



PENGARUH ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) MAGIC WATER BEADS TERHADAP KEMAMPUAN KREATIVITAS PADA ANAK KELOMPOK A

Agus Fathoni Prasetyo^{1*}, Hilda Putri Nailil Izzah²

^{1,2} Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama (IAINU) Tuban

e-mail: agusfathonipras@gmail.com¹, hildapnz123@gmail.com²

Abstrak:

Kreativitas anak dapat diartikan sebagai proses mental yang menghasilkan gagasan, metode, atau produk baru yang imajinatif dan fleksibel. Kreativitas anak dapat dikembangkan sejak usia dini, khususnya saat anak memasuki pendidikan prasekolah di TK/RA. Dalam mengembangkan kreativitas pada anak usia dini, media yang dipilih atau digunakan oleh pendidik harus sesuai. Media yang dipilih tersebut memungkinkan untuk menarik perhatian anak untuk lebih aktif dalam mengasah kemampuannya melalui media yang digunakan. Di RA Muslimat NU Darul Ulum Ngembes Sumberagung Plumpang Tuban khususnya pada kelompok A minat belajar anak saat proses belajar mengajar sedang berlangsung belum optimal. Anak-anak akan lebih tertarik jika media yang digunakan lebih bervariasi dan menarik, sehingga kita dapat menstimulasi perkembangan kreativitas anak melalui media APE (Alat Permainan Edukatif). Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan desain penelitian yang digunakan adalah pre experimental design T- test dengan rancangan one group Pre and Post Test Design melalui dependen t-test. analisis ini melalui soal tes pretest dan posttest. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan "Ada Pengaruh APE Magic Water Beads terhadap kemampuan kreativitas pada kelompok A".

Keyword: Pengaruh, APE *Magic Water Beads*, Kreativitas.

Copyright (c) 2025 Agus Fathoni Prasetyo

✉Corresponding author :

Email Address : agusfathonipras@gmail.com

Received 10-10-2025 , Accepted 11 -11,2025 Published 20-12-2025

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini Taman Kanak-kanak (TK) dan Raudlatul Athfal (RA) adalah suatu upaya pembinaan yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Umar, 2021). Peserta didik anak usia dini ditinjau dari aspek-aspek perkembangannya merupakan perentang perkembangan manusia secara keseluruhan (Suratman, 2019). UU SPN No. 20 tahun 2003 pasal 28 ayat 1 menjelaskan bahwa peserta didik anak usia dini adalah anak usia 0-6 tahun (Nurhayati, 2020). Pendidikan Anak Usia Dini memiliki peran yang cukup besar yaitu memberikan stimulasi serta memfasilitasi pertumbuhan serta perkembangan anak secara optimal dan menyeluruh sesuai dengan norma dan nilai-nilai kehidupan (Raihana, 2018).

Pendidikan anak usia dini adalah salah satu lembaga pendidikan yang memegang peran penting untuk membantu pemerintah mempersiapkan generasi muda sedini mungkin, yang sesuai dengan tujuan pendidikan anak usia dini yaitu membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap perilaku, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik (Astini, 2017). Jika dilihat mengenai tujuan program kegiatan belajar di TK/RA, maka dapat ditemukan kata yang menarik yang merupakan bagian dalam tujuan program pendidikan tersebut, yaitu kata "kreativitas". Kreativitas adalah kemampuan anak dalam menciptakan ide baru dan kemampuan anak dalam menggunakan objek atau informasi yang sudah ada dengan cara baru (Fakhriyani, 2016). Kreativitas diartikan sebagai proses munculnya hasil-hasil baru ke dalam suatu tindakan. Sedangkan menurut pendapat lainnya, kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru (Siagian dkk, 2015).

Kata kreativitas merupakan kata yang bagi kita adalah kata yang tidak asing, kata yang sering kita dengar di TK/RA. Tetapi ternyata dalam pelaksanaannya masih ditemukan kesulitan mengenai bagaimana

mengembangkan kreativitas pada anak usia di TK/RA. Guru merupakan orang dewasa yang bertanggung jawab memberikan bimbingan kepada peserta didik dalam hal perkembangan jasmani dan ruhaniah untuk mencapai tingkat kedewasaan, memenuhi tugasnya sebagai makhluk Tuhan, makhluk individu yang mandiri, dan makhluk social (Bafadhol, 2017). Oleh karena itu peran guru adalah penting dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menarik minat anak serta memotivasi untuk mengembangkan kreativitas anak. Metode pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena metode merupakan strategi yang digunakan untuk mentrasfer materi. keberhasilan metode tidak terlepas dari adanya media atau APE yang sangat membantu anak dalam memberikan stimulasi terhadap perkembangan bahasa anak, segala aktifitas yang dapat merangsang kemampuan anak dalam berbahasa dapat diciptakan sendiri. pendidik dapat menggunakan berbagai aktifitas yang dirancang sendiri di sekolah sesuai target dan perkembangan anak (Prasetyo dkk, 2023).

Kesulitan tersebut mungkin berasal dari media yang kurang memadai, program atau kegiatan yang kurang menarik sehingga mungkin harus dikembangkan dan di upgrade, strategi yang layak digunakan oleh guru atau pihak sekolah guna memfasilitasi agar dapat mengembangkan kreativitas anak adalah sebuah media yang menarik. Menurut Sadiman, “kata ‘media’ berasal dari bahasa Latin yang secara harafiah berarti ‘perantara’. Media adalah segala sesuatu baik teknis maupun fisik yang dapat digunakan guru untuk membantu siswa memahami materi yang diajarkan di kelas dan membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. media sebagai alat saluran komunikasi. Istilah media itu sendiri berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium" yang secara harfiah berarti "perantara" yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*).

Dalam mengembangkan kreativitas pada anak usia dini, media yang dipilih atau digunakan oleh pendidik harus sesuai. Media yang dipilih tersebut memungkinkan untuk menarik perhatian anak untuk lebih aktif dalam mengasah kemampuannya melalui media yang digunakan. Proses pendidikan dan pembelajaran pada anak usia dini pun hendaknya dilakukan dengan tujuan membentuk konsep yang bermakna bagi anak melalui pengalaman nyata (Anisa dkk, 2022). Di RA Muslimat NU Darul Ulum Ngembes Sumberagung Plumpang Tuban khususnya pada kelompok A minat belajar anak saat proses belajar mengajar sedang berlangsung belum optimal. Anak-anak masih banyak yang kesulitan untuk berkreasi ketika di instruksikan oleh guru untuk membuat hasil karya, menjelaskan hasil karya dan membuat hasil karya. Anak-anak akan lebih tertarik jika media yang digunakan lebih bervariasi dan menarik, sehingga kita dapat menstimulasi perkembangan kreativitas anak melalui media APE (Alat Permainan Edukatif).

Alat permainan edukatif merupakan suatu alat yang dapat meningkatkan motivasi belajar anak. Alat Permainan Edukatif (APE) adalah sarana yang dapat merangsang aktifitas anak untuk mempelajari sesuatu tanpa anak menyadarinya, baik menggunakan teknologi modern, konvensional, dan tradisional (Jusmadi, 2021). Permainan edukatif adalah alat yang dirancang khusus sebagai alat untuk bantu belajar dan dapat mengoptimalkan perkembangan anak, disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangannya (Shunhaji dkk, 2020). Melalui alat permainan edukatif *magic water beads* anak-anak kelompok A di RA Muslimat NU darul Ulum dapat menstimulasi perkembangan kreativitas anak. Alat permainan edukatif juga dapat melatih konsentrasi anak, mengasah kemampuan anak serta meningkatkan keenam aspek perkembangan, diantaranya yaitu, aspek perkembangan bahasa, kognitif, fisik motorik, sosial emosional, moral dan agama serta aspek perkembangan seni.

METODE PENELITIAN

Bagian metode menjelaskan secara deskriptif dan sistematis mengenai pendekatan atau jenis penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, serta prosedur analisis yang digunakan. Penjelasan ditulis dalam bentuk paragraf naratif, bukan dalam bentuk poin-poin, dengan panjang sekitar 5–10% dari keseluruhan artikel. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif, penelitian kuantitatif adalah penelitian yang banyak menuntut penggunaan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya. Demikian pula pada tahap kesimpulan penelitian akan lebih baik bila disertai dengan gambar, table, grafik, atau tampilan lainnya (Siyoto & Sodik, 2015, p. 17). Penelitian ini juga menggunakan jenis penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan metode inti dari model penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan adalah *pre experimental design T- test* dengan rancangan *one group Pre and Post Test Design* melalui *dependen t-test*.

Penelitian kuantitatif eksperimen ini menggunakan korelasi yang saling mempengaruhi yaitu dengan adanya dua variabel. Variabel tersebut yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Untuk variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan alat permainan edukatif (APE) *Magic Water Beads*, sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan kreativitas pada anak kelompok A. Desain yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan pada satu sampel penelitian yaitu kelas eksperimen yang diberikan perlakuan *pre-test* dan *post-test*. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

$$O_1 \rightarrow X \rightarrow O_2$$

Keterangan :

O_1 = Nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan)

X = Perlakuan yang diberikan

O₂ = Nilai *posttest* (sesudah diberikan perlakuan)

Adapun tahapan yang dilakukan saat penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- a. Melaksanakan *pre-test* untuk mengukur kondisi awal responden mengenai kemampuan kreativitas sebelum diberikan alat permainan edukatif *magic water beads*.
- b. Memberikan perlakuan atau treatment dengan menggunakan alat permainan edukatif *magic water beads* dan mengobservasi dengan menceklis lembar observasi selama kegiatan berlangsung.
- c. Melakukan *post-test* untuk mengetahui peningkatan kemampuan kreativitas anak sesudah diberikan perlakuan alat permainan edukatif *magic water beads*.
- d. Melakukan uji hipotesis menggunakan uji T untuk mengetahui apakah ada pengaruh APE *magic water beads* terhadap kemampuan kreativitas anak kelompok A di RA Muslimat NU Darul Ulum Ngembes.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pembelajaran terhadap anak harus memerhatikan karakteristik yang dimiliki dalam tahap perkembangan anak (Ariyanti, 2016). Anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia antara satu hingga lima tahun. Pengertian ini didasarkan pada batasan pada psikologi perkembangan yang meliputi bayi (*infancy atau babyhood*) berusia 0-1 tahun, usia dini (*early childhood*) berusia 1-5 tahun, masa kanak-kanak akhir (*late childhood*), berusia 6-12 tahun (Susanto, 2021). Perkembangan yang paling pesat terhadap pertumbuhan otak manusia terjadi pada usia 0-7 tahun (Dolman, 2015). Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada, dan merupakan kemampuan berfikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya

eskalasi dalam kemampuan berfikir yang ditandai oleh sukses, diskontinuitas, diferensasi, integrasi antara setiap tahap perkembangan (Fatmawati, 2022). Manfaat APE menurut Wati (2023) terhadap stimulasi perkembangan anak yaitu Menstimulasi kreativitas anak.

Penelitian ini dilaksanakan di RA Muslimat NU Darul Ulum Ngembes desa Sumberagung Kecamatan Plumpang Kabupaten Tuban dengan jumlah populasi 17 anak dari kelompok A. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang memperoleh data berupa angka-angka. Data dianalisis menggunakan perangkat lunak SPSS. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh Alat Permainan Edukatif (APE) *Magic Water Beads* Terhadap Kemampuan Kreativitas Pada Kelompok A RA Muslimat NU Darul Ulum Ngembes Tahun Pelajaran 2024/2025.

Berdasarkan pra observasi yang dilakukan oleh peneliti mengenai perkembangan kreativitas anak kelompok A di RA Muslimat NU Darul Ulum Ngembes, peneliti mendapatkan data laporan pencapaian perkembangan anak (LPPA) dari guru pamong. Sehingga peneliti menyajikan data sebagai berikut.

Tabel 1
Observasi Pra Penelitian Kemampuan Kreativitas Anak
Kelompok A di RA Muslimat NU Darul Ulum

No	Nama	Indikator					Ket
		1	2	3	4	5	
1	Riska	BSH	MB	BSH	MB	MB	MB
2	Danish	BSH	MB	MB	MB	BSH	MB
3	Cantika	MB	BSH	MB	BSH	MB	MB
4	Ega	BSB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH
5	Jihan	BSH	BSH	BSB	BSH	MB	BSH
6	Kanaya	BSH	MB	MB	MB	BSH	MB
7	Kayla	BB	BB	BB	MB	MB	BB
8	Niken	MB	MB	MB	BSH	BSH	MB
9	Adit	MB	MB	BSH	BSH	MB	MB
10	Damar	BSH	MB	MB	BSH	MB	MB
11	Danu	MB	BSH	MB	MB	BSH	MB

Pengaruh Alat Permainan Edukatif (APE) *Magic Water Beads* Terhadap
Kemampuan Kreativitas Pada Anak Kelompok A

12	Nabiel	MB	BB	BSH	BB	BB	BB
13	Nazril	BB	MB	BB	MB	BB	BB
14	Elvan	MB	BB	BB	MB	BB	BB
15	Nafisha	BSH	BSB	BSH	MB	BSH	BSH
16	Aldo	BB	MB	BB	BB	MB	BB
17	Salsa	BSH	BSH	BSB	MB	BSH	BSH

Berdasarkan tabel 1 data awal hasil presurvey diatas menunjukkan bahwa kemampuan kreativitas anak kelompok A di RA muslimat NU Darul Ulum Ngembes rata-rata masih di taraf mulai berkembang. Terlihat dalam data tersebut anak masih kurang dalam perkembangan kreativitas, masih ada beberapa anak yang mendapatkan taraf belum berkembang dalam indikator pencapain belajarnya. Sehingga hal ini perlu dianalisis dengan adanya penelitian Pengaruh Alat Permainan Edukatif (APE) *Magic Water Beads* Terhadap Kemampuan Kreativitas Pada Kelompok A RA Muslimat NU Darul Ulum Ngembes Tahun Pelajaran 2024/2025.

Adapun Pretest yang peneliti lakukan untuk mengetahui kemampuan kreativitas anak di kelompok A di RA Muslimat NU Darul Ulum Ngembes sebelum diberikan perlakuan. sebagai berikut. Setelah anak diberikan perlakuan menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) *Magic Water Beads* dilanjutkan dengan posttest agar dapat diketahui apakah ada pengaruh atau tidak setelah adanya perlakuan dari Alat Permainan Edukatif (APE) *Magic Water Beads*. Posttest menggunakan lembar BKA (Bina Kreativitas Anak) yang perintahnya adalah anak disuruh untuk mengkolase gambar kupu-kupu menggunakan biji-bijian.

Anak menempel kolase dengan imajinasinya, mereka bebas menempel biji-bijian sesuai dengan kemauan mereka, anak-anak yang masih merasa kesulitan akan di damping dan dibantu oleh guru. Masih ada beberapa anak yang kurang mandiri, kesulitan dalam melakukan sesuatu. Kemampuan kreativitas anak ini bisa berkembang dengan maksimal jika pemberian stimulusnya tepat, anak akan mudah berimajinasi, menemukan

ide atau gagasan baru, dapat menciptakan karya baru dan memiliki sikap mandiri. Berikut uraian hasil pretest dan posttest kemampuan kreativitas anak.

Tabel 2
Hasil Lembar Pretest Kemampuan Kreativitas Anak

No	Nama	Indikator										Rata-rata
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Riska	75	100	50	75	100	50	75	100	25	75	72.5
2	Danish	100	75	50	100	75	75	100	50	75	75	77.5
3	Cantika	75	50	100	75	100	75	50	100	75	100	80
4	Ega	100	75	50	100	75	50	100	50	100	100	80
5	Jihan	75	100	50	100	75	100	50	100	100	75	82.5
6	Kanaya	75	100	50	75	100	75	100	75	100	50	80
7	Kayla	100	75	50	75	100	25	75	100	75	25	67.5
8	Niken	75	100	50	75	50	100	75	100	50	100	77.5
9	Adit	75	50	100	75	100	50	75	100	75	50	75
10	Damar	100	75	25	75	100	50	75	100	75	100	77.5
11	Danu	75	100	50	100	75	25	100	75	100	75	77.5
12	Nabiel	100	50	75	50	100	75	25	100	75	75	72.5
13	Nazril	100	75	50	25	75	25	100	75	75	100	67.5
14	Elvan	75	50	100	25	50	50	75	50	25	50	60
15	Nafisha	75	100	50	50	100	75	100	75	100	100	82.5
16	Aldo	75	50	100	25	50	75	25	100	50	75	62.5
17	Salsa	100	75	50	100	75	100	75	100	75	100	85

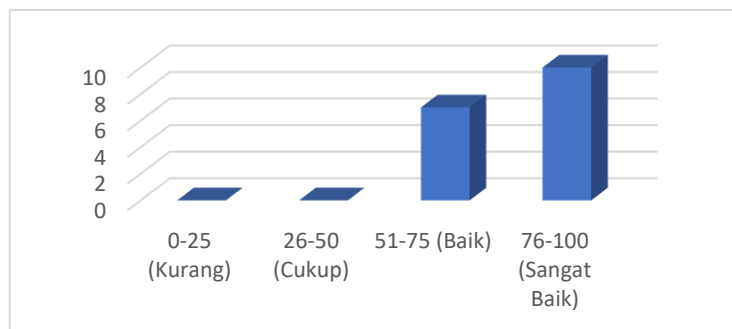
Tabel 3
Frekuensi Kriteria Nilai Pretest

Nilai	Kriteria	Jumlah
0-25	Kurang	0
26-50	Cukup	0
51-75	Baik	7
76-100	Sangat baik	10
Jumlah		17

Tabel 3 menunjukkan frekuensi kriteria nilai pretest yang digunakan sebagai acuan untuk menyimpulkan bahwa ada 7 anak yang mendapatkan kriteria nilai baik dan 10 anak mendapatkan kriteria nilai sangat baik.

Gambar 1
Diagram Frekuensi Kriteria Nilai Pretest

Pengaruh Alat Permainan Edukatif (APE) *Magic Water Beads* Terhadap Kemampuan Kreativitas Pada Anak Kelompok A



Gambar 1 menunjukkan diagram frekuensi kriteria nilai pretest yang digunakan untuk mempermudah melihat jumlah anak yang mendapat kriteria nilai kurang, cukup, baik dan sangat baik.

Tabel 4

Hasil Lembar Posttest Kemampuan Kreativitas Anak

No	Nama	Indikator										Rata-rata
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Riska	100	100	75	75	100	75	75	100	75	75	85
2	Danish	100	75	100	100	75	100	100	75	100	75	90
3	Cantika	75	75	100	100	100	100	75	100	100	100	92.5
4	Ega	100	100	75	100	75	100	100	75	100	100	92.5
5	Jihan	100	100	100	100	75	100	75	100	100	100	95
6	Kanaya	100	100	75	100	100	75	100	100	100	75	92.5
7	Kayla	100	75	75	75	100	75	75	100	75	75	80
8	Niken	100	100	75	75	75	100	100	100	75	100	90
9	Adit	100	75	100	75	100	75	75	100	100	75	87.5
10	Damar	100	75	75	75	100	75	100	100	100	100	90
11	Danu	100	100	75	100	75	75	100	100	100	75	90
12	Nabiel	100	75	75	75	100	75	75	100	75	100	85
13	Nazril	100	75	75	75	75	75	100	75	75	100	80
14	Elvan	75	75	100	75	50	50	75	50	75	50	72.5
15	Nafisha	100	100	75	100	100	100	100	75	100	100	95
16	Aldo	75	75	100	75	50	75	75	100	50	75	75
17	Salsa	100	100	75	100	100	100	100	100	100	100	97.5

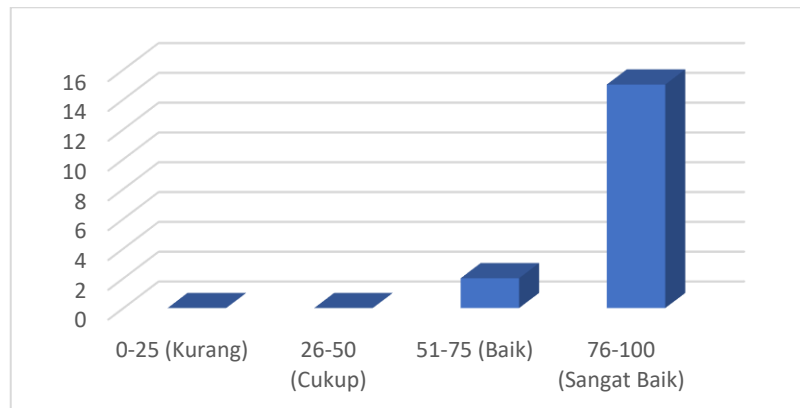
Tabel 5

Frekuensi Kriteria Nilai Posttest

Nilai	Kriteria	Jumlah
0-25	Kurang	0
26-50	Cukup	0
51-75	Baik	2
76-100	Sangat baik	15
Jumlah		17

Tabel 5 menunjukkan frekuensi kriteria nilai posttest yang digunakan sebagai acuan untuk menyimpulkan bahwa ada 2 anak yang mendapatkan kriteria nilai baik dan 15 anak mendapatkan kriteria nilai sangat baik.

Gambar 2
Diagram Frekuensi Kriteria Nilai Posttest



Gambar 2 menunjukkan diagram frekuensi kriteria nilai posttest yang digunakan untuk mempermudah melihat jumlah anak yang mendapat kriteria nilai kurang, cukup, baik dan sangat baik.

Penerapan alat Permainan Edukatif (APE) Magic Water Beads diberikan kepada anak kelompok A usia 4-5 tahun di RA Muslimat NU Darul Ulum Ngembes setelah dilakukan pretest. Penerapan ini dilakukan dengan di bantu guru pamong dalam bermain alat Permainan Edukatif (APE) Magic Water Beads. Guru mencontohkan bagaimana cara bermain APE Magic Water Beads, jika anak-anak sudah faham guru membagikan alat dan bahan-bahan untuk menciptakan hasil karya dengan APE Magic Water Beads.

Alat dan bahanya adalah pinset, manik-manik, air, alas beds (alas manik-manik), setelah itu anak dapat membuat karya sesuai kreativitasnya sesuai ide dan imajinasi anak tersebut, mereka bisa menyusun manik-manik yang sudah disediakan menjadi bentuk bunga, rumah, bebek, mobil, bola dll. Jika manik-manik tersebut sudah membentuk suatu karya bisa di semprot menggunakan air dan di diamkan selama 1 jam supaya manik-

manik tersebut merekat, karena itulah APE ini disebut Magic Water Beads hanya karena manik-manik tersebut di semprot air tetapi manik-manik tersebut bisa merekat dan menempel.

Anak-anak merasa senang dan antusias mengikuti kegiatan dengan rasa ingin tau yang tinggi, karena dengan adanya media yang menarik sehingga membuat mereka penasaran dan ingin memainkannya. Mereka juga membentuk karya yang imajinatif sesuai dengan gagasan dan ide masing-masing anak ada yang membuat bentuk ikan, siput, bunga, bebek, kelinci dll. Keterlaksanaan penerapan APE *Magic Water Beads* tersebut dapat dilihat pada tabel 3.6 berikut:

Tabel 6
Keterlaksanaan Penerapan APE *Magic Water Beads*

NO	Indikator yang diamati	Terlak sana	Tidak terlak sana
Tahap I Pembukaan			
1	Penyambutan	✓	
2	<i>Circle Time</i>	✓	
3	Pembiasaan Doa	✓	
4	Guru menyampaikan tema pembelajaran	✓	
Tahap II Kegiatan Inti			
5	Memperlihatkan APE <i>Magic Water Beads</i> sehingga anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap media APE <i>Magic Water Beads</i>	✓	
6	Menjelaskan cara bermain menggunakan APE <i>Magic Water Beads</i> sehingga anak memiliki daya imajinasi yang tinggi dalam membuat dan membentuk APE <i>Magic Water Beads</i>	✓	
7	Mencontohkan bagaimana cara menghasilkan suatu bentuk karya yang menarik dari APE <i>Magic Water Beads</i>	✓	
8	Menyampaikan peraturan bermain APE <i>Magic Water Beads</i> sehingga anak memiliki	✓	

NO	Indikator yang diamati	Terlak sana	Tidak terlak sana
	rasa tanggung jawab terhadap apa yang mereka kerjakan dan menyelesaikannya		
9	Tidak membatasi saat anak bermain sehingga anak dapat bereksperimen dengan menyusun APE <i>Magic Water Beads</i> menjadi suatu karya	✓	
10	Arahkan anak untuk mencoba suatu hal yang baru dalam APE <i>Magic Water Beads</i>	✓	
11	Membuka sesi tanya jawab sehingga anak sering mengajukan pertanyaan yang baik saat mereka ingin mengetahui sesuatu yang belum mereka fahami	✓	
12	Memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah yang di hadapi	✓	
13	Menuangkan ide atau imajinasi saat menggunakan APE <i>Magic Water Beads</i> tanpa meniru dari orang lain	✓	
14	Tidak membatasi anak untuk menyatakan pendapat mereka	✓	
Tahap III Penutup			
15	Menanyakan kembali kegiatan hari ini (<i>Recalling</i>)	✓	
16	Menginformasikan kegiatan besok	✓	
17	Doa sesudah kegiatan	✓	

Dari tabel 6 menunjukkan tahapan telah terlaksananya penerapan APE *Magic Water Beads*, hal ini menunjukkan bahwa proses penerapan APE *Magic Water Beads* terhadap kemampuan kreativitas anak sudah berjalan sangat baik. Sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Mariawati (2022) alat permainan edukatif ini adalah sarana yang digunakan oleh anak untuk bermain, yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak, jadi APE dapat digunakan anak untuk bermain sambil belajar, artinya APE dan bermain merupakan sarana belajar yang menyenangkan. Namun masih ada beberapa kendala dan tantangan yang dihadapi saat penerapan APE *Magic Water Beads* yaitu masih ada beberapa anak yang masih membutuhkan pendampingan, arahan dan bantuan

dalam bermain APE *Magic Water Beads*. Karena guru pamong di kelompok A hanya satu dan menghadapi 17 anak di dalam kelas sehingga guru kerepotan jika banyak anak yang meminta bantuan, karena semua keinginan anak itu sama yaitu ingin di dahulukan sementara tenaga pendidik di dalam kelas hanya satu orang. Idealnya 1 APE digunakan untuk 4 orang sehingga sesuaikan banyak APE yang digunakan, sehingga pembelajaran yang dilakukan optimal.

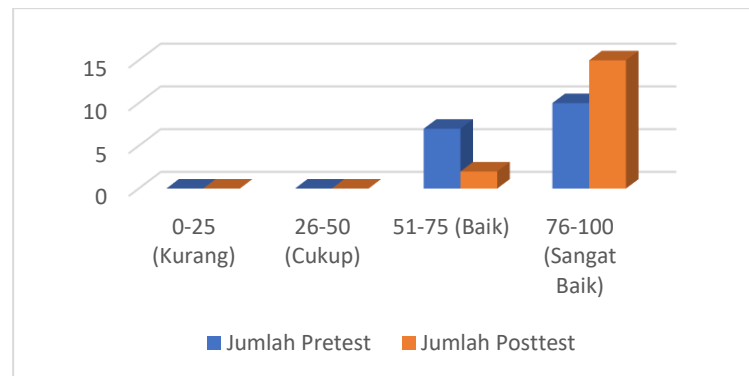
Alat Permainan Edukatif (APE) *Magic Water Beads* digunakan sebagai media yang digunakan peneliti sebagai perlakuan, apakah media APE tersebut akan berpengaruh ataupun tidak terhadap kemampuan kreativitas anak kelompok A di RA Muslimat NU Darul Ulum Ngembes. Sebelum diberi perlakuan dengan Alat Permainan Edukatif (APE) *Magic Water Beads* peneliti melakukan pretest dan posttest. Berikut tabel frekuensi nilai pretest dan posttest.

Tabel 7
Frekuensi Nilai Pretest Dan Posttest

Nilai	Kriteria	Jumlah	
		Pretest	Posttest
0-25	Kurang	0	0
26-50	Cukup	0	0
51-75	Baik	7	2
76-100	Sangat Baik	10	15
Jumlah		17	17

Tabel 7 menunjukkan frekuensi nilai pretest dan posttest yang digunakan sebagai acuan untuk menyimpulkan bahwa sebelum adanya perlakuan (pretest) terdapat 7 anak yang mendapatkan kriteria nilai baik dan 10 anak mendapatkan kriteria nilai sangat baik tetapi setelah diberikan perlakuan (posttest) terdapat 2 anak yang mendapatkan kriteria nilai baik dan 15 anak mendapatkan kriteria nilai sangat baik .

Gambar 3
Diagram Frekuensi Nilai Pretest Dan Posttest



Gambar 3 menunjukkan frekuensi nilai pretest dan posttest yang digunakan untuk mempermudah melihat perbandingan jumlah anak yang mendapat kriteria nilai kurang, cukup, baik dan sangat baik saat pretest dan posttest. Terlihat pada diagram diatas bahwa ada kenaikan pada nilai posttest yang mendapatkan nilai sangat baik lebih banyak di bandingkan yang mendapatkan nilai baik.

Peneliti juga menggunakan perhitungan dengan menggunakan Uji-T *Pre-test And Post-test One Group Design*. Berikut adalah table perhitungan menggunakan bantuan computer program *IBM SPSS Statistics 21*.

Tabel 8
Uji Paired Samples T-Test

Paired Samples Test								
	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pretest – Posttest	- 13.23529	3.03170	.73529	- 14.79405	- 11.67654	- 18.000	16	.000

--	--	--	--	--	--	--	--	--

Dari tabel 8 didapatkan thitung sebesar -18,000 dan df (derajat kebebasan) 16 dengan taraf sig.(2-tailed) $0,000 < 0,05$. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima dan "Ada Pengaruh APE Magic Water Beads terhadap kemampuan kreativitas pada kelompok A".

KESIMPULAN

Kemampuan kreativitas anak kelompok A di RA muslimat NU Darul Ulum Ngembes rata-rata masih di taraf mulai berkembang. Sehingga diterapkan APE *Magic Water Beads*. Guru memberikan penjelasan, contoh dan cara menggunakan APE *Magic Water Beads* kepada anak-anak sehingga anak mudah memahami. Anak-anak merasa senang dan antusias mengikuti kegiatan dengan rasa ingin tau yang tinggi, karena dengan adanya media yang menarik sehingga membuat mereka penasaran dan ingin memainkannya. Mereka juga membentuk karya yang imajinatif sesuai dengan gagasan dan ide masing-masing anak. Berdasarkan hasil penelitian "Ada Pengaruh APE Magic Water Beads terhadap kemampuan kreativitas pada kelompok A".

DAFTAR PUSTAKA

- Anisa, I., & Monicha, W. (2022). PENGELOLAAN PEMBELAJARAN DI KELOMPOK BERMAIN (KB). *Jurnal Multidisipliner Bharasumba*, 1(02), Article 02. <https://doi.org/10.62668/bharasumba.v1i02.198>
- Ariyanti, T. (2016). PENTINGNYA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI BAGI TUMBUH KEMBANG ANAK THE IMPORTANCE OF CHILDHOOD EDUCATION FOR CHILD DEVELOPMENT. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1). <https://doi.org/10.30595/dinamika.v8i1.943>
- Astini, B. N. (2017). IDENTIFIKASI PEMAFAATAN ALAT PERMAIAN EDUKATIF (APE) DALAM MENGEMBANGKA MOTORIK HALUS

ANAK USIA DINI. *Jurnal Pendidikan Anak* (WEBSITE INI SUDAH BERMIGRASI KE WEBSITE YANG BARU ==> <https://journal.Uny.Ac.Id/v3/jpa>), 6(1), Article 1. <https://doi.org/10.21831/jpa.v6i1.15678>

- Bafadhol, I. (2017). Lembaga Pendidikan Islam di Indonesia. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(11), Article 11. <https://doi.org/10.30868/Ei.V6i11.95>
- Dolman, G. (n.d.). *Pengaruh Smartphone Terhadap Anak Usia Dini | Education: Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan*. Retrieved January 15, 2025, from <https://journal.stiestekom.ac.id/index.php/Education/article/view/340>
- Fakhriyani, D. V. (2016). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Wacana Didaktika*, 4(2), 193–200. <https://doi.org/10.31102/wacanadidaktika.4.2.193-200>
- Fatmawati, F. (2022). Kreativitas dan Intelegensi. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 188–195. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.6562>
- JUSMADI, E. (2021). MEDIA APE HAND PUPPET DARI BAHAN BEKAS LAYAK PAKAI UNTUK MENSTIMULASI PENINGKATAN KECERDASAN LINGUSTIK VERBAL PADA ANAK USIA DINI DI TK IT UMMI KOTA BENGKULU [Masters, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu]. <http://repository.iainbengkulu.ac.id/8417/>
- Mariawati, M., Rosidi, A., & Maliza, Y. (2022). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Berbasis Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Nurul Yaqin Kedondong Daya Desa Pringgasela Tahun Pembelajaran 2021/2022. *Schemata: Jurnal Pascasarjana UIN Mataram*, 11(1), Article 1. <https://doi.org/10.20414/Schemata.V11i1.5259>
- Nurhayati, R. (2020). Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Undang – Undang No, 20 Tahun 2003 dan Sistem Pendidikan Islam. *Al-Afkar, Journal For Islamic Studies*, 57–87. https://doi.org/10.31943/Afkar_Journal.V3i2.123
- Prasetyo, A. F., & Rosidah, U. (2023). Pengembangan Media Animal Flash Card Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Kosakata Dan Pemahaman Bahasa Anak Usia Dini Di Ra Annuriyah Belikanget. *Alzam: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 3(2), 1-8.
- Raihana, R. (2018). Urgensi Sekolah Paud Untuk Tumbuh Kembang Anak Usia Dini. *Generasi Emas*, 1(1), 17–28. [https://doi.org/10.25299/Ge.2018.Vol1\(1\).2251](https://doi.org/10.25299/Ge.2018.Vol1(1).2251)
- Shunhaji, A., & Fadiah, N. (2020). Efektivitas Alat Peraga Edukatif (APE) Balok Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini. *Alim | Journal of Islamic Education*, 2(1), 1–30. <https://doi.org/10.51275/alim.v2i1.157>
- Siagian, R. E. F., & Nurfitriyanti, M. (2015). Metode Pembelajaran Inquiry dan Pengaruhnya terhadap Hasil Belajar Matematika ditinjau dari Kreativitas Belajar. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.30998/formatif.v2i1.85>
- Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). *DASAR METODOLOGI PENELITIAN*. Literasi Media Publishing.
- Suratman, B. B. (2019). Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Di Kb Dewi Sartika Desa Batu Mak Jage Kabupaten Sambas. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo* :

Pengaruh Alat Permainan Edukatif (APE) *Magic Water Beads* Terhadap
Kemampuan Kreativitas Pada Anak Kelompok A

Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini, 6(2), 91–100.
<https://doi.org/10.21107/Pgpaudtrunojoyo.V6i2.5489>

Susanto, A. (2021). *Pendidikan Anak Usia Dini: Konsep dan Teori*. Bumi Aksara.

Umar, M. (2021). Implementasi Pendidikan Karakter Berbasis Moderasi Beragama Pada Jenjang Pendidikan Anak Usia Dini. *Edukasi*, 19(1), 101–111.
<https://doi.org/10.32729/Edukasi.V19i1.798>

Wati, E. (2023). PENGGUNAAN BAMZLE (BAMBOE PUZZLE) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI PADA KELOMPOK A DI TK AL-IHLAS PASURUAN. *Jurnal INDRIA Jurnal Ilmiah Pendidikan Prasekolah Dan Sekolah Awal*, 9,(1), Article 1.