

PENGARUHPENGGUNAANMEDIA KOKORU TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA SAMASUNDU KAB. POLEWALI MANDAR

Nur Rahma¹, Sitti Nurhidayah Ilyas², Rusmayadi³, Fitriani Dzulfadhilah⁴
rahmahcm533@gmail.com¹, nurhidayah.ilyas@unm.ac.id², rusmayadi@unm.ac.id³,
fitriani.dzulfadhilah@unm.ac.id⁴
Universitas Negeri Makassar

ABSTRAK

Nur Rahma, 2024, Skripsi Pengaruh Penggunaan Media Kokoru Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 tahun di RA Samasundu Kabupaten Polewali Mandar. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmi Pendidikan. Universitas Negeri Makassar (Dibimbing oleh Sitti Nurhidayah Ilyas dan Rusmayadi). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Kokoru Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 tahun di RA Samasundu Kabupaten Polewali Mandar. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitan Quasi Eksperimental Design. Populasi dalam penelitian ini adalah 20 anak kelompok B usia 5-6 tahun di RA Samasundu. Pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah sampling jenuh. Sampel dalam penelitian ini adalah 20 anak kelompok B usia 5-6 tahun dengan 10 anak sebagai kelompok eksperimen dan 10 anak sebagai kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif dan analisis statistik non parametrik. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kreativitas anak pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa sebesar -2,818 dan nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,05 < 0,05$ jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kreativitas anak kelompok eksperimen sebelum dan setelah diberikan perlakuan. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kreativitas anak yang diberi perlakuan kegiatan media kokoru pada kelompok eksperimen lebih baik dari kelompok kontrol. Jadi, dapat disimpulkan bahwa kegiatan media kokoru memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Samasundu Kabupaten Polewali Mandar.

Kata Kunci : keterampilan kreativitas, bermain media kokoru.

ABSTRAK

Nur Rahma, 2024, Thesis on the Effect of Using Kokoru Media on the Creativity of Children Aged 5-6 Years in RA Samasundu, Polewali Mandar Regency. Thesis. Department of Early Childhood Education Teacher Education. Faculty of Educational Sciences. Makassar State University (Supervised by Sitti Nurhidayah Ilyas and Rusmayadi). This research aims to determine the effect of using Kokoru media on the creativity of children aged 5-6 years at RA Samasundu, Polewali Mandar Regency. The research approach used is a quantitative approach with a Quasi Experimental Design type of research. The population in this study was 20 group B children aged 5-6 years at RA Samasundu. Sampling in this research was saturated sampling. The sample in this research was 20 group B children aged 5-6 years with 10 children as the experimental group and 10 children as the control group. The data collection techniques used are descriptive statistical analysis and non-parametric statistical analysis. Based on the results of this research, it can be concluded that the creativity of children in the experimental group shows that it is -2.818 and the value is sig. (2- tailed) is $0.05 < 0.05$ so it can be concluded that there is a difference in the creativity of the experimental group children before and after being given treatment. Based on the research results, it can be concluded that the creativity of children who were treated with kokoru media activities in the experimental group was better than the control group. So, it can be concluded that kokoru media activities have a significant influence on the creative skills of children aged 5-6 years at RA Samasundu, Polewali Mandar Regency.

Keywords: *creativity skills, kokoru playing media.*

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan tahap pendidikan sebelum mencapai pendidikan dasar, yang bertujuan memberikan bimbingan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun. Pendekatan ini dilakukan melalui berbagai rangsangan pendidikan untuk mendukung perkembangan fisik dan spiritual, sehingga anak dapat memasuki tahap pendidikan selanjutnya. PAUD dapat diakses melalui berbagai jalur, termasuk jalur formal, non formal, dan informal.(Hardiyanti, 2017).

Penyelenggaraan pendidikan di Indonesia ada berbagai jenjang, pendidikan diantaranya adalah jenjang pendidikan anak usia dini (PAUD), pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi. Sebelum memasuki tingkat pendidikan dasar, dilaksanakan pendidikan anak usia dini. PAUD dapat diakses melalui beberapa jalur, termasuk jalur formal, nonformal, dan informal. PAUD dalam jalur formal dapat berupa Taman Kanak-Kanak (TK), Raudhatul Atfal (RA), atau bentuk serupa lainnya. Sementara itu, PAUD dalam jalur nonformal dapat berwujud Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), Taman Pendidikan Alqur'an, atau bentuk sejenis. PAUD jalur informal mencakup pendidikan keluarga atau inisiatif pendidikan yang diselenggarakan oleh masyarakat.

Masa kanak-kanak adalah masa gold age atau masa keemasan anak, dimana pada masa ini masa yang sangat penting dalam memperhatikan pertumbuhan dan perkembangan anak. Pemilihan permainan yang benar dan tepat dapat menstimulus pertumbuhan dan perkembangan anak, salah satunya dalam perkembangan kreativitas anak.

Bagian penting yang tidak bisa lepas dari kehidupan manusia adalah pendidikan. Tujuan dari pendidikan adalah membentuk kepribadian, mengembangkan keterampilan, dan memperluas pengetahuan. Pendidikan memegang peran sentral dalam membentuk individu manusia, dan fenomena ini memiliki signifikansi yang besar di dalam struktur pemerintahan. Harapan suatu bangsa adalah menciptakan generasi baru melalui pendidikan anak-anak. Generasi penerus bangsa yang memiliki kualitas tinggi akan memiliki kemampuan untuk berintegrasi dalam kehidupan masyarakat, negara, dan bangsa.

Pendidikan anak usia dini memiliki tujuan penting dalam membimbing dan mengembangkan potensi setiap anak agar aspek-aspek perkembangan dalam diri anak dapat berkembang secara optimal. Ada enam aspek perkembangan anak usia dini menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nomor 5 tahun 2022, yakni nilai agama dan moral, nilai pancasila, fisik motorik, kognitif, bahasa dan sosial emosional. Jika aspek tersebut bisa dikembangkan dengan baik, maka anak akan mampu mengolah bakat dan potensi yang terpendam dalam diri mereka dengan baik pula. Namun, akan lebih baik lagi jika semua aspek bisa berkembang secara menyeluruh dan seimbang. Penelitian aspek-aspek perkembangan anak dapat berkembang dengan pesat, pada usia dini, apabila anak dilatih untuk mengembangkan aspek perkembangannya sehingga aspek perkembangan yang dimiliki anak dapat berkembang dengan baik(Herman& Rusmayadi, 2018).

Untuk mendukung kreativitas anak, penting menciptakan lingkungan yang memastikan kebebasan psikologis terjaga. Ini dapat dicapai dengan menciptakan suasana

bermain yang melatih anak dan memberi anak peluang untuk mengemukakan ide dan gagasan baru secara lancar dan orisinal. Agar tujuan ini tercapai, diperlukan media dan alat peraga yang lengkap, baik yang dibeli dari pabrik, buatan guru, maupun yang berasal dari lingkungan sekitar. Mengajak anak berimajinasi dapat meningkatkan kreativitas anak dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Ketidakmaksimalan kreativitas anak dapat disebabkan oleh kurangnya akses terhadap media pembelajaran atau alat peraga yang masih terbatas.

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan hal baru baik gagasan, karya nyata, yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dengan cara sendiri. Kreativitas erat kaitannya dengan perasaan, ekspresi, dan pemikiran setiap orang. Seseorang yang kreatif tentunya mampu menghasilkan ide yang baru, memiliki motivasi, kebiasaan, dan kemampuan untuk menghasilkan atau memodifikasi sesuatu sehingga tampak lebih menarik atau memiliki nilai tambah (Atira et al., 2021).

Kreativitas merupakan pengalaman dalam mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu antara hubungan diri sendiri, alam, dan orang lain. Pada umumnya definisi kreativitas dirumuskan dalam istilah pribadi (person), proses, produk dan press, seperti yang diungkapkan oleh Rhodes yang menyebut hal ini sebagai "four P's of Creativity: Person, Process, Press, Product". pribadi yang kreatif yang melibatkan diri dalam proses kreatif, dengan dukungan dan dorongan (press) dan lingkungan akan menghasilkan produk kreatif (Wulandari & Riyanto, 2018).

Pengembangan kreativitas pada anak maupun peserta didik begitu penting bagi manusia apabila ditinjau dari aspek kehidupan. Banyak tantangan kehidupan yang mengharuskan agar memiliki kepiawaian menemukan ide-ide baru dalam memecahkan masalah untuk dapat beradaptasi dengan kreatif. Mental dapat memberikan kerangka dasar terbentuknya suatu perkembangan intelektual, perilaku maupun keterampilan seseorang. Hal inilah yang menjadi landasan keberhasilan berdasarkan proses pendidikan berikutnya. Tanpa kreativitas anak akan larut dan tergilas roda perubahan. Selain itu, tanpa adanya kreativitas anak tidak akan mampu bertahan menghadapi perubahan yang semakin cepat. Pada dasarnya, semua anak memiliki tingkat kreatif pada masing-masing individu (Wati et al., 2021).

Apabila kreativitas anak tidak dikembangkan sejak dini maka kemampuan kecerdasan dan kelancaran dalam berfikir anak tidak berkembang karena untuk menciptakan suatu produk dan bakat kreativitas yang tinggi diperlukan kecerdasan yang cukup tinggi pula. Jika kreativitas anak tidak digali dan dikembangkan maka tidak akan muncul. Ini bisa mempengaruhi perjalanan hidup selanjutnya. Sebab untuk berbicara, bergaul, berkarya dan memecahkan masalah diperlukan kreativitas. Anak tidak akan memperoleh pencapaian yang hebat dan unggul apabila tidak dilatih untuk kreativitas sejak dini (Kusumastuti, 2019).

Peran kreativitas dalam diri manusia semakin terasa dibutuhkan pada abad 21 ini. Begitu sangat cepat perubahan terjadi menjadi pemicu manusia dituntut hidup kreatif. Tantangan hidup yang semakin sulit hanya mampu dijalani orang-orang yang mampu berfikir kreatif. Untuk itulah anak perlu dipersiapkan agar kreatif sejak dini sehingga lebih siap menghadapi kehidupan dimasa depan (Astuti & Aziz, 2019)

Kreativitas dapat dikembangkan dengan berbagai media, salah satunya dengan media komputer, anak secara aktif melakukan kegiatan bermain eksplorasi dan eksperimentasi dengan menggunakan imajinasi dan kreativitasnya dengan memanfaatkan segala pengalaman masa lalu yang telah dimilikinya. Fungsinya adalah mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran, karena diyakini bahwa menggunakan media dalam

kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan kualitasnya. Pembelajaran anak usia dini alangkah baiknya melalui interaksi langsung dengan objek-objek nyata dan pengalaman konkret dengan menggunakan atau menciptakan berbagai media atau sumber belajar yang dapat dijadikan rujukan, agar apa yang dipelajari anak menjadi lebih berkesan dan anak akan mampu mengaplikasikan karena dengan begitu anak akan lebih mudah mengingat yang dialaminya secara langsung (Putri et al., 2019).

Fenomena yang terjadi saat ini menunjukkan bahwa kreativitas anak secara umum masih tergolong rendah. Misalnya, ada beberapa kasus yang menunjukkan masih banyak orang yang tidak mampu menciptakan karya orisinal dan selalu menjiplak karya orang lain. Salah satu tanda rendahnya kreativitas adalah ketidakmampuan menghasilkan karya. Pembelajaran yang berkelanjutan akan berkurang jika anak didik diajar oleh pendidik dengan menggunakan media pembelajaran. Anak tidak akan merasa bosan dan suasana akan tercipta dengan media yang digunakan sedemikian rupa sehingga menimbulkan emosi positif pada siswa. Kreativitas anak akan semakin melambung dengan adanya kegiatan menyenangkan ini. Oleh karena itu, tujuan utama pendidikan adalah mendorong anak aktif dan kreatif.

Berdasarkan observasi di RA Samasundu, Kabupaten Polewali Mandar, bahwa perkembangan kreativitas pada anak usia 5-6 tahun masih belum sepenuhnya berkembang dengan baik. terutama hal rasa ingin tahu anak masih rendah, dalam proses belajar mengajar anak lebih cenderung mendengarkan apa yang dikatakan guru. Kurangnya perhatian dan stimulus guru terhadap anak sehingga kreativitas anak belum berkembang secara optimal, terlihat dari anak belum mampu membuat karya sesuai dengan idenya sendiri, anak belum dapat menuangkan imajinasinya, untuk menciptakan suatu karya menggunakan berbagai macam media. Sehingga peneliti memiliki ide bahwa dengan melakukan kegiatan media kokoru dapat membantu untuk melatih keterampilan kreativitas anak pada kelompok B.

Munculnya masalah tersebut tentunya tidak terlepas dari beberapa faktor yang mempengaruhinya. Melihat kondisi seperti ini peran guru menjadi semakin penting dalam menjaga kreativitas agar tetap terpelihara dan tidak hilang dalam diri anak, dan untuk mengembangkan kreativitas anak secara optimal maka perlu diketahui faktor dominan yang dapat mempengaruhi perkembangan kreativitas tersebut khususnya pada faktor yang berasal dari lingkungan sekolah diantaranya yakni faktor guru, faktor model pembelajaran, serta faktor sarana dan prasarana sehingga diharapkan guru dapat lebih terampil dalam mengembangkan kreativitas anak seoptimal mungkin.

Penelitian mengacu pada penelitian terdahulu yang berkaitan dengan variabel tersebut, antara lain :Penelitian (Wulandari & Riyanto, 2018) peningkatan kreativitas melalui media kertas kokoru pada anak usia dini di TK Kartika XIX43 Chimahi. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penelitian ini bertujuan ingin membuat perubahan dengan menggunakan media kertas kokoru untuk meningkatkan kreativitas anak kelompok B dan mendeskripsikan kondisi objektif pembelajaran di TK Kartika XIX-43 Cimahi, hasil kreasi anak berkreasi dengan menggunakan media kertas kokoru sangat berdampak pada peningkatan kreativitas anak di TK Kartika XIX-43 Cimahi.

Penelitian (Mustikasari, 2019) Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Anak Menggunakan Permainan Kertas Kokoru Di TK Negeri Pembina Monterado". Penelitian ini mengkaji terkait keterampilan motorik halus yang ada pada anak kelompok B TK Negeri Pembina Monterado Bengkayang Kalimantan Barat yang mana masih belum berkembang yang dikarenakan stimulus yang diberikan oleh pendidik yakni hanya dengan menggunakan LKA (lembar kerja anak).

Penelitian (Tuti Hayati dan Arin Tawati, 2021) "Upaya Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Metode Demonstrasi Menggunakan Kertas Kokoru" Penelitian ini membahas terkait upaya meningkatkan keterampilan motorik halus melalui metode demonstrasi menggunakan kertas kokoru. Dengan menggunakan pendekatan penelitian mixed method yakni menggabungkan metode kuantitatif dan kualitatif dalam proses pelaksanaannya. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif dan kuantitatif.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa kreativitas anak sudah ada sejak lahir hanya saja banyak faktor yang mempengaruhi kreativitas anak tersebut, baik yang menghambat ataupun yang mengembangkan kreativitas anak. Berdasarkan hal di atas penulis mengambil judul "Pengaruh penggunaan media kokoru terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Samasundu Kabupaten Polewali Mandar".

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yaitu penelitian yang menekankan analisisnya pada data-data numerical (angka) yang diolah dengan metode statistika. Pada dasarnya, pendekatan kuantitatif dilakukan pada penelitian inferensial (dalam rangka pengujian hipotesis) dan menyimpulkan pada suatu probabilitas kesalahan penolakan hipotesis nihil. Dengan metode kuantitatif akan diperoleh signifikansi hubungan antar variabel yang akan diteliti. Kuantitatif merupakan salah satu jenis kegiatan penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis terencana dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitian (Hikmawati et al., 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Gambaran Umum Hasil Penelitian

Lokasi penelitian ini adalah RA Samasundu yang berlokasi di JL. Poros Napo, Desa Samasundu, Kecamatan Limboro, Kabupaten Polewali Mandar. RA Samasundu Kabupaten Polewali Mandar dikelola oleh ketua yayasan H. Mukhlis Abdul Latif Sabedi dengan kepalasekolah Hj. Jernih S.Pd., M.Pd. RA Samasundu, Kabupaten Polewali Mandar memiliki jumlah tenaga pendidik sebanyak 4 dan 1 operator/admin.

RA Samasundu, Kabupaten Polewali Mandar adalah lembaga pendidikan yang program kegiatannya mengacu pada kurikulum 13 yang di padukan dengan materi yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini. Proses pembelajaran yang terlaksana di RA Samasundu, Kabupaten Polewali Mandar sesuai dengan RPPM (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan) dan RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian) yang mengacu pada pembelajaran dengan tema-tema yang dilaksanakan RA Samasundu, Kabupaten Polewali Mandar pada semester 2 yang terdiri dari: rekreasi, pekerjaan, air, api dan udara, alat komunikasi, tanah airku dan alam semesta. RA Samasundu, Kabupaten Polewali Mandar memiliki satu ruangan kantor, satu ruangan toilet, dan terdiri dari dua kelas kelompok B dan dua ruangan kelompok A.

2. Gambaran Pembelajaran Menggunakan Media Kokoru

a. Perencanaan

Adapun tahap perencanaan yang dilakukan oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

- 1) Peneliti melakukan penyusunan instrumen penelitian terhadap kreativitas anak yang terdiri atas : kisi-kisi instrumen yang di dalamnya terdapat 4 indikator dengan pernyataan sebanyak 2 item, rubrik penilaian, lembar penilaian dan skenario penilaian.
- 2) Peneliti melakukan uji validasi instrumen pada tanggal 21 Februari 2024 yang validasi oleh ibu Fitriani Dzulfadhilah S.Psi., M.Psi Psikolog yang dilakukan

sebanyak 3 kali. Pada uji validasi pertama validator memberikan saran untuk mencari teori para ahli yang mendukung setiap indikator penelitian, kemudian pada konsultasi kedua validator memberikan saran perbaikan pada item pernyataan, dimana pada setiap item pernyataan haruslah merujuk pada setiap indikator yang ingin dicapai, serta skenario penelitian harus menjabarkan keseluruhan dari langkah-langkah penelitian yang akan dilakukan. Pada uji validasi ketiga validator telah melakukan evaluasi terhadap hasil perbaikan yang dilakukan dan hasilnya instrumen yang telah direvisi dianggap sudah layak untuk dipergunakan dalam penelitian.

- 3) Peneliti mengurus administrasi izin penelitian di RA Samasundu Kabupaten Polewali Mandar sesuai dengan lokasi yang telah ditentukan untuk melakukan penelitian.
- 4) Peneliti membuat jadwal kegiatan selama 2 minggu, kegiatan dilaksanakan dengan satu kali pertemuan pre-test pada hari Senin tanggal 4 Maret 2024 dan empat kali treatment. Treatment pertama dilakukan pada hari Selasa tanggal 5 Maret 2024, Treatment kedua dilakukan pada hari Rabu tanggal 6 Maret 2024, Treatment ketiga dilakukan pada hari Kamis tanggal 7 Maret 2024, Serta Treatment keempat dilakukan pada hari senintanggal 18 Maret 2024. Pemberian post-test dilakukan pada hari selasa tanggal 19 maret 2024.
- 5) Peneliti mempersiapkan alat dan bahan penelitian seperti Kertas origami (digunakan untuk kegiatan pre-test), kolase biji-bijian (digunakan untuk treatment kelompok kontrol), pembelajaran menggunakan media kokoru (diagunakan untuk treatment kelompok eksperimen). Peneliti memilik 16 anak sebagai subjek penelitian dan membagi menjadi 2 kelompok yaitu 8 anak kelompok kontrol dan 8 anak kelompok eksperimen.
- 6) Mempersiapkan dokumentasi, digunakan sebagai bukti pada kegiatan penelitian.

b. Pelaksanaan

Kegiatan awal dengan kegiatan pembuka anak mengucapkan salam dilanjut kemudian anak didik diajak untuk bernyayi lagu tangan keatas menggapai bintang, kemudian membaca doa sebelum belajar, melafalkan surah-surah pendek, doa kedua orang tua dan menyanyi lagu sehari-hari sesuai. Selesai membaca doa seperti biasa guru menanyakan kabar anak didik setelah itu peneliti memberikan penjelasan mengenai kegiatan yang akan dilakukan, yaitu menjelaskan langkah-langkah dalam pembelajaran menggunakan media kokoru, setelah kegiatan selesai anak membaca doa sebelum makan dan bermain bebas. Kegiatan terakhir yaitu membaca doa sesudah makan, doa kedua orang tua, doa keselamatan dunia dan akhirat, ayat kursi, dan doa sebelum pulang. Pelaksanaan kegiatan dilaksanakan dengan 1 kali pertemuan pre-test dan 4 kali pertemuan treatment serta 1 kali pertemuan post-test dimana peneliti terlebih dahulu menyiapkan atau membuat jadwal kegiatan kurang lebih 1 minggu. Pembelajaran disampaikan kepada anak melalui kegiatan membuat bentuk menggunakan media kokoru untuk kelompok eksperimen dan kegiatan kolase menggunakan kertas origami dan bahan alam untuk kelompok kontrol.

1. Pelaksanaan pre-test

Pelaksanaan pre-test dilaksanakan pada hari senin tanggal 4 maret 2024 dengan memberikan kegiatan kolase dimanakan kegiatan kolase ini berdasarkan indikator yang ingin dicapai pada penelitian ini. Pembelajaran dimulai dengan anak berbaris didepan kelas, setelah berbaris anak diarahkan masuk kedalam kelas sambil menata tas dalam lokernya masing-masing. Setelah itu peneliti terlebih dahulu menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam kegiatan bermain media origami. Setelah masuk kelas anak-

anak diberikan beberapa kegiatan pembuka seperti membaca doa sebelum belajar, melafalkan surah-surah pendek, doa kedua orang tua, syahadat, dan menyanyi lagu sehari-hari sesuai dengan rencana program pembelajaran harian (RPPH) yang telah dibuat sebelumnya.

Setelah semua kegiatan awal dilakukan lalu dilanjutkan dengan kegiatan inti. Pada kegiatan inti, peneliti memberikan tes awal diawali dengan pembukaan yakni penjelasan tentang penggunaan media origami dan merujuk pada kegiatan yang akan dilakukan hari ini. Selanjutnya anak diberi kebebasan dalam melakukan kegiatan media kokoru dimana peneliti menjelaskan dan mencontohkan sebelumnya.

2. Tujuan Kegiatan

Tujuan kegiatan ini adalah untuk mengetahui tingkat kreativitas anak setelah diberi perlakuan melalui media origami.

3. Alat dan Bahan

Alat : gunting, penggaris

Bahan : kertas origami, pensil, dan lem

4. Langkah-langkah Pelaksanaan

Adapun langkah-langkah pelaksanaan “Tes Awal (Pre-Test)”

- 1) Guru mempersiapkan terlebih dahulu media yang akan digunakan dalam kegiatan kolase menggunakan media origami
- 2) Guru mengatur posisi anak sebelum memulai pembelajaran dengan posisi duduk sebelah kiri dan sebelah kanan
- 3) Guru memberi tahu anak tentang kolase yang akan dibuat
- 4) Guru membagikan alat dan bahan kepada anak yang akan digunakan dalam kegiatan seperti gunting, penggaris, kertas origami, pensil dan lem
- 5) Guru menjelaskan dan memberi contoh cara membuat kolase menggunakan media origami
- 6) Selanjutnya anak berkreasi sesuai imajinasi dan kreativitasnya
- 7) Selama kegiatan berlangsung, guru mengobservasi kreativitas anak sesuai dengan indikator yang akan dinilai yaitu kelancaran, keluwesan, orisinalitas dan elaborasi
- 8) Setelah kolase selesai, guru memerintahkan anak untuk memperlihatkan dan menceritakan hasil karyanya.

Kemudian guru memerintahkan anak untuk merapikan dan membersihkan alat dan bahan yang digunakan. Dalam kegiatan ini peneliti mengamati dan melihat cara bermain media origami pada anak. Pada saat kegiatan berlangsung peneliti akan mengobservasi keterampilan kreativitas anak dengan indikator yang akan dinilai yaitu:

- 1) Kelancaran (kemampuan anak dalam membuat karya sesuai dengan imajinasi dan mampu mengungkapkannya secara lisan)
- 2) Keluwesan (kemampuan anak dalam menggunakan dan memanfaatkan berbagai macam bahan material yang sudah disediakan)
- 3) Orisinalitas (kemampuan anak dalam membuat karya sendiri tanpa meniru temannya)
- 4) Elaborasi (kemampuan anak dalam membuat bentuk dan menghasilkan karya secara rinci atau detail)

Pada kegiatan penutup, peneliti menanyakan perasaan anak selama melakukan kegiatan. Berdiskusi tentang kegiatan pada hari ini dan memberikan pujian pada setiap usaha yang dilakukan anak. Menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari. Kemudian berdoa sebelum pulang, dan memberikan salam penutup.

2. Pemberian perlakuan (treatment)

a) Pertemuan pertama

Pelaksanaan pemberian perlakuan pertama (treatment) untuk pertemuan pertama pada hari selasa 5 Maret 2024. Dilaksanakan dengan terlebih dahulu peneliti menyiapkan alat dan bahan dalam membuat bentuk menggunakan media kokoru dan kegiatan kolase. Setelah masuk kelas anak diberikan beberapa kegiatan pembuka seperti membaca doa dan menyanyi bersama. Setelah semua kegiatan awal dilakukan lalu dilanjutkan dengan kegiatan inti. Pada kegiatan inilah peneliti memberikan treatment dengan terlebih dahulu membagi anak menjadi 2 kelompok yakni kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Pada kedua kegiatan ini peneliti melihat kemampuan kelancaran, keluwesan, keaslian dan elaborasi anak.

(1) Kelas Kontrol

Pada kelas kontrol anak diarahkan melakukan kegiatan kolase, adapun langkah-langkah kegiatan kolase yaitu :

- (a) Pada kelas kontrol peneliti menyiapkan alat dan bahan. Pada pertemuan pertama peneliti menggunakan bahan alam.
- (b) Peneliti menjelaskan langkah-langkah kegiatan kolase.
- (c) Pada kelas kontrol diberikan kegiatan kolase yaitu anak diberikan kegiatan membuat bentuk menggunakan bahan alam, pada langkah ini terlihat masih banyak anak yang tidak mampu menambahkan ornamen pada hasil karyanya. Pada langkah ini juga masih banyak anak yang dibantu dalam menyelesaikan kegiatannya.
- (d) Anak diberikan kesempatan membuat bentuk sesuai keinginan anak tanpa dibatasi oleh peneliti dan peneliti hanya mengawasi kegiatan anak. Pada langkah ini terlihat masih banyak anak yang belum mampu dalam berimajinasi seperti halnya anak masih melihat lembar kerja temannya dalam menciptakan suatu bentuk.
- (e) Setelah kegiatan anak diarahkan untuk membereskan alat dan bahan yang telah digunakan.

(2) Kelas Eksperimen

Pada kelas eksperimen anak diberikan pembelajaran menggunakan media kokoru dengan tema “buah-buahan”. Adapun langkah-langkah pembelajaran menggunakan media kokoru yaitu :

- (a) Kegiatan pertama peneliti menyiapkan alat dan bahan terlebih dahulu untuk digunakan dalam kegiatan membuat bentuk dengan tema buah-buahan menggunakan media kokoru.
- (b) Kegiatan kedua peneliti menjelaskan terlebih dahulu cara menggunakan alat dan bahan untuk anak berkreasi dan berksplorasi.
- (c) Kegiatan ketiga peneliti memonitor atau memantau jalannya kegiatan. Pada kegiatan ini peneliti melihat kemampuan anak secara cepat menemukan cara untuk membuat bentuk, kemampuan anak dalam menemukan solusi ketika mengalami masalah dalam membuat bentuk dan kemampuan anak berimajinasi dalam membuat bentuk. Pada kegiatan ini terlihat masih banyak anak yang ingin dibantu oleh peneliti dalam membuat bentuk seperti halnya memilih bahan dan jenis bentuk yang ingin dibuat.
- (d) Kegiatan keempat peneliti memperhatikan anak membuat bentuk dengan tema buah-buahan menggunakan media kokoru dengan cara yang berbeda. Pada kegiatan ini peneliti melihat kemampuan anak dalam membuat bentuk dengan cara yang berbeda dan kemampuan anak membuat bentuk tanpa meniru cara temannya. Pada kegiatan ini terlihat masih banyak anak membuat bentuk meniru cara temannya, seperti halnya ketika ada temannya membuat bentuk buah ceri anak itu juga membuat

bentuk buah ceri.

- (e) Kegiatan kelima peneliti dapat mengamati kegiatan anak dan cara anak menyelesaikan kegiatannya. Pada kegiatan ini peneliti melihat bagaimana kemampuan anak dalam membuat bentuk secara rapi dan bagaimana kemampuan anak dalam menambahkan ornamen pada hasil karyanya. pada langkah ini masih banyak anak yang belum mampu melaksanakan kegiatannya secara rapi seperti halnya pada saat anak membuat bentuk ceri masih belum rapi dan berantakan.

Pada kegiatan penutup, peneliti menanyakan perasaan anak selama melakukan kegiatan. Berdiskusi tentang kegiatan pada hari ini dan memberikan pujian pada setiap usaha yang dilakukan anak. Menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari. Kemudian berdoa sebelum pulang, dan memberikan salam penutup.

b) Pertemuan kedua

Pelaksanaan pemberian perlakuan kedua (treatment) untuk pertemuan kedua pada hari selasa 6 Maret 2024. Dilaksanakan dengan terlebih dahulu peneliti menyiapkan alat dan bahan dalam membuat bentuk menggunakan media kokoru dan kegiatan kolase. Setelah masuk kelas anak diberikan beberapa kegiatan pembuka seperti membaca doa dan menyanyi bersama. Setelah semua kegiatan awal dilakukan lalu dilanjutkan dengan kegiatan inti. Pada kegiatan inilah peneliti memberikan treatment dengan terlebih dahulu membagi anak menjadi 2 kelompok yakni kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Pada kedua kegiatan ini peneliti melihat kemampuan kelancaran, keluwesan, keaslian dan elaborasi anak.

(1) Kelas Kontrol

Pada kelas kontrol anak diarahkan melakukan kegiatan kolase, adapun langkah-langkah kegiatan kolase yaitu :

- (a) Pada kelas kontrol peneliti menyiapkan alat dan bahan. Pada pertemuan pertama peneliti menggunakan bahan alam.
- (b) Peneliti menjelaskan langkah-langkah kegiatan kolase.
- (c) Pada kelas kontrol diberikan kegiatan kolase yaitu anak diberikan kegiatan membuat bentuk menggunakan bahan alam, pada langkah ini terlihat masih banyak anak yang tidak mampu menambahkan ornamen pada hasil karyanya. Pada langkah ini juga masih banyak anak yang dibantu dalam menyelesaikan kegiatannya.
- (d) Anak diberikan kesempatan membuat bentuk sesuai keinginan anak tanpa dibatasi oleh peneliti dan peneliti hanya mengawasi kegiatan anak. Pada langkah ini terlihat masih banyak anak yang belum mampu dalam berimajinasi seperti halnya anak masih melihat lembar kerja temannya dalam menciptakan suatu bentuk.
- (e) Setelah kegiatan anak diarahkan untuk membereskan alat dan bahan yang telah digunakan.

(2) Kelas Eksperimen

Pada kelas eksperimen anak diberikan pembelajaran menggunakan media kokoru dengan tema “sayur-sayuran”. Adapun langkah-langkah pembelajaran menggunakan media kokoru yaitu :

- (a) Kegiatan pertama peneliti menyiapkan alat dan bahan terlebih dahulu untuk digunakan dalam kegiatan membuat bentuk dengan tema buah-buahan menggunakan media kokoru.
- (b) Kegiatan kedua peneliti menjelaskan terlebih dahulu cara menggunakan alat dan bahan untuk anak berkreasi dan berksplorasi.
- (c) Kegiatan ketiga peneliti memonitor atau memantau jalannya kegiatan. Pada kegiatan ini peneliti melihat kemampuan anak secara cepat menemukan cara untuk membuat

bentuk, kemampuan anak dalam menemukan solusi ketika mengalami masalah dalam membuat bentuk dan kemampuan anak berimajinasi dalam membuat bentuk. Pada kegiatan ini terlihat masih banyak anak yang ingin dibantu oleh peneliti dalam membuat bentuk seperti halnya memilih bahan dan jenis bentuk yang ingin dibuat.

- (d) Kegiatan keempat peneliti memperhatikan anak membuat bentuk dengan tema buah-buahan menggunakan media kokoru dengan cara yang berbeda. Pada kegiatan ini peneliti melihat kemampuan anak dalam membuat bentuk dengan cara yang berbeda dan kemampuan anak membuat bentuk tanpa meniru cara temannya. Pada kegiatan ini terlihat masih banyak anak membuat bentuk meniru cara temannya, seperti halnya ketika ada temannya membuat bentuk buah ceri anak itu juga membuat bentuk buah ceri.
- (e) Kegiatan kelima peneliti dapat mengamati kegiatan anak dan cara anak menyelesaikan kegiatannya. Pada kegiatan ini peneliti melihat bagaimana kemampuan anak dalam membuat bentuk secara rapi dan bagaimana kemampuan anak dalam menambahkan ornamen pada hasil karyanya. pada langkah ini masih banyak anak yang belum mampu melaksanakan kegiatannya secara rapi seperti halnya pada saat anak membuat bentuk ceri masih belum rapi dan berantakan.

Pada kegiatan penutup, peneliti menanyakan perasaan anak selama melakukan kegiatan. Berdiskusi tentang kegiatan pada hari ini dan memberikan pujian pada setiap usaha yang dilakukan anak. Menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari. Kemudian berdoa sebelum pulang, dan memberikan salam penutup.

c) Pertemuan ketiga

Pelaksanaan pemberian perlakuan ketiga (treatment) untuk pertemuan ketiga pada hari kamis 7 Maret 2024. Dilaksanakan dengan terlebih dahulu peneliti menyiapkan alat dan bahan dalam membuat bentuk menggunakan media kokoru dan kegiatan kolase. Setelah masuk kelas anak diberikan beberapa kegiatan pembuka seperti membaca doa dan menyanyi bersama. Setelah semua kegiatan awal dilakukan lalu dilanjutkan dengan kegiatan inti. Pada kegiatan inilah peneliti memberikan treatment dengan terlebih dahulu membagi anak menjadi 2 kelompok yakni kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Pada kedua kegiatan ini peneliti melihat kemampuan kelancaran, keluwesan, keaslian dan elaborasi anak.

(1) Kelas Kontrol

Pada kelas kontrol anak diarahkan melakukan kegiatan kolase, adapun langkah-langkah kegiatan kolase yaitu :

- (a) Pada kelas kontrol peneliti menyiapkan alat dan bahan. Pada pertemuan pertama peneliti menggunakan kertas origami.
- (b) Peneliti menjelaskan langkah-langkah kegiatan kolase.
- (c) Pada kelas kontrol diberikan kegiatan kolase yaitu anak diberikan kegiatan membuat bentuk menggunakan bahan alam, pada langkah ini terlihat masih banyak anak yang tidak mampu menambahkan ornamen pada hasil karyanya. Pada langkah ini juga masih banyak anak yang dibantu dalam menyelesaikan kegiatannya.
- (d) Anak diberikan kesempatan membuat bentuk sesuai keinginan anak tanpa dibatasi oleh peneliti dan peneliti hanya mengawasi kegiatan anak. Pada langkah ini terlihat masih banyak anak yang belum mampu dalam berimajinasi seperti halnya anak masih melihat lembar kerja temannya dalam menciptakan suatu bentuk.
- (e) Setelah kegiatan anak diarahkan untuk membereskan alat dan bahan yang telah digunakan.

(2) Kelas Eksperimen

Pada kelas eksperimen anak diberikan pembelajaran menggunakan media kokoru dengan tema “binatang yang hidup di laut”. Adapun langkah-langkah pembelajaran menggunakan media kokoru yaitu :

- (a) Kegiatan pertama peneliti menyiapkan alat dan bahan terlebih dahulu untuk digunakan dalam kegiatan membuat bentuk dengan tema buah-buahan menggunakan media kokoru.
- (b) Kegiatan kedua peneliti menjelaskan terlebih dahulu cara menggunakan alat dan bahan untuk anak berkreasi dan berksplorasi.
- (c) Kegiatan ketiga peneliti memonitor atau memantau jalannya kegiatan. Pada kegiatan ini peneliti melihat kemampuan anak secara cepat menemukan cara untuk membuat bentuk, kemampuan anak dalam menemukan solusi ketika mengalami masalah dalam membuat bentuk dan kemampuan anak berimajinasi dalam membuat bentuk. Pada kegiatan ini terlihat masih banyak anak yang ingin dibantu oleh peneliti dalam membuat bentuk seperti halnya memilih bahan dan jenis bentuk yang ingin dibuat.
- (d) Kegiatan keempat peneliti memperhatikan anak membuat bentuk dengan tema buah-buahan menggunakan media kokoru dengan cara yang berbeda. Pada kegiatan ini peneliti melihat kemampuan anak dalam membuat bentuk dengan cara yang berbeda dan kemampuan anak membuat bentuk tanpa meniru cara temannya. Pada kegiatan ini terlihat masih banyak anak membuat bentuk meniru cara temannya, seperti halnya ketika ada temannya membuat bentuk buah ceri anak itu juga membuat bentuk buah ceri.
- (e) Kegiatan kelima peneliti dapat mengamati kegiatan anak dan cara anak menyelesaikan kegiatannya. Pada kegiatan ini peneliti melihat bagaimana kemampuan anak dalam membuat bentuk secara rapi dan bagaimana kemampuan anak dalam menambahkan ornamen pada hasil karyanya. pada langkah ini masih banyak anak yang belum mampu melaksanakan kegiatannya secara rapi seperti halnya pada saat anak membuat bentuk ceri masih belum rapi dan berantakan.

Pada kegiatan penutup, peneliti menanyakan perasaan anak selama melakukan kegiatan. Berdiskusi tentang kegiatan pada hari ini dan memberikan pujian pada setiap usaha yang dilakukan anak. Menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari. Kemudian berdoa sebelum pulang, dan memberikan salam penutup.

d) Pertemuan keempat

Pelaksanaan pemberian perlakuan keempat (treatment) untuk pertemuan keempat pada hari kamis 18 Maret 2024. Dilaksanakan dengan terlebih dahulu peneliti menyiapkan alat dan bahan dalam membuat bentuk menggunakan media kokoru dan kegiatan kolase. Setelah masuk kelas anak diberikan beberapa kegiatan pembuka seperti membaca doa dan menyanyi bersama. Setelah semua kegiatan awal dilakukan lalu dilanjutkan dengan kegiatan inti. Pada kegiatan inilah peneliti memberikan treatment dengan terlebih dahulu membagi anak menjadi 2 kelompok yakni kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Pada kedua kegiatan ini peneliti melihat kemampuan kelancaran, keluwesan, keaslian dan elaborasi anak.

(1) Kelas Kontrol

Pada kelas kontrol anak diarahkan melakukan kegiatan kolase, adapun langkah-langkah kegiatan kolase yaitu :

- (a) Pada kelas kontrol peneliti menyiapkan alat dan bahan. Pada pertemuan pertama peneliti menggunakan kertas origami.
- (b) Peneliti menjelaskan langkah-langkah kegiatan kolase.
- (c) Pada kelas kontrol diberikan kegiatan kolase yaitu anak diberikan kegiatan membuat

bentuk menggunakan bahan alam, pada langkah ini terlihat masih banyak anak yang tidak mampu menambahkan ornamen pada hasil karyanya. Pada langkah ini juga masih banyak anak yang dibantu dalam menyelesaikan kegiatannya.

- (d) Anak diberikan kesempatan membuat bentuk sesuai keinginan anak tanpa dibatasi oleh peneliti dan peneliti hanya mengawasi kegiatan anak. Pada langkah ini terlihat masih banyak anak yang belum mampu dalam berimajinasi seperti halnya anak masih melihat lembar kerja temannya dalam menciptakan suatu bentuk.
- (e) Setelah kegiatan anak diarahkan untuk membereskan alat dan bahan yang telah digunakan.

(2) Kelas Eksperimen

Pada kelas eksperimen anak diberikan pembelajaran menggunakan media kokoru dengan tema “hewan yang hidup di udara”. Adapun langkah-langkah pembelajaran menggunakan media kokoru yaitu :

- (a) Kegiatan pertama peneliti menyiapkan alat dan bahan terlebih dahulu untuk digunakan dalam kegiatan membuat bentuk dengan tema buah-buahan menggunakan media kokoru.
- (b) Kegiatan kedua peneliti menjelaskan terlebih dahulu cara menggunakan alat dan bahan untuk anak berkreasi dan berksplorasi.
- (c) Kegiatan ketiga peneliti memonitor atau memantau jalannya kegiatan. Pada kegiatan ini peneliti melihat kemampuan anak secara cepat menemukan cara untuk membuat bentuk, kemampuan anak dalam menemukan solusi ketika mengalami masalah dalam membuat bentuk dan kemampuan anak berimajinasi dalam membuat bentuk. Pada kegiatan ini terlihat masih banyak anak yang ingin dibantu oleh peneliti dalam membuat bentuk seperti halnya memilih bahan dan jenis bentuk yang ingin dibuat.
- (d) Kegiatan keempat peneliti memperhatikan anak membuat bentuk dengan tema buah-buahan menggunakan media kokoru dengan cara yang berbeda. Pada kegiatan ini peneliti melihat kemampuan anak dalam membuat bentuk dengan cara yang berbeda dan kemampuan anak membuat bentuk tanpa meniru cara temannya. Pada kegiatan ini terlihat masih banyak anak membuat bentuk meniru cara temannya, seperti halnya ketika ada temannya membuat bentuk buah ceri anak itu juga membuat bentuk buah ceri.
- (e) Kegiatan kelima peneliti dapat mengamati kegiatan anak dan cara anak menyelesaikan kegiatannya. Pada kegiatan ini peneliti melihat bagaimana kemampuan anak dalam membuat bentuk secara rapi dan bagaimana kemampuan anak dalam menambahkan ornamen pada hasil karyanya. pada langkah ini masih banyak anak yang belum mampu melaksanakan kegiatannya secara rapi seperti halnya pada saat anak membuat bentuk ceri masih belum rapi dan berantakan.

Pada kegiatan penutup, peneliti menanyakan perasaan anak selama melakukan kegiatan. Berdiskusi tentang kegiatan pada hari ini dan memberikan pujian pada setiap usaha yang dilakukan anak. Menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari. Kemudian berdoa sebelum pulang, dan memberikan salam penutup.

(3) Pelaksanaan Post-test

Pelaksanaan pos-test dilakukan pada hari selasa tanggal 19 maret 2024 dengan memberikan kegiatan kokoru, dimana kegiatan kokoru ini berdasarkan indikator yang ingin dicapai pada penelitian ini. Adapun kegiatan kokoru yang akan dilaksanakan yaitu membuat bentuk binatang yang hidup di darat menggunakan media kokoru. Dalam melaksanakan kegiatan penelitian, peneliti terlebih dahulu menyiapkan alat dan bahan . Sebelum memulai kegiatan, peneliti mengajak anak untuk bernyayi lagu tangan ke atas

menggapai bintang untuk membangkitkan semangat anak, kemudian anak dipandu untuk membaca doa sebelum belajar, melafalkan surah-surah pendek, doa kedua orang tua dan syahadat. Setelah itu masuk pada kegiatan inti, dimana guru membagi anak menjadi 2 kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada kegiatan ini anak diarahkan membuat media kokoru secara individu. Adapun langkah-langkah kegiatan kokoru yaitu :

- (a) Peneliti mempersiapkan terlebih dahulu alat dan bahan yang akan digunakan dalam bermain media kokoru.
- (b) Peneliti menjelaskan langkah-langkah membuat bentuk dalam bermain media kokoru, pada langkah ini terlihat anak sudah mulai memperhatikan penjelasan peneliti karena sibuk bermain dan tidak fokus.
- (c) Peneliti memberikan kesempatan dan kebebasan kepada anak untuk membuat bentuk dalam bermain media kokoru, pada langkah ini peneliti dapat melihat bagaimana kemampuan anak dalam menggunakan alat dan bahan, kemampuan anak dalam menemukan cara untuk membuat bentuk, kemampuan anak mencari bahan lain untuk membuat bentuk dan kemampuan anak mencari cara yang berbeda dalam membuat bentuk. Terlihat anak yang dari kelas kontrol masih ada anak yang meniru cara temannya dalam membuat bentuk dan anak dari kelas eksperimen sudah banyak anak yang membuat bentuk tanpa meniru cara temannya.

Pada kegiatan penutup, peneliti menanyakan perasaan anak selama melakukan kegiatan. Berdiskusi tentang kegiatan pada hari ini dan memberikan pujian pada setiap usaha yang dilakukan anak. Kemudian berdoa sebelum pulang, dan memberikan salam penutup.

3. Hasil Analisis Penyajian Data

a. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif dilakukan dengan tujuan agar peneliti mengetahui perbedaan antara kemampuan kreativitas anak yang diberikan melalui pembelajaran menggunakan media kokoru dan yang diberikan melalui kegiatan kolase. Data yang diperoleh dari penelitian ini merupakan hasil nilai anak yang didapat dari tes awal (pre-test) yaitu sebelum diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media kokoru. data pre-test digunakan untuk mengetahui kemampuan awal yang menjadi subjek penelitian. Sedangkan data post-test digunakan untuk mengetahui kemampuan akhir dan sebagai acuan apakah ada pengaruh penggunaan media kokoru terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di ra samasundu, kabupaten polewali mandar. Berdasarkan hasil penelitian mengenai kreativitas anak sebelum dilakukan pembelajaran menggunakan media kokoru, dimana nilai terkecil 1 dan nilai terbesar 4 dengan total pernyataan/item sebanyak 8, sehingga skor terkecil (nilai terkecil x banyak pernyataan = 1 x 8) sama dengan 8, dan skor terbesar (nilai terbesar x banyak pernyataan = 4 x 8) sama dengan 32. Disajikan secara lengkap pada tabel hasil pelaksanaan pre-test sebagai berikut :

Tabel 1. Kreativitas Anak Sebelum (Pre-Test)
Diberi Perlakuan (Kelompok Kontrol)

interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
8-13	Belum Berkembang (BB)	10	100%
14-19	Mulai Berkembang (MB)	0	0%
20-26	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	0	0%
27-32	Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	0%

Jumlah	10	100%
--------	----	------

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa pada tes awal yang diberikan pada kelompok kontrol untuk mengetahui kreativitas anak terlihat semua anak masih berada pada kategori belum berkembang dikarenakan dari 4 indikator yang diujikan yakni Fluency/Kelancaran, Flexibility/Keluwesannya, Originality/Keaslian dan Elaboration/Elaborasi. Terlihat masih ada anak belum mampu dengan cepat menemukan cara untuk membuat bentuk, terlihat masih ada anak yang belum mampu dengan cepat menemukan solusi ketika mengalami masalah dalam membuat bentuk, terlihat masih ada anak belum mampu mencari cara yang berbeda dalam membuat bentuk dan masih meniru cara temannya, dan terlihat juga masih ada anak belum mampu menambahkan ornamen pada hasil karyanya. Pada pre-test kelompok kontrol ini belum ada anak terdapat pada kategori mulai berkembang, berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik.

Tabel 2. Kreativitas Anak Sebelum (Pre-Test)
Diberi Perlakuan (Kelompok Ekperimen)

Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
8-13	Belum Berkembang (BB)	10	100%
14-19	Mulai Berkembang (MB)	0	0%
20-26	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	0	0%
27-32	Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	0%
Jumlah		10	100%

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa pada tes awal yang diberikan pada kelompok eksperimen untuk mengetahui kreativitas anak terlihat semua anak masih pada kategori belum berkembang dikarenakan dari 4 indikator yang diujikan yakni Fluency/Kelancaran, Flexibility/Keluwesannya, Originality/Keaslian dan Elaboration/Elaborasi. Terlihat masih ada anak yang belum mampu berimajinasi anak masih melihat cara temannya dalam membuat bentuk, terlihat juga anak yang belum mampu mencari bahan lain untuk membuat bentuk, dan terlihat juga masih ada anak dalam membuat bentuk belum rapi dan masih berantakan. Pada pre-tes kelompok eksperimen ini belum ada anak terdapat pada kategori mulai berkembang, berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik. Adapun diatas distribusi pengkategorian kreativitas anak pada kelompok kontrol setelah diberikan perlakuan kegiatan kolase tersaji dalam tabel berikut.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Kreativitas
Anak Pada Kelompok Kontrol (Pos-Test)

Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
17-20	Belum Berkembang (BB)	0	0%
21-24	Mulai Berkembang (MB)	6	60%
25-28	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	4	40%
29-32	Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	0%
Jumlah		10	100%

Berdasarkan tabel diatas, terlihat bahwa terdapat 10 anak yang berada pada kelompok kontrol yang telah diberikan perlakuan dengan kegiatan kolase, terlihat sudah

tidak ada anak dalam kategori belum berkembang. Terdapat 6 orang anak dalam kategori mulai berkembang dengan presentase sebanyak 60% dikarenakan anak masih membutuhkan bantuan guru dalam membuat bentuk, anak belum mampu berimajinasi dengan baik. Terlihat sudah ada 4 orang anak dalam kategori berkembang sesuai harapan dengan presentase sebanyak 40% karena anak sudah mampu menemukan cara untuk membuat bentuk, terlihat anak sudah mampu mencari bahan lain dalam membuat bentuk, terlihat juga anak yang mampu membuat bentuk menggunakan lebih dari satu bahan dan terlihat juga anak sudah tidak lagi meniru cara temannya dalam membuat bentuk. Pada post-test kelompok kontrol ini belum terlihat anak yang berada pada kategori berkembang sangat baik.

Adapun data distribusi pengkategorian kreativitas anak pada kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan yakni pembelajaran menggunakan media kokoru tersaji dalam tabel berikut.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Kreativitas Anak Pada Kelompok Eksperimen (Post-Test)

Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
17-20	Belum Berkembang (BB)	0	0%
21-24	Mulai Berkembang (MB)	0	0%
25-28	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	7	70%
29-32	Berkembang Sangat Baik (BSB)	3	30%
Jumlah		10	100%

Berdasarkan tabel diatas terlihat ada 10 orang anak yang ada dikelompok eksperimen yang telah diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media kokoru, dimana terlihat sudah tidak ada anak yang berada pada kategori belum berkembang, dimana juga terlihat sudah tidak ada anak yang berada pada kategori mulai berkembang, 7 orang anak pada kategori berkembang sesuai harapan dengan presentase sebanyak 70%, kemampuan ini terlihat ketika anak sudah mampu menggunakan bahan dan menyelesaikan tugas tanpa bantuan guru, anak juga sudah mampu membuat bentuk menggunakan lebih dari satu bahan, terlihat juga anak sudah mampu menemukan cara apa yang akan mereka gunakan dalam membuat bentuk dan anak mampu mencari bahan lain yang akan mereka gunakan dalam membuat bentuk. 3 orang anak dengan kategori berkembang sangat baik dengan presentase sebanyak 30% kemampuan anak ini terlihat pada saat anak mampu membuat bentuk dengan cara yang berbeda dengan temannya, terlihat juga anak sudah mampu menambahkan ornamen pada hasil karyanya dan membuat bentuk secara rapi dan detail.

Tahapan ini menggunakan analisis deskriptif untuk kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Samasundu Kabupaten Polewali Mandar. Berikut data rata-rata kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Samasundu Kabupaten Polewali Mandar.

Tabel 5. Data Analisis Pretest Dan Postest Kreativitas Anak Pada Kelompok Kontrol Descriptive Statistics

	Descriptive Statistics				
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest_eksperimen	10	8	12	16,72	1,727

Postest_eksperimen	10	14	20	29,81	2,981
ValidN(listwise)	10				

Berdasarkan Tabel 4.5 diketahui bahwa terdapat 10 orang anak dikelompok kontrol. Data yang diperoleh nilai rata-rata kelompok kontrol sebelum dilakukan perlakuan yaitu sebesar 16,72, sedangkan setelah diberikan perlakuan nilai rata-ratanya menjadi 29,81. Dengan demikian telah terjadi peningkatan rata-rata pada kelompok kontrol sebesar 13,09. Maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan kolase memberikan pengaruh terhadap kreativitas anak pada kelompok kontrol.

Tabel 6. Data Analisis Pretest Dan Posttest Kreativitas Anak Pada Kelompok Ekperimen
Descriptive Statistics
DescriptiveStatistics

N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	
Pretest_eksperimen	10	8	12	18,90	1,890
Postest_eksperimen	10	23	27	40,54	4,054
ValidN(listwise)	10				

(sumber: Output SPSS 25)

Berdasarkan Tabel 4.6 diketahui bahwa terdapat 10 orang anak dikelompok eksperimen. Data yang diperoleh nilai rata-rata kelompok eksperimen sebelum dilakukan perlakuan yaitu sebesar 18,90 sedangkan setelah diberi perlakuan nilai rata-ratanya menjadi 40,54. Dengan demikian telah terjadi peningkatan rata-rata pada kelompok eksperimen sebesar 21,64. Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media kokoru memberikan pengaruh terhadap kreativitas anak pada kelas eksperimen. Berdasarkan kedua tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa kelompok ekperimen mengalami kenaikan rata-rata yang lebih tinggi dibanding nilai rata-rata yang diperoleh pada kelompok kontrol.

b. Analisis Statistik Non Parametrik

Uji wilcoxon pada kelompok ekperimen digunakan untuk melihat pengaruh perlakuan yaitu pembelajaran menggunakan media loose parts dengan membandingkan dan melihat perbedaan antara data pretest dan posttest. Adapun kriteria terjadinya perbedaan yaitu apabila nilai sig. (2 -ited) < 0,05, dan apabila nilai sig. (2 -ited) > 0,05 maka tidak terjadi perbedaan setelah diberikan perlakuan.

Berikut ini hasil uji Wilcoxon kreativitas anak pada kelas ekperimen.

Tabel 7. Hasil Uji Wilcoxon Kreativitas Anak Kelas Eksperimen

Test Statistics ^a	
	Post Eksperiment - Pre Eksperiment
Z	-2.818 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.005

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

(sumber: Output SPSS 25)

Pada tabel 4.7 hasil uji Wilcoxon kreativitas anak untuk kelompok eksperimen menunjukkan bahwa sebesar -2.818 dan nilai sig. (2 -tailed) sebesar $0,05 < 0,05$, jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kreativitas anak pada kelompok eksperimen sebelum dan setelah diberikan perlakuan. Selanjutnya uji Wilcoxon pada kelompok kontrol digunakan untuk melihat pengaruh dari perlakuan yang diberikan yaitu kegiatan kolase dengan membandingkan dan melihat perbedaan antara data pretest dan posttest. Berikut hasil uji Wilcoxon kreativitas anak pada kelompok kontrol.

Tabel 8. Hasil Uji Wilcoxon Kreativitas Anak Kelas Kontrol

Test Statistics^a	
Post Kontrol - Pre Kontrol	
Z	-2.810 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.005

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

(sumber: Output SPSS 25)

Pada tabel 4.8 hasil uji Wilcoxon kreativitas anak untuk kelompok kontrol menunjukkan sebesar -2.810 dan nilai sig. (2 -tailed) sebesar $0,05 > 0,05$, jadi dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan kreativitas anak pada kelas kontrol sebelum dan setelah diberikan perlakuan. Melalui uji Wilcoxon yang telah dilakukan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat disimpulkan bahwa perlakuan yang diberikan untuk kelompok eksperimen berpengaruh terhadap kreativitas anak sehingga pembelajaran menggunakan media kokoru memberikan dampak atau pengaruh positif dan efektif terhadap peningkatan kreativitas anak.

Pembahasan

Kokoru adalah jenis kertas bergelombang dengan beragam warna menarik. Media kokoru sangatlah cocok diaplikasikan untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak, sebab media kokoru ini dapat melatih anak untuk mengembangkan kemampuan motorik halus dan kreativitasnya dengan baik. Melalui media kokoru anak dapat pengalaman baru yang dapat mendukung anak dalam mengembangkan imajinasi dan kreatifitas secara bebas dan menyenangkan. Media kokoru memberikan kesan menyenangkan dan menarik minat belajar pada anak, dikarenakan media kokoru memiliki ciri yang unik yaitu kertas berwarna yang bertekstur bergelombang, memiliki berbagai warna yang menarik, dan mudah dikreasikan, serta mampu meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak (Masruroh, 2019).

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media kokoru dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu (1) Peneliti menyiapkan alat dan bahan dalam kegiatan membuat bentuk menggunakan media kokoru, (2) Peneliti menjelaskan bagaimana anak dapat menggunakan alat dan bahan untuk berkreasi dan bereksplorasi, (3) Peneliti memonitor dan memantau jalannya kegiatan. (4) Peneliti memperhatikan anak membuat bentuk menggunakan media kokoru dengan cara yang berbeda, (5) Peneliti mengamati kegiatan anak dan cara anak menyelesaikan kegiatannya. Penggunaan media kokoru terbukti telah berhasil mengembangkan kreativitas anak pada usia 5-6 tahun di RA samasundu kabupaten polewali mandar. Hal tersebut terlihat dari peningkatan rata-rata skor kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Samasundu kabupaten polewali mandar.

1. Gambaran Penggunaan media kokoru terhadap kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Samasundu Kabupaten Polewali Mandar

Pembelajaran menggunakan media kokoru di RA Samasundu Kabupaten Polewali Mandar masih jarang diterapkan karena pendidik di RA Samasundu Kabupaten Polewali Mandar masih dominan menggunakan lembar kerja (LK) dalam proses pembelajaran. Di RA Samasundu itu sendiri masih menggunakan kurikulum 2013 dan masih belajar beradaptasi dengan kurikulum merdeka. Pembelajaran yang biasa digunakan di RA Samasundu Kabupaten Polewali Mandar ialah menggunakan lembar kerja yang disiapkan oleh pendidik sesuai dengan RPPH yang menjadi acuan mengajar selama 1 semester. Selain lembar kerja (LK) yang selalu digunakan di RA Samasundu Kabupaten Polewali Mandar buku tema juga menjadi salah satu bahan ajar yang rutin dikerjakan anak-anak. Anak-anak di RA Samasundu Kabupaten Polewali Mandar hanya diarahkan untuk mengerjakan sesuai petunjuk yang ada di buku tema, selain itu di RA Samasundu Kabupaten Polewali Mandar kerap menggunakan buku berkotak sebagai cara awal untuk mengajarkan anak-anak untuk berlatih menulis. Hal ini didasari oleh kurikulum 2013 belum berfokus pada pembelajaran menggunakan media kokoru, kurikulum 2013 dirancang berbasis kompetensi dan karakter. Proses pembelajaran kurikulum 2013 PAUD menggunakan pendekatan saintifik dan penilaian otentik. Pendekatan saintifik dalam proses pembelajaran guna dapat membangun kebebasan imajinasi, berpikir kritis, dan kreativitas anak. Lalu penilaian otentik bertujuan untuk mengukur tingkat perkembangan anak dalam proses pembelajaran.

2. Gambaran Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Pada Kelas Eksperimen Sebelum Dan Setelah penggunaan Media Kokoru Di RA Samasundu Kabupaten Polewali Mandar

Kreativitas anak usia 5-6 tahun pada kelas eksperimen sebelum diterapkan pembelajaran menggunakan media kokoru memiliki nilai rata-rata 18,90. Sedangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun pada kelas eksperimen setelah diberi perlakuan nilai rata-ratanya menjadi 40,54. Dengan demikian telah terjadi peningkatan rata-rata pada kelompok eksperimen sebesar 21,64. Indikator yang telah diujikan yaitu Fluency/Kelancaran, Flexibility/keluwesan, Originality/Keaslian dan Elaboration/Elaborasi. Penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian dari (Ilyas, 2022) Salah satu aspek yang perlu dikembangkan sejak kecil adalah aspek kreativitas artistik. Keterampilan berpikir kreatif merupakan kemampuan individu dalam menggunakan pikirannya untuk menghasilkan ide-ide baru, dan penemuan-penemuan baru berdasarkan keunikan keluarannya. Kreativitas mendorong anak untuk belajar dan bekerja lebih giat sehingga suatu saat bisa menciptakan hal-hal baru. Anak berusaha melakukan percobaan dari lingkungan sekitar agar ia dapat belajar memahami akibat atau sebab-sebab yang tidak diketahuinya. Anak kreatif selalu mempunyai rasa ingin tahu dan tertarik pada banyak hal, seperti hobi dan kegiatan kreatif yang berkaitan dengan pendidikan kegiatan, anak menunjukkan kreativitas, sikap yang baik tentang kemandirian dan kepercayaan diri.

3. Gambaran Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Pada Kelas Kontrol Sebelum Dan Setelah Penggunaan Media Kokoru Terhadap Kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Samasundu

Pada kelas kontrol sebelum diterapkan kegiatan kolase memiliki nilai rata-rata 16,72. Sedangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun pada kelas kontrol setelah diberi perlakuan nilai rata-ratanya menjadi 29,81. Dengan demikian telah terjadi peningkatan rata-rata pada kelompok kontrol sebesar 13,09. Indikator yang telah diujikan yaitu Fluency/Kelancaran, Flexibility/keluwesan, Originality/Keaslian dan Elaboration/Elaborasi. Penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian dari (Fakhriyani,

2016) Kreativitas adalah hasil interaksi antara individu dan lingkungannya, kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada atau dikenal sebelumnya, yaitu semua pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya baik itu di lingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan masyarakat.

4. Pengaruh Penggunaan Media Kokoru Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di RA Samasundu Kabupaten Polewali Mandar

Dari hasil penelitian yang dilakukan dapat diketahui bahwa ada Penggunaan Media Kokoru Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di RA Samasundu Kabupaten Polewali Mandar. Pembelajaran menggunakan media kokoru dapat meningkatkan kemampuan anak dalam menemukan cara untuk membuat bentuk, meningkatkan kemampuan anak mencari cara yang berbeda dalam membuat bentuk, meningkatkan kemampuan imajinasi anak dan meningkatkan kemampuan anak dalam menambahkan ornamen pada hasil karyanya. Berdasarkan hasil uji Wilcoxon Sign Rank Test terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan kreativitas anak yang mengikuti pembelajaran menggunakan media kokoru dan kegiatan kolase. Dalam hal ini, rata-rata skor kemampuan kreativitas anak pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan rata-rata hasil skor kemampuan kreativitas anak pada kelompok kontrol. Dengan 87 adanya perbedaan tersebut, maka dapat dilihat bahwa pembelajaran menggunakan media kokoru memberikan sumbangsih pada peningkatan kreativitas anak. Hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa ada Pengaruh Penggunaan Media Kokoru Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di RA Samasundu Kabupaten Polewali Mandar. Pembelajaran menggunakan media kokoru dapat melatih kemampuan imajinasi anak. Oleh karena itu, pembelajaran menggunakan media kokoru menjadi alternatif dan menyenangkan di dalam proses pelaksanaan pembelajaran anak usia dini. Pernyataan tersebut diperkuat oleh hasil uji hipotesis yang menggunakan perhitungan uji statistik deskriptif dan uji statistik non parametrik yang mana hasilnya menunjukkan bahwa rata-rata hasil skor kreativitas anak pada kelompok eksperimen setelah diberikan treatment kegiatan membuat bentuk menggunakan media kokoru terdapat peningkatan atau perubahan yang signifikan dibandingkan dengan kreativitas anak pada kelompok kontrol. Dengan demikian dapat diketahui bahwa ada pengaruh Penggunaan Media Kokoru Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di RA Samasundu Kabupaten Polewali Mandar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Samasundu Kabupaten Polewali Mandar sebelum diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media kokoru angka rata-ratanya yaitu 16,72 pada kelompok kontrol dan 18,90 pada kelompok eksperimen. Sementara itu kelompok eksperimen Belum Berkembang (BB) Sebanyak 10 Orang dengan presentase 100%, Mulai Berkembang (MB) dengan persentase 0%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan persentase 0%, Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan persentase 0%. Dan pada kelompok kontrol Belum Berkembang (BB) Sebanyak 10 Orang dengan presentase 100%, Mulai Berkembang (MB) dengan persentase 0%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan persentase 0% ,Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan persentase 0%.
2. Kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Samasundu Kabupaten Polewali Mandar setelah diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media kokoru angka rata-ratanya

yaitu 29,81 pada kelompok kontrol dan 40,54 pada kelompok eksperimen. Sementara itu kelompok eksperimen Belum Berkembang (BB) dengan presentase 0%, Mulai Berkembang (MB) dengan presentase 0%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 7 orang anak dengan presentase 70% ,Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 3 orang anak dengan presentase 30%. Dan pada kelompok kontrol Belum Berkembang (BB) Sebayak dengan presentase 0%, Mulai Berkembang (MB) sebanyak 6 orang anak dengan presentase 60%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 4 orang anak dengan presentase 40% ,Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan presentase 0%.

3. Terdapat pengaruh yang signifikan pada pembelajaran menggunakan media loose parts terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Samasundu Kabupaten Polewali Mandar, dapat dilihat pada hasil uji statistik yang menunjukkan bahwa rata-rata kreativitas anak pada kelompok eksperimen memperoleh nilai asymp Sig (2-tailed) yang diperoleh $0,05 < 0,05$. Adapun hasil perhitungan kreativitas anak pada kelompok kontrol memperoleh nilai asymp Sig (2-tailed) yang diperoleh $0,05 > 0,05$.

DAFTAR PUSTAKA

- Amriani, S. R., Pratama, M. I., Lismayani, A., Dzulfadhilah, F., & Fitriana, F. (2023). Children's Emotional Behavior in Role Playing Activities at Nadira Kindergarten, Takalar. *EduLine: Journal of Education and Learning Innovation*, 3(2), 163–168. <https://doi.org/10.35877/454ri.eduline1730>
- Andini, N., Mardeli, & Izza, F. (2023). Pengaruh Penerapan Media Colour Corrugated Paper (Kokoru) Terhadap Kemampuan Kreativitas Anak Didik Usia Dini Kelompok B Di PAUD BCM Baturaja Timur. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(2), 812–821.
- Astuti, R., & Aziz, T. (2019). Integrasi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Kanisius Sorowajan Yogyakarta. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 294. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.99>
- Atira, Nurhidayah Ilyas, S., & Rusmayadi, R. (2021). Pengaruh Kegiatan Melukis Menggunakan Bahan Bekas terhadap Peningkatan Kreativitas Anak. *Jurnal Pelita PAUD*, 5(2), 213–221. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v5i2.1316>
- Fakhriyani, D. V. (2016). pengembangan anak usia dini. *Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan Dan Sains*, 4(2), 194–200.
- Hamdini, I. H. (2017). Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Melalui Metode Demontrasi Kegiatan Menggulung Kertas Kokoru Pada Anak Kelompok B3 di TK Kartika IV-73 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2016/2017.
- Hardiyanti, S. W. (2017). Pengaruh media kokoru (colour carrugated paper) terhadap kemampuan motorik halus.
- Herliawati, M. (2022). Penggunaan Media Origami Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di TK Mutiara Miftahul Jannah Sabah Balau Lampung Selatan.
- Herman, & Rusmayadi. (2018). Pengaruh Metode Proyek Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Di Kelompok B2 Tk Aisyiyah Maccini Tengah. *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran*, 2(1), 3543. <https://doi.org/10.26858/pembelajar.v2i1.5430>
- Hikmawati, N., Herman, & Amal, A. (2022). Pengaruh media papan flanel menggunakan gambar terhadap kecerdasan visual spasial anak kelompok b. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pengembangan Pembelajaran Volume*, 1(6), 63– 70.
- Kartika, A. (2019). gambaran kreativitas anak usia 5-6 tahun. <http://www.nber.org/papers/w16019>
- Kusumastuti, R. D. (2019). Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 2–98.
- Mardiyah, L., & Hambali, H. (2022). Penggunaan Media Loose Parts untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini. *JOURNAL ON TEACHER EDUCATION Research*, 4, 334–347.

- Masruroh, A. (2019). pengaruh media colour corrugated paper (kokoru) terhadap kemampuan motorik halus pada anak kelompok B-1 di taman kanak-kanak (tk) dharma wanita persatuan kalangayar sedati sidiarjo.
- Miranda, Bachtiar, M. Y., & Asti, A. S. W. (2023). pengaruh kegiatan menggambar teknik graffito terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di tk negeri pembina teratea jeneponto. *JURNAL METAFORA PENDIDIKAN*, 1(1), 111–117. <http://www.journal.arthamaramedia.co.id/index.php/jmp>
- Nurliza. (2018). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini 5-6 Tahun Kelompok B Melalui Seni Gerak dan Tari di TKIT Nurul Ilmi Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2017/2018.
- Pitri, N. (2021). Pengembangan Buku Ajar Teknik Melipat Kertas Origami Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di Tk Layang Sakti Desa Talang Kabu Kecamatan Ilir Talo Kabupaten Seluma. *INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU* 2021.
- Putri, A. I., Parwoto, & Musi, M. A. (2019). Pengaruh Bermain Kelompok dengan Media Biji-Bijian Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak- Kanak Paud Mawar. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(Desember), 1–9.
- Rahayu, D. A. (2023). Upaya Mengembangkan Motorik Halus Melalui Media Colour Corrugated Paper (kokoru) Kelompok B RA Al-Barokah Desa Sruni Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember.
- Razak, S. F. (2023). Pengaruh penggunaan kertas kokoru terhadap kreativitas seni rupa anak kelompok b di tk pertiwi iv talawi kota sawahlunto.
- Silalahi, T. M. (2020). Perbedaan Keterampilan Berpikir Kreatif Ditinjau Dari Emosi Anak Dalam Bermain Konstruktif. *AWLADY : Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2), 282. <https://doi.org/10.24235/awlady.v6i2.6849>
- Sit, M., Khadijah, Nasution, F., Wahyuni, S., Rohani, Nurhayani, Sitorus, A. S., & Armayanti, R. (2016). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Pengembangan Teori dan Praktik. In Perdana Publishing.
- Wati, P., Tita, & Maemunah. (2021). Kreativitas Anak Usia Dini Berdasarkan Aliran Progresivisme. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 205–212. <https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v5i2.1303>
- Wulandari, S., & Riyanto, A. A. (2018). Peningkatan Kreativitas Melalui Media Kertas Kokoru Pada Anak Usia Dini di TK Kartika XIX-43 Cimahi. *JURNAL CERIA*, 1(3), 52–65.