



Pengaruh Media *Colour Corrugated Paper* (Kokoru) Terhadap Kemampuan Kreativitas Anak Usia Dini

Tiara Julianti

Universitas Sriwijaya, Indonesia
email: tiarajulianti96@gmail.com

Akbari

Universitas Sriwijaya, Indonesia
email: akbari@fkipunsri.ac.id

Alrefi

Universitas Sriwijaya, Indonesia
email: alrefi@unsri.ac.id

Rini Susanti

Universitas Muhammadiyah Palembang, Indonesia
email: rini.Dedy@monashcollege.edu.au

Abstract

Keywords:
Colour Corrugated paper;
Creativity Ability;
Children Aged 5-6 Years;

This research aims to determine the effect of colored corrugated paper (kokoru) media on the creative abilities of group B children at KB Aisyiyah 5 Baturaja. The type of research used was pre-experiment with a one-shot case study design. The sampling technique used purposive sampling, namely class B with a total of 20 children consisting of 12 boys and 8 girls. The data collection technique used will then be analyzed using a one-sample t-test. The results obtained were t-value of 5.74 with a significance of 0.05 and the degrees of freedom were 19 so that a t-table of 1.729 was obtained. So the t-value of 5.74 is greater than t-table of 1.729. So it can be concluded that there is an influence of Color Corrugated Paper (Kokoru) Media on the Creativity Abilities of Group B Children at KB Aisyiyah 5 Baturaja.

Abstrak

Kata Kunci:
Media (kokoru);
Kemampuan Kreativitas;
Anak Usia 5-6 Tahun;

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media colour corrugated paper (kokoru) terhadap kemampuan kreativitas anak kelompok B di KB Aisyiyah 5 Baturaja. Jenis Penelitian yang digunakan adalah pre-eksperimen dengan desain one shoot case study. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling yakni kelas B dengan jumlah anak 20 orang anak yang terdiri dari 12 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan yang selanjutnya akan dianalisis menggunakan uji-t satu sampel. Hasil yang diperoleh yaitu t_{hitung} sebesar 5,74 dengan signifikansi 0,05 dan derajat

kebebasan adalah 19 sehingga diperoleh t_{tabel} sebesar 1,729. Maka nilai t_{hitung} sebesar 5,74 lebih besar dari t_{tabel} sebesar 1,729. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh Media Colour Corrugated Paper (Kokoru) Terhadap Kemampuan Kreativitas Anak Kelompok B di KB Aisyiyah 5 Baturaja.

Received : 9 Juni 2024; Revised: 9 Juli 2024; Accepted: 14 Agustus 2024

<http://doi.org/10.19105/13325>

Copyright© Tiara Julianti, et.al
With the licenced under the CC-BY licence



This is an open access article under the CC-BY

1. Pendahuluan

Pendidikan adalah salah satu hal yang paling fundamental dan sangat krusial bagi setiap elemen kehidupan manusia. Pendidikan juga bisa didapatkan dimana saja dan oleh siapa saja, termasuk juga pendidikan yang diberikan oleh orangtua kepada anak, guru kepada muridnya, serta sebaliknya. Pendidikan dapat diartikan sebagai sebuah proses atau usaha yang dilakukan dengan penuh kehati-hatian dan perhatian untuk mewujudkan lingkungan dan proses belajar yang nantinya siswa dapat belajar dan mendapatkan ilmu pengetahuan (Purwaningsih et al., 2022).

Masa kanak-kanak adalah periode yang disebut sebagai masa keemasan anak, yakni periode kritis yang sangat penting untuk memantau perkembangan anak secara seksama dan memberikan rangsangan yang sesuai untuk perkembangan otak mereka (Yanti & Mayar, 2021). Memberikan stimulasi yang sesuai merupakan kunci untuk memfasilitasi perkembangan keenam aspek yang dibutuhkan sesuai dengan tahapan usia anak. Diantara berbagai aspek perkembangan tersebut, penting untuk mencapai kemampuan seni yang mampu merangsang kreativitas anak (Mayasarokh & Setiani, 2023). Seperti yang dikatakan oleh Ariska & Virdyna (2021) kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan sesuatu yang baru, baik kemampuan untuk menghasilkan produk/karya nyata maupun gagasan dari sesuatu yang sudah ada sebelumnya. Rhodes menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan manusia yang dapat memperkuat kemampuan-kemampuan lainnya. Ini melibatkan kelancaran, keluwesan, dan orisinal, serta elaborasi atau kemampuan untuk bekerja sama dalam mengembangkan ide.

Kreativitas pada dasarnya merupakan sebuah kebutuhan yang fundamental bagi setiap individu, ini juga berlaku untuk anak-anak usia dini, karena hal tersebut akan membantu menjadikan kehidupan mereka lebih bervariasi, aktif, dan penuh kegembiraan. Setiap manusia telah dibekali dengan potensi kreatif melalui pola pikir yang diberikan oleh Tuhan. Sejak lahir, manusia dihadapkan pada berbagai kebutuhan yang mendorong mereka untuk berkreasi demi memenuhi kebutuhan tersebut. Namun, rendahnya tingkat kreativitas pada anak-anak usia dini seringkali disebabkan oleh keterbatasan dalam media dan metode pembelajaran yang digunakan, sehingga kurangnya variasi dalam pembelajaran membuat anak-anak kehilangan motivasi

untuk memperluas konsep-konsep dan gagasan mereka. Sebagian ahli menunjukkan jika pendekatan pembelajaran yang terpusat hanya pada peran guru dapat menimbulkan perilaku negatif pada anak-anak, salah satunya adalah kurangnya kemampuan mereka dalam mengembangkan kreativitas dan kemampuan kritis (Fitriana et al., 2021).

Berdasarkan hal tersebut, dalam rangka memperkaya kreativitas anak usia dini, disarankan untuk memberikan mereka kesempatan untuk secara langsung mengalami berbagai aktivitas menggunakan sumber daya yang tersedia di sekitar mereka. Hal ini sebagaimana dikemukakan (Adinda et al., 2020) bahwa dengan kreativitas anak memungkinkan mereka untuk mengungkapkan ide dan pemikiran mereka sendiri. Hal ini membantu anak-anak untuk memahami masalah dari perspektif yang berbeda dan menghasilkan ide, gagasan, dan karya yang bermanfaat untuk perkembangan mereka ke depan. Selain itu, Sakti dan Sit (2024) menyatakan bahwa kreativitas mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan anak usia dini, sehingga menumbuhkan kreativitas sejak dini sangatlah penting. Jika kreativitas tidak dipupuk sejak dini, maka anak akan kesulitan dalam mengembangkan kecerdasan dan kemampuan lain yang ada pada dirinya. Hal ini tentunya dibutuhkan tingkat kecerdasan yang tinggi untuk membantu anak dalam menstimulasi hal tersebut.

Oleh sebab itu, untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak usia dini, penting untuk memastikan ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai, serta berbagai permainan, media, dan metode pembelajaran yang merangsang perkembangan kreativitas mereka. Kokoru merupakan salah satu alat yang bisa membuat anak merasa senang dan sekaligus meningkatkan kreativitas mereka. Kokoru adalah jenis kertas bergelombang berwarna atau bergerigi yang digunakan untuk merangsang kemampuan kreatif anak. Karya seni dengan kokoru masih terkait proses seperti menggulung, memotong, dan menempelkan kertas pada kokoru. Melalui kegiatan tersebut, anak-anak dapat mengembangkan kreativitas mereka dengan menciptakan karya-karya yang unik dan berbeda dari yang sebelumnya telah mereka buat menggunakan kertas origami (Andini et al., 2023).

Beberapa peneliti yang sudah pernah membahas mengenai kreativitas ini seperti yang dilakukan oleh Safitri (2020), didapatkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam pengembangan kreativitas anak melalui kegiatan Colour Corrugated Paper (kokoru).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan peneliti pada Februari 2024 di KB Aisyiyah 5 Baturaja, ditemukan permasalahan-permasalahan mengenai kemampuan kreativitas anak kelas B (5-6) tahun, yang dapat dikenali dari beberapa tanda seperti masih terdapat anak yang kesulitan dalam membuat kreasi menggunakan media kertas kokoru tersebut. Permasalahan ini terjadi karena pembelajaran seni atau kreativitas yang diterapkan kepada siswa kurang menarik dan masih terkesan kaku, sehingga membuat anak susah memahami dan mengekspresikan imajinasinya. Sehingga berdasarkan

permasalahan diatas perlu dirancang sebuah penelitian dengan judul "Pengaruh Media Colour Corrugated Paper (Kokoru) Terhadap Kemampuan Kreativitas Anak Kelompok B di KB Aisyiyah 5 Baturaja".

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pre eksperimen dan desain one shoot case study. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Populasi dari penelitian ini seluruh anak kelompok yang berjumlah 39 anak. Adapun sampel yang diambil yaitu anak kelompok b kelas B1 Ar-Rahman berjumlah 20 anak yang terdiri dari 12 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Lokasi penelitian dilakukan di KB Aisyiyah 5 Baturaja, Kabupaten Ogan Komering Ulu, Provinsi Sumatera Selatan. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap pada tahun ajaran 2023/2024 yaitu 19 Februari – 06 Maret 2024.

Teknik pengambilan sampel penelitian ini menggunakan purposive sampling (Sampel Bertujuan) karena adanya pertimbangan misalnya alasan keterbatasan waktu, tenaga, dan dana sehingga tidak dapat mengambil sampel yang besar dan jauh (Arikunto, 2020:183). Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Teknik observasi menurut sugiono (2022:145) adalah teknik pengumpulan data dimana peneliti mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap objek yang diteliti baik diadakan secara khusus (laboratorium) maupun dalam situasi alamiah dan sebenarnya (lapangan). Observasi adalah pengamatan data secara langsung terhadap fenomena-fenomena objek yang diteliti. Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen ini bisa berupa bentuk gambar seperti foto dan sketsa, tulisan seperti catatan harian dan biografi, serta karya-karya moment seseorang seperti patung, film, dan lain sebagainya (Sugiyono, 2022:240). Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data statistic inferensial, yaitu uji normalitas dan uji t.

3. Hasil Penelitian

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang diberikan menggunakan media yang telah disiapkan oleh peneliti, kemudian kegiatan awal yang dilakukan peneliti menyesuaikan dengan kegiatan pembelajaran yang biasa dilakukan di KB Aisyiyah 5 Baturaja. Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes perbuatan yang didapat melalui post test yang dilakukan setelah diterapkan media *colour corrugated paper* (kokoru) dalam pembelajaran. Data *post test* yang berpedoman pada indikator kemampuan kreativitas anak kelompok B menghasilkan rata-rata **79,6** dan standar deviasi **12,93**. Hasil data *post test* ini digunakan untuk melihat pengaruh media *colour corrugated paper* (kokoru) terhadap kemampuan kreativitas anak kelompok B di KB Aisyiyah 5 Baturaja. Berdasarkan rekapitulasi data setelah perlakuan, didapatkan data 3 anak memperoleh nilai 89, 2 anak memperoleh nilai 86, 5 anak memperoleh nilai 82, 3 anak memperoleh nilai 79, 2 anak memperoleh nilai 75, 3 anak memperoleh nilai 71, 3 anak memperoleh nilai 81, 1 anak memperoleh nilai 78, 1

anak memperoleh nilai 75, dan 2 anak memperoleh nilai 61. Data hasil *post test* ini disajikan dalam tabel distribusi frekuensi dibawah ini.

Table 1. Distribusi Frekuensi Nilai *Post Test*

Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
82-100	BSB	10	50
63-81	BSH	8	40
44-62	MB	2	10
25-43	BB	0	0
Total = 20			

Tabel 4.7 menunjukkan bahwa pada interval pertama dengan rentang nilai 82-100 ada 10 anak (50%) yang termasuk dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Pada interval kedua dengan rentang nilai 63-81, ada 8 anak (40%) yang berkategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Interval ketiga dengan nilai 44-62 sebanyak 2 anak (10%) yang termasuk dalam kategori Mulai Berkembang (MB). Interval keempat dengan rentang nilai 25-43 menunjukkan 0 anak atau tidak ada anak yang masuk dalam kategori Belum Berkembang (BB). Secara lebih jelas, dapat dilihat pada diagram lingkaran dibawah ini.

Gambar 1. Diagram Lingkaran Kemampuan Kreativitas Anak Kelompok B di KB Aisyiyah 5 Baturaja

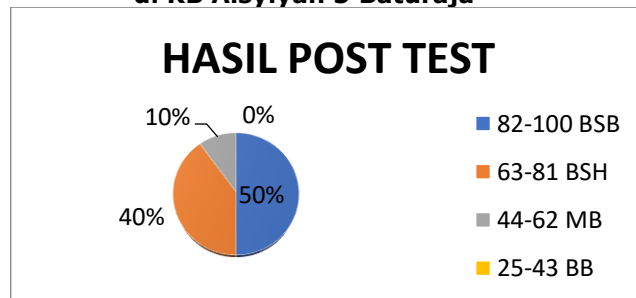


Table 2. Distribusi Frekuensi Uji Normalitas Data Chi-Kuadrat

No	f_0	f_h	$(f_0 - f_h)$	$(f_0 - f_h)^2$	$\frac{(f_0 - f_h)^2}{f_h}$
1	10	7,81	2,19	4,79	0,61
2	8	6,59	1,41	1,98	0,30
3	2	2,17	-0,17	0,0289	0,17
4	0				
				χ^2	1,08

Dari tabel perhitungan Chi Kuadrat diatas, didapatkan nilai χ^2 yakni 1,08. Data berdistribusi normal jika nilai χ^2_{hitung} lebih kecil dari χ^2_{tabel} , dan data dikatakan tidak berdistribusi normal jika nilai χ^2_{hitung} lebih besar dari χ^2_{tabel} . Dari perhitungan n-1 pada interval

kepercayaan 95%, didapat $x_{2tabel} = 30,14$ yang mana bernilai lebih besar dari $x_{2hitung} = 1,08$. Maka, hal ini menunjukkan data berdistribusi normal karena $x_{2hitung} \leq x_{2tabel}$ dimana $1,08 \leq 30,14$.

Menghitung nilai t dengan rumus sebagai berikut.

$$t_{hit} = \frac{\bar{x} - \mu_0}{s/\sqrt{n}} = \frac{79,6-63}{12,93/\sqrt{20}} = \frac{16,6}{12,93/\sqrt{4,77}} = \frac{16,6}{2,89} = 5,74$$

Pengambilan keputusan pengujian hipotesis didasarkan pada kriteria pengujian yakni jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak, sementara itu, jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka H_a ditolak dan H_0 diterima. Dari hasil perhitungan Uji-t, didapatkan bahwa nilai t_{hitung} sebesar 5,74 dan t_{tabel} sebesar 1,729. t_{tabel} diperoleh dari nilai distribusi t dimana peluang $(1-\alpha)$ dan dk $(n-1)$. Jumlah dk = $(20-1) = 19$, nilai $\alpha = 0,05$ didapat nilai t_{tabel} sebesar 1,729 atau 1,73. Hal ini berarti bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga dari hasil pengujian tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media *colour corrugated paper* (kokoru) terhadap kemampuan kreativitas anak kelompok B di KB Aisyiyah 5 Baturaja.

Berdasarkan perhitungan uji analisis data dan hipotesis yang dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media *colour corrugated paper* terhadap kemampuan kreativitas anak kelompok B di KB Aisyiyah 5 Baturaja. Dalam pembelajaran menggunakan media *colour corrugated paper*, anak-anak cenderung membangun pengalaman yang lebih bermakna karena *colour corrugated paper* bersifat konkret dan bisa dimainkan dengan bermacam cara (Shofa & Atikah, 2023). Media pembelajaran yang efektif dan sesuai akan mempermudah komunikasi antara guru dan siswa, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik (Simaremare et al., 2024). Penggunaan media *colour corrugated paper* yang bersifat fleksibel memungkinkan anak untuk belajar mengklasifikasi benda secara menyenangkan (Marlina et al., 2023).

Data yang didapat menunjukkan pada indikator 1 yaitu kelancaran, dimana dimana untuk kegiatan anak mengikuti bentuk kreasi yang dicontohkan oleh peneliti, diperoleh 0 dari 20 anak (0%) mencapai skor 1, 11 dari 20 anak (55%) mencapai skor 2, dan 9 dari 20 anak (45%) mencapai skor 3 serta belum ada anak yang mencapai skor 4. Sementara itu, pada kegiatan anak dapat menyelesaikan bentuk kreasi yang diinstruksikan, diperoleh 0 dari 20 anak (0%) atau tidak ada yang mendapat skor 1, 6 dari 20 anak (30%) mencapai skor 2, 14 dari 20 anak (70%) yang mencapai skor 3, serta belum ada anak yang mencapai skor 4. Pada indikator 1 ini, anak masih dalam tahap mengenali media *colour corrugated paper* (kokoru) tersebut, sehingga ketika anak diminta untuk mengikuti dan menyelesaikan bentuk kreasi yang dicontohkan oleh peneliti membuat anak masih sedikit memerlukan bantuan guru maupun peneliti, sehingga dapat dikatakan anak masih dalam proses persiapan. Rahayu (2022) mengatakan bahwa proses kreatif seseorang meliputi 4 tahap yaitu: Persiapan, Inkubasi, Iluminasi, dan Verifikasi. Dapat dikatakan bahwa pada indikator 1 ini anak memasuki tahap persiapan, dimana tahap seseorang mempersiapkan diri dengan cara memecahkan masalah,

mencari jawaban, bertanya kepada orang lain, dan melakukan aktivitas yang memungkinkan mereka untuk mengumpulkan informasi dan pemahaman yang relevan dengan masalah yang akan mereka hadapi. Pada tahap ini juga, kemampuan berpikir kreatif sangat dibutuhkan oleh anak, karena anak-anak yang mampu berpikir kreatif lebih mampu memunculkan ide-ide baru dan memahami pendekatan berbeda untuk memecahkan tantangan yang berbeda. Kemampuan berpikir kreatif ini bukan hanya dibutuhkan untuk memecahkan masalah saja namun hal ini juga dibutuhkan anak dalam menstimulasi kemampuan sosialnya seperti menyampaikan pendapat dan berkerja sama dengan orang lain (Supianti et al., 2023). Tentunya juga bantuan guru sangat diperlukan dalam hal ini, selaras pendapat (Khoirudin, 2023) memberikan semangat dan pujian kepada anak juga mampu membangkitkan semangat percaya diri pada anak sehingga anak kan lebih fokus dan semangat menyelesaikan kegiatannya.

Indikator 2 yaitu keluwesan, dimana anak diminta untuk membuat bentuk kreasi lebih dari satu yang sejenis maupun berbeda jenis. Dalam membuat kreasi yang sejenis, 3 dari 20 anak (15%) telah mencapai skor 4, 14 dari 20 anak (70%) anak mendapatkan skor 3, dan 3 dari 20 anak (15%) mendapatkan skor 2, serta 0 dari 20 anak (0%) atau tidak ada yang mendapatkan skor 1. Sementara itu pada kegiatan membuat bentuk kreasi yang berbeda jenis, ada 7 dari 20 anak (35%) yang mencapai skor 4, 11 dari 20 anak (55%) yang mendapatkan skor 3, dan 2 dari 20 anak (10%) yang mendapatkan skor 2 serta 0 dari 20 anak (0%) atau tidak ada yang mendapatkan skor 1. Munandar menyatakan bahwa kreativitas anak memiliki manfaat dalam meningkatkan kualitas hidup individu, mengingat perkembangan pengetahuan dan teknologi membutuhkan ide kreatif dan segar untuk memberikan sumbangan yang bermanfaat bagi masyarakat. Stimulasi kreativitas sejak dini diperlukan agar anak-anak dapat mengembangkan konsep menciptakan sesuatu secara independen, tanpa tergantung pada karya orang lain (Safitri & Lestaringrum, 2021). Muqowin & Imamah (2020) menegaskan bahwa kreativitas anak dapat distimulasi secara efektif melalui bermain. Dalam konteks ini, peran guru sebagai fasilitator sangat penting. Guru tidak hanya menyediakan media bermain yang beragam, tetapi juga mendorong anak untuk menggunakan imajinasi mereka dengan fleksibel. Dengan bermain, anak mendapatkan kebebasan dan keluwesan yang memungkinkan mereka untuk menciptakan gagasan baru, melalui proses yang melibatkan eksplorasi dan eksperimen. Bermain memberikan pengalaman baru yang kreatif, yang memungkinkan anak untuk menyelesaikan berbagai permasalahan dengan cara mereka sendiri, tanpa adanya contoh langsung dari guru. Sebaliknya, guru berfungsi untuk membantu anak menggali pengalaman sebelumnya dan mengembangkan ide-ide baru berdasarkan pengalaman tersebut. Dengan demikian, bermain berfungsi sebagai sarana yang efektif untuk merangsang perkembangan kreativitas anak (Mardiyah & Hambali, 2022).

Selanjutnya, indikator 3 yaitu orisinalitas, dengan kegiatan membuat bentuk kreasi dari hasil imajinasi anak sendiri, menunjukkan

bahwa mengalami peningkatan yang signifikan yaitu 17 dari 20 anak (85%) yang mencapai skor 4, 3 dari 20 anak (15%) yang mencapai skor 3, serta 0 dari 20 anak (0%) yang mendapatkan skor 2 dan 1. Menurut pendapat (Rezieka et al., 2021) melalui imajinasi, anak dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan selalu merasa termotivasi untuk mewujudkan ide-ide yang mereka pikirkan. Kondisi ini, menurut peneliti, merupakan tahap yang penting bagi perkembangan anak, karena ketika anak menggunakan imajinasinya, proses berpikir mereka menjadi terstruktur secara alami, memungkinkan kreativitas untuk berkembang tanpa disadari. Pada indikator ini anak telah menggunakan imajinasinya untuk menciptakan bentuk kreasi, terlihat dari hasil karya yang dibuatnya ada yang membuat layer bajak laut, pistol, makanan, buahan, serta benda-benda lainnya yang tak terduga. (Roostin, 2020) menambahkan bahwa kreativitas adalah cara bagi setiap anak untuk mengekspresikan dirinya, dan melalui proses berkreasi, mereka dapat mengaktualisasikan potensi dan kualitas pribadi mereka. Ini berarti bahwa kreativitas pada anak usia dini memungkinkan mereka untuk mengembangkan kemampuan mereka dalam menghadapi tantangan masa depan yang menekankan pada kemampuan memecahkan masalah. Membuat sesuatu yang baru untuk diri sendiri meskipun hal tersebut tidak unik di mata orang lain atau dunia yang lebih luas daripada mempelajari sesuatu yang tidak diketahui orang lain merupakan komponen penting dari kreativitas. Untuk mendorong kreativitas sejak usia muda, partisipasi pendidik termasuk orang tua dan guru sangatlah penting. Tugas pendidik adalah membina dan mendukung ekspresi kreatif siswa. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk mengenali kualitas unik setiap anak (Khairiyah et al., 2024).

Pada indikator 4 yaitu elaborasi, pada kegiatan menceritakan hasil kreasi yang dibuat, menunjukkan hasil 5 dari 20 anak (25%) yang mendapatkan skor 4, 13 dari 20 anak (65%) yang mendapatkan skor 3, dan 2 dari 20 anak (10%) yang mendapatkan skor 2 serta 0 dari 20 anak (0%) yang mendapatkan skor 1. Sementara pada kegiatan mengkombinasikan warna atau bentuk, ada 10 dari 20 anak (50%) yang mendapatkan skor 4, 10 dari 20 anak (50%) yang mendapatkan skor 3, serta 0 dari 20 anak yang mendapatkan skor 2 dan 1. Rezieka et al (2021) juga menyampaikan pendapatnya bahwa kreativitas dalam bahasa lisan pada anak tercermin dari kemampuan mereka dalam bertanya, ingin memberikan jawaban, menceritakan pengalaman, dan berbagi informasi dengan orang dewasa, guru, atau teman. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan kemampuan bahasa pada anak dapat ditingkatkan melalui rangsangan yang mengajak mereka untuk bercerita dan melalui seringnya bertanya kepada mereka. Hal ini akan meningkatkan minat anak dalam berkomunikasi secara lisan, mendorong mereka untuk aktif dan kreatif dalam berbicara atau menceritakan pengalaman mereka. Ketika anak sering terlibat dalam mendengarkan cerita dari orang tua atau pendidik, rasa ingin tahu mereka akan meningkat, mendorong mereka untuk berbicara dan bertanya lebih banyak, seperti kegiatan yang dilakukan oleh peneliti pada indikator 4 untuk item 1 ini, anak diminta

untuk menjelaskan hasil karya yang dibuatnya, bagaimana anak bisa mendapatkan ide tersebut dan bagaimana cara mereka menyampaikannya melalui bahasa mereka sendiri, bisa dari kebiasaan yang mereka lakukan, kegemaran yang mereka senangi, dan lain sebagainya. Hal ini juga didukung oleh pendapat Asih & Sholihah (2020) pemilihan kertas yang menarik, seperti kertas berwarna, dapat memperkuat minat anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Demikian pula, kegiatan membuat kreasi dengan menggunakan kertas kokoru sebaiknya dilakukan secara berkesinambungan. Ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak, tetapi juga untuk memaksimalkan perkembangan keterampilan motorik halus mereka. Hal ini terlihat pada indikator 4 item 2 yang mana anak telah mampu memilih warna-warna yang menarik untuk mengkombinasikan hasil karya mereka, dengan pemilihan warna yang menarik seperti warna-warna yang cerah membuat anak menjadi semangat serta memiliki rasa ketertarikan yang berkelanjutan untuk membuat karya menggunakan media colour corrugated paper (kokoru).

Dalam proses pembelajaran, media merupakan hal yang penting karena dapat membantu guru dalam proses penyampaian materi. Didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh (Haryati et al., 2022) menunjukkan hasil bahwa kemampuan kreativitas anak dapat ditingkatkan menggunakan media colour corrugated paper (kokoru). Kertas warna bergelombang memiliki peran penting dalam merangsang kreativitas anak saat membuat berbagai bentuk. Sebagai media yang memfasilitasi ekspresi dan ide-ide kreatif, kertas ini tidak hanya menjadi perantara dalam mencapai tujuan dalam bermain, tetapi juga meningkatkan pengalaman pembelajaran anak dengan keunggulan yang dimilikinya. Dengan demikian, kertas warna bergelombang dapat memperkaya kegiatan bermain anak serta memfasilitasi proses pengembangan kreativitas mereka dengan cara yang lebih menyenangkan. Hal ini juga selaras dengan pendapat Malau (2022)Keunggulan dari bermain kertas kokoru ini tidak hanya memberikan kesenangan belaka. Melalui kegiatan menggulung, menggunting, dan merekatkan, anak tidak hanya mengembangkan koordinasi mata dan tangan mereka, tetapi juga belajar meniru dan mengikuti instruksi dengan cermat, serta melatih konsentrasi mereka. Mereka dapat menyalurkan kreativitas dan imajinasi mereka melalui seni rupa, sambil belajar menghargai dan mengapresiasi hasil karya mereka sendiri serta karya orang lain. Bermain kokoru juga memberi kesempatan bagi anak-anak untuk membuat model dan mainan sendiri, sehingga mereka tidak hanya menjadi konsumen, tetapi juga pencipta. Dengan menggunakan bahan yang mudah didapatkan dan aman, termasuk kertas berwarna-warni yang menarik, bermain kokoru menjadi kegiatan yang menghibur dan bermanfaat bagi perkembangan anak-anak, membantu mereka belajar untuk menemukan solusi dari berbagai tantangan. Dalam penelitian ini, karena media colour corrugated paper bersifat fleksibel dan terbuka, maka memudahkan guru dalam menerapkan colour corrugated paper (kokoru) untuk mengembangkan kemampuan kreativitas anak. Berdasarkan hasil

perolehan nilai post test anak secara keseluruhan dan pembahasan diatas, dapat disimpulkan bahwa media colour corrugated (kokoru) berpengaruh terhadap kemampuan kreativitas anak yang ditunjukkan dengan hasil perhitungan uji-T dimana $t_{hitung} 5,49 \geq t_{tabel} 1,729$.

4. Kesimpulan

Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media colour corrugated paper (kokoru) terhadap kemampuan kreativitas anak kelompok B di KB Aisyiyah 5 Baturaja. Hal ini dapat dilihat dari hasil perhitungan uji-T yang diperoleh yang menunjukkan bahwa $t_{hitung} 5,74 \geq t_{tabel} 1,729$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

5. Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada KB Aisyiyah 5 Baturaja atas kesempatan yang diberikan untuk melakukan penelitian tersebut.

Referensi

- Adinda, W. N., Wahyuni, S., & Majidah S, K. (2020). Penilaian Autentik Pada Pembelajaran Kreativitas Anak Usia Dini di Annur I Sleman Yogyakarta. *Jurnal Raudhah*, 8(1), 92–104. <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/raudhah>
- Andini, N., Mardeli, & Fitri, I. (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, 812–821.
- Ariska, E. O., & Virdyna, N. K. (n.d.). *Pengaruh Penggunaan Media Plastisin / Playdough Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini di TK Mabdaul Falah Kelompok B Pesisir Kaduara Timur Sumenep*. 91–99.
- Arikunto, S. (2020). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Dwi Setyo Asih, & Norma Ita Sholihah. (2020). Peningkatan Keterampilan Fisik Motorik Halus Anak Melalui Paper Quilling Kertas Kokoru Pada Kelompok B Di Ra Kalimosodo Gedangan–Malang. *JURALIANSI: Jurnal Lingkup Anak Usia Dini*, 1(2), 31–40. <https://doi.org/10.35897/juraliansipiaud.v1i2.361>
- Fitriana, D., Ananda, R., & Alam, K. (2021). *Peningkatan Kreativitas Melalui Media Loose Parts Kelompok A TK ABA Moronyamplung*. 75–86.
- Haryati, E. S., Nasution, S. N., & Jaya, M. P. S. (2022). *Pengaruh kertas warna bergelombang terhadap kreativitas dalam membuat bentuk pada anak kelompok b Taman Kanak-Kanak Mustika Dyasa Sukarami di Palembang*. April, 91–97.
- Khairiyah, U., Qalbi, Z., & Putera, R. F. (2024). *Penggunaan Finger Painting Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK Yaspi Tampubolon Tahun Ajaran 2023 / 2024*. 2(6), 487–496.
- Khoirudin, A. P. L. (2023). *Upaya meningkatkan keterampilan motorik halus melalui bermain kertas kokoru pada anak kelompok b di kelompok bermain sun flower desa bojongbaru kecamatan bojonggede kabupaten bogor*. II(April), 18–32. <https://doi.org/10.47776/tunasaswaja.v1i1.353>

- Malau, Dewi Sartika & Handayani, A. T. (2022). Upaya Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Bermain Konstruktif Menggunakan Kertas Kokoru Kelompok B Di TK Santa Lusia Sei Rotan T.A 2021-2022. *Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies*, 3(4), 72-79. <https://doi.org/https://doi.org/10.51178/cjerss.v3i4.654>
- Mardiyah, L., & Hambali, H. (2022). Penggunaan media loose parts untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini. *JOTE: Journal on Teacher Education*, 4(1), 338. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v>
- Marlina, L., Astuti, M., Firzal, J., & Ridiana, P. (2023). *Pelaksanaan Budaya Religius di MTs Marfu 'ah Palembang*. 13(December), 66-77.
- Novi Yanti, S., & Mayar, F. (2021). Analisis Menggambar Doodle Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2138-2145. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.2018>
- Purwaningsih, C. W. W., Triharnanto, J., & ... (2022). Penggunaan Media Loose Part Berbasis STEAM Dalam Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini. ... *Nasional 100 Tahun ...*, 31-35. <https://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/SemNasTamansiswa/article/view/63%0Ahttps://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/SemNasTamansiswa/article/download/63/13>
- Rahayu, F. (2022). Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Startegi 4P (Person, Press, Process, Product). *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2406-2414. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3779>
- Rezieka, D. G., Wibowo, D. V., & Insiyah, M. (2021). *Rejuvenasi Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Rejuvenation of Early Childhood Creativity Development Strategies*. 4(1), 31-46.
- Roostin, E. (2020). Upaya Meningkatkan Motorik Halus dan Kreativitas Anak Melalui Teknik Mematik Sederhana. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 66-79. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v1i2.3481>
- Safitri, D., & Lestaringrum, A. (2021). Penerapan Media Loose Part untuk Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 40-52. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v2i1.3645>
- Sakti Ade Nurul Laras, M. S. (2024). *Analysis of the Development of Creativity in Children Aged 5-6*. 844-852.
- Simaremare, T. P., Sri Indriani Harianja, Felisa Mutia Zahra, Friska Septiardilla, Muhammad Rohimin, & Wahyu Nur Sofyan. (2024). Penerapan Pembelajaran Kreatif dalam Pelaksanaan Pendidikan Nonformal Bagi Anak Usia Dini di Suku Anak Dalam Desa Sekaladi. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 1-16. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v5i1.11351>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supianti, I., Delrefi, D., & Qalbi, Z. (2023). Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif Anak Di Kelompok B Taman Kanak-kanak Se-kecamatan Sindang Kelingi. *Jurnal PENA PAUD*, 4(1).

<https://doi.org/10.33369/penapaud.v4i1.21465>