

Pengaruh Kertas Warna Bergelombang Terhadap Kreativitas Dalam Membuat Bentuk Pada Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak Mustika Dyasa Sukarami Di Palembang

Eka Septi Haryati, Susun Nayati Nasution, Melinda Puspita Sari Jaya*

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas PGRI Palembang, Indonesia

*Email: 4nk4fik4@gmail.com

Abstrak

Kreativitas pada anak usia dini harus distimulasi sejak dini, karena usia yang optimal untuk pertumbuhan, perkembangan dan pengembangan anak terletak di usia emas atau *golden age*. Dikarenakan belum berkembangnya kreativitas anak khususnya dalam membuat bentuk secara optimal yang ditandai anak belum memiliki orisinalitas, belum mampu menciptakan suatu karya, dan belum mampu menyelesaikan masalah pada anak kelompok B usia 5-6 tahun, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh kertas warna bergelombang terhadap kreativitas dalam membuat bentuk pada anak kelompok B di Taman Kanak-Kanak Mustika Dyasa Sukarami Palembang. Metode yang digunakan menggunakan metode *quasi eksperimental design*, desain penelitian yang digunakan adalah desain *nonequivalent control group design*. Hasil penelitian yang dilakukan di Taman Kanak-Kanak Mustika Dyasa Sukarami Palembang tentang adanya pengaruh kertas warna bergelombang terhadap kreativitas dalam membuat bentuk pada anak kelompok B menunjukkan bahwa kertas warna bergelombang dapat mempengaruhi kreativitas dalam membuat bentuk anak, yang ditunjukkan berdasarkan hasil perbandingan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $6,50 > 2,021$ yang berarti bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima

Kata Kunci: Kertas Warna Bergelombang, Kreativitas

Copyright © (2022) Seminar Hasil Riset dan Pengabdian ke 4

PENDAHULUAN

Anak usia dini yaitu manusia yang sedang mengalami masa pertumbuhan, perkembangan, pengembangan. Pertumbuhan anak ditandai dengan peningkatan berat badan juga tinggi badan. Perkembangan anak ditandai dengan peningkatan cara berpikir anak. Sedangkan pengembangan adalah usia yang optimal untuk dikembangkan baik pertumbuhan maupun perkembangannya. Sehingga usia ini disebut usia emas atau *golden age*.

Anak yang berusia emas merupakan masa paling tepat untuk mengoptimalkan ke enam aspek pertumbuhan dan perkembangan pada anak. Adapun aspek tersebut yaitu nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, sosial emosional, bahasa dan seni. Terkait dengan perkembangan tersebut media yang digunakan untuk menstimulasi anak penting diperhatikan. Kertas warna bergelombang misalnya, cocok digunakan karena memiliki berbagai macam warna dan mudah untuk digunakan selain media kertas lain seperti kertas origami atau kertas dari buku tulis yang umum digunakan.

Aspek tersebut dapat berkembang baik dengan memberikan berbagai stimulasi-stimulasi yang beragam dan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak. Pendidikan usia dini di sekolah merupakan upaya pembinaan, pemberian rangsangan serta stimulus dengan tujuan anak dapat berkembang sesuai dengan tahap usianya. Selain keenam aspek perkembangan, salah satu perkembangan anak yang muncul pada masa usia dini adalah kreativitas.

Kreativitas dapat kita lihat pada saat anak bermain. Dunia anak adalah dunia bermain. Dari bermain anak-anak dapat belajar menemukan hal baru yang belum pernah dilakukan. Ketika anak bermain dengan media kertas, anak membuat berbagai bentuk dengan menggunakan kertas origami, buku tulis biasa dan koran. seperti bentuk kapal-kapalan, bentuk perahu-perahuan, burung-burungan, dan pesawat terbang. Hal tersebut merupakan suatu bentuk kreativitas anak yang muncul dalam menciptakan sesuatu dengan media kertas.

Media kertas yang sering dan pada umumnya digunakan dalam setiap proses pembelajaran adalah kertas origami, kertas Koran dan kertas buku tulis. Dengan perkembangan jaman, untuk memberikan kemudahan dan merangsang minat anak maka dibuatlah kertas warna bergelombang dan populer disebut dengan kertas kokoru. Kertas ini memiliki berbagai macam warna-warna yang menarik, bentuk permukaannya bergelombang seperti kertas kardus mie atau air mineral.

Pengembangan kreativitas anak merupakan tugas dan tanggung jawab pendidik. Sehingga pendidik perlu memberikan sesuatu hal yang sekiranya dapat merangsang hal itu berkembang. Kurangnya kreativitas anak terlihat ketika peneliti memberikan media plastisin pada anak dan meminta anak untuk membuat bentuk-bentuk kreativitas sesuai imajinasi anak. Ternyata anak-anak mengatakan "tidak bisa" dan meminta guru untuk mencontohkan bukan mencoba membuat suatu karya sendiri sesuai imajinasinya, sehingga tidak memiliki keorisinalan, anak

belum mampu menciptakan sesuatu yang baru, belum mampu menciptakan suatu karya, dan belum mampu memecahkan masalah tersebut. Sehingga dari keadaan tersebut dapat dikatakan bahwa kreativitas anak masih rendah.

Kertas memiliki berbagai macam bentuk, seperti kertas origami, kertas tulis untuk menulis, karton dan lain sebagainya. Adapula kertas dengan tekstur bergelombang seperti pada kardus mi, maka dinamakan kertas bergelombang. Kini kertas bergelombang tidak hanya untuk bahan dasar kardus saja melainkan digunakan sebagai media pembelajaran dengan berbagai warna yang menarik. Menurut Suryani (2014), Kertas warna bergelombang atau “kertas kokoru merupakan kertas bergelombang yang memiliki aneka warna, ditemukan pada pertengahan abad ke 19, dan memiliki sifat melindungi dari benturan”(p. 10). Dari pengertian ini dapat kita pahami bahwa kertas warna bergelombang atau kertas kokoru merupakan kertas warna yang memiliki permukaan bergelombang, mudah dibentuk dan mempunyai bermacam warna. Selaras dengan pendapat Suryani bahwa kertas kokoru ini dapat dikreasikan menjadi berbagai macam bentuk yang lucu dan unik. Selain itu juga penggunaan kertas ini cukup mudah. Menurutny berkreasi dengan kertas kokoru dapat dilakukan oleh siapa saja baik oleh anak-anak maupun orang dewasa. Dengan kertas kokoru anak-anak dapat mengasah kreativitas mereka karena penggunaannya yang menarik.

Dengan media kertas warna bergelombang dapat membantu kreativitas anak dalam membuat bentuk. Kertas warna bergelombang ini sebagai media yang berperan sebagai perantara dalam penyampaian maksud dan tujuan yang akan dicapai dalam aktivitas bermain anak. Seperti menurut Yuliana (2013) kertas warna bergelombang atau kokoru adalah “kertas tebal berwarna yang bergelombang (*color corrugated paper*), kertas ini dapat dibentuk dengan cara digunting dilipat atau digulung”(p. 6).

Kertas ini digunakan sebagai media pembelajaran tentu karena memiliki keunggulan dari pada kertas lainnya, sehingga kegiatan bermain dan pembinaan anak menjadi lebih menyenangkan dan dapat membantu proses pengembangan kreativitas seperti yang dikemukakan oleh Danarti (2011) mengemukakan kelebihan kertas warna bergelombang atau kertas kokoru adalah “produk kertas kokoru yang ringan, serbaguna dan tahan lama. Kertas kokoru berjajar digunakan dalam berbagai aplikasi, terutama untuk membuat bentuk kotak. Kertas ini tebal dan juga dapat digunakan untuk *display* produk di toko-toko, mainan anak seperti balok dan *playhouses*” (p. 1).

Kreativitas merupakan bagian dari perkembangan dan pertumbuhan setiap anak dalam kehidupannya. Kita memahami begitu pentingnya masa emas atau *golden age* dengan melihat perkembangan yang terjadi begitu pesat dalam masa ini. Sebagaimana menurut pendapat Latif, et al., (2014) mengemukakan bahwa “usia emas merupakan potensi anak berkembang cepat yaitu masa anak eksplorasi, masa identifikasi/imitasi, masa peka, masa bermain dan masa *trozt*

alter 1 atau masa membangkang tahap 1” (p. 7). Selanjutnya Hasnida (2014) mengemukakan bahwa “*golden age* atau usia emas merupakan proses perkembangan dan pertumbuhan yang memegang peranan besar karena perkembangan otak mengalami lompatan luar biasa dan demikian pesat” (p. 12). Sejalan dengan pendapat Hurlock (2015) bahwa “anak lebih menunjukkan kreativitas dalam bermain selama masa kanak-kanak dibandingkan dengan masa-masa lain dalam kehidupannya. Dengan alasan ini, ahli psikologi juga menamakan periode ini sebagai usia kreatif” (p. 109).

Menurut Torrance dalam Munandar (2014) kreativitas adalah proses merasakan dan mengamati adanya masalah, membuat dugaan, menilai dan menguji dugaan atau hipotesis, kemudian mengubah dan mengujinya lagi, dan akhirnya menyampaikan hasil-hasilnya. Ia juga menekankan apa yang dihasilkan dari proses kreativitas ialah sesuatu yang baru, orisinal, dan bermakna. Artinya kreativitas merupakan sesuatu yang muncul dari dalam diri seseorang setelah proses mengamati sesuatu yang memiliki makna (p. 27).

Sependapat dengan pendapat Rubin dan Maioni dalam Hurlock (2015) bahwa “anak yang kreatif menghabiskan sebagian besar waktu bermain untuk menciptakan sesuatu yang orisinal dari mainan dan alat-alat bermain, sedangkan anak yang tidak kreatif mengikuti pola yang sudah dibuat oleh orang lain” (p. 122).

Dapat kita pahami bahwa yang dimaksud dengan kreativitas di sini adalah ide atau gagasan seseorang yang muncul lalu dituangkan dalam bentuk karya, senada dengan pendapat Barron dalam Munandar (2014) mengemukakan bahwa “kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang baru” (p. 21).

Setelah kita memahami bahwa kreativitas merupakan suatu ide yang muncul yang dituangkan dalam bentuk karya selanjutnya menurut Sujiono (2013) “kreatif dapat dilakukan melalui kegiatan-kegiatan yang menarik, membangkitkan rasa ingintahu anak, memotivasi anak untuk berpikir kritis dan menemukan hal-hal baru” (p. 88). Karakteristik anak ditandai dengan kemampuan belajar anak yang luar biasa, yakni keinginan anak untuk belajar aktif dan eksploratif. Artinya kreativitas adalah keterampilan dalam diri anak yang perlu dimunculkan, dibangkitkan, dan dimotivasi dengan kegiatan-kegiatan yang dapat merangsang kreativitasnya.

Kita ketahui bahwa kreativitas muncul secara tiba-tiba dalam diri anak artinya setiap anak memiliki kreativitas masing masing, Zubaedi (2017) mengemukakan bahwa “kreativitas adalah suatu proses yang tercermin dalam kelancaran, kelenturan (*fleksibilitas*) dan orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci suatu gagasan)” (p.107).

Kreativitas juga merupakan kemampuan untuk memberi gagasan baru yang menerapkannya dalam pemecahan masalah, menurut Conny R. Semiawan dalam Zubaedi

(2017) “Anak yang kreatif akan mampu memecahkan masalah-masalah yang dihadapinya dalam sebuah karya baru” (p. 106).

Anak- anak yang kreatif selalu menciptakan hal baru yang belum pernah ia lakukan. Pengalaman baru tersebut membuat anak-anak ingin semakin mengetahui lebih dalam lagi apa yang bisa anak lakukan. Zubaedi (2017) mengemukakan secara singkat ciri-ciri anak kreatif adalah:

- a. Mempunyai gairah untuk menciptakan inovasi baru
- b. Berpikir divergent
- c. Imajinatif, penuh ide, dan orisinal
- d. Komitmen tinggi dengan pekerjaannya (disiplin diri yang tinggi)
- e. Ingin terus memperbaiki hasil karyanya
- f. Rasa ingin tahu yang tinggi sehingga sangat menguasai bidang yang diminatinya
- g. Berani mengambil resiko dan tidak malu melakukan kesalahan
- h. Bersikap fleksibel, tidak terpaku pada standar buku, terbuka terhadap banyak kemungkinan dan kesempatan
- i. Berani dikritik dan mengkritik hasil karyanya untuk terus diperbaiki (p. 127)

METODE

Pengambilan data penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 04 Mei 2021 sampai dengan 07 Juni 2021. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B (5-6 tahun) di kelompok B Taman Kanak-Kanak Mustika Dyasa Sukarami Palembang yang berjumlah 42 anak, kelas B1 berjumlah 17 anak dan B2 berjumlah 25 anak. Kegiatan bermain kreativitas membuat bentuk dengan menggunakan media kertas warna bergelombang dilakukan pada anak kelompok B2 (sampel) sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol yang berjumlah 25 anak. Metode yang digunakan menggunakan metode *quasi eksperimental design*, desain penelitian yang digunakan adalah desain *nonequivalent control group design*. Pengumpulan data penelitian ini menggunakan teknik observasi dan ditunjang dengan dokumentasi. Data diambil melalui lembar observasi selanjutnya dianalisa yaitu pemberian tanda ceklis pada setiap indikator yang dibuat pada lembar instrumen penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari data yang didapatkan pada kelas kontrol dan eksperimen maka data di uji normalitasnya, homogenitas, dan uji hipotesis. Sehingga memperoleh hasil dari penelitian tentang Pengaruh Kertas Warna Bergelombang Terhadap Kreativitas dalam Membuat Bentuk Anak.

Uji homogenitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan uji varians.

Tabel 1. Nilai Hasil Uji Homogenitas

Nilai Varians Sampel	Pengaruh Kertas Warna Bergelombang Terhadap Kreativitas Dalam Membuat Bentuk pada Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak Mustika Dyasa Sukarami di Palembang.	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
S ²	6,40	9,02
N	25	25

Rumusan penelitian ini adalah apakah ada pengaruh kertas warna bergelombang terhadap kreativitas dalam membuat bentuk pada anak kelompok B Taman Kanak-Kanak Mustika Dyasa Sukarami di Palembang. Berdasarkan rumusan masalah maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh kertas warna bergelombang terhadap kreativitas dalam membuat bentuk pada anak kelompok B Taman Kanak-Kanak Mustika Dyasa Sukarami di Palembang. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan satu kelas uji coba yakni kelas B2 yang menjadi kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas B2 berjumlah 25 anak. Metode penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, jenis penelitian yang digunakan *quasi experimental design* dengan desain penelitian yang digunakan *nonequivalent control group design*. Penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan data melalui observasi dan dokumentasi (foto-foto proses penelitian). Selanjutnya setelah data didapat peneliti menganalisis data dengan teknik analisis data menggunakan uji normalitas, homogenitas, dan uji hipotesis.

Dari hasil perhitungan data yang didapat untuk kelas eksperimen, uji normalitas data yang diperoleh adalah 0,36 dan kelas kontrol diperoleh 0,80 harga tersebut terletak antara (-1) dan (1) sehingga dapat dikatakan bahwa data kedua kelas tersebut terdistribusi normal. Kemudian hasil perhitungan uji homogenitas data untuk $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ atau $1,40 \leq 1,98$, maka varians-variens tersebut dinyatakan homogen.

Tahapan berikutnya dilakukan pengujian hipotesis menggunakan analisis regresi linier sederhana, dimana konstanta (a) yang diperoleh adalah 18,91 dan koefisien regresi (b) yang diperoleh yakni 0,52. Sehingga rata-rata nilai kelas eksperimen adalah 58,85 dan rata-rata nilai kelas kontrol yaitu 48,86, kemudian dilakukan perhitungan menggunakan uji-t sehingga diperoleh nilai t_{hitung} 6,50 dan t_{tabel} yang didapat 2,021 berarti tolak H_0 dan terima H_1 . Maka dari itu hipotesis penelitian ini berbunyi terdapat pengaruh yang signifikan kertas warna bergelombang terhadap kreativitas dalam membuat bentuk pada anak kelompok B Taman Kanak-Kanak Mustika Dyasa Sukarami di Palembang.

KESIMPULAN

Perkembangan kreativitas dalam membuat bentuk dengan menggunakan kertas warna bergelombang kelompok B usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Mustika Dyasa Sukarami di Palembang masih dikategorikan rendah. Perkembangan kreativitas dalam membuat bentuk mengalami peningkatan secara signifikan setelah diberi perlakuan dengan menggunakan media kertas warna bergelombang. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai kelas eksperimen adalah 58,85 dan rata-rata nilai kelas kontrol yaitu 48,86, kemudian dilakukan perhitungan menggunakan uji-t sehingga diperoleh nilai t_{hitung} 6,50 dan t_{tabel} yang didapat 2,021 berarti tolak H_0 dan terima H_1 . Dengan demikian, maka hipotesis alternatif (H_a) yang diajukan dapat diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh kertas warna bergelombang terhadap kreativitas dalam membuat bentuk pada anak kelompok B Taman Kanak-Kanak Mustika Dyasa Sukarami di Palembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Danarti, D. (2011). *30 Kreasi Cantik Dari Kertas Kokoru*. Yogyakarta: G-Media.
- Hasnida. (2015). *Media Pembelajaran Kreatif, Mendukung Pembelajaran pada Anak Usia Dini*. Jakarta Timur: PT. Luxima Metro Media.
- Hurlock, E. B. (2015). *Development Psychology, A Life-Span Approach, Fifth Edition*. Sijabat, R. M. *Psikologi Perkembangan, Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan, Edisi Kelima*. Jakarta: Erlangga.
- Latif, M., Zukhairina, Zubaidah, R., & Afandi, M. (2014). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan aplikasi*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Munandar, U. (2014). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suryani, R. (2014). *Kerajinan Kokoru Untuk Anak*. Yogyakarta: Arcitra.
- Sujiono, Y. N. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks.
- Yuliana, E. (2013). *Fun With Kokoru*. Surabaya: PT. Trubus Agrisarana.
- Zubaedi. (2017). *Strategi Taktis Pendidikan Karakter (Untuk PAUD dan Sekolah)*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.