak anak lahir hingga berusia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam melanjutkan jenjang selanjutnya.

Pendidikan Anak Usia dini merupakan suatu cara atau solusi bagi orangtua untuk mulai menyekolahkan anak mereka. Pendidikan anak usia dini memberikan stimulus sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Sebagai seorang pendidik, hendaknya kita menstimulus perkembangan anak melalui bermain dan juga menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan sehingga anak menjadi lebih semangat dalam belajar serta sangat bagus dalam pengembangan kognitif pada anak. Karena, pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam perkembangan anak, disebabkan masa usia dini merupakan masa yang paling tepat untuk mengawali pendidikan anak (Virgawati, 2015:4).

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang berguna dalam menunjang atau mempermudah proses belajar. Dengan adanya media akan mengefektifkan komunikasi antara guru dan anak. Pemakaian media dalam belajar sangat membantu dalam proses belajar mengajar dan juga dapat meningkatkan keinginan belajar pada anak, dapat meningkatkan semangat pada anak, salah satunya bermain pasir. Bermain pasir sangatlah menarik tentunya dan juga bermanfaat buat si kecil. Pasir kinetik ini mampu membantu anak dalam mengasah kreatifitas anak, dimana mainan ini dapat digunakan anak untuk menciptakan berbagai bentuk apa saja sesuai yang di inginkan oleh anak. Anak dapat mengekspresikan berbagai ide yang ada di pikirannya, sehingga terbentuklah berbagai bentuk-bentuk sesuai imajinasi anak. (Novita, 2021:4)

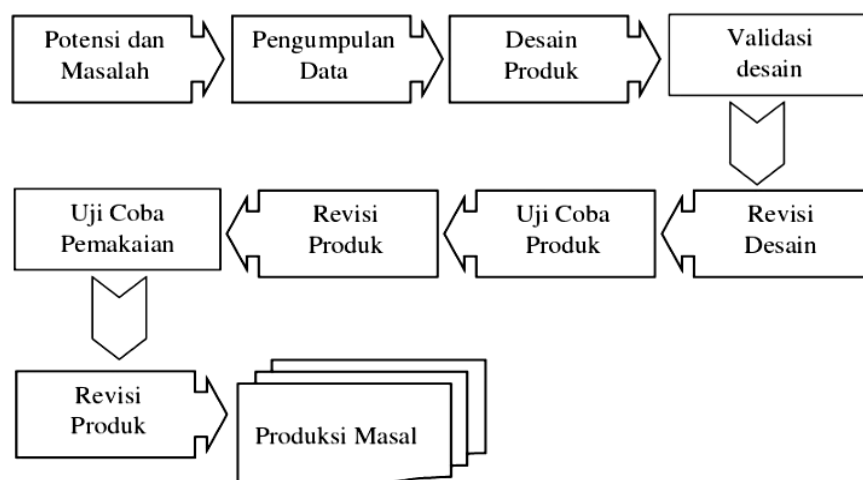
Pada bulan November 2021 Peneliti mengamati di TK Negeri 5 Kota Banda Aceh khususnya kelompok A, sebagian besar anak belum bisa membentuk dengan media pasir kinetik terlihat kurang terampil dan kreatif, sehingga masih perlu ditingkatkan. Hal tersebut terlihat ketika anak-anak mengerjakan kegiatan seperti mewarnai, menggambar, mencetak, *finger painting*, apalagi kegiatan membentuk dengan menggunakan pasir

kinetik, bermain adonan, tanah liat, dan lain-lain. Masih banyak anak yang mencontoh apa yang telah diberi guru bahkan melihat hasil karya temannya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti bermaksud melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan media pasir kinetik dalam menstimulasi kemampuan *logical thinking* anak kelompok a di TK Negeri 5 Banda Aceh". Hasil penelitian diharapkan nantinya dapat di gunakan guru di dalam kelas sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir pada anak dan meningkatkan minat belajar anak.

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian dilakukan di TK Negeri 5 Banda Aceh. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian R&D (*Research and Development*) . Menurut Zakariah, dkk, (2020:78) Desain penelitian R&D adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau penyempurnaan pada produk yang telah ada sebelumnya dan menguji keefektifan produk tersebut. Tahap tersebut untuk mengetahui seberapa efektif penggunaannya. Analisis ini di peroleh dari hasil observasi, diksusi, dan juga saran dari para ahli dalam merevisi dan mengembangkan media pasir kinetik untuk menstimulasi *logical thinking* anak usia dini.



**Gambar 1. Desain penelitian R&D menurut sugiyono(2017)**

Adapun yang menjadi responden dalam peneliti ini anak-anak di TK Negeri 5 Kota Banda Aceh kelompok A dengan jumlah 14 (empat belas) orang dengan rincian 6 (enam) orang anak perempuan dan 8 (delapan) orang anak laki-laki. Pengambilan responden dilakukan dengan menggunakan teknik total *sampling* yaitu teknik pengambilan sampel dengan mengambil seluruh jumlah populasi karena populasi tidak mencapai 100.

Teknik pengumpulan data adalah dengan cara observasi. Menurut Widoyoko (2014:46) observasi merupakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang nampak dalam suatu gejala pada objek penelitian. Adapun langkah-langkah yang perlu dilakukan dalam observasi anak untuk mengetahui tingkat perkembangan *logical thinking* anak sebagai berikut:

**Tabel 1.** Lembar Observasi Anak

No	Indikator	Penilaian			
		BB 1	MB 2	BSH 3	BSB 4
1	Anak mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk dan warna				
2	Mengenal gejala sebab-akibat yang terkait dengan dirinya				
3	Anak mampu mengelompokkan benda kedalam kelompok yang sama atau sejenis				
4	Anak mampu mengurutkan bentuk ukuran dari pasir kinetik				

Sumber: Permendikbud No.137 tahun 2013

Keterangan: BB : Belum Berkembang  
 MB : Mulai Berkembang  
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan  
 BSB : Berkembang Sangat Baik

Keterangan Nilai:

Kriteria	Skor/Nilai
Berkembang Sangat Baik (BSB)	4
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3
Mulai Berkembang (MB)	2
Belum Berkembang (BB)	1

Penilaian terhadap media dengan menggunakan lembar validasi, sehubungan dengan validasi data yang diperoleh dari observasi, maka para ahli dapat memberikan respon untuk setiap pernyataan yang telah dibuat.

Lembar validasi digunakan untuk menilai hasil produk, dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 2.** Lembar Validasi

No	Indikator Penilaian	Nilai Pengamatan			
		1	2	3	4
1	Kualitas Media				
2	Warna Media				
3	Dukungan media terhadap pelaksanaan tugas guru				

No	Indikator Penilaian	Nilai Pengamatan			
		1	2	3	4
4	Fleksibilitas struktur desain media (sederhana)				
5	Potensi ketersediaan alat dan bahan				
6	Terfokus dengan jelas pada tujuannya				
7	Dapat digunakan lagi				

Sumber : Winanti (2016)

Keterangan penilaian pengamatan:

- 1 : Tidak Sesuai
- 1 : Kurang Sesuai
- 2 : Sesuai
- 3 : Sangat Sesuai

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil

#### Hasil Validasi Produk

Merupakan suatu proses yang penting untuk menilai secara nyata atau sesuai dengan fakta dilapangan, apakah suatu produk yang dihasilkan dapat digunakan dengan sebaiknya dan menjadikan pembelajaran lebih efektif atau tidak. Validasi produk dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa ahli untuk menilai produk yang baru dirancang. Sehingga dapat diketahui kekurangan dan kelebihan produk tersebut. Validasi desain dilakukan dalam forum diskusi, sehingga dapat diteliti kekurangan dan keunggulannya.

Dalam penelitian ini, peneliti memuat para ahli media untuk menilai hasil media yang telah dibuat, yaitu dua guru kelompok A dan dua orang dosen Universitas Bina Bangsa Getsempena (UBBG).

**Tabel 3.** Rubrik Penilaian Media

No	Indikator Penilaian	Tidak Sesuai		Kurang Sesuai		Sesuai		Sangat Sesuai	
		F	%	F	%	F	%	F	%
1	Kualitas Media					1	25	3	75
2	Warna Media					3	75	1	25
3	Dukungan media terhadap pelaksanaan tugas guru					3	75	1	25
4	Fleksibilitas struktur desain media(sederhana)					2	50	2	50
5	Potensi ketersediaan alat dan bahan					3	75	1	25

No	Indikator Penilaian	Tidak Sesuai		Kurang Sesuai		Sesuai		Sangat Sesuai	
		F	%	F	%	F	%	F	%
6	Terfokus dengan jelas pada tujuannya					2	50	2	50
7	Dapat digunakan lagi					1	25	3	75
Rata-rata						2,14		1,85	

Pada pembahasan ini penulis akan menguraikan hasil dari observasi dari hasil penelitian.

### Hasil Uji Coba Produk

Selanjutnya adalah uji coba produk atau uji coba pasir kinetik, media tersebut mula-mula di uji coba di kelompok A TK negeri 5 Banda Aceh, didapatkan hasil bahwa anak senang dengan media tersebut, namun ada kendala yaitu anak saling berebutan media. Kemudian setelah dilakukan revisi dan di uji kembali di kelompok A di TK Negeri 5 Banda Aceh, dan didapatkan bahwa dalam bermain dan menggunakan media tersebut anak sangat menyenangkannya dan anak bisa saling berbagi dalam bermain dan bertukar pikiran juga.

**Tabel 4.** Rubrik Hasil Penilaian Uji Coba Produk

No	Nama Anak	Anak mampu mengklasi fikasikan benda berdasarkan bentuk dan warna	Mengenal gejala sebab-akibat yang terkait dengan dirinya	Anak mampu mengelompokkan benda kedalam kelompok yang sama atau sejenis	Anak mampu mengurutkan bentuk ukuran dari pasir kinetik	Rata-rata	Hasil
1	Zayyan	2	2	2	1	1,75	MB
2	Ilal	3	2	2	2	2,25	MB
3	Adam	2	3	3	2	2,5	MB
4	Syauqi	2	2	1	2	1,75	MB
5	Syaqila	2	2	3	1	2	MB
6	Askana	2	1	2	1	1,5	BB
7	Dinda	3	2	3	2	2,5	MB
8	Raza	2	2	2	2	2	MB
9	Aleesha	3	2	2	1	2	MB
10	Arkan	2	3	2	2	2,25	MB
11	Raza	2	3	3	2	2,5	MB
12	Sabiya	1	2	2	1	1,5	BB
13	Zahid	2	2	3	2	2,25	MB
14	Afra	2	3	2	2	2,25	MB
Jumlah		30	31	32	23		

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil observasi dalam menstimulasi *logical thinking* melalui kegiatan bermain pasir kinetik mayoritas berada pada indikator Anak mampu mengelompokkan benda kedalam kelompok yang sama atau sejenis dengan total jumlah 32 dan dilihat dari rata-rata hasil Penilaian kemampuan anak Mulai Berkembang (MB). Berdasarkan hasil penelitian tersebut di atas masih terdapat sebagian besar anak-anak perlu bimbingan agar mampu berkreaitivitas dengan maksimal.

### Hasil Uji Coba Pemakaian

Selanjutnya, setelah pengujian produk berhasil, maka produk yang baru dihasilkan tersebut diterapkan dalam lingkup lembaga pendidikan yang lebih luas yaitu dicoba lagi dikelas A di TK Negeri 5 Banda Aceh. Kemudian didapatkan data-data dan juga respon guru kelas kelas A yang sangat baik mengenai produk yang telah dibuat.

**Tabel 5.** Rubrik Hasil Penilaian Uji Coba Pemakaian

No	Nama Anak	Anak mampu mengklasi fikasikan benda berdasarkan bentuk dan warna	Mengenal gejala sebab-akibat yang terkait dengan dirinya	Anak mampu mengelompo kkan benda kedalam kelompok yang sama atau sejenis	Anak mampu mengurut kan bentuk ukuran dari pasir kinetik	Rata-rata	Hasil
1	Zayyan	3	3	3	2	2,75	BSH
2	Ilal	4	3	3	3	2,25	MB
3	Adam	3	4	4	3	2,5	MB
4	Syauqi	3	3	2	3	2,75	BSH
5	Syaqila	3	3	4	2	3	BSH
6	Askana	3	2	2	2	2,25	MB
7	Dinda	4	3	4	3	3,5	BSH
8	Raza	3	3	3	3	3	BSH
9	Aleesha	4	3	3	2	3	BSH
10	Arkan	3	4	3	3	3,25	BSH
11	Raza	3	4	4	3	3,5	BSH
12	Sabiya	2	3	3	2	2,5	MB
13	Zahid	3	3	4	3	3,25	BSH
14	Afra	3	4	3	3	3,25	BSH
Jumlah		44	45	45	37		

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil pengamatan akhir (*post-test*) kegiatan bermain pasir kinetik dalam menstimulasi *logical thinking* anak mayoritasnya berada pada indikator mengenal gejala sebab-akibat yang terkait dengan dirinya dan indikator anak mampu mengelompokkan benda kedalam kelompok yang sama atau sejenis dengan

jumlah total sama yaitu 45 dengan dan dilihat dari rata-rata hasil Penilaian kemampuan anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH) .

Hasil uji coba pemakaian menunjukkan terjadinya peningkatan dalam mentimulasi *logical thinking* anak kelompok A setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan pasir kinetik.

2.

### 3. Pembahasan

- ❖ Pasir kinetik adalah butiran batu yang halus yang mudah kita jumpai dalam lingkungan sehari-hari, menarik dan menyenangkan untuk dimainkan oleh anak dan melalui bermain pasir anak dapat berimajinasi sesuai yang diinginkannya.
- ❖ Menurut Yanti (2021:13) *Logical Thinking* adalah kemampuan seseorang untuk mendapatkan suatu pengetahuan menurut pola tertentu atau logika tertentu dilihat dari seseorang bagaimana orang tersebut menarik kesimpulan atau keputusan. *Logical thinking* juga dapat di artikan proses seseorang dalam berpendapat secara logis dengan menggunakan logika yang dapat diterima dan masuk akal, agar yang telah dipelajari dapat dikatakan berhasil sesuai yang diharapkan.

Dalam penelitian ini dilakukan upaya pengembangan *logical thinking* anak kelompok A di TK Negeri 5 Banda Aceh dengan menerapkan bermain pasir kinetik, bermain pasir kinetik merupakan salah satu kegiatan belajar yang meyenangkan bagi anak tetapi mampu menstimulasi *logical thinking* anak seperti mengelompokkan, membedakan dan mengurutkan, selain itu juga mampu mengembangkan kemampuan anak.

Untuk mengetahui keefektifan media pasir kinetik dalam mengembangkan kemampuan *logical thinking* anak, sebelumnya dilakukan observasi langsung berupa uji coba produk dan uji coba pemakaian dalam mengembangkan *logical thinking* anak kelompok A di TK Negeri 5 Banda Aceh.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *logical thinking* anak melalui media pasir kinetik. Dari hasil penelitian ini didapat banyak anak yang menyenangi media tersebut. Tetapi ketika belum di adakan perbaikan desain rata-rata kemampuan anak Mulai berkembang (MB). Yang awalnya media hanya dua warna yaitu merah jambu dan ungu, 5 cetakan pasir dan 4 sekop pasir. Selanjutnya diadakan perbaikan desain menjadi 5 warna yaitu merah jambu, ungu, merah, kuning dan biru, 29 cetakan pasir, dan 4 sekop pasir.



di uji coba lagi pemakaian di kelompok A rata-rata anak sangat menyenangi media tersebut dan nilai indikator setelah dilakukan perbaikan yang awalnya Mulai berkembang (MB) meningkat menjadi Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

### **SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di TK Negeri 5 Banda Aceh maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kegiatan bermain pasir kinetik dapat menstimulasi *logical thinking* anak. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan persentase pada hasil uji coba produk dan uji coba pemakaian. Hasil uji coba produk dapat dilihat bahwa dalam menstimulasi *logical thinking* melalui kegiatan bermain pasir kinetik mayoritas berada pada indikator Anak mampu mengelompokkan benda kedalam kelompok yang sama atau sejenis dengan total 32 dengan hasil penilaian Mulai Berkembang (MB).

Hasil uji coba pemakaian kegiatan bermain pasir kinetik dalam menstimulasi *logical thinking* anak mayoritasnya berada pada indikator Mengenal gejala sebab-akibat yang terkait dengan dirinya dan indikator anak mampu mengelompokkan benda kedalam kelompok yang sama atau sejenis dengan jumlah total sama yaitu 45 dengan hasil penilaian Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan kegiatan pasir kinetik berpengaruh dalam menstimulasi *logical thinking* anak.

Berdasarkan hasil kesimpulan yang telah diuraikan peneliti diatas, maka saran yang diberikan oleh peneliti adalah Bagi Guru, Kegiatan ini hendaknya menjadi salah satu kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan disukai anak dalam rangka menstimulasi *logical thinking* anak. Bagi Anak, Kegiatan bermain pasir kinetik dapat dijadikan salah satu media pembelajaran yang menciptakan kegiatan yang lebih menarik sehingga meningkatkan *logical thinking*. Bagi Siswa, kegiatan bermain pasir kinetik diharapkan dapat meningkatkan berbagai aspek pengembangan yang lainnya. Bagi Orang Tua, dapat menjadi patokan dalam mengarahkan anak sesuai dengan tingkat kemampuannya.

## **DAFTAR PUSTAKA**