

**PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-6
TAHUN MELALUI MEDIA KERTAS KOKORU
DI TK IT AL-IKHSAN PADANG MATINGGI,
KOTA PADANGSIDIMPUAN**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini*

Oleh:

SYIFA RIZKI WARDANI

NIM.2120600024

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2025

**PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-6
TAHUN MELALUI MEDIA KERTAS KOKORU
DI TK IT AL-IKHSAN PADANGMATINGGI,
KOTA PADANGSIDIMPUAN**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini*

Oleh:

**SYIFA RIZKI WARDANI
NIM.2120600024**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2025

**PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-6
TAHUN MELALUI MEDIA KERTAS KOKORU
DI TK IT AL-IKHSAN PADANG MATINGGI,
KOTA PADANGSIDIMPUAN**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini*

Oleh:

SYIFA RIZKI WARDANI

NIM.2120600024

PEMBIMBING I

Hj. Hamidah, M.Pd.

NIP:19710602 200701 2 029

PEMBIMBING II

Dina Khairiah, M.Pd.

NIP:19951004 202321 2 032

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2025

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal : Skripsi
An. Syifa Rizki Wardani

Padangsidempuan, 2 Desember 2025

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan
di-

Padangsidempuan

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi an. Syifa Rizki Wardani yang berjudul, **"Peningkatan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Kertas Kokoru Di TK IT Al-Ikhsan Padangmatinggi, Kota Padangsidempuan."** maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudara tersebut sudah dapat menjalani sidang munaqasyah untuk mempertanggungjawab-kan skripsi-nya ini.

Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

PEMBIMBING I


Hj. Hamidah, M.Pd.
NIP. 19720602 200701 2 029

PEMBIMBING II


Dina Khairiah, M.Pd.
NIP. 19951004 202321 2 032

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Syifa Rizki Wardani
NIM : 2120600024
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Judul Skripsi : Peningkatan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun
Melalui Media Kertas Kokoru di TK IT Al-Ikhsan
Padangmatinggi, Kota Padangsidempuan.

Dengan ini menyatakan bahwa saya telah menyusun skripsi ini sendiri tanpa meminta bantuan yang tidak syah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan kode etik mahasiswa UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Pasal 14 Ayat 12 Tahun 2023.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam Pasal 19 Ayat 3 Tahun 2023 tentang Kode Etik Mahasiswa UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, 02 Desember 2025
Saya yang menyatakan,



Syifa Rizki Wardani
NIM.2120600024

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Syifa Rizki Wardani

NIM : 2120600024

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jenis Karya : Skripsi

Dengan pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan. Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non Exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul: **Peningkatan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Kertas Kokoru di TK IT Al-Ikhsan Padangmatinggi, Kota Padangsidimpuan.** Dengan hak bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (data base), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidimpuan, 22 Desember 2025
Saya Yang Menyatakan,



Syifa Rizki Wardani
NIM. 2120600024

SURAT PERNYATAAN KEABSAHAN DAN KEBENARAN DOKUMEN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Syifa Rizki Wardani

NIM : 2120600024

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Alamat : Desa Maga Lombang, Kec.Lembah Sorik Marapi,
Kab.Mandailing Natal

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa segala dokumen yang saya lampirkan dan berkas pendaftaran Sidang Munaqasyah adalah benar. Apabila dikemudian hari ditemukan dokumen-dokumen yang tidak benar atau palsu, maka saya bersedia dikenakan sanksi dengan peraturan dan ketentuan yang berlaku.

Dengan pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagai persyaratan mengikuti ujian munaqasyah.

Padangsidmpuan, 02 Desember 2025

Saya yang menyatakan,



Syifa Rizki Wardani
NIM. 2120600024



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Nama : Syifa Rizki Wardani
NIM : 2120600024
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Peningkatan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media kertas
kokoru di TK IT Al-Ikhsan Padangmatinggi, kota padangsidimpuan.

Ketua

Rahmadani Tanjung, M.Pd
NIP. 199106292019032008

Sekretaris

Sakinah Siregar, M.Pd
NIP. 199301052020122010

Anggota

Rahmadani Tanjung, M.Pd
NIP. 199106292019032008

Sakinah Siregar, M.Pd
NIP. 199301052020122010

Wilda Rizkijah Nur Nasution, M.Pd
NIP. 1991006102022032002

Efrida Mandasari Dalimunthe, M.Psi.
NIP. 19880809 2019032006

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Ruang Ujian Munaqasyah Prodi PIAUD
Tanggal : 02 Desember 2025
Pukul : 08:00 WIB s/d 10:00 WIB
Hasil/Nilai : Lulus/82,2(A)
Indeks Prestasi Kumulatif : 3.74
Predikat : Pujian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Kota Padangsidimpuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

PENGESAHAN

Skripsi : Peningkatan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Kertas Kokoru
Di TK IT Al-Ikhsan Padangmatinggi, Kota Padangsidimpuan.
: Syifa Rizki Wardani
: 2120600024
as/Prodi : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/PIAUD

dapat diterima untuk memenuhi salah satu tugas dan persyaratan dalam memperoleh gelar
a Pendidikan (S.Pd).

Padangsidimpuan, 28 Oktober 2025
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan

Dr. Lelya Hilda, M.Si
NIP. 197209202000032002

ABSTRAK

Nama : Syifa Rizki Wardani
Nim : 2120600024
Judul : Peningkatan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Kertas Kokoru Di TK IT Al-Ikhsan Padangmatinggi, Kota Padangsidempuan

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan rendahnya kreativitas anak usia 5–6 tahun di TK IT Al-Ikhsan Padangmatinggi, Kota Padangsidempuan. Hasil pengamatan pra siklus menunjukkan bahwa sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam menuangkan ide, imajinasi, serta ekspresi diri pada kegiatan pembelajaran. Kreativitas anak terlihat terbatas, baik dalam hal kemampuan berpikir divergen, menghasilkan karya yang bervariasi, maupun keberanian menampilkan hasil karyanya di depan teman. Kondisi ini berdampak pada perkembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor anak. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu memotivasi sekaligus menstimulasi potensi kreativitas anak. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui penggunaan media kertas kokoru. Media ini dipilih karena memiliki warna, bentuk, dan tekstur yang unik sehingga dapat menarik perhatian anak, menumbuhkan rasa ingin tahu, serta mendorong mereka untuk lebih berani mengekspresikan ide. Penelitian menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 15 anak kelompok B usia 5–6 tahun. Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi, dokumentasi, serta penilaian hasil karya anak. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase ketercapaian indikator kreativitas sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal ($KKM \geq 80$). Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kreativitas anak setelah diterapkan pembelajaran dengan kertas kokoru. Pada pra siklus, hanya 33,33% anak yang mencapai KKM. Setelah tindakan pada siklus I, ketercapaian meningkat menjadi 60%, meskipun belum seluruh anak menunjukkan perkembangan optimal. Selanjutnya pada siklus II, persentase ketercapaian meningkat signifikan menjadi 86,67%. Hal ini membuktikan bahwa sebagian besar anak sudah mampu mengekspresikan ide, menghasilkan karya yang variatif, serta lebih percaya diri dalam berkarya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media kertas kokoru efektif meningkatkan kreativitas anak usia 5–6 tahun. Media ini dapat dijadikan alternatif pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan mendorong perkembangan potensi kreatif anak secara maksimal. Guru dianjurkan untuk mengintegrasikan media kreatif ini ke dalam kegiatan pembelajaran agar anak semakin termotivasi, aktif, dan imajinatif.

Kata Kunci : Kreativitas Anak, Kertas Kokoru

ABSTRACT

Name : Syifa Rizki Wardani

Student ID : 2120600024

Title : *Improving the Creativity of Children Aged 5–6 Years through Kokoru Paper Media at TK IT Al-Ikhsan Padangmatinggi, Padangsidempuan City*

This research is motivated by the problem of the low creativity of children aged 5–6 years at TK IT Al-Ikhsan Padangmatinggi, Padangsidempuan City. The results of pre-cycle observations showed that most children still had difficulty in expressing ideas, imagination, and self-expression in learning activities. Children's creativity appeared limited, both in terms of divergent thinking ability, producing varied works, and the courage to present their work in front of friends. This condition has an impact on the development of children's cognitive, affective, and psychomotor aspects. Therefore, innovation in learning media is needed that can motivate as well as stimulate children's creative potential. The purpose of this study is to improve early childhood creativity through the use of kokoru paper media. This media was chosen because it has unique colors, shapes, and textures that can attract children's attention, foster curiosity, and encourage them to be more confident in expressing ideas. The research used a Classroom Action Research (CAR) approach which was carried out in two cycles. Each cycle consisted of the stages of planning, action implementation, observation, and reflection. The research subjects were 15 children in group B aged 5–6 years. The instruments used were observation sheets, documentation, and assessment of children's work. Data were analyzed descriptively and quantitatively by calculating the percentage of achievement of creativity indicators according to the Minimum Mastery Criteria ($MMC \geq 80$). The results of the study showed an increase in children's creativity after learning using kokoru paper was applied. In the pre-cycle, only 33.33% of children achieved the MMC. After the action in cycle I, the achievement increased to 60%, although not all children showed optimal development. Furthermore, in cycle II, the percentage of achievement increased significantly to 86.67%. This proves that most children were able to express ideas, produce creative works, and show more confidence in their creations. Thus, it can be concluded that kokoru paper media is effective in improving the creativity of children aged 5–6 years. This media can be used as an alternative learning activity that is fun, meaningful, and encourages the maximum development of children's creative potential. Teachers are advised to integrate this creative media into learning activities so that children become more motivated, active, and imaginative.

Keywords : *Children's Creativity, Kokoru Paper.*

ملخص البحث

الاسم: سيف ريزكي واردةاني

رقم التسجيل: ٢١٢٠٦٠٠٠٢٤

عنوان البحث: تعزيز الإبداع لدى الأطفال بعمر ٥-٦ سنوات من خلال وسيط ورق الكوكورو في روضة الأطفال الإسلامية الأخلاقية بادانجماتينجي، مدينة بادانغسيديموان

يأتي هذا البحث استجابةً لمشكلة ضعف الإبداع لدى الأطفال في الفئة العمرية ٥-٦ سنوات في روضة الأطفال الإسلامية الأخلاقية بمدينة بادانغسيديموان. أظهرت نتائج الملاحظة قبل الدورة أن معظم الأطفال لا يزالون يواجهون صعوبة في صب الأفكار والخيال والتعبير عن الذات في أنشطة التعلم. يبدو إبداع الأطفال محدودًا، سواء من حيث القدرة على التفكير التباعدي، أو إنتاج أعمال متنوعة، أو الشجاعة في عرض نتائج أعمالهم أمام الأقران. تؤثر هذه الحالة على تطور الجوانب المعرفية والوجدانية والنفسحركية للأطفال. لذلك، هناك حاجة إلى ابتكار وسائل تعليمية قادرة على تحفيز وإثارة إمكانيات الإبداع لدى الأطفال. يهدف هذا البحث إلى تعزيز الإبداع لدى الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة من خلال استخدام ورق الكوكورو. تم اختيار هذه الوسيلة لأنها تتمتع بألوان وأشكال وقوام فريد يجذب انتباه الأطفال، ويغذي فضولهم، ويشجعهم على التعبير عن أفكارهم بجرأة أكبر. استخدم البحث منهجية البحث الإجمالي في الفصل الدراسي، الذي تم تنفيذه في دورتين. تتكون كل دورة من مراحل التخطيط، وتنفيذ الإجراءات، والملاحظة، والتأمل. بلغ عدد أفراد عينة البحث ١٥ طفلًا من المجموعة ب في الفئة العمرية ٥-٦ سنوات. تضمنت أدوات البحث أوراق الملاحظة، والتوثيق، وتقييم نتائج الأطفال. تم تحليل البيانات كميًا ووصفيًا من خلال حساب النسبة المئوية لتحقيق مؤشرات الإبداع وفقًا لمعايير الحد الأدنى للإتقان. أظهرت نتائج البحث تحسنًا في إبداع الأطفال بعد تطبيق التعلم باستخدام ورق الكوكورو. في مرحلة ما قبل الدورة، حقق ٣٣.٣٣% فقط من الأطفال الحد الأدنى للإتقان. بعد الإجراءات في الدورة الأولى، ارتفعت نسبة التحقيق إلى ٦٠%، على الرغم من أن جميع الأطفال لم يظهروا تطورًا مثاليًا. ثم في الدورة الثانية، ارتفعت نسبة التحقيق بشكل ملحوظ إلى ٨٦.٦٧%. وهذا يثبت أن معظم الأطفال أصبحوا قادرين على التعبير عن أفكارهم، وإنتاج أعمال متنوعة، واكتساب ثقة أكبر في إبداعهم. وبالتالي، يمكن الاستنتاج أن وسيلة ورق الكوكورو فعالة في تعزيز إبداع الأطفال في الفئة العمرية ٥-٦ سنوات. يمكن اعتبار هذه الوسيلة بديلًا تعليميًا ممتعًا وذو معنى، ويعزز التطور الأمثل للإمكانيات الإبداعية للأطفال. يُنصح المعلمون بدمج هذه الوسيلة الإبداعية في أنشطة التعلم لتحفيز الأطفال وجعلهم أكثر نشاطًا وخيالًا.

الكلمات المفتاحية: إبداع الأطفال، ورق كوكورو

KATA PENGANTAR



Dengan menyebut nama Allah yang maha pengasih lagi maha penyayang. Segala puji dan Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan hidayah, Kesehatan dan kesempatan sehingga peneliti dapat melaksanakan menyusun skripsi ini. Shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa petunjuk sebagai suri tauladan yang baik untuk umat manusia.

Skripsi ini berjudul **“Peningkatan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Kertas Kokoru Di TK IT Al-Ikhsan Padangmatinggi, Kota Padangsidempuan”**, disusun untuk memenuhi persyaratan dan melengkapi tugas-tugas untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Dalam penulisan skripsi ini, banyak hambatan yang dihadapi oleh pihak penulis. Namun karena adanya bimbingan, motivasi, doa, serta bantuan dari berbagai pihak, akhirnya semua dapat teratasi dengan baik. Untuk itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Hj.Hamidah, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing 1 dan Dina Khairiah, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah meluangkan waktunya dan banyak memberikan bimbingan, arahan, dan masukan dalam penulisan skripsi ini.

2. Prof.Dr. H. Darwis Dasopang, M.Ag., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, Prof. Dr. Erawadi, M.Ag., Wakil rektor Akademik dan Pengembangan Lembaga, Prof. Dr. Anhar, M.A., wakil rektor bidang administrasi umum perencanaan dan keuangan dan Dr. Ikhwanuddin Harahap, M.Ag., wakil rektor Bidang Kemahasiswaan Dan kerjasama.
3. Dr. Lelya Hilda, M.Si., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan. Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi, M.A., Wakil Dekan Bidang Akademik, Ali Asrun Lubis, S. Ag, M.Pd, Wakil Dekan Bidang AUPK, dan Dr. Hamdan Hasibuan, M.Pd., Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan yang senantiasa memberikan arahan dalam menjalani perkuliahan.
4. Rahmadhani Tanjung M.Pd., sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini serta Bapak/Ibu dosen pengajar dan pengawai Administrasi Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, ibu Sakinah Siregar, M.Pd., ibu Dina Khairiah, M.PD., ibu Rizki Amaliah Ritonga, M.Pd., ibu Sardiah Srikandi, M.Pd., Ibu Efrida Mandasari Dalimunthe, M.Psi., bapak Agung Kaisar Siregar, M.Pd., dan bapak A.Naashir M.Tuah Lubis, M.Pd., yang telah banyak membantu peneliti selama kuliah di Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
5. Sakinah Siregar, M.Pd. selaku dosen pembimbing akademik yang banyak memberikan bimbingan, arahan dan nasehat dalam perkuliahan.
6. Kepala Perpustakaan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad

Addary Padangsidimpuan dan seluruh pengawai perpustakaan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.

7. Ernawati Nasution selaku Kepala Sekolah, guru-guru dan anak-anak di TK IT Al-Ikhsan padangmatinggi, Kota padangsidimpuan yang telah banyak membantu peneliti dalam penelitian ini mulai dari awal hingga ahir kedatangan kesekolah,terimakasih atas sambutan hangatnya yang membuat peneliti lebih bersemangat.
8. Teristimewa Kepada Kedua Orang Tua Tercinta, Terkasih dan Tersayang Ayahanda Hamonangan dan Ibunda Misbah, S.Pd. yang telah menjadi orang tua terbaik. Terima kasih yang tiada terhingga atas limpahan kasih sayang dan cinta yang tulus, doa yang tak pernah putus, materi, motivasi, perhatian, pengorbanan yang diberikan selalu membuat penulis bersyukur telah memiliki keluarga yang luar biasa. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan kepada keduanya kesehatan, kesabaran, serta kemuliaan didunia dan diakhirat.
9. Teristimewa kepada kakak Hammi Nur Haliza S.Pd, adik tercinta dan tersayang Ahmad Al-Farizi yang selalu memberikan semangat dan dukungan serta mendoakan penulis, sehingga penulis dapat menyusun skripsi dengan baik.
10. Ucapan Terimakasih yang tulus kepada teman seperjuangan saya seluruh angkatan 2021, Terkhusus kepada sahabat saya Nurul Aini Ritonga yang selalu memberikan semangat dan dukungan, rasa kekeluargaan dan kebersamaan yang tidak mungkin dilupakan yang saling membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

11. Ucapan Terimakasih yang tulus kepada teman kost cekmek saya yakni Asmainun, Sakinah, Erin, Leni, Aida dan Elida yang sudah menjadi rumah kedua saya diperantauan ini, yang menemani penulis dikala senang dan susah, yang selalu memberikan semangat dalam penyelesaian skripsi ini.
12. Terakhir kepada diri saya sendiri, Syifa Rizki Wardani. Terima kasih sudah berjuang dan bertahan sejauh ini. Apresiasi sebesar-besarnya karena bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terima kasih untuk tidak menyerah dalam hal sulit apapun dalam proses penyusunan skripsi ini. Tetap bersyukur dan rendah hati.

Dengan memohon ridho Allah SWT., semoga pihak-pihak yang peneliti sebutkan selalu dalam lindungan Allah SWT. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, dan masih terdapat banyak kekurangan baik menyangkut masalah isi dan penulisan. Kekurangan-kekurangan tersebut disebabkan kelemahan dan keterbatasan pengetahuan serta kemampuan peneliti baik disadari maupun tidak. Untuk itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi perbaikan skripsi ini.

Padangsidempuan, Desember 2025
Penulis

Syifa Rizki Wardani
NIM.2120600024

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

1. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf, sebagian dilambangkan dengan tanda dan sebagian lain dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus. Berikut ini daftar huruf Arab dan transliterasinya dengan huruf latin yaitu:

Huruf Arab	Nama Huruf Latin	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	ša	š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	Ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Ẓal	Ẓ	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ya
ص	ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘.	Koma terbalik di atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef

ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	.. ’ ..	Apostrof
ي	Ya	Y	Ya

2. Vokal

Vokal bahasa Arab seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau monoftong, vokal rangkap atau diftong dan vokal panjang.

- Vokal Tunggal adalah vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harkat, transliterasinya adalah sebagai berikut:

Tanda	Nama Huruf Latin	Huruf Latin	Nama
— /	fathah	A	A
— /	Kasrah	I	I
— ˘	dommah	U	U

- Vokal Rangkap adalah vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harkat dan huruf, transliterasinya adalah sebagai berikut:

Tanda dan Huruf	Nama Huruf Latin	Huruf Latin	Nama
ي... — /	fathah dan ya	Ai	a dan i
و ... — /	fathah dan wau	Au	a dan u

- c. Vokal panjang adalah vokal panjang bahasa Arab yang lambangnya berupa harkat, huruf dan tanda, transliterasinya adalah sebagai berikut:

Tanda	Nama Huruf Latin	Huruf Latin	Nama
ا /	fathāh dan alif	A	A
ي /	kasrah dan ya	I	I
و /	ḍommah dan wau	U	U

3. Ta Marbutah

Transliterasi untuk Ta Marbutah ada dua.

- Ta Marbutah hidup yaitu Ta Marbutah yang hidup atau mendapat harakat fathāh, kasrah dan ḍommah, transliterasinya adalah /t/.
- Ta Marbutah mati yaitu Ta Marbutah yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah /h/.

Kalau pada suatu kata yang akhir katanya Ta Marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al, serta bacaan kedua kata itu terpisah maka Ta Marbutah itu ditransliterasikan dengan ha (h).

4. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau *tasydid* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda *syaddah* atau tanda *tasydid*. Dalam transliterasi ini tanda *syaddah* tersebut dilambangkan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda *syaddah* itu.

5. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu: ال. Namun dalam tulisan transliterasinya kata sandang itu

dibedakan antara kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiah* dan kata sandang yang diikuti oleh huruf *qamariah*.

- a) Kata sandang yang diikuti huruf *syamsiah* adalah kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiah* ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf /l/ diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung diikuti kata sandang itu.
- b) Kata sandang yang diikuti huruf *qamariah* adalah kata sandang yang diikuti oleh huruf *qamariah* ditransliterasikan sesuai dengan aturan yang digariskan didepan dan sesuai dengan bunyinya.

6. Hamzah

Dinyatakan di depan Daftar Transliterasi Arab-Latin bahwa hamzah ditransliterasikan dengan *apostrof*. Namun, itu hanya terletak di tengah dan di akhir kata. Bila hamzah itu diletakkan diawal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

7. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik *fi'il*, *isim*, maupun huruf ditulis terpisah. Bagi kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab yang sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harakat yang dihilangkan maka dalam transliterasi ini penulisan kata tersebut bisa dilakukan dengan dua cara: bisa dipisah perkata dan bisa pula dirangkaikan.

8. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem kata sandang yang diikuti huruf tulisan Arab huruf capital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, diantaranya huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal, nama diri dan permulaan kalimat. Bila nama diri itu dilalui oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf capital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf capital tidak dipergunakan.

9. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian tak terpisahkan dengan ilmu tajwid. Karena itu keredmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

LEMBAR PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

LEMBAR PENGESAHAN DEKAN

ABSTRAK i

KATA PENGANTAR.....iv

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATINviii

DAFTAR ISI.....xiii

DAFTAR TABEL.....xvi

DAFTAR GAMBAR.....xvii

DAFTAR LAMPIRANxviii

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah..... 1
- B. Identifikasi Masalah.....6
- C. Batasan Masalah.....6
- D. Batasan Istilah7
- E. Perumusan Masalah8
- F. Tujuan Penelitian9
- G. Manfaat Penelitian9
- H. Indikator Tindakan.....10
- I. Sistematika Penelitian10

BAB II LANDASAN TEORI

- A. Landasan Teori.....12
 - 1. Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini12
 - a. Pengertian Kreativitas12
 - b. Teori kreativitas menurut Guilford14
 - c. Pengertian Anak Usia Dini.....17
 - d. Hubungan Kreativitas dengan Kognitif20
 - e. Pentingnya Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini21
 - f. Karakteristik Kreativitas Anak Usia Dini23
 - g. Manfaat Kreativitas dalam Kehidupan Anak Usia Dini.....25
 - h. Faktor Pendukung dan Penghambat Kreativitas Anak Usia Dini27
 - 2. Kertas Kokoru31

a. Pengertian Kertas Kokoru	31
b. Jenis-Jenis Media Kertas Kokoru.....	32
c. Tekhnik Media Kertas Kokoru.....	34
d. Kelebihan Dan Kekurangan Media Kertas Kokoru	36
e. Alat Dan Bahan Pengerjaan Kerajinan Kertas Kokoru	40
f. Cara membuat kerajinan dari media kertas kokoru (kura-kura)	42
B. Penelitian Terdahulu	44
C. Hipotesis Tindakan.....	49
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	50
B. Jenis dan Metode Penelitian.....	51
C. Latar dan Subjek Penelitian	54
D. Instrumen Pengumpulan Data	54
E. Langkah-Langkah Prosedur Penelitian	56
F. Teknik Analisis Penelitian	61
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian	63
1. Kondisi Awal	63
2. Siklus I	70
3. Siklus II	82
B. Pembahasan Hasil Penelitian	95
C. Keterbatasan Peneliti.....	97
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	98
B. Saran	99
DAFTAR PUSTAKA	100
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel II.1 Hipotesis Tindakan.....	49
Tabel III.1 Agenda Penyusunan Skripsi.....	50
Tabel III.2 Pedoman indikator teori Guilford	55
Tabel IV.1 data anak kelas usman.....	64
Tabel IV.2 Hasil Observasi Pra Siklus.....	67
Tabel IV.3 Rekapitulasi pra siklus	68
Tabel IV.4 Hasil Observasi siklus I	78
Tabel IV.5 Rekapitulasi Siklus I	79
Tabel IV.6 Hasil Observasi Siklus II	91
Tabel IV.7 Rekapitulasi Siklus II.....	92
Tabel IV.8 Rangkuman Hasil Siklus I	94
Tabel IV.9 Rangkuman Hasil Siklus II.....	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1 kertas kokoru inci&Hachi.....	32
Gambar II.2 kertas kokoru Ichigo&Hachigo	33
Gambar II.3 kertas kokoru Ichiro&Hachiro.....	34
Gambar II.4 Hasil Kreativitas kertas kokoru	43
Gambar I.1 Model Kemmis dan Mc taggart	52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Observasi Anak	104
Lampiran 2 Rubrik instrumen penilaian	105
Lampiran 3 Lembar Obserevasi Guru	107
Lampiran 4 Modul ajar	111
Lampiran 5 Data Hasil Observasi	121
Lampiran 6 Lembar validasi RPPH	124
Lampiran 7 Lembar validasi kertas kokoru	128
Lampiran 8 Dokumentasi penelitian	131

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kreativitas adalah sifat pribadi seseorang yang tercermin dari kemampuannya untuk menciptakan hal-hal baru dan bernilai. Umumnya, individu kreatif cenderung memiliki sifat mandiri. Kreativitas dalam seni merupakan bagian dari kegiatan berkarya yang menghasilkan karya seni dengan nilai yang unik, indah, dan berkesan. Menurut Kurikulum 2013 PAUD, anak usia 5-6 tahun mengalami pertumbuhan dan perkembangan dalam menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif serta mengenal dan menunjukkan berbagai karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media.

Kreativitas merupakan aspek yang sangat penting untuk dikembangkan karena berdampak pada kemampuan berpikir, belajar, dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada atau dikenal sebelumnya yaitu pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh seseorang baik itu di lingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan masyarakat. Oleh karena itu, kreativitas sudah harus dikembangkan sedini mungkin sejak anak dilahirkan.¹

¹ Masganti Sit dan Khadijah (ed), *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), hlm. 1.

Anak usia dini merupakan kelompok individu yang sedang tumbuh dan berkembang. Pada tahap usia ini, para ahli menganggapnya sebagai masa yang gemilang, yang hanya terjadi sekali dalam perjalanan hidup manusia, Selain sebagai masa yang berharga, periode ini juga merupakan fondasi kehidupan seorang anak. Hal ini karena segala sesuatu yang dialami anak selama masa ini akan sangat mempengaruhi perkembangan hidupnya di masa depan hingga dewasa. Anak usia dini akan memiliki pola pikir yang baik dan ideal apabila sejak dini diperkenalkan pada hal-hal positif dan bermakna.²

Pendidikan yang diberikan kepada anak pada tahap ini akan berdampak pada kemajuan hidupnya ke depan. Orang tua, guru, dan lingkungan masyarakat perlu bekerja sama untuk mengembangkan dan membentuk pola pikir anak agar kelak menjadi generasi yang baik dan kreatif. Pada tahap usia dini, anak-anak mulai mengembangkan berbagai keterampilan dasar, termasuk keterampilan kognitif, motorik, sosial, dan emosional. Salah satu cara efektif untuk merangsang dan mengembangkan kreativitas ini adalah melalui kegiatan seni, yang tidak hanya bersifat mendidik tetapi juga menyenangkan.³

Kreativitas anak yang berkembang secara optimal menghasilkan perkembangan pribadi yang berkelanjutan. Pada usia dini, anak-anak memiliki keinginan kuat untuk membentuk kepribadian yang mandiri, percaya diri, dan produktif. Namun, jika kreativitas anak tidak berkembang sesuai harapan, mereka mungkin mengalami perkembangan kepribadian yang bergantung, kurang percaya diri, mudah putus asa, kurang berani, dan tidak produktif.

² Suyadi dan Maulidiya Ulfah, *Konsep Dasar Paud*, (Bandung:PT Remaja Rosdakarya, 2017), hlm. 1-2.

³ Hasan Basri, *Landasan Pendidikan*, (Bandung:CV Pustaka Setia, 2021), hlm. 33.

Mengingat pentingnya kreativitas bagi anak dan manusia pada umumnya, maka pengembangan kreativitas pada anak menjadi hal yang sangat penting diterapkan dalam pembelajaran.⁴

Media adalah alat-alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar yang dapat merangsang perhatian dan minat anak dalam belajar. Penggunaan media yang sesuai dapat mendukung aktivitas dalam proses pembelajaran. Pemilihan media dalam pembelajaran bertujuan untuk memberikan pendekatan yang relevan dalam pelaksanaannya, sehingga dapat membantu keberhasilan pemanfaatan pembelajaran.⁵

Kertas kokoru merupakan salah satu media yang menarik untuk menumbuhkan kreativitas anak usia dini. Media kertas kokoru merupakan kertas tipis dan lentur, dapat digunakan dalam berbagai aktivitas seni dan kerajinan yang memicu imajinasi anak. Dalam proses berkarya dengan kertas kokoru, anak-anak tidak hanya ditantang untuk berpikir kreatif tetapi juga mengasah keterampilan motorik halus mereka, seperti merobek, melipat, atau menyusun potongan-potongan kecil menjadi bentuk baru.⁶

Melalui kegiatan seni dengan media kertas kokoru, anak-anak diajak untuk berimajinasi, berkreasi, dan mengungkapkan ide. Kegiatan ini juga membantu mereka mengembangkan rasa percaya diri, kemampuan memecahkan masalah, serta kemampuan bekerja dalam kelompok. Oleh

⁴ Afrita dan Khamim, “*kunci-kunci dalam pengembangan kreativitas anak usia dini*”, dalam *Jurnal Raudhatul Athfal*, Volume 5, No.1, 2021, hlm. 77.

⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2017), hlm. 10.

⁶ Indira, *yuk membuat celengan sendiri dari kertas kokoru*, (Jakarta: PT Gramedia pustaka utama, 2017), hlm. 5.

karena itu, aktivitas kreatif menggunakan media kertas kokoru sangat relevan dalam mendukung perkembangan anak usia dini dalam berbagai aspek kehidupan.

Hasil observasi dan wawancara dengan ibu kepala sekolah yang bernama Erna wati di TK IT Al-Ikhsan Padangmatinggi, Kota Padangsidempuan pada tanggal 1 November 2024, sekolah menganggap kreativitas anak itu merupakan aspek yang sangat penting untuk dikembangkan, Akan tetapi kreativitas anak-anak di tk AL-Ikhsan belum meningkat secara maksimal ditandai dengan Anak **kurang mampu mengemukakan ide secara lancar** ketika diminta untuk membuat sesuatu, Ketika menghadapi kesulitan, anak **mudah menyerah** dan tidak mencoba alternatif lain, anak sering meniru hasil karya temannya, dan anak tidak percaya diri saat disuruh menceritakan hasil kegiatannya.

Masalah dalam pengembangan kreativitas sering kali muncul karena pendidik lebih berfokus pada pencapaian hasil akhir seperti menghafal, membaca, menulis, dan berhitung, sementara aspek bermain kreatif sering diabaikan dan masih sangat rendah. Padahal, bermain kreatif memiliki peran penting dalam merangsang kemampuan seni dan kemampuan anak untuk menciptakan hal-hal baru. Melalui aktivitas kreasi dengan media kertas kokoru, anak-anak diberi kesempatan untuk mengekspresikan ide dan imajinasi mereka. Mereka diajak berpikir kreatif, mencoba berbagai metode, dan menghasilkan sesuatu yang unik dengan cara mereka sendiri. Selain itu,

berkreasi dengan media kertas kokoru juga dapat membantu mereka belajar bekerja sama dan mengembangkan keterampilan sosial yang baik.

Penggunaan media dalam pembelajaran dianggap penting, Namun meskipun penting, belum ada penelitian mendalam tentang sejauh mana penggunaan kertas kokoru ini berpengaruh pada perkembangan kreativitas anak-anak usia ini di TK IT Al-Ikhsan Padangmatinggi, Kota Padangsidempuan. Peratanyaan yang akan dijawab adalah apakah penggunaan kertas kokoru ini benar-benar berdampak positif pada kreativitas anak-anak usia dini, dan bagaimana cara penggunaannya yang optimal dalam pendidikan di TK IT Al-Ikhsan Padangmatinggi, Kota Padangsidempuan. Penelitian ini memiliki relevansi yang besar dalam mengembangkan kreativitas anak-anak usia dini di TK IT Al-Ikhsan Padangmatinggi, Kota Padangsidempuan dan membantu anak mengembangkan seni yang indah untuk persiapan kejenjang pendidikan berikutnya.⁷ Untuk mengetahui penggunaan media kertas kokoru berpengaruh terhadap perkembangan kreativitas anak-anak usia dini di TK IT Al-Ikhsan Padangmatinggi, Kota Padangsidempuan, perlu dilakukan penelitian menyeluruh.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan analisis menyeluruh tentang bagaimana penerapan media tersebut berdampak pada perkembangan kreativitas anak-anak usia dini. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan untuk pengembangan program pembelajaran yang lebih mendalam dan efektif di taman TK/RA. Penelitian

⁷ “Observasi dan Wawancara di TK IT Al-Ikhsan kota Padangsidempuan ,1 November-19 November 2024, 07.00-11.00 wib.,”.

ini juga mencakup observasi terhadap pembelajaran sehari-hari serta wawancara dengan para pendidik. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan kreativitas anak sebagai generasi bangsa yang memiliki nilai seni yang tinggi.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka peneliti mengambil judul penelitian **“Peningkatan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Kertas Kokoru Di TK IT Al-Ikhsan Padangmatinggi,Kota Padangsidempuan.”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas,dapat diidentifikasi masalah-masalah yang terjadi sebagai berikut:

1. Kurangnya kelancaran dalam mengemukakan ide
2. Rendahnya keluwesan dalam menyesuaikan dan mengembangkan ide
3. Minimnya keaslian dalam menciptakan karya
4. Belum berkembangnya kemampuan memperinci dan memperindah hasil

C. Batasan Masalah

1. Penelitian ini difokuskan pada anak usia dini dengan rentang usia 5-6 tahun yang bersekolah di TK IT Al-Ikhsan padangmatinggi, Kota Padangsidempuan .
2. Penelitian ini difokuskan pada penerapan media kertas kokoru terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini dan memperluas ke aspek perkembangan lainnya

3. Penelitian ini membatasi waktu pengumpulan data, misalnya selama 1 tahun akademik, maka akan dioptimalkan dalam waktu tertentu untuk proses pengumpulan data

D. Batasan Istilah

1. Kreativitas Anak

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan ide-ide baru, orisinal, dan bermanfaat melalui proses berpikir yang fleksibel dan imajinatif.⁸ Sedangkan menurut peneliti kreativitas anak adalah kemampuan anak untuk menciptakan sesuatu yang baru ataupun memodifikasi sesuatu menjadi lebih unik. Anak dapat mengembangkan kreativitas mereka melalui penggunaan kokoru, kertas bergelombang berwarna-warni yang fleksibel untuk dibentuk.

2. Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah individu yang berada dalam rentang usia 0-6 tahun, di mana mereka mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat dalam aspek fisik, kognitif, sosial, emosional, dan bahasa. Anak usia dini memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya.⁹ Sedangkan menurut peneliti anak usia dini merupakan individu yang sedang berada dalam masa perkembangan kritis, di mana stimulasi yang tepat sangat penting untuk mendukung pertumbuhan dan pembelajaran mereka.

⁸ .Masganti Sit dan Khadijah (ed), *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, hlm. 2

⁹ Anton Komaini, *Kemampuan Motorik Anak Usia Dini*, (Depok:PT Rajagrafindo Persada, 2018), hlm. 2.

3. Media Kertas Kokoru

Media kertas kokoru adalah kertas bergelombang yang tersedia dalam berbagai warna.¹⁰ Sedangkan menurut peneliti Media kertas kokoru adalah kertas yang mirip dengan karton memiliki gelombang dan warna bervariasi, ini dapat dimanfaatkan untuk melatih kreativitas dan sangat cocok untuk anak-anak, karena mudah dibentuk serta aman digunakan.

Jadi yang dimaksud dengan peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui media kertas kokoru adalah adanya upaya untuk mengembangkan daya imajinasi, keterampilan motorik halus, serta ekspresi seni anak dengan menggunakan kertas bertekstur bergelombang yang dapat dibentuk menjadi berbagai kreasi. Pada usia ini, menurut teori perkembangan kognitif Piaget, anak berada dalam tahap praoperasional, di mana mereka mulai berpikir secara simbolis dan menggunakan imajinasi dalam bermain serta berkarya.

E. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti merumuskan masalah diatas yaitu: Bagaimana kagiatan penggunaan media kertas kokoru dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK IT Al-Ikhsan padangmatinggi, Kota Padangsidempuan?

¹⁰ Indira, *yuk membuat celengan sendiri dari kertas kokoru*, hlm. 5.

F. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui secara mendalam kegiatan penggunaan media kertas kokoru dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK IT Al-Ikhsan Padangmatinggi, Kota Padangsidempuan.

G. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Untuk menambah khazanah keilmuan tentang peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui media kertas kokoru.

2. Secara Khusus

a. Bagi Anak

- 1) penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan kreativitas dan imajinasi melalui kertas kokoru, melalui aktivitas seperti memotong, melipat, membentuk kertas kokoru menjadi bentuk bunga, hewan, dan bentuk lainnya, dan memperkuat kolaborasi dan interaksi sosial.
- 2) Hasil penelitian ini dapat memberikan pengetahuan baru terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini.

b. Bagi Guru

- 1) penelitian ini dapat membantu guru untuk menyediakan alternatif media pembelajaran yang menarik dan mudah di gunakan.
- 2) membantu merancang program pembelajaran yang mendukung perkembangan kreativitas anak secara menyeluruh

- 3) menyediakan wawasan tentang cara yang terbaik menggunakan kertas kokoru dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi inovasi dalam pembelajaran di TK yang menciptakan suasana belajar lebih menyenangkan dan interaktif serta mendukung pencapaian tujuan kurikulum dengan media yang aman dan sesuai untuk anak.

d. Bagi peneliti

Untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd)

H. Indikator Tindakan.

Indikator tindakan dalam penelitian ini adalah Peningkatan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Kertas Kokoru Di TK IT Al-Ikhsan Padangmatinggi, Kota Padangsidimpuan.

I. Sistematika Penelitian

Untuk mendapatkan pembahasan yang terstruktur, penulis perlu menyusun suatu kerangka kerja yang dapat menampilkan hasil penelitian dengan jelas dan dapat dipahami dengan mudah. Oleh karena itu, penulis akan menjelaskan tata cara penyusunan kerangka kerja penulisan sebagai berikut:

BAB I, merupakan bagian pendahuluan ini di dalamnya berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, Batasan istilah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, Indikator tindakan. dan Sistematika Penelitian

BAB II, memuat uraian tentang landasan teori berupa kerangka teori, penelitian terdahulu, dan hipotesis tindakan.

BAB III, menjelaskan metode penelitian yang dipakai oleh peneliti berisi lokasi dan waktu penelitian, jenis dan metode penelitian, Latar dan subjek penelitian ,Instrumen pengumpulan data,Langkah-langkah prosedur penelitian,dan Teknik analisis penelitian.

BAB IV, hasil penelitian yang meliputi deskripsi data hasil penelitian, kondisi awal, siklus I, siklus II, Pembahasan hasil penelitian, keterbatasan penelitian.

BAB V, Penutup yang meliputi kesimpulan, saran-saran, daftar pustaka, lampiran, RPP dan lembar observasi, daftar riwayat hidup.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini

a. Pengertian Kreativitas

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk membuat hal baru, bisa berupa ide atau hasil karya, yang berbeda dari apa yang sudah ada sebelumnya. Kreativitas bukan berarti harus menemukan sesuatu yang belum pernah diketahui orang lain, tapi cukup jika hal itu terasa baru bagi diri sendiri, meskipun orang lain sudah tahu.

kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menghasilkan ide atau karya yang baru, asli, dan bermanfaat. Ide atau karya ini muncul dari proses berpikir dan berimajinasi, bukan hanya menyalin atau menyusun ulang yang sudah ada, tapi menciptakan sesuatu yang benar-benar baru dari pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki.¹

Para ahli yang meneliti kreativitas membagi pengertian kreativitas ke dalam dua pendekatan utama: pendekatan individualis dan pendekatan sosial budaya. Pendekatan individualis melihat kreativitas dari sisi individu, yaitu dengan mempelajari bagaimana seseorang berpikir atau bertindak secara kreatif. Fokusnya ada pada cara orang berpikir, belajar, mengingat, dan memahami sesuatu. Karena

¹ Masganti Sit dan Khadijah (ed), *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), hlm. 1.

pendekatan ini hanya melihat satu orang, maka pengertian kreativitas dalam pendekatan ini lebih menekankan pada proses berpikir dan struktur mental seseorang. Dalam pendekatan individualis, kreativitas dianggap sebagai gabungan pemikiran baru yang bisa diwujudkan atau ditunjukkan ke dunia luar. Ada tiga hal penting dalam pengertian ini:

1) Harus ada hal baru

Kreativitas harus menghasilkan sesuatu yang orisinal atau belum pernah ada sebelumnya.

2) Merupakan hasil kombinasi

Ide-ide kreatif biasanya muncul dari penggabungan ide-ide atau konsep lama menjadi sesuatu yang baru bagi si pembuat.

3) Harus bisa dilihat atau ditunjukkan

Kreativitas dianggap ada jika bisa dilihat atau dipahami orang lain. Kalau hanya ada dalam pikiran dan tidak diwujudkan, maka sulit untuk dikaji secara ilmiah.²

Pendekatan sosiokultural melihat kreativitas bukan hanya dari diri satu orang saja, tapi dari kerja sama atau interaksi antar banyak orang dalam suatu kelompok atau masyarakat. Pendekatan ini mempelajari bagaimana sekelompok orang bisa bersama-sama menciptakan sesuatu yang baru, bermanfaat, dan bermakna.

Pendekatan ini juga memperhatikan bagaimana sistem sosial, budaya, dan organisasi berperan dalam mendorong atau

² Ari riswanto dan Endang supriatna (ed), "*Buku ajar ekonomi kreatif*", (Jambi: Sonpedia publishing Indonesia, 2024), hlm .51.

memengaruhi munculnya kreativitas. Artinya, lingkungan tempat seseorang hidup seperti nilai-nilai budaya, aturan sosial, dan cara kerja suatu organisasi punya pengaruh besar terhadap munculnya ide kreatif. Menurut pendekatan ini, kreativitas adalah proses menciptakan sesuatu yang tidak hanya baru, tapi juga dianggap berguna dan berharga oleh orang lain dalam kelompok sosial tersebut. Jadi, sebuah karya atau ide bisa dianggap kreatif jika orang-orang yang mengerti bidang tersebut mengakui bahwa karya itu memang baru dan bermanfaat. Definisi ini menekankan bahwa harus ada hasil nyata yang dinilai bernilai oleh masyarakat sebelum seseorang disebut kreatif. Dengan kata lain, tidak cukup hanya membuat sesuatu yang baru hasilnya juga harus punya nilai atau manfaat bagi orang lain agar diakui sebagai bentuk kreativitas.

b. Teori kreativitas menurut Guilford

Teori Kreativitas Guilford dikembangkan oleh J.P. Guilford, seorang psikolog kognitif asal Amerika, yang terkenal karena memperluas pemahaman mengenai struktur intelektual manusia. Ia mengemukakan bahwa kreativitas merupakan bagian dari struktur intelek, dan bisa diukur serta dikembangkan.

Guilford membedakan dua jenis berpikir, yaitu berpikir konvergen dan berpikir divergen. Berpikir konvergen adalah proses berpikir yang mengarah pada satu jawaban benar, sedangkan berpikir divergen merupakan kemampuan berpikir yang menghasilkan banyak

kemungkinan solusi atau ide. Menurut Guilford, berpikir divergen inilah yang menjadi inti dari kreativitas. Anak yang memiliki kemampuan berpikir divergen biasanya menunjukkan ide-ide yang unik, mampu menjawab pertanyaan dengan berbagai cara, dan memiliki daya imajinasi yang tinggi.

Guilford mengembangkan struktur intelek yang mencakup tiga dimensi: operasi, isi, dan produk. Dari kombinasi ketiganya, ia mengidentifikasi lebih dari 150 kemampuan intelektual. Kreativitas, menurut Guilford, bukanlah kemampuan yang muncul secara tiba-tiba atau bawaan semata, tetapi bisa dilatih dan dikembangkan melalui stimulasi yang tepat. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk menyediakan lingkungan dan aktivitas yang dapat mendorong anak berpikir fleksibel, imajinatif, dan produktif.

Guilford mengidentifikasi empat kemampuan utama dalam berpikir divergen, yang menjadi indikator kreativitas, yaitu:

- 1) Kelancaran (Fluency) ditandai dengan kemampuan anak menghasilkan banyak ide atau bentuk dari bahan yang tersedia. Dalam kegiatan ini, anak diberikan materi tentang bentuk dan warna, kemudian diminta membuat karya dari kertas kokoru. Tujuannya agar anak terbiasa berpikir lancar dan terbuka dalam menciptakan sesuatu.
- 2) Keluwesan (Flexibility) terlihat dari kemampuan anak menggunakan berbagai cara atau teknik dalam membuat karya.

Anak diberikan kesempatan untuk mencoba berbagai teknik seperti menggulung, melipat, atau menempel kertas kokoru. Dengan demikian, anak diharapkan dapat beradaptasi dan berpikir fleksibel dalam berkarya.

- 3) Keaslian (Originality) mencerminkan kemampuan anak menghasilkan karya yang unik dan berbeda dari teman-temannya. Anak didorong untuk membuat bentuk sesuai imajinasi mereka sendiri tanpa harus meniru contoh tertentu, sehingga muncul gagasan orisinal.
- 4) Keterincian (Elaboration) dilihat dari kemampuan anak menambahkan detail pada karya mereka, seperti menambahkan mata, mulut, atau hiasan lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa anak mampu berpikir lebih lanjut dan memperkaya karyanya dengan sentuhan kreatif.³

Melalui keempat indikator ini, kreativitas anak dapat diamati secara lebih sistematis dan objektif sesuai dengan kegiatan yang dirancang. Keberhasilan tindakan akan terlihat apabila sebagian besar anak menunjukkan peningkatan pada masing-masing indikator tersebut.

³ Rahyu Setiani dan Dwikoranto (ed), *"Instrumen Assesmen Kreativitas Ilmu Pengetahuan Alam"*, (Sidoarjo:Zifatama Jawara,2024),hlm. 8.

c. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah individu yang berada dalam rentang usia 0-6 tahun atau menurut pakar 0-8 tahun. Usia ini disebut dengan *golden age* atau masa keemasan karena anak mengalami perkembangan yang sangat signifikan dalam perkembangannya. Masa ini pemberian stimulus sangat penting untuk tahapan perkembangannya.⁴

Anak usia dini merupakan individu yang unik, yang memiliki karakteristik yang berbeda-beda dengan anak lainnya sesuai tahapan usianya. Adapun karakteristik anak usia dini yaitu:

1) Anak memiliki rasa keingintahuan yang besar

Anak-anak memiliki rasa ingin tahu yang sangat besar karena mereka sedang berada dalam masa belajar dan mengenal dunia di sekitarnya. Mereka sering bertanya tentang banyak hal, mencoba sesuatu yang baru, dan bereksperimen dengan apa yang mereka temui. Rasa ingin tahu ini penting karena membantu anak belajar, berkembang, dan menemukan hal-hal baru. Dengan dorongan rasa ingin tahu, anak akan lebih aktif berpikir, mencari tahu jawaban, dan memahami bagaimana segala sesuatu bekerja.

2) Anak bersifat unik

Setiap anak itu unik, artinya tidak ada dua anak yang benar-benar sama. Mereka punya cara berpikir, perasaan, minat, dan

⁴ Silva Ardiyanti, Dina Khairiah, "Hakikat pendidikan karakter dalam meningkatkan kualitas diri pada anak usia dini" *dalam jurnal Buhuts at-athfal* Vol,1 No 2 Desember 2021, hal 26-39

kemampuan yang berbeda-beda. Ada anak yang suka menggambar, ada yang suka berhitung, ada yang aktif bergerak, dan ada juga yang lebih tenang. Karena itu, penting bagi orang tua dan guru untuk memahami keunikan masing-masing anak agar bisa mendukung tumbuh kembang mereka dengan cara yang tepat.

3) Anak umumnya kaya fantasi/imajinasi

Anak-anak biasanya punya imajinasi yang sangat kuat. Mereka bisa membayangkan hal-hal yang belum pernah mereka lihat atau alami. Misalnya, mereka bisa bermain seolah-olah jadi dokter, superhero, atau makhluk dari dunia lain. Imajinasi ini penting karena membantu anak berpikir kreatif, mengekspresikan perasaan, dan memecahkan masalah dengan cara mereka sendiri. Dunia fantasi bagi anak adalah bagian dari proses belajar dan tumbuh.

4) Anak memiliki sikap egosentris

Anak-anak biasanya masih bersikap egosentris, artinya mereka cenderung melihat segala sesuatu dari sudut pandang mereka sendiri. Mereka belum sepenuhnya bisa memahami perasaan atau sudut pandang orang lain. Misalnya, saat bermain, mereka mungkin tidak sadar kalau temannya juga ingin main mainan yang sama. Sikap ini wajar terjadi karena perkembangan cara berpikir mereka masih dalam proses. Seiring bertambahnya

usia, anak akan mulai belajar memahami bahwa orang lain juga punya perasaan dan keinginan yang berbeda.

5) Anak memiliki daya konsentrasi yang pendek

Anak-anak umumnya hanya bisa fokus dalam waktu yang singkat. Mereka mudah terganggu oleh hal-hal di sekitarnya, seperti suara, mainan, atau orang lain. Karena itu, anak sering berpindah dari satu aktivitas ke aktivitas lain dengan cepat. Ini wajar terjadi karena kemampuan konsentrasi mereka masih berkembang. Dengan latihan dan bimbingan yang tepat, kemampuan untuk fokus ini akan meningkat seiring bertambahnya usia.

6) Anak adalah makhluk sosial

Anak adalah makhluk sosial, artinya mereka suka berinteraksi dan berhubungan dengan orang lain. Sejak kecil, anak belajar lewat bermain bersama, berbicara, dan meniru orang di sekitarnya. Lewat hubungan sosial ini, anak belajar berbagi, bekerja sama, memahami aturan, dan menghargai orang lain. Bergaul dengan teman dan orang dewasa membantu anak berkembang secara emosional dan belajar menjadi bagian dari lingkungan sekitarnya.⁵

⁵ Khadijah dan nurul zahraini, *Pengembangan Sosial Anak Usia Dini*, (Medan:Merdeka kreasi, 2021), hlm. 8-11.

d. Hubungan Kreativitas dengan Kognitif

Kecerdasan adalah kemampuan yang dimiliki seseorang sejak lahir, bisa diturunkan dari orang tua, dan bisa diukur. Kecerdasan biasanya diartikan sebagai kemampuan untuk menyelesaikan masalah atau menciptakan sesuatu yang dihargai oleh masyarakat atau budaya tertentu. Sementara itu, kreativitas adalah konsep yang lebih luas dan bisa dilihat dari berbagai sisi.⁶

Kecerdasan maupun kreativitas dipengaruhi oleh faktor dari dalam diri (internal) maupun dari luar (lingkungan). Potensi kecerdasan dan kreativitas bisa berkembang lebih baik atau justru terhambat tergantung pada bagaimana seseorang berinteraksi dengan lingkungannya. Karena sifatnya yang kompleks, sulit untuk membuat satu definisi tentang kecerdasan dan kreativitas yang bisa diterima semua orang. Tapi hal itu sebenarnya tidak perlu menjadi masalah

Kecerdasan dan kreativitas memang saling berkaitan, tapi tidak selalu berjalan bersamaan. Orang yang kreatif biasanya memang cerdas, tapi tidak semua orang yang cerdas bisa disebut kreatif. Kreativitas membutuhkan lebih dari sekadar kecerdasan. Sebagai contoh, jika seseorang bisa menyelesaikan masalah dengan cepat dan tepat, meskipun jawabannya umum, ia disebut cerdas. Cara berpikir seperti ini dinamakan berpikir konvergen, yaitu fokus pada satu jawaban yang benar. Sementara itu, orang yang kreatif akan menyelesaikan masalah

⁶ Dina Khairiah, Dinta Ismayana Kurinci, "Model pembelajaran sentra pendidikan anak usia dini kb al-falah" *dalam jurnal Buhuts al-athfal* Vol,2 No 1 Juni 2022 hal. 38.

dengan berbagai cara, sudut pandang, dan jawaban yang unik atau tidak biasa. Ini disebut berpikir divergen.

Berpikir divergen tidak hanya membutuhkan kecepatan dan ketepatan, tetapi juga kemampuan untuk melihat banyak kemungkinan jawaban yang benar. Kreativitas adalah salah satu tanda orang yang cerdas, tapi hubungan antara kreativitas dan kecerdasan tidak selalu kuat. Misalnya, orang dengan skor IQ rendah biasanya memiliki kreativitas yang rendah juga. Tapi, orang dengan IQ tinggi belum tentu memiliki kreativitas yang tinggi.⁷

e. Pentingnya Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini

Kemampuan kreativitas merupakan suatu anugrah yang bisa dilatih dan dikembangkan, tetapi tidak semua orang memiliki kreativitas yang tinggi dalam kehidupannya. Oleh karena itu cara berfikir kreatif harus diasah sejak usia dini, baik melalui pendidikan formal maupun informal dalam kehidupan sehari-hari tanpa adanya kekangan atau ketidaknyamanan dalam mewujudkan gagasan atau idenya.⁸

Dalam pendidikan, seorang guru tidak hanya memberikan penjelasan tentang materi saja tetapi metode dan proses pembelajaran harus bervariasi dan menarik agar dapat meningkatkan perkembangan kemampuan kreatif pada anak. Melalui metode dan proses pembelajaran yang menarik setiap anak menjadi terbiasa menyelesaikan masalah

⁷ Tarich yuandana, *“Teori dan praktik pengembangan kreativitas anak usia dini”* (Madiun: Bayfa cendekia indonesia, 2023), hlm. 24-26.

⁸ Khairiyah D. “Penerapan metode bercerita dalam mengembangkan moral dan agama anak usia dini” *dalam jurnal Darul ilmi* Vol, 07 No. 02 Desember 2019 hal. 30.

dalam pembelajaran. Ini juga dapat membekali anak dalam mengatasi beragam persoalan hidup yang nyata dihadapinya baik saat ini maupun yang akan datang.

Perlu diketahui bahwa pentingnya kreativitas bukan hanya terkait dengan tuntutan adanya kebutuhan hidup semata, Justru berkreasi itu adalah suatu kebutuhan, Keberhasilan hidup seseorang pada hari ini sebagai hasil kreasi di masa lalunya, Begitu pula, berhasil atau tidaknya kehidupan seseorang pada masa yang akan datang tergantung juga dari kreativitasnya pada hari ini.

Kemampuan Kreativitas sangat penting bagi setiap anak, Oleh karena itu orang tua dan juga guru harus melatih sedini mungkin supaya kreativitas anak-anak tidak terhenti karena terbiasa menikmati sesuatu yang sudah tersedia saja tanpa disertai usahanya sendiri.⁹

Kreativitas merupakan aspek penting yang perlu dikembangkan sejak usia dini karena dapat membantu anak mengoptimalkan potensi yang mereka miliki. Melalui kreativitas, anak juga lebih mudah mengekspresikan ide-ide mereka secara lebih jelas dan bermakna.

Anak-anak biasanya menunjukkan kreativitas melalui berbagai kegiatan seperti bermain, menggambar, menyanyi, menari, atau membuat karya dari bahan-bahan sederhana di sekitar mereka. Aktivitas-aktivitas ini memungkinkan mereka untuk mengembangkan

⁹ Ayu sri menda, *Pengembangan Kreativitas Siswa*, (Medan: Guepedia, 2019), hlm. 34-36.

imajinasi, menggambarkan pemikiran, serta mengekspresikan diri secara bebas dan orisinal.

Selain itu, kreativitas berperan besar dalam perkembangan kecerdasan dan emosi anak. Dengan berpikir kreatif, anak belajar untuk memecahkan masalah, berpikir kritis, dan menghadapi situasi yang berbeda dengan lebih fleksibel. Aktivitas kreatif juga membantu meningkatkan rasa percaya diri serta memberikan pengalaman menyenangkan saat anak bereksplorasi dan mencoba ide-ide baru.¹⁰

f. Karakteristik Kreativitas Anak Usia Dini

Berikut adalah beberapa karakteristik kreativitas anak usia dini yang dapat membantu mengidentifikasi dan mengembangkan potensi kreatif mereka:

1) Rasa Ingin Tahu yang Tinggi

Anak usia dini memiliki rasa ingin tahu yang besar, yang mendorong mereka untuk memahami dunia di sekitar mereka. Mereka sering kali aktif bertanya tentang apa yang mereka lihat, dengar, atau rasakan. Hal ini menunjukkan upaya eksplorasi mereka untuk mencari jawaban atas berbagai hal baru. Rasa ingin tahu ini juga terlihat ketika anak-anak mencoba berbagai hal, seperti menyentuh objek yang ada di sekitar mereka, membuka mainan untuk mengetahui isinya, atau mengamati lingkungan dengan rasa antusias. Stimulasi yang sesuai, seperti melalui aktivitas eksploratif,

¹⁰ Yuanita dan aina, “*Permainan edukatif untuk anak usia dini*”, (Yogyakarta:Jejak pustaka,2021), hlm .2.

permainan di luar ruangan, atau eksperimen sederhana, dapat memperkuat rasa ingin tahu ini dan mendukung perkembangan kreativitas anak. Dengan memberi mereka ruang untuk mengeksplorasi tanpa terlalu banyak pembatasan, anak-anak dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan menyelesaikan masalah sejak usia dini.

2) Kemampuan Berpikir Fleksibel

Anak-anak yang kreatif memiliki kemampuan untuk melihat dan memahami masalah atau situasi dari berbagai sudut pandang dan menghasilkan solusi yang berbeda-beda. Kemampuan berpikir fleksibel ini memungkinkan mereka untuk menghadapinya dengan cara yang inovatif dan mengembangkan alternatif yang mungkin belum pernah dipikirkan sebelumnya. Mereka dapat merespon situasi dengan cara yang berbeda, yang sering kali menghasilkan ide-ide baru dan tak terduga. Fleksibilitas ini mencerminkan perkembangan kognitif yang penting, di mana anak-anak belajar untuk tidak hanya terfokus pada satu solusi, tetapi juga mengeksplorasi berbagai kemungkinan yang ada di sekitarnya. Fleksibilitas berpikir ini menjadi salah satu elemen kunci dalam mendukung perkembangan kreativitas anak usia dini, karena memberi mereka kemampuan untuk beradaptasi dengan perubahan dan menemukan cara-cara baru dalam memecahkan masalah yang mereka hadapi.

3) Kemampuan Mengembangkan Ide

Anak-anak yang kreatif tidak hanya mampu menciptakan ide baru, tetapi juga dapat mengembangkan dan memperkaya ide tersebut menjadi lebih kompleks dan menarik. Mereka cenderung memperhatikan detail kecil yang sering terlewat oleh orang lain, serta menggabungkan elemen-elemen tersebut untuk menghasilkan gagasan yang lebih lengkap dan bernilai. Proses ini, yang dikenal dengan istilah *elaborasi*, memungkinkan anak-anak untuk memperdalam atau memperluas gagasan mereka menjadi sesuatu yang lebih terstruktur dan bermakna.¹¹

g. Manfaat Kreativitas dalam Kehidupan Anak Usia Dini

Kreativitas memiliki peran penting dalam kehidupan anak, baik saat ini maupun untuk masa depannya. Anak yang tumbuh dengan jiwa kreatif akan mendapatkan berbagai manfaat positif, di antaranya:

1) Memberikan Rasa Senang dan Kepuasan Pribadi

Kegiatan kreatif memberikan kebahagiaan dan kepuasan batin yang mendalam bagi anak. Misalnya, ketika anak berhasil menciptakan sesuatu seperti membangun “rumah-rumahan” dari kursi yang ditutupi selimut atau menggambar hewan kesukaannya, ia akan merasa bangga dan puas. Namun, jika hasil kreasinya dikritik atau diejek, harga dirinya bisa terluka.

¹¹ Masganti Sit dan Khadijah (ed), *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, hlm. 8-10.

2) Membuat Permainan Lebih Menyenangkan

Kreativitas juga menambah keceriaan dalam permainan anak. Permainan yang dibumbui dengan ide-ide baru akan terasa lebih seru dan menyenangkan. Ketika anak merasa senang saat bermain, hal ini akan mendukung perkembangan pribadi dan kemampuan bersosialisasinya secara positif.

3) Mendukung Keberhasilan dan Rasa Percaya Diri

Dalam proses pertumbuhan, pencapaian atau keberhasilan merupakan hal yang penting bagi anak. Kreativitas dapat membantu anak meraih keberhasilan di bidang yang ia sukai, terutama jika hal tersebut juga dihargai oleh orang-orang terdekatnya. Keberhasilan ini akan meningkatkan rasa percaya diri dan harga diri anak.

4) Melatih Kepemimpinan

Salah satu nilai penting dari kreativitas yang sering terlupakan adalah kemampuan memimpin. Anak yang kreatif biasanya mampu memberikan ide-ide segar dan berani mengambil inisiatif dalam kelompok. Misalnya, ia bisa mengusulkan permainan baru atau mengatur pembagian peran dalam kegiatan kelompok, yang menjadikannya sosok pemimpin di antara teman-temannya.¹²

¹² Masganti Sit dan Khadijah (ed), *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, hlm. 25.

h. Faktor Pendukung dan Penghambat Pengembangan Kreativitas

Anak Usia Dini

1) Faktor yang Mendukung Perkembangan Kreativitas

Kreativitas adalah kemampuan yang dimiliki seseorang dan bisa terus dikembangkan. Dalam proses mengembangkan kreativitas anak, ada dua faktor utama yang mendukung, yaitu:

a) Faktor Internal (Dari Dalam Diri Anak)

Faktor ini berasal dari individu itu sendiri dan berpengaruh langsung terhadap kreativitasnya, antara lain:

- (1) Keterbukaan terhadap pengalaman dan rangsangan, baik yang berasal dari dalam diri maupun dari lingkungan sekitar.
- (2) Keterbukaan terhadap pengalaman hidup, artinya anak mampu menerima informasi dan pengalaman tanpa menolak atau bersikap kaku. Anak yang kreatif umumnya bisa menerima perbedaan dengan mudah.
- (3) Evaluasi dari dalam diri sendiri, yaitu kemampuan anak dalam menilai hasil karyanya sendiri tanpa bergantung sepenuhnya pada pujian atau kritik dari orang lain. Namun, anak tetap terbuka terhadap masukan dari luar.
- (4) Kemampuan bermain dan mengeksplorasi, yaitu kemampuan untuk mencoba hal-hal baru,

menggabungkan ide, bentuk, atau konsep yang sudah ada menjadi sesuatu yang berbeda dan unik.

b) Faktor Eksternal (Lingkungan)

Faktor luar seperti lingkungan sekitar juga sangat memengaruhi kreativitas seseorang, khususnya jika lingkungan tersebut memberi rasa aman dan kebebasan berekspresi. Beberapa hal yang termasuk dalam faktor lingkungan antara lain:

- (1) Adanya fasilitas budaya, seperti alat, bahan, dan media yang mendukung aktivitas kreatif.
- (2) Keterbukaan terhadap berbagai pengaruh budaya, yang bisa diakses oleh semua kalangan masyarakat.
- (3) Berorientasi pada masa depan, tidak hanya fokus pada kepentingan saat ini, tetapi juga mendorong proses pengembangan diri untuk jangka panjang.
- (4) Kebebasan untuk semua warga tanpa diskriminasi, termasuk tidak membedakan berdasarkan jenis kelamin.
- (5) Rasa merdeka setelah melalui tekanan atau pembatasan, yakni kondisi di mana seseorang merasa bebas setelah sebelumnya mengalami keterbatasan.
- (6) Keterbukaan terhadap budaya lain, yang memungkinkan seseorang terinspirasi dari keberagaman budaya.

(7) Toleransi terhadap perbedaan pendapat, yang membuat seseorang bisa berpikir terbuka dan menghargai ide orang lain.

(8) Adanya interaksi antara individu yang berhasil.

(9) Adanya insentif dan penghargaan bagi hasil karya kreatif.

2) Faktor-Faktor yang Menghambat Perkembangan Kreativitas Anak

Dalam proses mengembangkan kreativitas, anak bisa saja menghadapi berbagai halangan yang justru bisa merusak, bahkan mematikan potensi kreatifnya. Berikut ini beberapa faktor penghambat tersebut yaitu:

a) Evaluasi atau Penilaian

Salah satu hal penting dalam menumbuhkan kreativitas adalah tidak langsung memberikan penilaian saat anak sedang berkreasi. Bahkan, hanya dengan mengetahui bahwa mereka akan dinilai saja sudah bisa menghambat kreativitas. Kritik, termasuk pujian sekalipun, bisa membuat anak fokus pada penilaian dan harapan akan hasil, bukan pada proses berkreasinya. Misalnya, guru memberikan nilai tanpa disertai penjelasan atau umpan balik yang membangun.

b) Hadiah

Banyak yang mengira bahwa memberikan hadiah bisa memotivasi anak untuk berbuat lebih baik. Namun,

kenyataannya, hadiah justru bisa merusak motivasi dari dalam diri (motivasi intrinsik) dan menurunkan kreativitas. Ketika anak melakukan sesuatu hanya untuk mendapatkan hadiah, mereka jadi kurang menikmati proses dan cenderung kehilangan semangat untuk berpikir kreatif.

c) Persaingan

Persaingan sering terjadi ketika anak tahu bahwa karyanya akan dibandingkan dengan karya teman-temannya dan yang terbaik akan mendapat hadiah. Situasi seperti ini bisa menimbulkan tekanan, membuat anak membandingkan dirinya dengan orang lain, dan akhirnya mengurangi dorongan untuk berkarya secara bebas dan kreatif.

d) Lingkungan yang Terlalu Mengikat atau Membatasi

Kreativitas tidak bisa tumbuh dalam suasana yang penuh tekanan. Jika anak dibesarkan di lingkungan belajar yang hanya menekankan hafalan dan disiplin ketat tanpa ruang untuk berekspresi, maka minat terhadap ilmu dan kreasi bisa hilang.¹³

¹³ Masganti Sit dan Khadijah (ed), *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, hlm. 12-24.

2. Kertas Kokoru

a. Pengertian Kertas Kokoru

Kertas kokoru merupakan jenis kertas bertekstur bergelombang dengan pilihan warna yang cerah dan menarik. Bahannya dibuat dari bahan berkualitas yang lentur namun tetap kuat, sehingga sangat cocok untuk beragam proyek seni dan kerajinan tangan. Keunikan kokoru terletak pada pola garis-garis bergelombang di permukaannya, yang menambah daya tarik estetika pada setiap karya yang dihasilkan.¹⁴

Melihat berbagai manfaat dan kegunaan dari hobi serta kreativitas, Indah Kiat Paper mengembangkan kertas Kokoru menjadi kertas bergelombang dengan warna-warna menarik. Kertas ini sangat cocok digunakan untuk berbagai aktivitas seni, seperti *quilling* (seni menggulung kertas) dan *origami* (seni melipat kertas). Perpaduan antara dua teknik tersebut memungkinkan lahirnya beragam karya kreatif yang menggambarkan bentuk-bentuk animasi dari imajinasi. Dengan Kokoru, hasil kreasi tidak hanya terbatas pada bentuk dua dimensi, tetapi juga bisa dikembangkan menjadi bentuk tiga dimensi. Kertas Kokoru menjadi media ekspresi yang menyenangkan sekaligus edukatif, baik untuk anak-anak maupun orang dewasa yang ingin menyalurkan kreativitasnya melalui seni kertas.¹⁵

¹⁴ Indira, *yuk membuat celengan sendiri dari kertas kokoru*, (Jakarta:PT Gramedia pustaka utama,2017),hlm. 5.

¹⁵ Sri wulandari “peningkatan kreativitas melalui media kertas kokoru pada anak usia dini di tk kartika xix-43 cimahi”, *dalam jurnal ceria*, Volume 1,No 3,2018. Hlm .56.

b. Jenis-Jenis Media Kertas Kokoru

Media kertas kokoru memiliki berbagai jenis dengan berbagai warna dan ukuran, antara lain:

1) Inci&Hachi

Kertas kokoru inci memiliki ukuran kecil dan panjang sekitar (1,3x50 cm). Sedangkan kertas kokoru hachi hampir memiliki ukuran yang sama dengan kertas A4. Keduanya tersedia dalam delapan warna dasar, seperti biru, hijau hitam, putih, merah, oranye, emas, dan kuning.

Gambar II.1



<https://images.app.goo.gl/eYgDWafroegj2onq7>

2) Ichigo&Hachigo

Kertas kokoru ichigo memiliki ukuran yang sedikit memanjang, sekitar (1,3x50 cm), mirip dengan inci. Sementara hachigo memiliki ukuran dan bentuk yang hampir sama dengan hachi, namun warna kertas ichigo dan hachigo lebih lembut dibandingkan dengan inci dan hachi.

Keduanya tersedia dalam delapan warna pastel, seperti hitam, krem, putih, hijau muda, biru muda, kuning muda, ungu muda, dan pink.¹⁶

Gambar II.2



<https://images.app.goo.gl/oUsjAzzx4zrRJXYE7>

3) Ichiro&Hachiro

Kertas kokoru ichiro dan hachiro berukuran kecil dan memanjang, hampir setara dengan ukuran ichi dan hachi. Namun, kertas ini hanya tersedia dalam warna-warna gelap, seperti hitam, krem, coklat, kuning, hijau tua, merah, ungu tua, dan biru tua.

Dengan berbagai jenis ini, kertas kokoru menawarkan banyak pilihan yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di Indonesia. Ada enam jenis kertas kokoru, yaitu Ichi, Hachi, Inchigo, Hachigo, Ichiro, dan Hachiro, yang masing-masing memiliki ciri khas dan bentuk yang berbeda. Banyaknya pilihan jenis kertas kokoru

¹⁶ Aurora. *Katalog buku erlangga*. (Tangerang:PT penerbit Erlangga,2019). Hal.17

memberi kebebasan kepada anak-anak untuk memilih kertas yang sesuai dengan selera dan warna yang mereka inginkan.¹⁷

Gambar II.3



<https://images.app.goo.gl/Gge5egBL3MntMFSq7>

c. Teknik Media Kertas Kokoru

Teknik kertas melibatkan beberapa langkah penting yang perlu dikuasai, yaitu menggunting, menggulung, dan menempel.

1) Teknik menggunting

Teknik menggunting merupakan proses memotong lembaran kertas menggunakan gunting untuk membentuk pola atau desain yang diinginkan. Teknik ini melibatkan pemotongan kertas untuk menciptakan berbagai bentuk, seperti potongan, lipatan, atau tekukan sesuai dengan contoh yang diinginkan. Menggunting juga melibatkan pemotongan bagian luar kertas untuk menghasilkan elemen-elemen yang dibutuhkan dalam karya, seperti gambar atau bentuk lainnya.

¹⁷ “Kreasi Kokoru”, <https://kertaskokoru.wordpress.com/2016/>, (diakses tanggal 22 april 2025 pukul 08.30 WIB)

Teknik ini dapat melatih keterampilan motorik halus dan meningkatkan kreativitas dalam menghasilkan karya seni.

2) Teknik menggulung

Teknik menggulung merupakan proses melipat atau menekuk kertas hingga membentuk gulungan, baik panjang maupun pendek. Dalam teknik ini, kertas yang awalnya datar digulung untuk membentuk figur atau objek tiga dimensi. Aktivitas menggulung ini dapat melatih kreativitas anak, karena mereka diajak untuk menyusun kertas sesuai dengan imajinasi mereka. Selain itu, teknik ini juga membantu mengembangkan keterampilan motorik halus anak, karena mereka perlu ketelitian dalam mengolah kertas untuk membuat gulungan yang diinginkan.¹⁸

3) Teknik menempel

Teknik menempel melibatkan proses menyusun dan merekatkan potongan kertas atau gambar pada permukaan datar untuk membuat sebuah karya. Dalam proses ini, anak-anak menempelkan elemen-elemen yang telah dipotong atau dibentuk sebelumnya untuk menciptakan gambar atau objek sesuai keinginan. Aktivitas menempel ini tidak hanya melatih keterampilan motorik halus, tetapi juga mendukung perkembangan kreativitas dan imajinasi anak, karena

¹⁸ Efriani Aryani, *Pengenalan kokoru bagi anak-anak kampong loji untuk meningkatkan kreativitas dimasa pandemi*, (Tangerang:Media edukasi Indonesia,2021), hal.43 .

mereka dapat mengatur dan menyusun potongan-potongan kertas berdasarkan ide yang mereka miliki.¹⁹

d. Kelebihan dan Kekurangan Media Kertas Kokoru

1) Kelebihan media kertas kokoru

- a) **Tekstur unik:** Media kertas kokoru dengan tekstur bergelombang memberikan kesan estetik yang menarik sekaligus menambah daya tahan kertas saat dibentuk. Pola garis timbulnya menciptakan efek visual yang khas, sehingga hasil karya tampak lebih hidup dan berkarakter. Selain itu, tekstur ini mempermudah proses seperti menggulung, melipat, atau menempel, menjadikannya cocok untuk berbagai jenis kerajinan tangan, baik bagi pemula maupun yang sudah ahli.
- b) **Beragam warna:** Variasi warna pada kertas kokoru memberikan kebebasan bagi pengguna untuk mencoba berbagai kombinasi warna sesuai dengan kreativitas mereka. Selain mendorong pengembangan imajinasi, kertas ini juga membantu anak-anak dalam mengenal dan mempelajari cara memadukan warna secara harmonis. Dengan beragam pilihan warna yang tersedia, kertas kokoru menjadi media yang menarik bagi semua kalangan, baik untuk kegiatan seni yang sederhana maupun untuk proyek kreatif yang lebih rumit.
- c) **Fleksibel namun kokoh:** Kertas kokoru memiliki karakteristik yang lentur tetapi tetap kuat, sehingga mudah dibentuk tanpa takut robek.

¹⁹ Hendraningrat “implementasi kegiatan menggulung, menggunting, menempel (3m) anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan bermain kertas kokoru pada kelompok b1 di paud seroja iman samarinda”, *dalam jurnal pendidikan anak usia dini*, Volume 10,no 2,2019, hlm .112.

Kelenturan ini memudahkan anak mencoba berbagai teknik, seperti menggulung, melipat, atau menciptakan pola yang baru, sementara kekuatannya memastikan hasil karya tetap stabil. Sifat ini sangat bermanfaat dalam pembuatan kerajinan tiga dimensi atau miniatur yang membutuhkan daya tahan ekstra, sehingga hasil kreasi menjadi lebih awet dan berkualitas. Perpaduan antara fleksibilitas dan kekuatan membuat kertas kokoru menjadi pilihan yang tepat untuk berbagai aktivitas seni dan kerajinan tangan.

- d) Aman digunakan: Kertas kokoru dibuat dari bahan yang aman untuk anak-anak, menjadikannya pilihan yang sempurna untuk kegiatan seni baik di sekolah maupun di rumah. Karena bahan yang digunakan tidak berbahaya, orang tua dan guru dapat merasa nyaman saat anak-anak menggunakan kertas ini untuk berkreasi. Kertas ini bebas dari bahan beracun atau tajam, sehingga aman digunakan oleh anak-anak dari berbagai usia. Dengan tingkat keamanannya yang tinggi dan kemudahan dalam penggunaannya, kertas kokoru menjadi media yang ideal untuk merangsang kreativitas anak-anak dalam berbagai proyek seni.
- e) Melatih keterampilan: Kertas kokoru sangat bermanfaat dalam mengembangkan keterampilan anak, terutama dalam hal kreativitas. Kegiatan seperti menggulung, melipat, dan menempelkan potongan kertas membantu anak-anak meningkatkan koordinasi mata dan tangan serta melatih ketelitian mereka. Selain itu, kertas kokoru

memberikan kesempatan bagi anak untuk mengekspresikan diri dan menghasilkan karya seni yang unik, yang dapat meningkatkan rasa percaya diri mereka. Dengan berbagai teknik yang bisa dipraktikkan, kertas kokoru mendukung proses belajar yang menyenangkan sekaligus mendidik bagi anak-anak.

- f) Mudah digunakan: Kertas kokoru mudah ditemukan di banyak toko alat tulis atau toko kerajinan, membuatnya mudah diakses oleh siapa saja yang membutuhkannya, banyaknya pasokan kertas kokoru memudahkan pengrajin, guru, dan orang tua untuk membelinya tanpa kesulitan, mendukung berbagai kegiatan kreatif di rumah atau di sekolah.²⁰

2) Kekurangan Media Kertas Kokoru

- a) Harga relatif mahal: Kertas kokoru, meskipun memiliki berbagai keunggulan, biasanya dihargai lebih tinggi dibandingkan dengan kertas biasa. Hal ini mungkin disebabkan oleh kualitas bahan, tekstur khusus, dan proses produksi yang lebih rumit. Walaupun harga yang lebih tinggi, banyak orang tetap memilih kertas kokoru karena keunggulannya dalam berbagai proyek seni dan kerajinan. Namun, bagi sebagian orang, harga yang lebih mahal bisa menjadi pertimbangan, terutama jika digunakan dalam jumlah besar untuk kegiatan yang dilakukan secara rutin.

²⁰ Ida Yulianti, *Inspirasi Craf*, (Surabaya:PT trubus Agrisarana,2018),hal 8.

- b) Terbatas pada Kerajinan Tertentu: Kertas kokoru sangat cocok digunakan untuk jenis kerajinan tertentu, seperti pembuatan miniatur atau dekorasi, namun kurang ideal untuk proyek seni yang lebih luas atau rumit. Hal ini disebabkan oleh tekstur dan ketebalan kertas yang lebih cocok untuk kreasi yang membutuhkan detail dan bentuk tiga dimensi. Meskipun kertas kokoru memiliki banyak keuntungan dalam jenis kerajinan tersebut, penggunaannya mungkin tidak sefleksibel bahan lain untuk proyek seni yang memerlukan bahan yang lebih halus atau mudah dibentuk.
- c) Membutuhkan ketelitian: Kertas kokoru membutuhkan ketelitian dan keterampilan khusus, seperti teknik menggulung dan menempel, yang bisa menjadi tantangan bagi anak-anak yang belum terbiasa. Proses ini memerlukan fokus dan kesabaran, karena setiap langkah harus dilakukan dengan teliti untuk mencapai hasil yang diinginkan. Bagi anak-anak yang baru mengenal kegiatan seni, teknik ini bisa terasa sulit dan memerlukan waktu untuk dipelajari. Namun, meskipun ada kesulitan, aktivitas ini memberi kesempatan bagi anak-anak untuk mengembangkan kreativitas mereka.
- d) Kurang tahan air: Kertas kokoru memiliki kelemahan dalam hal ketahanannya terhadap air, sehingga hasil karya yang menggunakan kertas ini harus dijaga agar tidak terkena air. Kertas ini dapat mudah rusak atau berubah bentuk jika basah, yang dapat merusak hasil kreasi yang telah dibuat. Oleh karena itu, penting untuk menyimpan

dan menjaga kertas kokoru agar tetap kering, terutama saat digunakan untuk proyek luar ruangan atau di tempat yang lembap. Namun, jika digunakan di dalam ruangan dengan kondisi kering, kertas ini tetap dapat menghasilkan karya yang menarik dan awet.²¹

e. Alat dan Bahan Pengerjaan Kerajinan Kertas Kokoru

1) Bahan Utama

a) Kertas Kokoru

Merupakan material utama dalam pembuatan kerajinan, tersedia dalam beragam warna cerah dan ukuran yang bervariasi untuk menyesuaikan kebutuhan desain.

b) Lem

(1) Lem putih (PVAC): Cocok untuk merekatkan bagian kecil atau elemen ringan dalam kerajinan.

(2) Lem tembak (hot glue): Digunakan untuk merekatkan bagian yang lebih besar, berat, atau membutuhkan daya rekat lebih kuat.

2) Kertas Pendukung (*Opsional*)

Kertas karton atau kertas hias dapat digunakan sebagai elemen tambahan untuk memperkuat struktur kerajinan atau memberikan detail dekoratif.²²

²¹ Andini “Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Penerapan Media Kertas Kokoru”, *dalam jurnal pendidikan dan konseling*, Volume 4,no.4,2022, hlm. 4.

²² Ludfiandy, *Kreasi unik dari Corrugated paper*, (Surabaya: Gramedia pustaka utama,2020)hal. 15

3) Alat pengerjaan

- a) Gunting:Alat untuk memotong kertas kokoru menjadi pola atau bentuk sesuai kebutuhan.
- b) Pisau Cutter:Berguna untuk memotong kertas dengan tingkat presisi tinggi, terutama pada desain yang memiliki detail rumit atau sudut tajam.
- c) Penggaris:Membantu membuat garis lurus yang akurat pada kertas sebelum memotongnya.
- d) Pensil atau Pulpen:Digunakan untuk menggambar pola atau membuat sketsa awal di atas kertas kokoru sebelum dipotong.
- e) Papan Potong (Cutting Mat):Berfungsi untuk melindungi permukaan kerja dari goresan cutter dan memastikan hasil potongan tetap rapi.

4) Bahan tambahan (opsional)

- a) Manik-manik atau Glitter:Berfungsi sebagai aksen dekoratif untuk mempercantik dan menambah daya tarik visual pada kerajinan.
- b) Kawat Tipis:Digunakan sebagai rangka atau penopang, misalnya untuk membentuk batang bunga atau bagian kerajinan yang memerlukan struktur kokoh.
- c) Pita atau Benang:Cocok untuk memberikan sentuhan dekorasi tambahan, seperti penghias atau pengikat elemen dalam kerajinan.

- d) Stiker atau Kertas Bermotif: Digunakan untuk menambahkan detail hiasan yang lebih unik, memberikan tekstur atau pola yang menarik pada karya.²³

f. Cara Membuat Kerajinan dari Media Kertas Kokoru (kura-kura)

1) Alat dan Bahan

- a) Kertas Kokoru ichi
- b) Gunting
- c) Lem
- d) Mata boneka²⁴

2) Cara membuat

- a) Siapkan dua lembar kertas Kokoru Ichi dengan warna yang berbeda untuk memberikan variasi warna pada hasil akhir.
- b) Gulung tiga lembar kertas Kokoru secara berselang-seling warna hingga membentuk satu gulungan besar. Setelah gulungan jadi, rekatkan ujungnya dengan lem agar tidak lepas.
- c) Tekan bagian tengah gulungan hingga membentuk setengah lingkaran. Bentuk ini akan menjadi badan kura-kura. Setelah sesuai bentuk yang diinginkan, beri lem di bagian dalam gulungan agar bentuknya tetap stabil.

²³ Qur'aeni, Fuada, and Herlinawati, "Pelatihan Kerajinan Kertas Kokoru Guna Meningkatkan Keterampilan Siswa SDN Citalaksana 1 Karawang. Volume 6, No.8,2021,hlm.6.

²⁴ Eli Yuliana, *Fun With Kokoru*, (Tangerang:Tiara Aksa.2021).hal.5

- d) Untuk membuat kepala kura-kura, ambil satu lembar kertas Kokoru Ichi, gulung seperti membuat badan, lalu tekan bagian tengahnya hingga membentuk setengah lingkaran yang lebih kecil.
 - e) Satukan kepala dengan badan kura-kura menggunakan lem. Pastikan posisi kepala menempel kuat dan proporsional.
 - f) Tempelkan mata boneka pada bagian kepala untuk memberikan ekspresi lucu pada kura-kura.
 - g) Selanjutnya, buat kaki kura-kura. Caranya, potong satu lembar kertas Kokoru menjadi dua bagian.
 - h) Dari potongan tersebut, buat empat bulatan kecil. Tekan masing-masing bulatan hingga berbentuk oval yang akan menjadi kaki.
 - i) Rekatkan keempat kaki pada bagian bawah badan kura-kura dan kura-kura lucu dari kertas Kokoru pun selesai dibuat²⁵
- 3) Hasil Kerajinan Media Kertas Kokoru

Gambar II.4



<https://images.app.goo.gl/EuBVgGTSaUeA3q6SA>

²⁵ Maspriy “cara membuat kerajinan paper quilling (kura-kura)”, [https://www.scribd.com/document/556594781/Cara-Membuat-Kerajinan-Kertas-Paper-Quilling-kura-kura,\(diakses](https://www.scribd.com/document/556594781/Cara-Membuat-Kerajinan-Kertas-Paper-Quilling-kura-kura,(diakses) tanggal 23 april 2025 pukul 09.00 WIB)

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu menjadi faktor penting untuk mendukung peneliti dalam menulis, Karen peneliti dapat menyelidiki lebih mendalam mengenai pembahasan dari penelitian terdahulu. Penelitian terdahulu juga dapat dijadikan acuan peneliti dalam membuat penelitian baru, serta dapat memberikan wawasan dan ilmu pengetahuan baru dalam proses pengerjaan agar tidak mengalami kesulitan. Adapun penelitian terdahulu yang dapat digunakan peneliti sebagai acuan penelitian, maka dibawah ini akan dicantumkan beberapa hasil penelitian yang penulis baca sebagai bahan referensi, diantaranya:

1. Fitriani dalam skipsinya yang berjudul *“Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Dengan Menggunakan Kertas Kokoru Di RA Dharma Wanita Persatuan Unit Agama Lubuk Pakam”*, universitas muhammadiyah sumatera utara. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui kreativitas anak kelompok B di RA Dharma Wanita Persatuan Unit Agama Lubuk Pakam, untuk mengetahui penggunaan media kertas kokoru dalam kegiatan pembelajaran di RA Dharma Wanita Persatuan Unit Agama Lubuk Pakam, untuk mengetahui peningkatan kreativitas melalui penggunaan media kertas kokoru pada anak kelompok B di RA Dharma Wanita Persatuan Unit Agama Lubuk Pakam. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus dimana tiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Sumber data utama penelitian

adalah lembar observasi kemampuan anak dan kemampuan guru. Subjek penelitian adalah 22 anak kelompok B di RA Dharma Wanita Persatuan Unit Agama Lubuk Pakam Tahun Ajaran 2018/2019.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti buat adalah sama-sama meneliti kreativitas anak usia dini dan memiliki kesamaan variable x yaitu kertas kokoru, sedangkan perbedaannya adalah memiliki perbedaan dalam waktu dan lokasi meneliti.

2. Inayati Lailatussifa dalam skripsinya yang berjudul *“Pengaruh Media Kokoru Terhadap Kemampuan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Assafi’iyah Pesawaran”* universitas islam negri raden intan lampung. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk menstimulus dan mengembangkan kreativitas anak. Agar proses pengembangan kreativitas anak terarah maka perlu sesuatu kegiatan yang dapat mengembangkan kemampuan kreativitas anak yaitu dengan mediakokoru.

Adapun rumusan masalahnya adalah ”Apakah terdapat pengaruh media kokoru terhadap kemampuan kreativitas anak di RA Assafi’iyah pesawaran”. Jenis penelitian yang dilakukan adalah Quasi Eksperimen desain yang dipakai penelitian ini adalah Nonequivalent Control Grup Design. Adapun sampel yang digunakan yaitu usia 5-6 tahun yang terbagi menjadi dua kelas/kelompok yaitu kelas B1 sebagai kelompok eksperimen dan B2 sebagai kelas kontrol. Teknik analisis yang dipakai dalam penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif dan analisis statistik

inferensial dan uji hipotesis yang digunakan adalah t-tes atau uji t. Dengan menggunakan bantuan SPSS versi 26. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti buat adalah sama-sama meneliti kreativitas anak usia dini di tk, sedangkan perbedaannya adalah memiliki perbedaan dalam waktu dan lokasi meneliti.

3. Aiska ayu safirti dalam skripsinya yang berjudul *“Pengaruh Media Colour Corrugated Paper (Kokoru) Terhadap Kemampuan Kreativitas Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak (Tk) Aisyiyah Hadimulyo Barat Kecamatan Metro Pusat”* universitas islam negri raden intan lampung. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk menstimulus dan mengembangkan kreativitas anak, agar proses perkembangan kreativitas anak terarah maka perlu suatu kegiatan yang dapat mengembangkan kemampuan kreativitas anak yaitu colour corrugated paper (kokoru).

Adapun rumusan masalahnya adalah “Adakah pengaruh colour corrugated paper (kokoru) terhadap kemampuan kreativitas anak di taman kanak-kanak (TK) Aisyiyah Hadimulyo Barat Kecamatan Metro Pusat”. Jenis penelitian yang digunakan adalah Quasi Eksperimen desain yang dipakai dalam penelitian ini adalah Nonequivalent Control Grup Design. Adapun sampel dalam penelitian ini yaitu anak usia 5-6 tahun. Teknik analisi yang dipakai dalam penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial dan uji hipotesis yang digunakan adalah t-tes atau uji t. Dengan menggunakan bantuan program SPSS versi 21.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti buat adalah sama-sama meneliti kreativitas anak usia 5-6 tahun di tk, sedangkan perbedaannya adalah memiliki perbedaan dalam waktu dan lokasi meneliti.

4. Dini Oktaviani dkk dalam jurnalnya yang berjudul *“Bermain Dengan Media TASRU (Keras Kokoru) Untuk Mengembangkan Motorik Halus Anak”* universitas nusantara PGRI Kediri. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan motorik halus anak usia dini dengan bermain menggunakan media Tasru (Kertas Kokoru). Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas model Kemmis dan Taggart yang terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi yang dilakukan sebanyak 3 siklus yaitu Siklus I, Siklus II, dan Siklus III.. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti buat adalah sama-sama menggunakan media kertas kokoru sebagai variabel X dan menggunakan jenis penelitian PTK, sedangkan perbedaannya adalah memiliki perbedaan dalam waktu dan lokasi meneliti dan perbedaan Variabel Y.
5. Dewi Hendranigrat dan Pujiyanti Fauziah dalam jurnalnya yang berjudul *“Implementasi Kegiatan Menggulung, Menggunting, Menempel (3m) Melalui Kegiatan bermain Kertas Kokoru Di Taman Kanak-Kanak Seroja Iman Samarinda”* Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui (1) Upaya pelaksanaan kegiatan menggulung, menggunting, menempel (3M) anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan bermain kertas kokoru, (2)

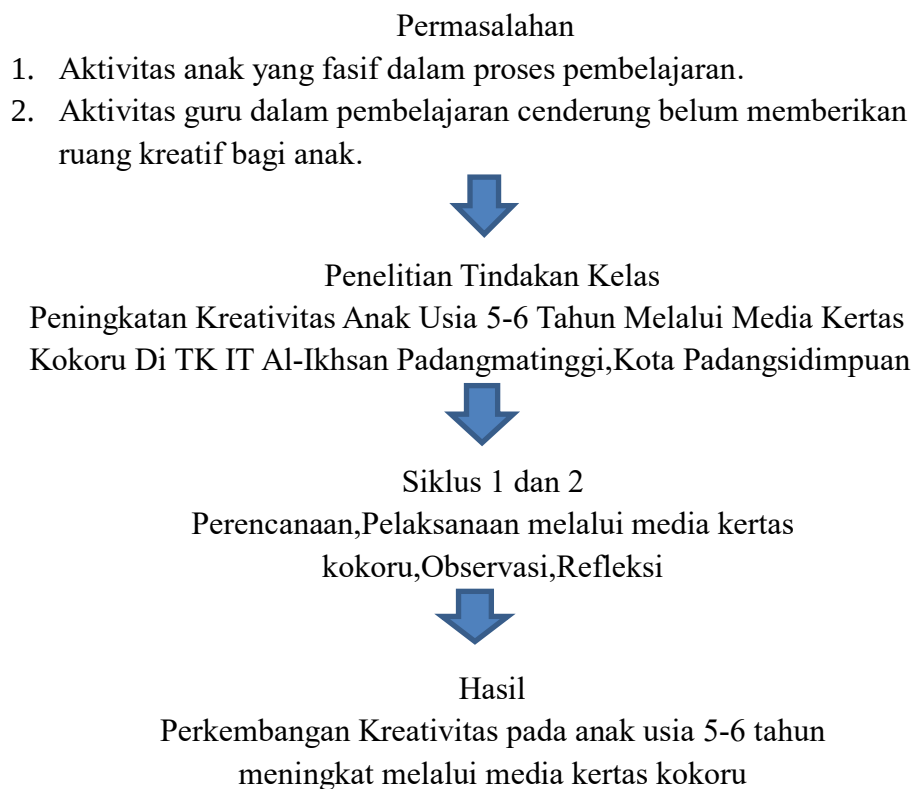
mengetahui faktor-faktor apa saja yang dapat mempengaruhi perkembangan 3M anak dalam bermain kertas kokoru. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, yang terdiri dua variabel, yakni Implementasi Kegiatan 3M dan kertas kokoru. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan (1) teknik observasi (2) teknik wawancara dan (3) teknik dokumentasi. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti buat adalah sama-sama menggunakan kertas kokoru sebagai variabel X ,sedangkan perbedaannya adalah memiliki perbedaan dalam waktu dan lokasi meneliti dan juga perbedaan variabel Y

C. .Hipotesis Tindakan

Adapun Hipotesis tindakan dalam penelitian ini dapat dilihat dari bagan berikut:

Tabel II.1

Hipotesis Tindakan



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini berlokasi di TK IT Al-Ikhsan Padangmatinggi, Kota Padangsidimpuan. Peneliti mengambil lokasi ini, karena peneliti melihat Aktivitas anak yang fasif dalam proses pembelajaran, Aktivitas guru dalam pembelajaran cenderung belum memberikan ruang kreatif bagi anak. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester ganjil mulai dari tanggal 22 juli-22 Agustus 2025.

Tabel III.1
Agenda/Perencanaan Penyusunan Skripsi

		Tahun 2024-2025									
No	Kegiatan	Bulan									
		Nov	Des	Mei	Jul	Agu	Sep	Okt	Nov	Des	
1	Pengesahan Judul	√									
2	Penyusunan Proposal		√								
3	Seminar Proposal			√							
4	Revisi Proposal				√						
5	Penelitian Lapangan				√						
6	Penyusunan Skripsi					√					
7	Seminar Hasil								√		
8	Revisi Hasil Penelitian								√		
9	Sidang Skripsi									√	

B. Jenis dan Metode Penelitian

Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan kelas adalah jenis penelitian yang dilakukan oleh pendidik di kelas mereka sendiri dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan proses pembelajaran sesuai dengan latar belakang masalah. Masalah yang timbul dalam proses pembelajaran adalah rendahnya kreativitas anak usia dini dikarenakan kegiatan guru mengajar terkesan monoton, oleh karena itu peneliti mengambil metode PTK guna meningkatkan kreativitas anak usia dini menggunakan media pembelajaran yang unik yang diharapkan dapat memperbaiki masalah tersebut. PTK melibatkan siklus tindakan model Kemmis dan Mc Taggart yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi secara berulang untuk menemukan solusi terhadap masalah pembelajaran atau meningkatkan kualitas pembelajaran.¹

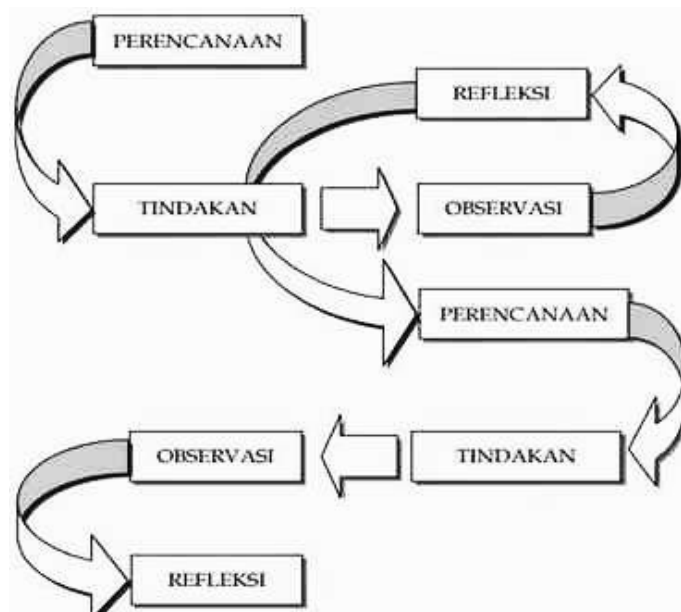
Penelitian tindakan kelas dapat disimpulkan sebagai suatu tindakan yang dilakukan untuk memperbaiki kegiatan pembelajaran guru untuk meningkatkan mutu pembelajaran dan berfokus pada sebuah kegiatan penelitian yang dilakukan di kelas. Kegiatan yang dilakukan dengan tujuan tertentu, berbentuk rangkaian siklus kegiatan untuk sekelompok siswa di kelas dalam waktu yang sama dan dari guru yang sama pula.²

¹ Darinda sofia dan irmina pinem (ed), "*Penelitian Tindakan Kelas*", (Jambi:sonpedia publishing Indonesia, 2024), hlm .4.

² Ketut ngurah ardiawan dan gede arya wiradnyana, "*Kupas tuntas penelitian tindakan kelas (Teori,Praktik,dan Publikasinya)*", (Bandung:Nilacakra, 2019), hlm .17.

Desain siklus PTK model Kemmis dan Mc taggart dapat diamati pada gambar berikut ini:

Gambar III.1 Kemmis dan Mc taggart



https://www.researchgate.net/figure/Gambar-1-Desain-PTK-Model-Kemmis-McTaggart-Sumber-Parnawi-2020_fig1_363850461

Implementasi dari gambaran model penelitian tindakan kelas oleh kemmis dan Mc taggart dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Perencanaan

Perencanaan merupakan langkah-langkah yang disusun secara sistematis dan terarah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Proses ini dilakukan melalui penelitian tindakan yang berfokus pada permasalahan nyata yang terjadi di kelas, dengan tujuan menemukan solusi yang tepat, menguji keefektifannya, serta memperbaiki praktik pembelajaran secara berkelanjutan agar hasil belajar peserta didik semakin optimal

2. Tindakan

Tindakan adalah rangkaian kegiatan yang dilakukan secara terencana dan terkontrol, dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan, memperdalam pemahaman, memperkuat kerja sama, serta menciptakan situasi atau suasana pembelajaran yang lebih kondusif dan efektif. Dalam konteks penelitian ini, guru kelas bertanggung jawab untuk melaksanakan tindakan dengan menggunakan metode proyek sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) yang telah disusun sebelumnya.

3. Obsevasi

Observasi adalah proses pengamatan yang dilakukan secara sistematis untuk mencatat, merekam, dan mendokumentasikan dampak atau implikasi dari tindakan yang diberikan kepada subjek. Kegiatan ini dilaksanakan dengan pendekatan yang terukur, fleksibel, dan terbuka, sehingga data yang diperoleh akurat, objektif, serta dapat memberikan gambaran menyeluruh mengenai perubahan atau perkembangan yang terjadi. Observasi juga bertujuan sebagai dasar untuk melakukan analisis, evaluasi, dan perbaikan strategi pembelajaran di tahap berikutnya.

4. Refleksi

meninjau dan mengkaji kembali secara mendalam seluruh tindakan yang telah dilaksanakan terhadap subjek penelitian, berdasarkan data dan catatan yang diperoleh dari hasil observasi. Kegiatan ini bertujuan untuk mengevaluasi keberhasilan maupun kekurangan dari

langkah yang telah diambil, mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat, serta merumuskan strategi perbaikan yang lebih efektif. Refleksi menjadi tahap penting untuk memastikan bahwa proses pembelajaran berkembang ke arah yang lebih optimal, berkesinambungan, dan sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan.³

C. Latar dan Subjek penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK IT Al-Ikhsan Padangmatinggi, Kota padangsidempuan, Yang menjadi subjek penelitian adalah anak-anak kelompok B yang berjumlah 15 anak yang terdiri dari 9 anak laki-laki dan 6 anak perempuan. Anak-anak tersebut berada pada rentang usia 5-6 tahun. Peneliti memilih usia tersebut karena seharusnya pada usia tersebut kreativitas anak sudah berkembang dengan baik.

D. Instrument Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan observasi dan dokumentasi dalam mengumpulkan data.

1. Observasi

Observasi adalah cara mengumpulkan data dengan mengamati langsung apa yang terjadi di lapangan. Peneliti melihat, mendengar, atau mencatat kejadian dan perilaku secara langsung untuk memahami suatu hal dengan lebih jelas. Peneliti juga meneliti anak secara langsung dengan

³ Imam Machali, "Bagaimana melakukan penelitian tindakan kelas bagi guru?", *dalam jurnal IJAR*, Volume 1.No 2, November 2022, hlm,9.

membawa catatan-catatan kecil dalam mengikuti proses belajar mengajar dan kegiatan luar kelas.⁴

Untuk mengukur tingkat kreativitas anak dalam kegiatan pembelajaran, peneliti menetapkan beberapa indikator yang sesuai dengan teori kreativitas anak usia dini yaitu Guilford dan Mc taggart. Indikator-indikator tersebut meliputi kelancaran, keluwesan, keaslian, keterincian, dan ekspresi diri. Masing-masing indikator dikaitkan dengan materi, aktivitas pembelajaran yang dilakukan, serta tujuan yang ingin dicapai. Penjabaran indikator tersebut dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel III.2

Pedoman indikator teori Guilford

No	Nama Indikator	Materi	Aktivitas	Tujuan yang Diharapkan
1	Kelancaran (Fluency)	Pengenalan bentuk dan warna	Anak diminta membuat karya dari kertas kokoru dengan berbagai bentuk dan warna	Anak mampu menghasilkan beberapa ide atau bentuk dalam satu kegiatan
2	Keluwes (Flexibility)	Kombinasi warna dan bentuk	Anak mencoba berbagai teknik melipat, menggulung, atau menempel kertas kokoru	Anak mampu menggunakan lebih dari satu cara atau teknik dalam membuat karya
3	Keaslian (Originality)	Karya bebas dari bahan kokoru	Anak membuat bentuk sesuai imajinasi sendiri tanpa contoh yang sama persis	Anak menghasilkan karya yang unik dan berbeda dari teman-temannya
4	Keterincian (Elaboration)	Hiasan dan detail tambahan	Anak menambahkan hiasan seperti mata, mulut, atau	Anak mampu menambah detail yang memperindah

⁴ Albi Anggito and Johan Setiawan, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (CV Jejak (Jejak Publisher), 2018).

ornamen kecil dan memperkaya
lainnya hasil karyanya

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan gambar, buku catatan, dan tata cara.⁵ Peneliti akan mengambil dokumentasi untuk membuktikan adanya peningkatan kreativitas anak selama melakukan penelitian dan membandingkannya dengan hasil sebelumnya. Didokumentasikan saat melakukan penelitian sebagai pelengkap instrument pengumpulan data dalam penelitian di TK IT Al-Ikhsan Padangmatinggi, Kota Padangsidempuan berupa foto sekolah, visi misi sekolah, jumlah anak, jumlah guru, dan jumlah ruangan.

E. Langkah-Langkah Prosedur Penelitian

Prosedur yang dilakukan adalah pelaksanaan proses 4 komponen kegiatan yang terdapat dalam penelitian tindakan kelas (PTK) yang berulang dalam bentuk siklus. PTK bersifat praktis dan berbasis tindakan langsung, di mana guru melakukan langkah-langkah penelitian yang terdiri dari siklus perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi secara berulang hingga masalah teratasi atau perbaikan tercapai. Tujuan utama PTK adalah meningkatkan efektivitas pembelajaran, memperbaiki praktik pengajaran, serta membantu guru memahami dan mengembangkan strategi yang lebih baik untuk menghadapi tantangan di kelas.⁶ Dalam model Kemmis, tindakan dan

⁵ Elvipson dan Khairunnisa, *"Dokumentasi Keperawatan"*, (Jawa barat: Mega press nusantara, 2024), hlm.5.

⁶ Putu ade, Made surya (ed), *"Panduan lengkap penelitian tindakan kelas (PTK)"*, (Yogyakarta: Deepublish, 2022), hlm.14.

pengamatan dianggap sebagai satu kesatuan, karena keduanya terjadi bersamaan dan saling berkaitan. Kemmis menyusun langkah-langkah penelitian dalam bentuk lingkaran (spiral) yang dimulai dari merencanakan, kemudian melakukan tindakan sambil mengamati, lalu merenungkan hasilnya, dan akhirnya membuat rencana baru untuk memperbaiki langkah sebelumnya.⁷

Penelitian ini direncanakan dalam dua siklus dan masing-masing siklus dua pertemuan. Berdasarkan pada penelitian ini, peneliti bertindak sebagai pendidik untuk mengetahui peningkatan kreativitas pada anak di TK IT Al-Ikhsan Padangmatinggi, Kota Padangsidempuan. Siklus dalam penelitian tindakan kelas ini terdiri dari langkah-langkah perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dirancang sesuai dengan prosedur penelitian menggunakan dua siklus. Hasil dari siklus pertama digunakan sebagai pedoman untuk siklus kedua. Siklus kedua harus memuat pencapaian yang diperoleh serta beberapa peningkatan dibandingkan dengan siklus pertama.

Penelitian ini bertujuan apabila pelaksanaan siklus pertama belum mencapai hasil yang diinginkan, maka akan dilakukan lagi pelaksanaan penelitian tindakan kelas siklus kedua. Siklus pertama akan menerapkan kegiatan kertas kokoru dan siklus kedua akan menyempurnakan pelaksanaan siklus pertama. Prosedur penelitian ini memiliki 2 siklus dengan 4 tahapan sebagai berikut:

⁷ Fatma sukmawati dan dini wahyu mulyasari (ed), "*Penelitian tindakan kelas*", (Sukoharjo: Pradina pustaka, 2022), hlm. 29.

1. Siklus Pertama

1) Perencanaan Tindakan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah:

- 1) Menyusun RPPH
- 2) Menyusun langkah-langkah tindakan yang akan dilakukan, termasuk metode, media, dan instrumen penilaian.

2) Pelaksanaan tindakan

Pelaksanaan tindakan menyangkut pelaksanaan proses pembelajaran dengan menerapkan kegiatan kertas kokoru, Kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini adalah:

- 1) Melaksanakan kegiatan sesuai dengan RPPH
- 2) Mengarahkan anak-anak untuk memahami masalah yang terdapat dalam materi pembelajaran.
- 3) Membimbing anak, baik secara individu maupun kelompok, untuk mencari solusi atas masalah yang ada dalam materi pembelajaran.
- 4) Membuat dan menampilkan hasil karya berdasarkan solusi dari masalah yang ditemukan dalam materi pembelajaran.
- 5) Menganalisis dan menilai proses penyelesaian masalah yang sudah ditemukan.

3) Pengamatan

Pengamatan berarti melihat dan mencatat apa yang terjadi selama suatu kegiatan berjalan untuk mendapatkan informasi atau data. Dalam pembelajaran, pengamatan dilakukan untuk melihat bagaimana anak

bekerja dengan materi, menyelesaikan tugas, atau merespon cara mengajar yang digunakan dalam pelaksanaan tindakan yang menerapkan kegiatan kertas kokoru.

4) Refleksi

Pada tahap ini berpikir kembali tentang apa yang sudah dilakukan, untuk memahami apa yang berhasil, apa yang perlu diperbaiki, dan bagaimana cara memperbaikinya di masa depan. Kekurangan yang terdapat pada siklus pertama dijadikan sebagai bahan perbaikan di dalam siklus kedua.

2. Siklus Kedua

Langkah-langkah untuk siklus kedua sebagai berikut:

a) Perencanaan Kegiatan

- 1) Peneliti mengidentifikasi masalah atau hambatan yang muncul selama pelaksanaan siklus pertama.
- 2) sesuaikan atau ubah strategi atau metode yang digunakan pada siklus pertama untuk mengatasi masalah atau meningkatkan efektivitas pembelajaran.
- 3) Peneliti melakukan tindakan yang telah direncanakan dengan lebih teliti dan sesuai dengan perbaikan yang dilakukan

b) Pelaksanaan kegiatan

Kegiatan pada tahap ini untuk pengembangan tindakan dari tindakan siklus pertama dan meninjau kembali sejauh mana peningkatan

kegiatan kertas kokoru yang telah dilakukan ditahap pelaksanaan tindakan.

c) Pengamatan

Peneliti dan guru kelas tetap mengawasi dan mengamati aktivitas anak dan mengidentifikasi perbedaan aktivitas anak dari siklus pertama dengan siklus kedua melalui kegiatan kertas kokoru yang telah dilakukan ditahap pelaksanaan tindakan.

d) Refleksi

Pada tahap refleksi, Peneliti mencatat dan melihat perbandingan nilai dari siklus pertama dan siklus kedua. Peneliti menganalisis hasil pengamatan untuk membuat hasil peningkatan kegiatan kertas kokoru. Harapannya dengan model ini, dan terdapat peningkatan yang memuaskan terhadap hasil belajar anak.

F. Teknik Analisis Penelitian

Analisis data dalam penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi keberhasilan tindakan yang dilakukan. Tingkat keberhasilan diukur melalui persentase hasil yang dicapai dalam penelitian ini. Penilaian terhadap peningkatan kreativitas anak dilakukan melalui analisis lembar observasi dengan menggunakan metode analisis data kualitatif. Proses ini meliputi evaluasi data hasil observasi selama penelitian dengan menggunakan instrumen yang telah dikembangkan peneliti untuk mengamati setiap peningkatan yang terjadi pada anak.

Analisis data kualitatif digunakan untuk menginterpretasikan hasil observasi dengan memusatkan perhatian pada aspek-aspek tertentu yang diukur dalam penelitian. Peneliti membuat instrumen observasi untuk melacak perubahan yang terjadi pada anak dan memudahkan pemahaman mendalam terhadap data yang dikumpulkan.

Selain itu, analisis persentase juga dilakukan dengan menggunakan rumus yang dijelaskan oleh Sugiono dan Tarigan. Rumus ini digunakan untuk menghitung persentase ketuntasan individu yang dicapai setiap anak sebagai bagian dari evaluasi keberhasilan tindakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase Kreativitas Anak

F : Jumlah Anak Yang Mengalami Perubahan

N : Jumlah Keseluruhan Anak

Anak dikatakan mengalami peningkatan pada kreativitas anak apabila telah mencapai keberhasilan $\geq 75\%$

Untuk mengetahui persentase keberhasilan peningkatan kreativitas anak secara klasikal peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

$$PKK = \frac{\text{Banyak anak yang mengalami perubahan} \geq 80\%}{\text{Banyak subjek penelitian}} \times 100\%$$

Keterangan PKK: Persentase kemampuan klasikal

Kelas dikatakan mengalami peningkatan pada kreativitas anak secara klasikal apabila telah mencapai keberhasilan $\geq 80\%$.⁸

⁸ Prio Utomo (ed), "Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK):panduan praktis untuk guru dan mahasiswa di institusi pendidikan" *Dalam jurnal Pubmedia* Vo:1,No 4,2024,hal 1-19

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data Hasil Prasiklus

1. Kondisi Awal

Kondisi awal sebelum melakukan tindakan penelitian di TK IT Al-Ikhsan Padangmatinggi, Kota Padangsidimpuan, diperkuat dengan hasil observasi peneliti. Pada tahap ini peneliti mengamati peningkatan kreativitas anak melalui media kertas kokoru, diketahui bahwa kreativitas anak usia 5–6 tahun masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari kegiatan pembelajaran yang cenderung bersifat pasif, dengan penggunaan media yang kurang bervariasi. Aktivitas seni dan keterampilan yang diberikan guru umumnya masih menggunakan media gambar cetak, buku mewarnai, atau permainan sederhana yang kurang menantang kemampuan imajinasi anak.

Dari 15 anak pada kelompok B, sebagian besar anak masih menunjukkan keterbatasan dalam mengembangkan ide baru, kurang berani mencoba kombinasi warna yang berbeda, serta cenderung meniru contoh yang diberikan guru tanpa melakukan modifikasi. Kreativitas yang dimaksud di sini meliputi kemampuan menciptakan bentuk baru, menyusun pola warna yang unik, mengekspresikan ide secara bebas, dan menghasilkan karya yang memiliki nilai estetis. Hasil wawancara dengan guru kelas menunjukkan bahwa salah satu penyebab rendahnya kreativitas anak adalah keterbatasan media pembelajaran yang digunakan. Guru

jarang memanfaatkan media berbahan tekstur dan bentuk yang variatif, seperti kertas kokoru, yang dapat merangsang keterampilan motorik halus sekaligus memicu daya cipta anak. Selain itu, sebagian anak terlihat kurang fokus dan cepat bosan saat kegiatan keterampilan dilakukan, karena media yang digunakan kurang menarik perhatian mereka. Dalam penelitian ini peneliti bertindak sebagai guru untuk melihat peningkatan kreativitas anak dalam pembelajaran menggunakan media kertas kokoru.

Adapun data anak di TK IT Al-Ikhsan Padangmatinggi, Kota Padangsidimpuan, subjek penelitian ini yaitu kelas usman usia 5-6 tahun dengan jumlah 15 orang anak terdiri dari 9 orang laki-laki dan 6 orang anak perempuan.

Tabel IV.1
Data anak kelas usman (usia 5-6 tahun) di TK IT Al-Ikhsan
Padangmatinggi, Kota Padangsidimpuan

No	Nama	Kode Anak	Keterangan
1.	Azzura	01	Perempuan
2.	Aqira	02	Perempuan
3.	Azila	03	Perempuan
4.	Naufal	04	Laki-laki
5.	Danish	05	Laki-laki
6.	Akifa	06	Perempuan
7.	Husein	07	Laki-laki
8.	Maulana	08	Laki-laki
9.	Pratama	09	Laki-laki
10.	Farid	010	Laki-laki
11.	Cantika	011	Perempuan
12.	Fadlan	012	Laki-laki
13.	Fariz	013	Laki-laki
14.	Gibran	014	Laki-laki
15.	Zahira	015	Perempuan

a) Pengamatan

Proses belajar bertujuan untuk meningkatkan kreativitas pada anak. Oleh karena itu, salah satu faktor penting dalam kegiatan belajar mengajar adalah penerapan metode pembelajaran yang digunakan guru saat mengajar di kelas. Artinya guru harus mampu mengkondisikan kelas sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar berlangsung secara efektif dan efisien.

Sebelum diterapkan pembelajaran dengan menggunakan media kertas kokoru di kelas usman TK IT Al-Ikhsan Padangmatinggi, Kota padangsidempuan, peneliti terlebih dahulu mewawancarai guru kelas dengan tujuan untuk mengetahui kondisi awal anak serta kegiatan belajar mengajar yang berlangsung di kelas usman khususnya pada peningkatan kreativitas anak.

Berdasarkan hasil pengamatan awal (pra siklus) di TK IT Al-Ikhsan Padangmatinggi, Kota Padangsidempuan, diketahui bahwa kreativitas anak usia 5–6 tahun masih tergolong rendah. Sebagian besar anak tampak kesulitan menuangkan ide dan imajinasi mereka dalam kegiatan seni, cenderung meniru karya teman atau mengikuti contoh yang diberikan guru. Media pembelajaran yang digunakan pun masih terbatas pada kertas gambar, pensil warna, dan crayon, sehingga kurang mendorong anak untuk mencoba teknik atau bentuk karya yang berbeda. Hal ini mengakibatkan hasil karya yang dihasilkan anak terlihat seragam, baik dari segi bentuk, warna,

maupun model, sehingga belum mencerminkan keberagaman ide kreatif. Selain itu, anak juga menunjukkan keraguan untuk berekspresi dan memodifikasi karya yang dibuat karena takut hasilnya tidak sesuai dengan harapan. Selama kegiatan berlangsung, sebagian anak terlihat mudah kehilangan fokus dan cepat bosan, terutama ketika media yang digunakan kurang bervariasi. Guru juga belum memanfaatkan media unik seperti kertas kokoru yang memiliki tekstur dan bentuk menarik, padahal media tersebut berpotensi besar untuk merangsang kreativitas dan imajinasi anak.

Tujuan penelitian pra siklus adalah untuk mengetahui kreativitas pada anak sebelum melakukan tindakan, hasil yang diperoleh dari kegiatan pada anak sebelum melakukan tindakan. Hasil yang diperoleh dari kegiatan pengukuran ini nantinya akan dibandingkan dengan nilai setelah tindakan. Hasil yang diperoleh berdasarkan lembar observasi adalah sebagai berikut:

Tabel IV.2
Data Hasil Observasi Pra Siklus Peningkatan Kreativitas
Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Kertas Kokoru

No	Nama	Anak mampu menyebutkan bentuk/ide dari kertas kokoru				Anak dapat membuat bentuk seperti karakter,objek 2D,3D dan memadukan warna				Anak membuat karya dengan bentuk/ide yang unik dan berbeda dari teman lainnya				Anak bisa memadukan bahan lain seperti kain flanel dan manik-manik				Jumlah Skor
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	
1	Az	√				√				√				√				4
2	Aq	√				√				√				√				4
3	Ai	√				√				√				√				4
4	Na		√				√			√					√			7
5	Da	√				√				√				√				4
6	Ak		√			√				√					√			6
7	Hu	√				√				√				√				4
8	Ma	√					√				√			√				6
9	Pr		√			√				√				√				5
10	Fa			√		√				√				√				6
11	Ca	√					√			√				√				5
12	Fn			√			√				√				√			9
13	Fz			√		√						√		√				8
14	Gi		√			√					√				√			7
15	Za		√				√				√				√			8
JUMLAH		26				20				21				20				87
		Ketuntasan klasikal = $\frac{5}{15} \times 100\%$ = 33,33%																

Keterangan

BB = Belum Berkembang : Skor 1

MB = Mulai Berkembang : Skor 2

BSH = Berkembang Sesuai Harapan : Skor 3

BSB = Berkembang Sangat Baik : Skor 4

Dari tabel diatas hasil kemampuan kreativitas anak dapat diinterpretasikan dalam tabel persentase dibawah ini:

Tabel IV.3
Rekapitulasi kemampuan kreativitas anak
Pada pra siklus

No	Aspek yang dinilai	Kriterita Perkembangan	Jumlah anak (F)	%
1	Anak mampu menyebutkan bentuk/ide dari kertas kokoru	BB	7	46,67%
		MB	5	33,33%
		BSH	3	20%
		BSB	0	0
Jumlah			15	100%
2	Anak dapat membuat bentuk seperti karakter,objek 2D,3D dan memadukan warna	BB	10	66,67%
		MB	5	33,33%
		BSH	0	0
		BSB	0	0
Jumlah			15	100%
3	Anak membuat karya dengan bentuk/ide yang unik dan berbeda dari teman lainnya	BB	10	66,67%
		MB	4	26,67%
		BSH	1	6,66%
		BSB	0	0
Jumlah			15	100%
4	Anak bisa memadukan bahan lain seperti kain flanel dan manik-manik	BB	10	66,67%
		MB	5	33,33%
		BSH	0	0
		BSB	0	0
Jumlah			15	100%

Berdasarkan dari tabel diatas dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Aspek Anak mampu menyebutkan bentuk/ide dari kertas kokoru mendapat kriteria Belum Berkembang (BB) sebanyak 7 anak (46.67%), Mulai Berkembang (MB) sebanyak 5 anak (33,33%),Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 3 anak (20%), dan Berkembang Sangat Baik (BSB) tidak ditemukan.
- 2) Aspek Anak dapat membuat bentuk seperti karakter,objek 2D,3D dan memadukan warna mendapat kriteria Belum Berkembang (BB) sebanyak 10

anak (66.67%), Mulai Berkembang (MB) sebanyak 5 anak (33,33%), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) tidak ditemukan, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) tidak ditemukan.

- 3) Aspek Anak membuat karya dengan bentuk/ide yang unik dan berbeda dari teman lainnya mendapat kriteria Belum Berkembang (BB) sebanyak 10 anak (66.67%), Mulai Berkembang (MB) sebanyak 4 anak (26,67%), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 1 anak (6,66%), dan Berkembang Sangat Baik (BSB) tidak ditemukan.
- 4) Aspek Anak bisa memadukan bahan lain seperti kain flanel dan manik-manik mendapat kriteria Belum Berkembang (BB) sebanyak 10 anak (66.67%), Mulai Berkembang (MB) sebanyak 5 anak (33,33%), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) tidak ditemukan, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) tidak ditemukan.

Jumlah total persentase keberhasilan dari 4 aspek penilaian kemampuan kreativitas anak berkategori rendah. Rendahnya kemampuan kreativitas anak yang diobservasi pada prasiklus maka dilanjutkan pada penelitian siklus menggunakan media kertas kokoru.

b) Refleksi

Hasil refleksi analisis data pada pelaksanaan pra siklus sebelum menggunakan media pembelajaran kertas kokoru pada peningkatan kreativitas pada anak sangat rendah dan belum mencapai keberhasilan indikator. Sedangkan catatan negatif atau kelemahan-kelemahan yang perlu disempurnakan dalam siklus berikutnya yaitu:

- a) Anak kurang berani menuangkan ide dan imajinasi, cenderung meniru karya teman atau contoh guru sehingga hasil karya seragam dan kurang bervariasi.
- b) guru belum memanfaatkan media alternatif seperti kertas kokoru yang dapat merangsang kreativitas anak.

B. Pelaksanaan Siklus I

1. Siklus I Pertemuan 1

a. Perencanaan

Suatu kegiatan pelaksanaan penelitian tindakan kelas tidak dapat dilaksanakan dengan baik sebelum merancang perencanaan, dengan demikian terlebih dahulu menyusun rencana kegiatan yang akan dilaksanakan yaitu:

- 1) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPPH)
- 2) Menyiapkan materi pembelajaran yang akan dilaksanakan yaitu tentang meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui media kertas kokoru.
- 3) Mempersiapkan media kertas kokoru yang sudah dibentuk untuk diperlihatkan kepada anak
- 4) Menyiapkan alat dan bahan dalam proses pembelajaran menggunakan media kertas kokoru seperti gunting, lem, kain flanel, dan manik-manik.

b. Pelaksanaan

Sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media kertas kokoru, peneliti mempersiapkan diri agar penelitian berlangsung lebih baik dari sebelumnya. Pada tahap ini peneliti melaksanakan kegiatan yang telah disusun dalam RPPH untuk meningkatkan kreativitas pada anak, Maka yang harus dilakukan adalah:

1) Pendahuluan

- a) Guru mengucapkan salam pembuka dihadapan anak-anak
“Assalamualaikum anak-anak ibu”
- b) Setelah mengucapkan salam guru mengecek kehadiran anak, dengan memanggil satu persatu nama anak.
- c) Guru menanyakan kabar anak satu persatu yang bersangkutan dengan kegiatan yang baru saja mereka lakukan sebelum berangkat sekolah” Hallo anak-anak ibu apa kabar hari ini?, siapa yang tadi pagi sholat subuh..?, siapa tadi pagi sebelum berangkat kesekolah sarapan?
- d) Guru beserta anak membaca doa sebelum belajar dan melakukan ice breaking
- e) Guru menjelaskan tentang buah apel yang dibuat menggunakan media kertas kokoru
- f) Berdiskusi macam-macam buah buahan lain yang bisa dibentuk menggunakan media kertas kokoru

2) Kegiatan Inti

- a) Guru menunjukkan media buah apel yang sudah dibentuk dari kertas kokoru
- b) Anak diajak mengamati bentuk, warna, dan bagian-bagian buah diselingi dengan pertanyaan misalnya *“Apa warna apel yang kalian lihat?”*, *“Bagaimana bentuk apel?”*
- c) Guru membagikan kertas kokoru warna merah, hijau, dan cokelat untuk batang daun apel.
- d) Anak memilih warna yang ingin digunakan.
- e) Guru mendemonstrasikan Cara menggulung kertas kokoru merah/hijau untuk membentuk bulatan apel, Cara memotong dan menempel kertas kokoru hijau untuk daun, Cara membuat batang apel dari kertas kokoru cokelat.
- f) Anak mempraktikkan teknik tersebut dengan bimbingan guru.
- g) Anak membuat karya “apel” dari kertas kokoru sesuai kreativitas mereka.
- h) Anak boleh menambahkan detail seperti rumput, pohon, atau keranjang apel di karyanya.
- i) Anak menceritakan kembali hasil kegiatan atau menunjukkan karyanya.



Gambar IV.1

Guru menjelaskan tentang media kertas kokoru pada siklus I Pertemuan 1

3) Penutup

- a) Merapikan alat-alat yang digunakan.
- b) Diskusi tentang perasaan diri selama belajar.
- c) Menyanyikan lagu “sepatu gelang” sebelum pulang
- d) Menginformasikan kegiatan untuk besok
- e) Membaca doa bersama

c. Pengamatan

Pada Suklus I pertemuan pertama, guru memperkenalkan media kertas kokoru kepada anak-anak dengan menjelaskan bentuk, warna, dan cara penggunaannya. Sebagian besar anak terlihat antusias ketika melihat berbagai warna kertas kokoru, namun masih banyak yang belum memahami cara menggulung dan menempelkan kertas dengan benar. Dari hasil pengamatan, terlihat bahwa anak-anak masih memerlukan bimbingan intensif. Hanya beberapa anak yang mampu menyelesaikan

karya sederhana secara mandiri, sementara yang lain cenderung meniru teman di sebelahnya. Aspek kreativitas seperti inisiatif, imajinasi, dan keberanian mencoba hal baru masih tergolong rendah.

d. Refleksi

Dari hasil pengamatan pada siklus I pertemuan pertama, dapat disimpulkan bahwa anak-anak masih dalam tahap penyesuaian dengan media baru. Guru perlu memberikan contoh yang lebih konkret dan mengulang langkah-langkah penggunaan kertas kokoru secara perlahan. Selain itu, guru juga perlu memberikan motivasi dan pujian agar anak lebih percaya diri dan berani mengekspresikan idenya sendiri.

2. Siklus I Pertemuan 2

a. Perencanaan

Suatu kegiatan pelaksanaan penelitian tindakan kelas tidak dapat dilaksanakan dengan baik sebelum merancang perencanaan, dengan demikian terlebih dahulu menyusun rencana kegiatan yang akan dilaksanakan yaitu:

- 1) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPPH)
- 2) Menyiapkan materi pembelajaran yang akan dilaksanakan yaitu tentang meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui media kertas kokoru.
- 3) Mempersiapkan media kertas kokoru yang sudah dibentuk untuk diperlihatkan kepada anak
- 4) Menyiapkan alat dan bahan dalam proses pembelajaran menggunakan

media kertas kokoru seperti gunting,lem,kain flanel,dan manik-manik.

b. Pelaksanaan

Sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media kertas kokoru, peneliti mempersiapkan diri agar penelitian berlangsung lebih baik dari sebelumnya.Pada tahap ini peneliti melaksanakan kegiatan yang telah disusun dalam RPPH untuk meningkatkan kreativitas pada anak, Maka yang harus dilakukan adalah:

1) Pendahuluan

- a) Guru mengucapkan salam pembuka dihadapan anak-anak
“Assalamualaikum anak-anak ibu”
- b) Setelah mengucapkan salam guru mengecek kehadiran anak, dengan memanggil satu persatu nama anak.
- c) Guru menanyakan kabar anak satu persatu yang bersangkutan dengan kegiatan yang baru saja mereka lakukan sebelum berangkat sekolah” Hallo anak-anak ibu apa kabar hari ini?, siapa yang tadi pagi sholat subuh..?, siapa tadi pagi sebelum berangkat kesekolah sarapan?
- d) Guru beserta anak membaca doa sebelum belajar dan melakukan ice breaking
- e) Guru menjelaskan tentang buah nenas yang dibuat menggunakan media kertas kokoru
- f) Berdiskusi macam-macam buah buahan lain yang bisa dibentuk

menggunakan media kertas kokoru

2) Kegiatan Inti

- 1) Guru menunjukkan media buah nenas yang sudah dibentuk dari kertas kokoru
- 2) Anak diajak mengamati bentuk, warna, dan bagian-bagian buah diselingi dengan pertanyaan misalnya *“Apa warna nenas yang kalian lihat?”*, *“Bagaimana bentuk nenas?”*
- 3) Guru membagikan kertas kokoru warna kuning, dan hijau untuk batang daun nenas.
- 4) Anak memilih warna yang ingin digunakan.
- 5) Guru mendemonstrasikan Cara melipat kertas kokoru kuning untuk membentuk bulatan nenas, Cara memotong dan menempel kertas kokoru hijau untuk daun nenas.
- 6) Anak mempraktikkan teknik tersebut dengan bimbingan guru.
- 7) Anak membuat karya “nenas” dari kertas kokoru sesuai kreativitas mereka.
- 8) Anak boleh menambahkan detail seperti rumput, pohon, atau pernak pernik di karyanya.
- 9) Anak menceritakan kembali hasil kegiatan atau menunjukkan karyanya.



Gambar IV.2

**Guru mengawasi anak agar aktif dalam proses pembelajaran pada siklus I
Pertemuan 2**

3) Penutup

- 1) Merapikan alat-alat yang digunakan.
- 2) Diskusi tentang perasaan diri selama belajar.
- 3) Menyanyikan lagu “sepatu gelang” sebelum pulang
- 4) Menginformasikan kegiatan untuk besok
- 5) Membaca doa bersama

c. Pengamatan

Pada pertemuan pertama hasil observasi/pengamatan peneliti dalam upaya meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui media kertas kokoru di TK IT Al-Ikhsan Padangmatinggi, Kota Padangsidimpuan, terlihat bahwa anak yang mengalami ketuntasan individual adalah sebanyak 9 anak sebesar 60%. Hasil yang diperoleh berdasarkan lembar observasi adalah sebagai berikut:

Tabel IV.4
Data Hasil Observasi Siklus I Peningkatan Kreativitas
Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Kertas Kokoru

No	Nama	Anak mampu menyebutkan bentuk/ide dari kertas kokoru				Anak dapat membuat bentuk seperti karakter,objek 2D,3D dan memadukan warna				Anak membuat karya dengan bentuk/ide yang unik dan berbeda dari teman lainnya				Anak bisa memadukan bahan lain seperti kain flanel dan manik-manik				Jumlah Skor
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	
1	Az			√				√			√					√		11
2	Aq			√				√				√			√			11
3	Ai			√				√			√				√			10
4	Na			√				√			√					√		11
5	Da			√			√					√			√			10
6	Ak		√					√				√				√		11
7	Hu			√				√			√				√			10
8	Ma			√				√				√			√			11
9	Pr			√			√					√				√		11
10	Fa			√				√			√					√		11
11	Ca		√					√				√			√			10
12	Fn			√				√				√				√		12
13	Fz			√			√					√			√			10
14	Gi		√					√				√				√		11
15	Za		√				√					√				√		10
JUMLAH		41				41				40				38				160
		Ketuntasan klasikal = $\frac{9}{15} \times 100\%$ = 60%																

Keterangan

BB = Belum Berkembang : Skor 1

MB = Mulai Berkembang : Skor 2

BSH = Berkembang Sesuai Harapan : Skor 3

BSB = Berkembang Sangat Baik : Skor 4

Dari tabel diatas hasil kemampuan kreativitas anak dapat diinterpretasikan dalam tabel persentase dibawah ini:

Tabel IV.5
Rekapitulasi kemampuan kreativitas anak
Pada siklus I

No	Aspek yang dinilai	Kriterita Perkembangan	Jumlah anak (F)	%
1	Anak mampu menyebutkan bentuk/ide dari kertas kokoru	BB	0	0
		MB	4	26,67%
		BSH	11	73,33%
		BSB	0	0
Jumlah			15	100%
2	Anak dapat membuat bentuk seperti karakter,objek 2D,3D dan memadukan warna	BB	0	0
		MB	4	26,67%
		BSH	11	73,33%
		BSB	0	0
Jumlah			15	100%
3	Anak membuat karya dengan bentuk/ide yang unik dan berbeda dari teman lainnya	BB	0	0
		MB	5	33,33%
		BSH	10	66,67%
		BSB	0	0
Jumlah			15	100%
4	Anak bisa memadukan bahan lain seperti kain flanel dan manik-manik	BB	0	0
		MB	7	46,67%
		BSH	8	53,33%
		BSB	0	0
Jumlah			15	100%

Berdasarkan dari tabel diatas dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Aspek Anak mampu menyebutkan bentuk/ide dari kertas kokoru mendapat kriteria Belum Berkembang (BB) tidak ditemukan, Mulai Berkembang (MB) sebanyak 4 anak (26,67%),Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 11 anak (73,33%), dan Berkembang Sangat Baik (BSB) tidak ditemukan.
- 2) Aspek Anak dapat membuat bentuk seperti karakter,objek 2D,3D dan memadukan warna mendapat kriteria Belum Berkembang (BB) tidak ditemukan, Mulai Berkembang (MB) sebanyak 4 anak (26,67%),Berkembang

Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 11 anak (73,33%), dan Berkembang Sangat Baik (BSB) tidak ditemukan.

- 3) Aspek Anak membuat karya dengan bentuk/ide yang unik dan berbeda dari teman lainnya mendapat kriteria Belum Berkembang (BB) tidak ditemukan, Mulai Berkembang (MB) sebanyak 5 anak (33,33%), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 10 anak (66,67%), dan Berkembang Sangat Baik (BSB) tidak ditemukan.
- 4) Aspek Anak bisa memadukan bahan lain seperti kain flanel dan manik-manik mendapat kriteria Belum Berkembang (BB) tidak ditemukan, Mulai Berkembang (MB) sebanyak 7 anak (46,67%), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 8 anak (53,33%), dan Berkembang Sangat Baik (BSB) tidak ditemukan.

Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan tindakan pada siklus I ini belum mencapai hasil yang diharapkan, Karena belum mencapai keberhasilan kinerja yang sudah ditetapkan yaitu tindakan dikatakan berhasil jika rata-rata tingkat keberhasilan anak sudah mencapai sekurang-kurangnya 80%, Sedangkan nilai total rata-rata yang diperoleh anak pada tindakan siklus I baru mencapai 60%, Untuk itu peneliti harus melanjutkan tindakan ke siklus II untuk mencapai hasil yang diharapkan.

d. Refleksi

Hasil refleksi permasalahan yang masih muncul pada siklus 1 yaitu:

- 1) Masih ada anak yang tidak mau menggulung kertas kokoru yang ditugaskan guru

- 2) Masih ada anak yang menggulung kertas kokoru secara terbalik.
- 3) Masih ada anak yang tidak tau memadukan warna yang sesuai dengan bentuk objeknya, Seperti daun yang seharusnya berwarna hijau tetapi anak membuatnya dengan warna merah.
- 4) Masih ada anak yang meniru secara utuh hasil kertas kokoru dari temannya tanpa berkreasi sendiri.

Permasalahan tersebut ditindak lanjuti pada siklus berikutnya dengan mengambil solusi sebagai berikut:

- a) Memberikan contoh dan memberikan arahan untuk membuat bentuk objek dari kertas kokoru yang lebih jelas dan bertahap kepada anak sehingga mereka tidak kebingungan lagi dalam melakukan tugasnya.
- b) Memberikan motivasi kepada anak sehingga anak bersemangat dalam membentuk kertas kokoru.
- c) Pada pertemuan berikutnya sebelum memulai pembelajaran menggunakan media kertas kokoru, Guru menunjukkan media yang lebih bervariasi agar anak dapat tertarik dan fokus terhadap objek yang akan dibentuk dan mengingat informasi apa yang disampaikan oleh guru tentang cara melipat, menggunting, menempel, menghias kertas kokoru.

C. Pelaksanaan Siklus II

1. Siklus II Pertemuan 1

a. Perencanaan

Untuk memperbaiki pembelajaran melalui media kertas kokoru dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di siklus pertama, Maka peneliti harus melakukan tindakan yang lebih baik lagi di siklus kedua, Suatu kegiatan pelaksanaan penelitian tindakan kelas, tidak dapat dilaksanakan dengan baik sebelum merancang perencanaan dengan demikian, terlebih dahulu menyusun rencana kegiatan yang akan dilaksanakan yaitu:

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
- 2) Menyiapkan materi pembelajaran yang akan dilaksanakan yaitu tentang meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui kertas kokoru.
- 3) Menyiapkan media yang lebih bagus dari kertas kokoru sesuai dengan tema pembelajaran.
- 4) Menyiapkan alat dan bahan kebutuhan untuk membentuk objek dari kertas kokoru kepada anak seperti kertas kokoru, lem, gunting, kain flanel, dan manik-manik.
- 5) Menyiapkan ice breaking dan lagu tema buah-buahan supaya anak lebih bersemangat dan mengingat pembelajaran.

b. Pelaksanaan

1) Pendahuluan

- a) Guru mengucapkan salam pembuka dihadapan anak-anak
“Assalamualaikum anak-anak ibu”
- b) Setelah mengucapkan salam guru mengecek kehadiran anak, dengan memanggil satu persatu nama anak.
- c) Guru menanyakan kabar anak satu persatu yang bersangkutan dengan kegiatan yang baru saja mereka lakukan sebelum berangkat sekolah” Hallo anak-anak ibu apa kabar hari ini?, siapa yang tadi pagi sholat subuh..?, siapa tadi pagi sebelum berangkat kesekolah sarapan?
- d) Guru beserta anak membaca doa sebelum belajar
- e) Guru menjelaskan tentang buah anggur yang dibuat menggunakan media kertas kokoru
- f) Guru memberikan ice breaking supaya anak-anak tidak bosan dan lebih bersemangat.
- g) Berdiskusi macam-macam buah buahan lain yang bisa dibentuk menggunakan media kertas kokoru.
- h) Guru menyanyikan lagu yang bertema buah-buahan dan tepuk buah-buahan supaya anak lebih memahami pelajaran dan memudahkan anak dalam menyelesaikan tugasnya secara tepat.

2) Kegiatan Inti

- a) Guru menunjukkan media buah anggur yang lebih bagus dan cantik yang dibentuk dari kertas kokoru
- b) Anak diajak mengamati bentuk, warna, dan bagian-bagian buah diselingi dengan pertanyaan misalnya *“Apa warna anggur yang kalian lihat?”*, *“Bagaimana bentuk anggur?”*
- c) Guru membagikan kertas kokoru warna ungu, hijau, dan cokelat untuk batang daun anggur.
- d) Guru membagikan bahan lain seperti kain flanel dan manik-manik untuk menghiasi bentuk buah anggur
- e) Anak memilih warna yang ingin digunakan.
- f) Guru mendemonstrasikan Cara menggulung kertas kokoru ungu untuk membentuk bulatan anggur, Cara memotong dan menempel kertas kokoru hijau untuk daun, Cara membuat batang anggur dari kertas kokoru cokelat.
- g) Anak diajak untuk melakukan tepuk buah-buahan yang memudahkan anak dalam berimajinasi tentang buah anggur.
- h) Anak mempraktikkan teknik tersebut dengan bimbingan guru.
- i) Anak membuat objek *“anggur”* dari kertas kokoru sesuai kreativitas mereka.
- j) Anak boleh menambahkan detail seperti rumput, pohon, atau keranjang anggur di karyanya.
- k) Anak menceritakan kembali hasil karyanya.



Gambar IV.3
Guru membantu anak yang kesulitan membuat tugas pada siklus II
Pertemuan 1

3) Penutup

- a) Merapikan alat-alat yang digunakan.
- b) Diskusi tentang perasaan diri selama belajar.
- c) Menyanyikan lagu “hari sudah siang” sebelum pulang
- d) Menginformasikan kegiatan untuk besok
- e) Membaca doa bersama

c. Pengamatan

Pada siklus II pertemuan pertama, guru mulai meningkatkan tingkat kesulitan kegiatan dengan memberikan contoh karya yang lebih bervariasi dan menantang, misalnya membuat bentuk anggur dengan tangkai dan daun dari kertas kokoru. Anak-anak terlihat semakin antusias dan mulai menunjukkan inisiatif dalam mengembangkan idenya sendiri.

Sebagian besar anak sudah mampu bekerja dengan lebih mandiri

dan teliti. Mereka mulai mampu memilih kombinasi warna yang sesuai serta menata hasil karya agar tampak rapi. Hanya sedikit anak yang masih memerlukan bantuan guru, terutama dalam hal menempelkan bagian-bagian kecil kertas agar tidak terlepas.

d. Refleksi

Refleksi dari pertemuan ini menunjukkan bahwa kreativitas anak mulai berkembang secara signifikan. Anak-anak tidak hanya meniru contoh dari guru, tetapi juga mulai menambahkan unsur-unsur baru sesuai imajinasi mereka. Suasana kelas terlihat lebih hidup, anak saling berbagi ide dan menunjukkan hasil karya mereka dengan percaya diri.

2. Siklus II Pertemuan 2

a. Perencanaan

Untuk memperbaiki pembelajaran melalui media kertas kokoru dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di siklus pertama, Maka peneliti harus melakukan tindakan yang lebih baik lagi di siklus kedua, Suatu kegiatan pelaksanaan penelitian tindakan kelas, tidak dapat dilaksanakan dengan baik sebelum merancang perencanaan dengan demikian, terlebih dahulu menyusun rencana kegiatan yang akan dilaksanakan yaitu:

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
- 2) Menyiapkan materi pembelajaran yang akan dilaksanakan yaitu tentang meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui kertas kokoru.

- 3) Menyiapkan media yang lebih bagus dari kertas kokoru sesuai dengan tema pembelajaran.
- 4) Menyiapkan alat dan bahan kebutuhan untuk membentuk objek dari kertas kokoru kepada anak seperti kertas kokoru, lem, gunting, kain flanel, dan manik-manik.
- 5) Menyiapkan ice breaking dan lagu tema buah-buahan supaya anak lebih bersemangat dan mengingat pembelajaran.

b. Pelaksanaan

1) Pendahuluan

- a) Guru mengucapkan salam pembuka dihadapan anak-anak
“Assalamualaikum anak-anak ibu”
- b) Setelah mengucapkan salam guru mengecek kehadiran anak, dengan memanggil satu persatu nama anak.
- c) Guru menanyakan kabar anak satu persatu yang bersangkutan dengan kegiatan yang baru saja mereka lakukan sebelum berangkat sekolah” Hallo anak-anak ibu apa kabar hari ini?, siapa yang tadi pagi sholat subuh..?, siapa tadi pagi sebelum berangkat kesekolah sarapan?
- d) Guru beserta anak membaca doa sebelum belajar
- e) Guru menjelaskan tentang buah ceri yang dibuat menggunakan media kertas kokoru
- f) Guru memberikan ice breaking supaya anak-anak tidak bosan dan lebih bersemangat.

- g) Berdiskusi macam-macam buah buahan lain yang bisa dibentuk menggunakan media kertas kokoru.
- h) Guru menyanyikan lagu yang bertema buah-buahan dan tepuk buah-buahan supaya anak lebih memahami pelajaran dan memudahkan anak dalam menyelesaikan tugasnya secara tepat.

2) Kegiatan Inti

- a) Guru menunjukkan media buah ceri yang lebih bagus dan cantik yang dibentuk dari kertas kokoru
- b) Anak diajak mengamati bentuk, warna, dan bagian-bagian buah diselingi dengan pertanyaan misalnya *“Apa warna ceri yang kalian lihat?”*, *“Bagaimana bentuk ceri?”*
- c) Guru membagikan kertas kokoru warna merah, hijau, dan cokelat untuk batang daun ceri.
- d) Guru membagikan bahan lain seperti kain flanel dan manik-manik untuk menghiasi bentuk buah ceri
- e) Anak memilih warna yang ingin digunakan.
- f) Guru mendemonstrasikan Cara menggulung kertas kokoru merah untuk membentuk bulatan ceri, Cara memotong dan menempel kertas kokoru hijau untuk daun, Cara membuat batang ceri dari kertas kokoru cokelat.
- g) Anak diajak untuk melakukan tepuk buah-buahan yang memudahkan anak dalam berimajinasi tentang buah ceri.
- h) Anak mempraktikkan teknik tersebut dengan bimbingan guru.

- i) Anak membuat objek “ceri” dari kertas kokoru sesuai kreativitas mereka.
- j) Anak boleh menambahkan detail seperti keranjang ceri di karyanya.
- k) Anak menceritakan kembali hasil karyanya.



Gambar IV.4
Anak membuat tugas menggunakan media kertas kokoru pada siklus II
Pertemuan 2

3) Penutup

- a) Merapikan alat-alat yang digunakan.
- b) Diskusi tentang perasaan diri selama belajar.
- c) Menyanyikan lagu “hari sudah siang” sebelum pulang

- d) Menginformasikan kegiatan untuk besok
- e) Membaca doa bersama

c. Pengamatan

Lembar pengamatan yang dilaksanakan pada siklus II ini telah disediakan terlebih dahulu. Di dalam pengamatan ini terjadi peningkatan dari pengamatan yang dilakukan sebelumnya. Hal ini diperkuat dengan hasil observasi peneliti dalam upaya meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui media kertas kokoru di TK IT Al-Ikhsan Padangmatinggi, Kota Padangsidempuan terlihat bahwa adanya perubahan terhadap anak pada pembelajaran menggunakan media kertas kokoru. maka dapat disimpulkan bahwa anak yang mengalami ketuntasan individual adalah sebanyak 13 anak atau sebesar 86,67%. Hasil yang diperoleh berdasarkan lembar observasi adalah sebagai berikut:

Tabel IV.6
Data Hasil Observasi Siklus II Peningkatan Kreativitas
Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Kertas Kokoru

No	Nama	Anak mampu menyebutkan bentuk/ide dari kertas kokoru				Anak dapat membuat bentuk seperti karakter,objek 2D,3D dan memadukan warna				Anak membuat karya dengan bentuk/ide yang unik dan berbeda dari teman lainnya				Anak bisa memadukan bahan lain seperti kain flanel dan manik-manik				Jumlah Skor	
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB		
1	Az				√			√				√					√	14	
2	Aq				√				√				√				√	15	
3	Ai				√				√				√				√	12	
4	Na				√				√				√				√	15	
5	Da				√				√					√			√	14	
6	Ak				√					√				√				√	15
7	Hu				√					√				√			√	15	
8	Ma				√					√				√			√	15	
9	Pr				√				√					√				√	15
10	Fa				√					√				√				√	15
11	Ca				√					√				√			√		14
12	Fn				√					√				√				√	16
13	Fz				√					√				√			√		13
14	Gi				√					√				√				√	15
15	Za				√					√				√				√	16
JUMLAH		56				55				55				53				219	
		Ketuntasan klasikal = $\frac{13}{15} \times 100\%$ = 86,67%																	

Keterangan

BB = Belum Berkembang : Skor 1

MB = Mulai Berkembang : Skor 2

BSH = Berkembang Sesuai Harapan : Skor 3

BSB = Berkembang Sangat Baik : Skor 4

Dari tabel diatas hasil kemampuan kreativitas anak dapat diinterpretasikan dalam tabel persentase dibawah ini:

Tabel IV.7
Rekapitulasi kemampuan kreativitas anak
Pada siklus II

No	Aspek yang dinilai	Kriterita Perkembangan	Jumlah anak (F)	%
1	Anak mampu menyebutkan bentuk/ide dari kertas kokoru	BB	0	0
		MB	0	0
		BSH	4	26,67%
		BSB	11	73,33%
Jumlah			15	100%
2	Anak dapat membuat bentuk seperti karakter,objek 2D,3D dan memadukan warna	BB	0	0
		MB	0	0
		BSH	5	33,33%
		BSB	10	66,67%
Jumlah			15	100%
3	Anak membuat karya dengan bentuk/ide yang unik dan berbeda dari teman lainnya	BB	0	0
		MB	0	0
		BSH	5	33,33%
		BSB	10	66,67%
Jumlah			15	100%
4	Anak bisa memadukan bahan lain seperti kain flanel dan manik-manik	BB	0	0
		MB	0	0
		BSH	7	46,67%
		BSB	8	53,33%
Jumlah			15	100%

Berdasarkan dari tabel diatas dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Aspek Anak mampu menyebutkan bentuk/ide dari kertas kokoru mendapat kriteria Belum Berkembang (BB) tidak ditemukan, Mulai Berkembang (MB) tidak ditemukan, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 4 anak (26,67%), dan Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 11 anak (73,33%).
- 2) Aspek Anak dapat membuat bentuk seperti karakter,objek 2D,3D dan memadukan warna mendapat kriteria Belum Berkembang (BB) tidak ditemukan, Mulai Berkembang (MB) tidak ditemukan ,Berkembang Sesuai

Harapan (BSH) sebanyak 5 anak (33,33%), dan Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 10 anak (66,67%).

- 3) Aspek Anak membuat karya dengan bentuk/ide yang unik dan berbeda dari teman lainnya mendapat kriteria Belum Berkembang (BB) tidak ditemukan, Mulai Berkembang (MB) tidak ditemukan, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 5 anak (33,33%), dan Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 10 anak (66,67%).
- 4) Aspek Anak bisa memadukan bahan lain seperti kain flanel dan manik-manik mendapat kriteria Belum Berkembang (BB) tidak ditemukan, Mulai Berkembang (MB) tidak ditemukan, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 7 anak (46,67%), dan Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 8 anak (53,33%).

dari tabel diatas menunjukkan bahwa penelitian siklus II sudah mencapai keberhasilan sesuai yang ditargetkan. data tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pada siklus II sudah mencapai hasil yang diharapkan, yaitu mencapai sekurang-kurangnya 80%, sedangkan nilai total rata-rata yang diperoleh anak pada tindakan siklus II adalah mencapai 86,67% atau berkategori sangat baik.

d. Refleksi

Hasil refleksi menunjukkan bahwa semua aspek sudah mencapai tingkat keberhasilan yang diinginkan (80%), maka menurut peneliti tidak ada lagi tindakan yang perlu dilakukan atau tidak perlu lagi siklus

berikutnya. Hasil penelitian menunjukkan dengan menggunakan media kertas kokoru pada proses pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas pada anak usia 5-6 tahun di TK IT Al-Ikhsan Padangmatinggi ,Kota padangsidempuan.

Pada proses pembelajaran menggunakan media kertas kokoru dalam meningkatkan kreativitas pada anak usia 5-6 tahun sudah memperoleh kriteria penelitian berkembang sangat baik, Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel IV.8
Rangkuman hasil observasi peningkatan kreativitas anak
pada siklus I

No	Skor Rata-Rata	Jumlah Anak	Persentase Nilai Anak	Keterangan
1.	13-16	0	-	Berkembang Sangat Baik (BSB)
2.	9-12	15	100%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
3.	5-8	0	-	Mulai Berkembang (MB)
4.	0-4	0	-	Belum Berkembang (BB)

Tabel IV.9
Rangkuman hasil observasi peningkatan kreativitas anak
pada siklus II

No	Skor Rata-Rata	Jumlah Anak	Persentase Nilai Anak	Keterangan
1.	13-16	14	93,33%	Berkembang Sangat Baik (BSB)
2.	9-12	1	6,67%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
3.	5-8	0	-	Mulai Berkembang (MB)
4.	0-4	0	-	Belum Berkembang (BB)

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I dan siklus II, Penulis melihat

bahwa terdapat peningkatan pada kreativitas anak sudah dapat mencapai kriteria berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, diperoleh data bahwa kreativitas anak usia 5–6 tahun mengalami peningkatan setelah dilakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media kertas kokoru. Hal ini terlihat dari meningkatnya kemampuan anak dalam mengekspresikan ide, memunculkan gagasan baru, serta menghasilkan karya seni yang lebih variatif dibandingkan dengan kondisi pra siklus.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa media kertas kokoru efektif digunakan sebagai sarana stimulasi kreativitas. Anak lebih bersemangat dan termotivasi karena media yang digunakan memiliki warna yang menarik, tekstur yang unik, dan dapat dibentuk sesuai imajinasi anak. Sejalan dengan pendapat Ayu sri menda (2019) yang menyatakan bahwa kreativitas anak dapat berkembang optimal apabila diberikan kesempatan, rangsangan, dan media yang sesuai untuk menyalurkan gagasan.

Hasil penelitian ini juga mendukung teori Guilford tentang kreativitas yang menekankan pada berpikir divergen, di mana anak mampu menghasilkan banyak kemungkinan jawaban atau bentuk dari suatu bahan yang sama. Dalam penelitian ini, walaupun menggunakan bahan yang serupa yaitu kertas kokoru, anak mampu menghasilkan berbagai karya yang berbeda sesuai dengan imajinasi masing-masing.

Jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu, hasil penelitian ini sejalan dengan temuan dari Fitriani diketahui bahwa kreativitas anak kelompok B di RA Dharma Wanita Persatuan Unit Agama Lubuk Pakam telah berkembang dengan baik setelah dilakukan tindakan dengan melaksanakan kegiatan membentuk, menggunting, menggulung dan melipat kertas dengan media kokoru yang dilaksanakan dalam dua siklus. Kemudian, penggunaan media kertas kokoru dalam kegiatan pembelajaran di RA Dharma Wanita Persatuan Unit Agama Lubuk Pakam dilakukan dengan perencanaan dan pelaksanaan yang matang serta dengan jenis kertas kokoru dan kegiatan yang bervariasi sehingga mampu meningkatkan antusias anak untuk melakukan kegiatan yang dilaksanakan dalam pembelajaran. Selanjutnya diketahui bahwa peningkatan kreativitas melalui penggunaan media kertas kokoru pada anak kelompok B di RA Dharma Wanita Persatuan Unit Agama Lubuk Pakam terjadi secara bertahap dimana sebelum dilakukan tindakan diketahui kreativitas anak masih belum berkembang maksimal karena hanya mencapai nilai 34,82 % dengan kriteria kurang. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I kreativitas anak meningkat dengan nilai 69,69 % dengan kriteria cukup, dan pada tindakan siklus II semakin meningkat mencapai nilai 96,97 % dengan kriteria Baik sehingga tindakan dinyatakan berhasil. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti buat adalah sama-sama meneliti kreativitas anak usia dini dan memiliki kesamaan variable x yaitu kertas kokoru, sedangkan perbedaannya adalah memiliki perbedaan dalam waktu dan lokasi meneliti.

Setelah dilaksanakan tindakan penelitian selama 2 siklus, maka peneliti mendapatkan hasil keseluruhan hasil penelitian yaitu meningkatnya kreativitas anak yang dapat dibandingkan antara kondisi awal/prasiklus sebesar (33,33%), hasil tindakan siklus I sebesar (60%), siklus II sebesar (86,67%). Dari data hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan kreativitas anak melalui media kertas kokoru. peningkatan tersebut telah sesuai dengan target pencapaian yang telah peneliti temukan pada setiap siklusnya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kertas kokoru dapat meningkatkan kreativitas anak di TK IT Al- Ikhsan Padangmatinggi, Kota Padangsidimpuan.

E. Keterbatasan Peneliti

1. Saat melakukan kegiatan menggulung, menggunting, menghias kertas kokoru, Terdapat anak yang kurang aktif dalam mengikuti kegiatan membentuk objek tersebut, dikarenakan kurang paham dan mudah bosan
2. Kurang kondusifnya suasana kelas ketika anak berebut mengambil kertas kokoru dan berebut mengambil gunting duluan yang membuat anak-anak sering berantam.
3. Penggunaan waktu yang kurang lama saat membentuk objek dari kertas kokoru, karena membentuk objek membutuhkan waktu yang cukup agar anak tidak terburu-buru saat mengerjakannya supaya hasilnya bagus sesuai yang diharapkan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TK IT Al-Ikhsan Padangmatinggi, dapat diketahui bahwa pembelajaran anak usia 5–6 tahun menggunakan kertas kokoru dapat meningkatkan kreativitas anak.

Peneliti menyimpulkan adanya peningkatan dari setiap siklus. Pada pra siklus, hanya 33,33% anak yang mencapai KKM. Setelah tindakan pada siklus I, ketercapaian meningkat menjadi 60%, meskipun belum seluruh anak menunjukkan perkembangan optimal. Selanjutnya pada siklus II, persentase ketercapaian meningkat signifikan menjadi 86,67%. Hal ini membuktikan bahwa sebagian besar anak sudah mampu mengekspresikan ide, menghasilkan karya yang variatif, serta lebih percaya diri dalam berkarya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media kertas kokoru efektif meningkatkan kreativitas anak usia 5–6 tahun. Media ini dapat dijadikan alternatif pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan mendorong perkembangan potensi kreatif anak secara maksimal. Guru dianjurkan untuk mengintegrasikan media kreatif ini ke dalam kegiatan pembelajaran agar anak semakin termotivasi, aktif, dan imajinatif.

B. Saran

Dari hasil penelitian yang dilakukan, maka sebagai bahan evaluasi serta dan saran yang dapat membangun dan dipelajari serta diterapkan demi keberhasilan dan kesuksesan dalam proses pembelajaran menggunakan media kertas kokoru untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK IT Al-Ikhsan Padangmatinggi, Kota Padangsidempuan yaitu:

1. Bagi kepala sekolah disarankan dapat memberikan sumbangan positif terhadap kemajuan sekolah yang tercermin dalam profesionalisme guru dari peningkatan hasil belajar anak.
2. Bagi pendidik atau Guru diharapkan menerapkan pembelajaran menggunakan media yang menarik khususnya kertas kokoru untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun
3. Bagi peserta didik diharapkan agar terus semangat dalam belajar, sehingga menjadi anak yang sukses kedepannya, dan bersikap jujur, disiplin, saling menghargai, adil, bekerja sama, dan bangga terhadap budaya tanah air.
4. Bagi peneliti lain diharapkan, dapat melanjutkan penelitian dan bisa dijadikan referensi untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui media kertas kokoru.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade, P., Surya, M., et al. (2022). *Panduan lengkap penelitian tindakan kelas (PTK)*. Deepublish.
- Afnita, & Khamim. (2021). Kunci-kunci dalam pengembangan kreativitas anak usia dini. *Jurnal Raudhatul Athfal*, 5(1).
- Andini. (2022). Meningkatkan motorik halus anak usia dini melalui penerapan media kertas Kokoru. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(4).
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Ardianti, S., & Khairiah, D. (2021). Hakikat pendidikan karakter dalam meningkatkan kualitas diri pada anak usia dini. *Jurnal Buhuts at-Athfal*, 1(2).
- Ardiawan, K. N., & Wiradnyana, G. A. (2019). *Kupas tuntas penelitian tindakan kelas (teori, praktik, dan publikasinya)*. Nilacakra.
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. PT Rajagrafindo Persada.
- Aryani, E. (2021). *Pengenalan kokoru bagi anak-anak kampong loji untuk meningkatkan kreativitas dimasa pandemi*. Media Edukasi Indonesia.
- Aurora. (2019). *Katalog buku Erlangga*. PT Penerbit Erlangga.
- Basri, H. (2021). *Landasan pendidikan*. CV Pustaka Setia.
- Elvipson, & Khairunnisa. (2024). *Dokumentasi keperawatan*. Mega Press Nusantara.
- Hartono, J. (2018). *Metode pengumpulan dan teknik analisis data*. Penerbit Andi.

- Hendraningrat. (2019). Implementasi kegiatan menggulung, menggunting, menempel (3M) anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan bermain kertas kokoru pada kelompok B1 di Paud Seroja Iman Samarinda. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(2).
- Indira. (2017a). *Yuk membuat celengan sendiri dari kertas Kokoru*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Indira. (2017b). *Yuk membuat celengan sendiri dari kertas Kokoru*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Indira. (2017c). *Yuk membuat celengan sendiri dari kertas Kokoru*. [Entri ini tidak memiliki sumber publikasi jelas, diasumsikan sebagai bagian dari seri buku yang sama].
- Khadijah, & Zahraini, N. (2021). *Pengembangan sosial anak usia dini*. Merdeka Kreasi.
- Khairiah, D., & Kurinci, D. I. (2022). Model pembelajaran sentra pendidikan anak usia dini KB Al-Falah. *Jurnal Buhuts Al-Athfal*, 2(1).
- Khairiyah, D. (2019). Penerapan metode bercerita dalam mengembangkan moral dan agama anak usia dini. *Jurnal Darul Ilmi*, 07(02).
- Komaini, A. (2018). *Kemampuan motorik anak usia dini*. PT Rajagrafindo Persada.
- Ludfiandy. (2020). *Kreasi unik dari Corrugated paper*. Gramedia Pustaka Utama.
- Machali, I. (2022). Bagaimana cara melakukan penelitian tindakan kelas bagi guru. *Jurnal IJAR*, 1(2), 12–21.
- Maspriy. (t.t.). Cara membuat kerajinan paper quilling (kura-kura). [Tidak ada tahun atau sumber publikasi].

Menda, A. S. (2019). *Pengembangan kreativitas siswa*. Guepedia.

Observasi dan Wawancara di TK IT Al-Ikhsan kota Padangsidempuan, 1 November–19 November 2024, 07.00–11.00 wib. (t.t.). [Data observasi/wawancara].

Qur'aeni, F., & Herlinawati. (2021). Pelatihan kerajinan kertas Kokoru guna meningkatkan keterampilan siswa SDN Cintelaksana 1 Karawang. 6(8).

Riswanto, A., & Supriatna, E. (2024). *Buku ajar ekonomi kreatif*. Sonpedia Publishing Indonesia.

Setiani, R., & Dwikoranto. (2024). *Instrumen assesmen kreativitas ilmu pengetahuan alam*. Zifatama Jawa.

Sit, M., & Khadijah. (2016a). *Pengembangan kreativitas anak usia dini*. Perdana Publishing.

Sit, M., & Khadijah. (2016b). *Pengembangan kreativitas anak usia dini*. Perdana Publishing.

Sit, M., & Khadijah. (2016c). *Pengembangan kreativitas anak usia dini*. [Entri ini tidak memiliki sumber publikasi jelas, diasumsikan sebagai bagian dari seri buku yang sama].

Sofia, D., & Pinem, I. (2024). *Penelitian tindakan kelas*. Sonpedia Publishing Indonesia.

Sri Wulandari, S. (2018). Peningkatan kreativitas melalui media kertas kokoru pada anak usia dini di TK Kartika XIX-43 Cimahi. *Jurnal Ceria*, 1(3).

Sukmawati, F., Mulyasari, D. W., et al. (2022). *Penelitian tindakan kelas*. Pradina Pustaka.

Suyadi, & Ulfah, M. (2017). *Konsep dasar Paud*. PT Remaja Rosdakarya.

Utomo, P. (2024). Metode penelitian tindakan kelas (PTK): Panduan praktis untuk guru dan mahasiswa di institusi pendidikan. *Jurnal Pubmedia*, 1(4).

Yuliana, E. (2021). *Fun with Kokoru*. Tiara Aksa.

Yuliati, I. (2018). *Inspirasi craf*. PT Trubus Agrisarana.

Yuandana, T. (2023). *Teori dan praktik pengembangan kreativitas anak usia dini*. Bayfa Cendekia Indonesia.

Yuanita, & Aina. (2021). *Permainan edukatif untuk anak usia dini*. Jejak Pustaka.

Lampiran 1

Lembar Observasi Anak

No	Teori Kreativitas	Indikator Kreativitas (Aspek)	Kegiatan Anak	Hasil Pengamatan	Skala penilaian			
					1	2	3	4
1.	Guilford	Kelancaran (Fluency), Anak mampu menyebutkan berbagai bentuk/hiasan dari kertas kokoru	Anak diminta menyebutkan ide bentuk yang bisa dibuat dari kokoru	Menyebutkan 5 bentuk berbeda: bunga, Apel, Anggur, Daun, Pohon				
2.		Keluwesan (Flexibility), Anak menggunakan berbagai warna dan bentuk dalam membuat karya	Anak memilih warna dan bentuk berbeda untuk membuat kerajinan	Menggunakan kombinasi warna dan bentuk unik				
3.		Keaslian (Originality), Anak membuat bentuk baru yang berbeda dari teman lainnya	Anak membuat bentuk "Bunga Mawar" dari kokoru	Hasil karya yang berbeda dengan temannya				
4.		Keterincian (Elaboration), Anak menambahkan detail hiasan pada hasil karyanya	Anak menghias bunga dengan pita, glitter, dan kertas tambahan	Karya dihiasi dengan elemen tambahan seperti kain panel dan pernak-pernik				

Keterangan skala penilaian:

- 1=Sangat Kurang
- 2=Kurang
- 3=Baik
- 4=Sangat Baik

Lampiran 2

Rubrik Penilaian Kegiatan Menggunakan Media Kertas Kokoru Anak Usia 5-6 Tahun

No	Indikator	Pernyataan	Skor
1.	Kelancaran (Fluency)	Anak mampu menghasilkan banyak ide/kreasian kokoru tanpa bantuan. Cepat menemukan bentuk yang ingin dibuat.	4
		Anak menghasilkan beberapa ide, sesekali dibantu guru, namun tetap mandiri dalam berkarya.	3
		Anak hanya menghasilkan 1–2 ide dan sering menunggu contoh dari guru.	2
		Anak kesulitan membuat ide sendiri, hanya meniru atau menunggu arahan penuh dari guru.	1
2.	Keluwesannya (Flexibility)	Anak mencoba berbagai teknik kokoru (digulung, digunting, dilipat, dikombinasikan) dan membuat variasi bentuk.	4
		Anak mampu membuat variasi bentuk meskipun masih terbatas pada 1–2 teknik tertentu.	3
		Anak hanya menggunakan satu teknik yang sama dan bentuk karya kurang bervariasi.	2
		Anak tidak menunjukkan variasi teknik, hanya meniru contoh guru.	1
3.	Keasliannya (Originality)	Karya anak sangat unik, berbeda dari teman, dan menunjukkan imajinasi tinggi.	4
		Karya anak cukup berbeda dari teman walaupun masih terinspirasi contoh guru.	3
		Karya anak mirip dengan karya teman atau contoh guru, dengan sedikit perubahan.	2
		Karya anak sepenuhnya meniru contoh tanpa ada unsur orisinalitas.	1
4.	Keterincian (Elaboration)	Anak menambahkan banyak detail pada karya, rapi, lengkap, dan berwarna seimbang.	4

Anak menambahkan beberapa detail dan karya cukup rapi.	3
Detail karya masih sangat sederhana dan kurang lengkap.	2
Karya minim detail, tampak terburu-buru atau tidak rapi.	1

Keterangan skala penilaian:

- 1=Sangat Kurang
- 2=Kurang
- 3=Baik
- 4=Sangat Baik

Kategori Total Skor:

Skor	Kategori
13-16	Sangat Baik
9-12	Baik
5-8	Kurang
4	Sangat Kurang

Lampiran 3

Lembar Observasi Guru

No	Observasi Guru	Ya	Tidak
1.	Siklus I Pertemuan Pertama		
	a. Kegiatan Pembuka		
	• Guru mengucapkan salam pembuka • guru mengecek kehadiran anak • Guru menanyakan kabar anak satu persatu • Guru mengajak anak membaca doa sebelum belajar • Ice breaking: tepuk semangat • Guru menjelaskan tentang buah apel yang dibuat menggunakan media kertas kokoru • Guru mengajak anak berdiskusi tentang macam-macam buah buahan lain yang bisa dibentuk menggunakan media kertas kokoru		
	b. Kegiatan Inti		
	• Guru mengenalkan kertas kokoru dan memperlihatkan cara dasar menggulung, memotong, dan membentuk lengkungan. • Guru memperlihatkan contoh sederhana bentuk apel, tanpa detail berlebih agar anak tetap bebas berkreasi. • Anak mencoba membuat beberapa bentuk bulat menggunakan berbagai teknik kokoru (digulung, dililit, dilipat). • Anak diminta membuat apel versinya sendiri, bebas memilih ukuran, warna tambahan, dan teknik yang disukai. • Guru mendorong anak menghasilkan banyak ide, misalnya menambah daun, batang, atau bentuk apel berpasangan. • Guru mengamati sejauh mana anak mampu menciptakan ide sendiri dan mencoba beberapa teknik berbeda.		
	c. Kegiatan Penutup		
	• Guru mengajak anak diskusi tentang perasaan diri selama belajar • Guru mengajak anak untuk menyanyikan lagu “sepatu gelang” sebelum pulang • Guru Menginformasikan kegiatan untuk besok • Membaca doa bersama		
2.	Siklus I Pertemuan Kedua		
	a. Kegiatan Pembuka		

- Guru mengucapkan salam pembuka
 - guru mengecek kehadiran anak
 - Guru menanyakan kabar anak satu persatu
 - Guru mengajak anak membaca doa sebelum belajar
 - Ice breaking: tepuk semangat
 - Guru menjelaskan tentang buah nenas yang dibuat menggunakan media kertas kokoru
 - Guru mengajak anak berdiskusi tentang macam-macam buah buahan lain yang bisa dibentuk menggunakan media kertas kokoru
- b. Kegiatan Inti
- Guru mengingatkan kembali teknik kokoru, lalu memperlihatkan contoh bentuk nenas sederhana (oval + daun).
 - Anak diminta menghasilkan ide mengenai bentuk nenas, misalnya pola kulit, jumlah daun, atau warna tambahan.
 - Anak membuat bentuk dasar nenas menggunakan kokoru, lalu diminta menambahkan detail seperti: garis kulit nenas, daun bertingkat, atau motif tambahan.
 - Guru memberikan dorongan agar anak memberi lebih banyak detail sesuai imajinasi.
 - Anak bebas memadukan warna dan ukuran untuk memperkaya karyanya.
 - Guru mengamati kelancaran ide anak serta kemampuan menambahkan detail pada karya nenas.
- c. Kegiatan penutup
- Guru mengajak anak diskusi tentang perasaan diri selama belajar
 - Guru mengajak anak untuk menyanyikan lagu “sepatu gelang” sebelum pulang
 - Guru Menginformasikan kegiatan untuk besok
 - Membaca doa bersama
3. Siklus II Pertemuan Pertama
- a. Kegiatan Pembuka
- Guru mengucapkan salam pembuka
 - guru mengecek kehadiran anak
 - Guru menanyakan kabar anak satu persatu
 - Guru mengajak anak membaca doa sebelum belajar
 - Guru menjelaskan tentang buah anggur yang dibuat menggunakan media kertas kokoru
 - Guru memberikan ice breaking supaya anak-anak tidak bosan dan lebih bersemangat.
 - Guru mengajak anak berdiskusi tentang macam-

macam buah buahan lain yang bisa dibentuk menggunakan media kertas kokoru

- Guru menyanyikan lagu yang bertema buah-buahan dan tepuk buah-buahan supaya anak lebih memahami pelajaran dan memudahkan anak dalam menyelesaikan tugasnya secara tepat.
-

b. Kegiatan inti

- Guru menunjukkan media buah anggur yang lebih bagus dan cantik yang dibentuk dari kertas kokoru
- Guru menyediakan berbagai warna kokoru dan memperlihatkan beberapa teknik lanjutan, seperti menggulung kecil, gulungan bertingkat, dan gulungan memanjang untuk batang.
- Guru memberikan stimulus: “Coba buat anggur versimu sendiri, bisa anggur kecil, besar, ungu, hijau, atau bentuk unik lainnya.”
- Anak bebas memilih cara membuat buah-buahan anggur, bentuk daun, dan arah ranting.
- Anak membuat desain anggur yang berbeda dari contoh guru maupun teman, menggunakan variasi teknik.
- Guru mendorong anak membuat bentuk bebas, misalnya anggur bergerombol, merambat, atau menjuntai.
- Guru mengamati keaslian ide anak dan variasi teknik kokoru yang digunakan.

c. Kegiatan Penutup

- Guru mengajak anak diskusi tentang perasaan diri selama belajar
- Guru mengajak anak untuk menyanyikan lagu “Hari sudah siang” sebelum pulang
- Guru Menginformasikan kegiatan untuk besok
- Membaca doa bersama

4. Siklus II Pertemuan Kedua

a. Kegiatan pembuka

- Guru mengucapkan salam pembuka
- guru mengecek kehadiran anak
- Guru menanyakan kabar anak satu persatu
- Guru mengajak anak membaca doa sebelum belajar
- Guru menjelaskan tentang buah ceri yang dibuat menggunakan media kertas kokoru
- Guru memberikan ice breaking supaya anak-anak tidak bosan dan lebih bersemangat.
- Guru mengajak anak berdiskusi tentang macam-macam buah buahan lain yang bisa dibentuk

- menggunakan media kertas kokoru
 - Guru menyanyikan lagu yang bertema buah-buahan dan tepuk buah-buahan supaya anak lebih memahami pelajaran dan memudahkan anak dalam menyelesaikan tugasnya secara tepat.
- b. Kegiatan inti
- Guru menunjukkan media buah ceri yang lebih bagus dan cantik yang dibentuk dari kertas kokoru
 - Guru memberikan stimulus cerita singkat: “Bayangkan kamu membuat ceri yang ada di kebun impianmu.”
 - Guru tidak memberikan contoh visual agar anak benar-benar mengembangkan ide sendiri.
 - Anak membuat ceri sesuai imajinasinya, misalnya ceri berpasangan, bertangkai panjang, warna kombinasi, atau bentuk dekoratif.
 - Anak diminta menambahkan detail seperti daun kecil, garis tekstur, latar belakang rumput, atau hiasan lain.
 - Guru berkeliling dan menanyakan maksud gambar anak untuk mendorong mereka menambah detail.
 - Guru mengamati keaslian karya dan kelengkapan detail yang ditambahkan anak.
- c. Kegiatan penutup
- Guru mengajak anak diskusi tentang perasaan diri selama belajar
 - Guru mengajak anak untuk menyanyikan lagu “Hari sudah siang” sebelum pulang
 - Guru Menginformasikan kegiatan untuk besok
 - Membaca doa bersama

	Padangsidimpun,	2025
	Mengetahui	
Pelaksana Peneliti	Wali Kelas	
Syifa Rizki Wardani	Indah Lestari	

Lampiran 4

MODUL AJAR

A. INFORMASI UMUM

Nama	Syifa Rizki Wardani	Jenjang/kelas	TK/B
Asal sekolah	TK IT AL-Ikhsan padangsidiempuan	Mata pelajaran	-
Alokasi waktu	1-4 pertemuan 180 menit	Jumlah anak	15
Model pembelajaran	Proyek		
Topik/sub topik	Tumbuhan/Buah-buahan		
Metode Pembelajaran	Demonstrasi		
Tujuan pembelajaran	• Anak dapat menyebutkan jenis buah-buahan yang dikenal. • Anak dapat mengenali warna dan bentuk dari buah-buahan. • Anak dapat menggunakan kertas kokoru untuk membuat bentuk buah-buahan secara sederhana. • Anak dapat menggunakan ide dan imajinasi dalam membuat karya buah-buahan dari kertas kokoru. • Anak dapat mengembangkan kreativitas melalui kombinasi warna dan bentuk dalam karya dari kertas kokoru. • Anak dapat menunjukkan sikap antusias dan percaya diri saat menyelesaikan kegiatan membuat buah-buahan dari kertas kokoru. • Anak dapat melatih koordinasi mata dan tangan serta motorik halus melalui kegiatan menggulung,menempel, dan menyusun kertas kokoru.		
Tujuan Pembelajaran	• Anak mampu menghasilkan beberapa ide atau bentuk karya dari bahan yang tersedia tanpa perlu banyak arahan dari guru. • Anak mampu mencoba berbagai cara dalam menggunakan bahan misalnya menggulung,menekuk,atau menggabungkan warna/bentuk. • Anak dapat menunjukkan ide yang unik dan berbeda dari teman lain,tidak meniru secara utuh contoh dari guru. • Anak dapat menambahkan tambahan atau hiasan untuk memperindah dan memperkaya karya.		
Kata kunci	Sekolah,kegiatan,dan kelas		
Deskripsi umum kegiatan	Pada kegiatan ini anak dapat diperkenalkan tentang tumbuhan buah-buahan apa saja yang ada dilingkungan sekitar serta mengajarkan anak tentang jenis dan juga pemanfaatannya. • Bercerita tentang pengalaman anak dalam melihat tumbuhan buah-buahan di lingkungan sekitarnya • Memperkenalkan macam-macam,ciri-ciri,,dan cara merawat tumbuhan buah-buahan		

- Memperkenalkan berbagai bentuk, ukuran, warna tumbuhan buah-buahan dilingkungan sekitar
- Menciptakan hasil karya dengan topik tumbuhan buah-buahan

Alat dan bahan	Media tumbuhan buah-buahan, kertas kokoru, lem, gunting, pensil
Sarana dan prasarana	Lingkungan sekolah dan ruang kelas
Asesmen	I. Mengobservasi anak selama kegiatan II. Mendokumentasikan proses kegiatan belajar anak III. Melakukan tugas kreatif, kuis, atau tanya jawab mengenai tumbuhan buah-buahan.

B. KOMPETENSI INTI

1. Bercerita/Berdiskusi gambar

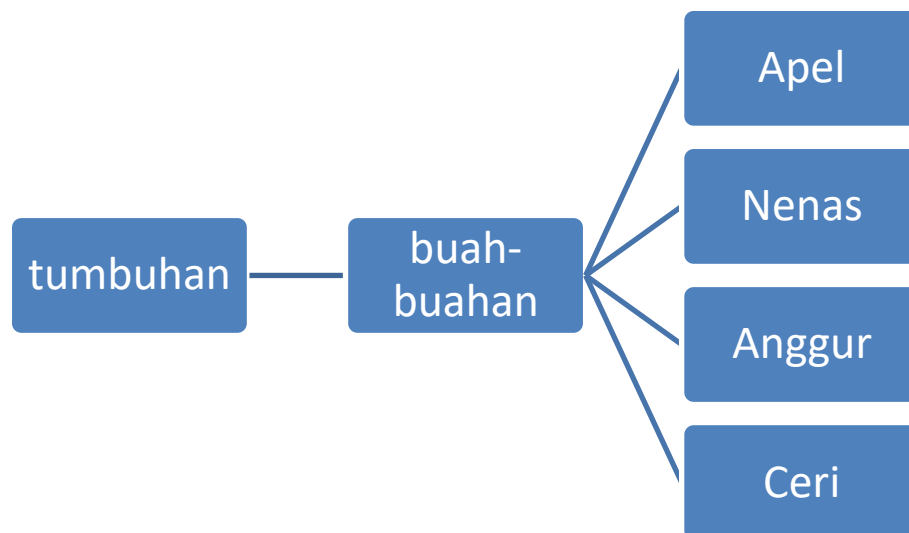
Sumber

Buku/Gambar/video tumbuhan

Ringkasan cerita:

Anak-anak melihat media, video tumbuhan buah-buahan dan mengenal tumbuhan buah-buahan melalui miniature tumbuhan buah-buahan. ketika mereka melihat media dan video tumbuhan buah-buahan, mereka lalu membuat karya berbentuk tumbuhan buah-buahan dari kertas kokoru.

2. Peta konsep



3. Curah ide kegiatan

Berisi berbagai variasi kegiatan yang dapat dikembangkan dari peta konsep, misalnya:

- a. Kegiatan awal yang dapat memantik ide atau imajinasi anak seperti
 - Melihat macam-macam tumbuhan melalui media dan video yang ditunjukkan guru kepada anak



- b. Kegiatan main
 - Bermain dengan menebak nama tumbuhan buah-buahan
 - Bermain dengan membentuk media tumbuhan buah-buahan
 - Bermain tepuk tumbuhan buah-buahan
- c. Pengembangan
 - Pelaksanaan tugas
 - Berimajinasi tentang tumbuhan buah-buahan
 - Membuat objek berbentuk tumbuhan buah-buahan
 - Tanya jawab tentang tumbuhan buah-buahan
- d. Penyimpulan
 - Anak mampu mengenal dan menceritakan kembali kegiatan yang dilakukan
- e. Pelibatan masyarakat sekitar
 - Mengajak anak melihat langsung beberapa tumbuhan buah-buahan yang ada disekitar

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian(RPPH)
TK IT AL-Ikhsan Padangsidempuan

Kelompok/usia :B/5-6 Tahun
Topik/sub topik :Tumbuhan/Buah-buahan/Apel
Semester/mingguan :/
Hari/tanggal :

1. Tujuan Kegiatan

- Anak membaca doa sebelum belajar
- Anak mengenal lingkungan sekolah
- Anak mengenal teman sekolah
- Anak mengenal macam-macam buah-buahan dilingkungan sekitar
- Anak mengetahui ciri-ciri buah apel
- Anak mengetahui cara merawat tumbuhan apel
- Anak mengetahui manfaat memelihara tumbuhan apel
- Anak mengetahui cara menggunting kokoru menjadi bentuk buah apel

2. Rencana Kegiatan

- I. Kegiatan pagi
 - Senam pagi
- II. Kegiatan pembuka
 - salam
 - Membaca doa sebelum belajar
 - Membaca surah pendek Al-Ikhlâs
 - Menjelaskan media buah-buahan
 - Anak dapat mengenal buah-buahan sebagai ciptaan tuhan
 - Membuat kesepakatan sebelum kegiatan
- III. Kegiatan inti
 - Guru mengenalkan kertas kokoru dan memperlihatkan cara dasar menggulung, memotong, dan membentuk lengkungan.
 - Guru memperlihatkan contoh sederhana bentuk apel, tanpa detail berlebih agar anak tetap bebas berkreasi.
 - Anak mencoba membuat beberapa bentuk bulat menggunakan berbagai teknik kokoru (digulung, dililit, dilipat).
 - Anak diminta membuat apel versinya sendiri, bebas memilih ukuran, warna tambahan, dan teknik yang disukai.
 - Guru mendorong anak menghasilkan banyak ide, misalnya menambah daun, batang, atau bentuk apel berpasangan.
 - Guru mengamati sejauh mana anak mampu menciptakan ide sendiri dan mencoba beberapa teknik berbeda.
 - Anak menceritakan kembali hasil kegiatan atau menunjukkan karyanya
- IV. Istirahat
 - Bermain bebas

- Cuci tangan,berdoa,makan bersama
- V. Penutup
 - Menyanyikan lagu “sepatu gelang” sebelum pulang
 - Berdoa salam
- VI. Refleksi guru
 - Dalam kegiatan ini anak dapat mengenal buah apel

Padangsidimpuan, 2025

Mengetahui

Pelaksana Peneliti

Wali Kelas

Syifa Rizki Wardani
NIM 2120600024

Indah Lestari

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian(RPPH)
TK IT AL-Ikhsan Padangsidempuan

Kelompok/usia :B/5-6 Tahun
Topik/sub topik :Tumbuhan/Buah-buahan/Nenas
Semester/mingguan :I/
Hari/tanggal :

1. Tujuan Kegiatan

- Anak membaca doa sebelum belajar
- Anak mengenal lingkungan sekolah
- Anak mengenal teman sekolah
- Anak mengenal macam-macam buah-buahan dilingkungan sekitar
- Anak mengetahui ciri-ciri buah nenas
- Anak mengetahui cara merawat buah nenas
- Anak mengetahui manfaat memelihara buah nenas
- Anak mengetahui cara menggunting dan menghiasi bentuk buah nenas

2. Rencana Kegiatan

- I. Kegiatan pagi
 - Senam Pagi
- II. Kegiatan pembuka
 - salam
 - Membaca doa sebelum belajar
 - Membaca surah pendek Al-Ikhlâs
 - Menjelaskan media buah-buahan
 - Anak dapat mengenal buah-buahan sebagai ciptaan tuhan
 - Membuat kesepakatan sebelum kegiatan
- III. Kegiatan inti
 - Guru mengingatkan kembali teknik kokoru, lalu memperlihatkan contoh bentuk nenas sederhana (oval + daun).
 - Anak diminta menghasilkan ide mengenai bentuk nenas, misalnya pola kulit, jumlah daun, atau warna tambahan.
 - Anak membuat bentuk dasar nenas menggunakan kokoru, lalu diminta menambahkan detail seperti: garis kulit nenas, daun bertingkat, atau motif tambahan.
 - Guru memberikan dorongan agar anak memberi lebih banyak detail sesuai imajinasi.
 - Anak bebas memadukan warna dan ukuran untuk memperkaya karyanya.
 - Guru mengamati kelancaran ide anak serta kemampuan menambahkan detail pada karya nenas.
- IV. Istirahat
 - Bermain bebas
 - Cuci tangan,berdoa,makan bersama

- V. Penutup
- Menyanyikan lagu “sepatu gelang” sebelum pulang
 - Berdoa salam
- VI. Refleksi guru
- Dalam kegiatan ini anak dapat mengenal buah anggur

Padangsidimpuan, 2025

Mengetahui

Pelaksana Peneliti

Wali Kelas

Syifa Rizki Wardani
NIM 2120600024

Indah Lestari

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian(RPPH)
TK IT AL-Ikhsan Padangsidempuan

Kelompok/usia :B/5-6 Tahun
Topik/sub topik :Tumbuhan/Buah-buahan/Anggur
Semester/mingguan :/
Hari/tanggal :

1. Tujuan Kegiatan

- Anak membaca doa sebelum belajar
- Anak mengenal lingkungan sekolah
- Anak mengenal teman sekolah
- Anak mengenal macam-macam buah-buahan dilingkungan sekitar
- Anak mengetahui ciri-ciri buah anggur
- Anak mengetahui cara merawat tumbuhan anggur
- Anak mengetahui manfaat memelihara tumbuhan anggur
- Anak mengetahui cara menggulung kertas kokoru menjadi bentuk buah anggur

2. Rencana Kegiatan

- I. Kegiatan pagi
 - Ice Breaking
- II. Kegiatan pembuka
 - salam
 - Membaca doa sebelum belajar
 - Membaca surah pendek al-fatiha
 - Menjelaskan media buah-buahan
 - Anak dapat mengenal buah-buahan sebagai ciptaan tuhan
 - Membuat kesepakatan sebelum kegiatan
- III. Kegiatan inti
 - Guru menyediakan berbagai warna kokoru dan memperlihatkan beberapa teknik lanjutan, seperti menggulung kecil, gulungan bertingkat, dan gulungan memanjang untuk batang.
 - Guru memberikan stimulus: “Coba buat anggur versimu sendiri, bisa anggur kecil, besar, ungu, hijau, atau bentuk unik lainnya.”
 - Anak bebas memilih cara membuat buah-buahan anggur, bentuk daun, dan arah ranting.
 - Anak membuat desain anggur yang berbeda dari contoh guru maupun teman, menggunakan variasi teknik.
 - Guru mendorong anak membuat bentuk bebas, misalnya anggur bergerombol, merambat, atau menjuntai.
 - Guru mengamati keaslian ide anak dan variasi teknik kokoru yang digunakan.
- IV. Istirahat
 - Bermain bebas
 - Cuci tangan, berdoa, makan bersama

- V. Penutup
- Menyanyikan lagu “pulang sekolah” sebelum pulang
 - Berdoa salam
- VI. Refleksi guru
- Dalam kegiatan ini anak dapat mengenal buah anggur

Padangsidimpuan, 2025

Mengetahui

Pelaksana Peneliti

Wali Kelas

Syifa Rizki Wardani
NIM 2120600024

Indah Lestari

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian(RPPH)
TK IT AL-Ikhsan Padangsidempuan

Kelompok/usia :B/5-6 Tahun
Topik/sub topik :Tumbuhan/Buah-buahan/Ceri
Semester/mingguan :/
Hari/tanggal :

1. Tujuan Kegiatan

- Anak mengenal macam-macam buah-buahan dilingkungan sekitar
- Anak mengetahui ciri-ciri buah ceri
- Anak mengetahui manfaat memelihara buah ceri
- Anak mengetahui cara menggulung kertas kokoru menjadi bentuk buah ceri

2. Rencana Kegiatan

- I. Kegiatan pagi
 - Ice Breaking
- II. Kegiatan pembuka
 - Membaca doa sebelum belajar
 - Membaca surah pendek Al-fatiha
 - Menjelaskan media buah-buahan
 - Anak dapat mengenal buah ceri sebagai ciptaan tuhan
- III. Kegiatan inti
 - Anak menggulung dan menempel kertas kokoru menjadi bentuk buah ceri
 - Anak menceritakan kembali hasil kegiatan atau menunjukkan karyanya
- IV. Istirahat
 - Bermain bebas
 - Cuci tangan,berdoa,makan bersama
- V. Penutup
 - Menyanyikan lagu “pulang sekolah” sebelum pulang
 - Berdoa salam
- VI. Refleksi guru
 - Dalam kegiatan ini anak dapat mengenal buah ceri

Padangsidempuan, 2025
Mengetahui

Pelaksana Peneliti

Wali Kelas

Syifa Rizki Wardani
NIM.2120600024

Indah Lestari

Lampiran 5

Data Hasil Observasi Pra Siklus Peningkatan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Kertas Kokoru

No	Nama	Anak mampu menyebutkan bentuk/ide dari kertas kokoru				Anak dapat membuat bentuk seperti karakter,objek 2D,3D dan memadukan warna				Anak membuat karya dengan bentuk/ide yang unik dan berbeda dari teman lainnya				Anak bisa memadukan bahan lain seperti kain flanel dan manik-manik				Jumlah Skor
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	
1	Az	√				√				√				√				4
2	Aq	√				√				√				√				4
3	Ai	√				√				√				√				4
4	Na		√				√			√					√			7
5	Da	√				√				√				√				4
6	Ak		√			√				√					√			6
7	Hu	√				√				√				√				4
8	Ma	√					√				√			√				6
9	Pr		√			√				√				√				5
10	Fa			√		√				√				√				6
11	Ca	√					√			√				√				5
12	Fn			√			√				√				√			9
13	Fz			√		√						√		√				8
14	Gi		√			√					√				√			7
15	Za		√				√				√				√			8
JUMLAH		26				20				21				20				87
		Ketuntasan klasikal = $\frac{5}{15} \times 100\%$ = 33,33%																

Keterangan

BB = Belum Berkembang : Skor 1

MB = Mulai Berkembang : Skor 2

BSH = Berkembang Sesuai Harapan : Skor 3

BSB = Berkembang Sangat Baik : Skor 4

**Data Hasil Observasi Siklus I Peningkatan Kreativitas
Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Kertas Kokoru**

No	Nama	Anak mampu menyebutkan bentuk/ide dari kertas kokoru				Anak dapat membuat bentuk seperti karakter,objek 2D,3D dan memadukan warna				Anak membuat karya dengan bentuk/ide yang unik dan berbeda dari teman lainnya				Anak bisa memadukan bahan lain seperti kain flanel dan manik-manik				Jumlah Skor
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	
1	Az			√				√			√					√		11
2	Aq			√				√				√			√			11
3	Ai			√				√			√				√			10
4	Na			√				√			√					√		11
5	Da			√			√					√			√			10
6	Ak		√					√				√				√		11
7	Hu			√				√			√				√			10
8	Ma			√				√				√			√			11
9	Pr			√			√					√				√		11
10	Fa			√				√			√					√		11
11	Ca		√					√				√			√			10
12	Fn			√				√				√				√		12
13	Fz			√			√					√			√			10
14	Gi		√					√				√				√		11
15	Za		√				√					√				√		10
JUMLAH		41				41				40				38				160
		Ketuntasan klasikal = $\frac{9}{15} \times 100\%$ = 60%																

Keterangan

BB = Belum Berkembang : Skor 1

MB = Mulai Berkembang : Skor 2

BSH = Berkembang Sesuai Harapan : Skor 3

BSB = Berkembang Sangat Baik : Skor 4

Data Hasil Observasi Siklus II Peningkatan Kreativitas
Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Kertas Kokoru
Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Kertas Kokoru

No	Nama	Anak mampu menyebutkan bentuk/ide dari kertas kokoru				Anak dapat membuat bentuk seperti karakter,objek 2D,3D dan memadukan warna				Anak membuat karya dengan bentuk/ide yang unik dan berbeda dari teman lainnya				Anak bisa memadukan bahan lain seperti kain flanel dan manik-manik				Jumlah Skor
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	
1	Az				√			√				√					√	14
2	Aq				√				√				√			√		15
3	Ai			√				√				√				√		12
4	Na				√				√			√					√	15
5	Da				√			√					√			√		14
6	Ak			√					√				√				√	15
7	Hu				√				√				√			√		15
8	Ma				√				√				√			√		15
9	Pr				√			√					√				√	15
10	Fa				√				√			√					√	15
11	Ca			√					√				√			√		14
12	Fn				√				√				√				√	16
13	Fz				√			√				√				√		13
14	Gi			√					√				√				√	15
15	Za				√				√				√				√	16
JUMLAH		56				55				55				53				219
		Ketuntasan klasikal = $\frac{13}{15} \times 100\%$ = 86,67%																

Keterangan

BB = Belum Berkembang : Skor 1

MB = Mulai Berkembang : Skor 2

BSH = Berkembang Sesuai Harapan : Skor 3

BSB = Berkembang Sangat Baik : Skor 4

Lampiran 6

LEMBAR VALIDASI RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Satuan Pendidikan : TK IT Al- Ikhsan Padangsidempuan
Tema/Subtema : Tumbuhan / Buah-buahan, Bunga
Kelas/Semester : B / 2 (dua)
Usia : 5-6 Tahun
Alokasi Waktu : 180 menit x 4 Pertemuan

A. Petunjuk

1. Saya mohon kiranya Bapak/Ibu memberikan penilaian ditinjau dari beberapa aspek penilaian umum dan saran-saran untuk revisi RPPH yang saya susun.
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, dimohonkan Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom saran yang saya sediakan.

B. Skala Penilaian

- 1 = Tidak Valid
2 = Kurang Valid
3 = Valid
4 = Sangat Valid

C. Penilaian Ditinjau dari Beberapa Aspek

No	Uraian	Validasi			
		1	2	3	4
1	Format RPPH				
	a. Kesesuaian penjabaran capaian				

	pembelajaran (CP) ke dalam indikator.				
	b. Kesesuaian tujuan pembelajaran (TP) dengan indikator perkembangan anak				
	c. Kejelasan rumusan indikator				
	d. Kesesuaian antara banyaknya indikator dengan waktu yang disediakan.				
2	Materi (isi) yang disajikan				
	a. Kesesuaian konsep dengan capaian pembelajaran (CP)				
	b. Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan intelektual anak				
3	Bahasa				
	a. Penggunaan bahasa ditinjau dari kaidah bahasa Indonesia yang baku				
4	Waktu				
	a. Kejelasan alokasi waktu setiap kegiatan/fase pembelajaran				
	b. Rasionalitas alokasi waktu untuk setiap kegiatan/fase pembelajaran.				
5	Metode Sajian				
	a. Dukungan pendekatan pembelajaran dalam pencapaian indikator				
	b. Dukungan metode dan kegiatan pembelajaran terhadap proses berpikir kreatif dan matematis.				
6	Sarana dan Alat Bantu Pembelajaran				
	a. Kesesuaian alat bantu dengan materi pembelajaran				
7	Penilaian (validasi) umum				
	a. Penilaian umum terhadap RPPH				

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :

A = 80 – 100

B = 70 – 79

C = 60 – 69

D = 50 – 59

Keterangan :

A = Dapat digunakan tanpa revisi

B = Dapat diguanakn revisi kecil

C = Dapat digunakan dengan revisi besar

D = Belum dapat digunakan

Catatan :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Padangsidimpun,

2025

Dosen Validator

Sakinah Siregar, M. Pd

NIP.199301052020122012

SURAT VALIDASI

Menerangkan bahwa saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Sakinah Siregar, M. Pd
Pekerjaan : Dosen PIAUD UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary
Padangsidimpuan

Telah memberikan pengamatan dan masukan terhadap Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) untuk kelengkapan penelitian yang berjudul :

“Peningkatan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Kertas Kokoru di TK IT AL-Ikhsan Padangmatinggi,Kota Padangsidimpuan”

Yang disusun oleh :

Nama : Syifa Rizki Wardani
NIM : 2120600024
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Adapun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) sudah melalui tahap revisi dan dapat digunakan untuk menyempurnakan dalam memperoleh kualitas pembelajaran dan hasil yang baik.

Padangsidimpuan, 2025
Dosen Validator

Sakinah Siregar, M. Pd
NIP.199301052020122012

Lampiran 7

LEMBAR VALIDASI MEDIA KERTAS KOKORU

Satuan Pendidikan : TK IT Al-Ikhsan Padangsidempuan
Tema/Subtema : Tumbuhan / Buah-buahan, Bunga
Kelas/Semester : B / 2 (dua)
Usia : 5-6 Tahun
Alokasi Waktu : 180 menit x 4 Pertemuan

A. Petunjuk

1. Berdasarkan pendapat Bapak/Ibu berilah nilai pada kolom yang telah disediakan dengan ketentuan :
1 = Tidak Baik
2 = Kurang Baik
3 = Baik
4 = Sangat Baik
2. Jika terdapat komentar, maka tulislah pada lembar saran yang telah disediakan.
3. Isilah kolom validasi berikut ini:

No	Aspek Yang Dinilai	Nilai Yang Diberikan			
		1	2	3	4
1	Kelayakan isi a. Media sesuai dengan tujuan pembelajaran b. Materi sesuai dengan tingkat perkembangan anak c. Mendorong anak untuk berpikir kreatif				
2	Keterampilan Visual a. Menarik perhatian anak (warna,				

	bentuk) b. Tampilan rapi dan mudah digunakan c. Penggunaan bahan aman dan sesuai				
3	Inovasi&Kreativitas a. Mendorong eksplorasi dan imajinasi anak b. Menyediakan hasil karya yang bervariasi c. Berbasis keterampilan tangan (motorik halus)				

B. Penilaian Secara Umum Berilah Tanda (X)

Format Lembar Kegiatan Anak ini:

- Sangat Baik
- Baik
- Kurang Baik
- Tidak Baik

C. Saran-saran dan Komentar

.....

.....

.....

.....

.....

Padangsidimpun,

2025

Dosen Validator

Rizki Amaliah Ritonga, M. Pd

NIP/NIDN. 2023039502

SURAT VALIDASI

Menerangkan bahwa saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rizki Amaliah Ritonga, M. Pd
Pekerjaan : Dosen PIAUD UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary
Padangsidempuan

Telah memberikan pengamatan dan masukan terhadap instrumen tes penelitian untuk kelengkapan penelitian yang berjudul :

“Peningkatan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Kertas Kokoru di TK IT AL-Ikhsan padangmatinggi,Kota Padangsidempuan”

Yang disusun oleh :

Nama : Syifa Rizki Wardani
NIM : 2120600024
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Adapun Media sudah melalui tahap revisi dan dapat digunakan untuk menyempurnakan dalam memperoleh kualitas Media yang baik.

Padangsidempuan, 2025
Dosen Validator

Rizki Amaliah Ritonga, M. Pd
NIP/NIDN. 2023039502

Lampiran 8

Dokumentasi Penelitian



Gambar 1. Mewawancarai guru untuk pengumpulan data pra siklus



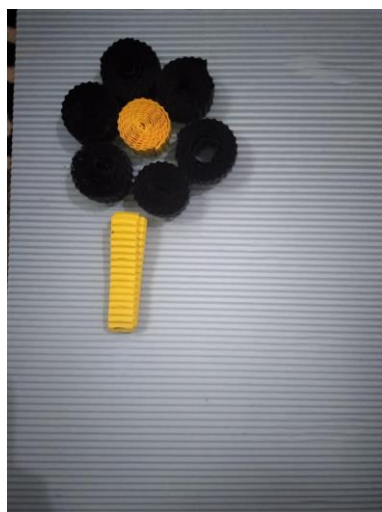
Gambar 2. Mengenalkan media kertas kokoru



Gambar 3. Guru membantu anak-anak yang mengalami kesulitan



Gambar 4. proses kegiatan anak menggunakan media kertas kokoru



Gambar 5.hasil kegiatan anak menggunakan media kertas kokoru

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Pribadi

1. Nama : Syifa Rizki Wardani
2. Nim : 2120600024
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Tempat/Tanggal Lahir : Kayu Laut, 05 Agustus 2003
5. Anak Ke : 2 (Anak kedua dari tiga bersaudara)
6. Status : Pelajar
7. Agama : Islam
8. Alamat Lengkap : Desa Maga Lombang, Kec.Lembah sorik
Marapi, Kab.Mandailing Natal
9. E-mail : Syifarizki23@gmail.com
10. Telp.HP : 087788642591

B. Identitas Keluarga

1. Ayah
 - a. Nama : Hamonangan
 - b. Pekerjaan : Supir
 - c. Alamat : Desa Maga Lombang, Kec.Lembah sorik
Marapi, Kab.Mandailing Natal
2. Ibu
 - a. Nama : Misbah
 - b. Pekerjaan : PNS
 - c. Alamat : Desa Maga Lombang, Kec.Lembah sorik
Marapi, Kab.Mandailing Natal

C. Pendidikan

1. SD Negeri 156 Maga Lombang Tammat Tahun 2015
2. MTsN 2 Mandailing Natal Tammat Tahun 2018
3. MAN 1 Mandailinga Natal Tammat Tahun 2021



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Nomor : 3538/Un.28/E.1/TL.00.9/07/2025

23 Juli 2025

Lampiran : -

Hal : **Izin Riset**
Penyelesaian Skripsi

Yth. Kepala TK IT Al-Ikhsan Padangmatinggi, Kota Padangsidimpuan

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa :

Nama : Syifa Rizki Wardani
NIM : 2120600024
Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Alamat : Desa Maga Lombang, Kec. Lembah Sorik Marapi, Kab. Madinah

Adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul **"Peningkatan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Kertas Kokoru di TK IT Al-Ikhsan Padangmatinggi Kota Padangsidimpuan"**.

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin Riset penelitian dengan judul di atas. mulai dari tanggal 22 Juli s.d 22 Agustus 2025

Demikian disampaikan, atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

an. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik Dan

Kelembagaan



Disyulianti Syafrida Siregar, S.Psi.M.A
NIP 19801224 200604 2 001



AMAN KANAK-KANAK ISLAM TERPADU (TKIT) AL-IKHSAN

PADANGSIDIMPUAN

Jl. Imam Bonjol GG. Swadaya no 16 Padangmatinggi Lestari / Padangsidimpuan

SURAT BALASAN RISET

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ernawati Nasution

NUPTK : 5837754655300062

Jabatan : Kepala Sekolah

Alamat : Jl. Imam Bonjol, Gg Swadaya No. 16

Menerangkan bahwa:

Nama : Syifa Rizki Wardani.

Nim : 2120600024

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Adalah benar telah selesai melaksanakan penelitian di TK Al- Ikhsan Padangsidimpuan, terhitung mulai tanggal 22 Juli s/d 22 Agustus 2025 untuk memperoleh data dalam rangka penyelesaian skripsi yang judul “ **Peningkatan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Kertas Kokoru Di TK IT AL-Ikhsan Padangmatinggi, Kota Padangsidimpuan**”. Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Padangsidimpuan, Agustus 2025
Kepala TK Al- Ikhsan Padangsidimpuan

Ernawati Nasution