

PENGARUH BERMAIN KIRIGAMI TERHADAP KEMAMPUAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK AISYIYAH BUSTANUL ATFHAL TAROWANG

Nurwahida¹, Muhammad Akil Musi², Parwoto³, Tri Sugiarti⁴

ldhanurwahida556@gmail.com¹, M.akil.musi@unm.ac.id², parwotofipunm@gmail.com³,

trisugiartimb@unm.ac.id⁴

Universitas Negeri Makassar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh bermain kirigami terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal Tarowang. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian Experiment. Penelitian ini menggunakan variabel bebas yaitu bermain kirigami dan variabel terikat yaitu kemampuan kreativitas anak usia 5-6 tahun. Desain penelitian yang dilakukan yaitu Post-Test Only Control Group Design. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 26 anak. Pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah Simple Random Sampling. Sampel dalam penelitian ini adalah 12 anak dengan 6 anak sebagai kelompok eksperimen dan 6 anak sebagai kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, tes perlakuan, dan dokumentasi. Prosedur pengumpulan data yaitu perencanaan, pemberian post-test, dan analisis hasil. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif dan analisis statistik non parametrik dengan menggunakan uji Mann-Whitney U Test. Dalam penelitian ini diperoleh hasil Uhitung yaitu 1 dan Utabel yaitu 5, maka diperoleh $U_{hitung} < U_{tabel} = H_0$ ditolak dan H_1 diterima artinya kelompok eksperimen berbeda dengan kelompok kontrol. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh bermain kirigami terhadap kemampuan kreativitas anak.

Kata Kunci: Bermain Kirigami, Kreativitas, Anak Usia Dini.

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of playing kirigami on the creativity ability of children aged 5-6 years at Aisyiyah Bustanul Atfhal Tarowang Kindergarten. The research approach used is a quantitative approach with Experiment research type. This study uses the independent variable, namely playing kirigami and the dependent variable, namely the creativity ability of children aged 5-6 years. The research design carried out was Post-Test Only Control Group Design. The population in this study amounted to 26 children. Sampling in this study was Simple Random Sampling. The sample in this study were 14 children with 7 children as the experimental group and 7 children as the control group. Data collection techniques are observation, treatment tests, and documentation. The data collection procedure is planning, giving post-test, and analyzing the results. The data analysis technique used is descriptive statistics and non-parametric statistical analysis using the Mann-Whitney U Test. In this study, the results obtained Ucount is 1 and Utabel is 5, then obtained $U_{count} < U_{tabel} = H_0$ is rejected and H_1 is accepted, meaning that the experimental group is different from the control group. So, it can be concluded that there is an effect of playing kirigami on children's creativity skills.

Keywords: Playing Kirigami, Creativity, Early Childhood.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan tahap awal pendidikan yang diperuntukkan bagi anak-anak sejak lahir hingga sebelum memasuki jenjang sekolah dasar. Biasanya dalam rentang usia 0-6 tahun dilaksanakan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu perkembangan dan pertumbuhan jasmani dan rohani anak, sehingga anak lebih siap untuk memasuki pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur

formal, nonformal, dan informal. Usia dini merupakan masa dimana anak sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan yang paling pesat dan baik fisik maupun mentalnya.

Pendidikan anak usia dini sangatlah penting dan sangat banyak mempunyai manfaat bagi masa depan anak, sehingga tujuan pendidikan anak usia dini yaitu untuk mengoptimalkan perkembangan anak, memberi anak kesempatan belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar secara positif, untuk membantu perkembangan holistik anak di segala aspek, baik itu fisik, emosional, sosial, intelektual dan moral. Selain itu, memberikan pengalaman bermakna bagi anak dan untuk menyiapkan anak memasuki pendidikan lebih lanjut.

Dunia anak adalah dunia bermain oleh karena itu, maka wajar saja jika dalam aktivitas mereka sehari-hari lebih banyak mainnya ketimbang belajarnya. Tetapi, sebenarnya dari bermain itulah anak belajar jangan kita paksaan apa yang ada dalam kepala kita kepada anak secara frontal. Karena mereka masih anak-anak, maka kita juga harus mendekati mereka dengan perspektif anak-anak jangan dipaksakan metode orang dewasa kepada mereka. Dengan demikian hampir semua kegiatan anak-anak sebagian besarnya adalah bermain.

Adapun salah satu aspek perkembangan anak yang perlu dikembangkan yaitu perkembangan kreativitas anak. Kreativitas merupakan bakat yang dimiliki seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru dan mampu memecahkan masalah-masalah dengan ide-ide baru, yang terlihat berbeda dengan orang lain atau sebelumnya. Anak kreatif memerlukan stimulasi-stimulasi yang dapat mengembangkan kreativitasnya. (Suhartini, 2016) mengemukakan bahwa indikator pencapaian perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun yaitu memecahkan masalah secara kreatif, menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan sosial, menunjukkan sikap kemandirian, menunjukkan reaksi emosi diri secara wajar, memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain, dan menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media.

Hurlock mengemukakan bahwa kreativitas memberikan rasa senang dan kepuasan sendiri pada anak yang sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan kepribadiannya. Kreativitas anak di umur 8-10 tahun dari berbagai negara, termasuk Indonesia menempati posisi terendah kreativitas anak-anak dibanding dari 8 negara yang lain. Indonesia menduduki jauh dibawah Philipina, Amerika Serikat, Jerman, Inggris, India, Kamerun, RRC, serta Zulu.

Hal yang perlu dikembangkan pada masa anak usia dini yaitu kreativitas. Kreativitas anak usia dini ditunjukkan dalam berbagai bentuk misalnya menggambar, bermain peran atau menampilkan gerakan. Kreativitas hal yang penting bagi kehidupan manusia. Dimana kreativitas diperlukan dalam mengatasi kesulitan dan mencari cara atau jalan untuk keluar dari permasalahan yang muncul. Kreativitas dapat berupa ide atau gagasan yang kreatif dan dapat juga berupa karya seni (Yusri Bachtiar et al., 2023).

Kreativitas anak perlu dikembangkan karena melalui kreasi, anak dapat mewujudkan dirinya, dan sebagai kebutuhan pokok manusia, kreativitas selaku kemampuan untuk menciptakan cara-cara dalam pemecahan masalah, menyibukan diri secara kreatif tidak hanya berguna untuk diri sendiri serta lingkungan namun juga membagikan kepuasan seseorang, dan kreativitas membolehkan manusia untuk tingkatkan mutu hidup.

Kreativitas setiap anak pasti berbeda-beda, mulai dari cara berpikir dan bertindak atau menciptakan sesuatu yang original dan bernilai / berguna bagi orang tersebut dan orang lain. Semua anak mempunyai potensi untuk kreatif, walaupun tingkat kreativitasnya

berbeda beda sehingga perlu diberi kesempatan dan rangsangan oleh lingkungan untuk berkembang. Dalam hal ini perlu disadari bahwa kreativitas anak merupakan bakat yang dimiliki untuk menciptakan ide baru yang harus dikembangkan sejak dini, akan tetapi melihat data dari hasil penelitian dilakukan oleh (Syafrida, 2019) di TK Pertiwi Pasa Baru Bayang Kabupaten Pesisir Selatan yang menunjukkan bahwa kreativitas yang dimiliki oleh anak pada umumnya masih rendah. Hal ini dapat diketahui dengan masih banyaknya anak-anak yang belum mampu menghasilkan karyanya sendiri, mereka masih meniru karya milik orang lain. Keadaan tersebut di sebabkan karena kurangnya pengembangan kreativitas sejak usia dini. AnakUsia Dini pada khususnya di TK Pertiwi Pasar Baru Bayang Kabupaten Pesisir Selatan juga masih memiliki daya kreativitas yang rendah. Hal ini dapat di lihat dari kegiatan anak sehari-hari dimana masih menunggu guru, tidak mempunyai ide sendiri, belum bisamengungkapkan idenya sendiri kalau tidak dibantu oleh guru, anak-anak masih tergantung dengan guru. Media yang digunakan guru untuk mengembangkan kreativitas anak masih kurang.

Berdasarkan hasil observasi awal yang lakukan peneliti pada bulan agustus 2023 terhadap kreativitas anak usia 5-6 Tahun di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal Tarawang, menunjukkan bahwa kemampuan kreativitas anak dalam unsur-unsur berpikir kreatif belum optimal. Hal tersebut terlihat pada saat anak mengerjakan kegiatan menggambar, dimana anak belum memiliki unsur kelancaran dalam menuangkan ide, orisinalitas dalam menciptakan hasil karya sendiri dan elaborasi dalam mengerjakan kegiatan secara tuntas. Kemampuan Kreativitas anak yang belum berkembang optimal ditandai dengan 3 dari 12 anak belum mampu menyelesaikan tugasnya. 6 dari 12 anak masih meminta bantuan guru setiap melakukan kegiatan dan mencontoh sesuatu yang dibuat guru. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas anak di TK Bustanul Atfhal Tarawang belum berkembang optimal.

Kreativitas anak di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal Tarawang yang belum optimal disebabkan oleh beberapa faktor antara lain Budaya berorientasi sukses yang membuat anak tidak berani mengambil resiko dengan pendekatan baru. Hal ini membuat anak-anak menjadi takut untuk bertindak, kurangnya ruang untuk berimajinasi, dan terlalu monoton dalam mengerjakan tugasnya.

Berdasarkan permasalahan kreativitas anak yang belum optimal di perlukan kegiatan untuk membantu mengembangkan kreativitas anak yaitu dengan bermain Kirigami. Bermain kirigami didefinisikan sebagai kegiatan yang dilakukan dengan melipat kertas origami, lalu memberi pola garis. Kemudian pola tersebut digunting untuk dapat menghasilkan bentuk yang diinginkan. Sehingga, bermain kirigami ini memiliki kontribusi yang baik untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak melalui kegiatan ini dapat membangun motivasi anak dalam melakukan kegiatan pembelajaran serta membantu anak untuk lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran.

Bermain kirigami penting untuk diterapkan pada anak karena dengan kegiatan ini dapat menstimulasi beberapa aspek perkembangan anak salah satunya yaitu perkembangan kreativitas anak karena dengan bermain kirigami anak mampu berfikir kreatif dan menuangkan ide atau gagasan dan konsep-konsep serta mencobanya dalam bentuk baru atau original.

Bermain kirigami dapat meningkatkan kreativitas pada anak usia dini. Hal tersebut juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh (Rahman et al., 2021) pada anak usia 4-6 tahun di TK Raudhatul Athfal Al-Khairaat Manado yang menunjukkan hasil bahwa terdapat pengaruh kegiatan kirigami geometri terhadap kreativitas anak. Penelitian berikutnya yang dilakukan oleh (Rahayu et al., 2023) pada anak kelompok B di TK Sandat Kuning Mataram dan TK Adhyaksa 23 Mataram yang menunjukkan bahwa adanya peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan kirigami. Penelitian berikutnya (Chairah,

2019) pada kelompok B PAUD Ar-Raudhatul Hasanah Kota Medan Sumatera Utara yang menunjukkan hasil bahwa kegiatan kirigami dapat mengembangkan kreativitas anak.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Bermain Kirigami Terhadap Kemampuan kreativitas Anak usia 5-6 Tahun Di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal Tarawang.

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Dimana jenis penelitian Post-Test Only Control Group Design. Desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kelompok yang diberi perlakuan disebut kelompok eksperimen dan kelompok yang tidak diberi perlakuan disebut kelompok kontrol.

Desain kelompok eksperimen dipilih sebanyak dua kelas dengan perlakuan berbeda. Kelas pertama yang terpilih diberikan perlakuan dengan bermain kirigami. Sedangkan kelas kedua diberikan perlakuan dengan kegiatan kolase yang selanjutnya kedua kelompok diberi Post-Test. Post-test dilakukan pada tahap akhir perlakuan untuk mengetahui pengaruh dari perlakuan yang telah diberikan sehingga didapatkan data primer. Data primer yang diperoleh selanjutnya diolah dan dianalisis untuk mengetahui pengaruh Bermain Kirigami Terhadap Kemampuan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal Tarawang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen dengan desain post-test only control group design, yaitu terdapat dua kelompok yang diberikan perlakuan berbeda, yang dimana pada kelompok eksperimen diberikan kegiatan kirigami sedangkan pada kelompok kontrol diberikan kegiatan kolase.

Kemampuan Kreativitas adalah kemampuan yang berhubungan dengan kelancaran berpikir, kemampuan untuk memperinci suatu gagasan dan keluwesan. Menciptakan potensi dalam jiwa anak-anak dan mengatur interaksi ilmu jiwa dengan menumbuhkan kreativitas anak-anak sejak awal. Sesuai dengan (Lismayani et al., 2023) Anak usia prasekolah seharusnya memiliki potensi kreativitas yang alami, dan penting untuk merawat dan mengembangkannya. Dalam meningkatkan kemampuan kreativitas anak kegiatan yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak adalah bermain kirigami.

Menurut (Nuraeni et al., 2021) Kirigami berasal dari Bahasa Jepang yaitu dari “kiru” yang bermakna memotong, dan dari kata “gami” yang berarti kertas. Sehingga, bisa diartikan bahwa kirigami itu sendiri berarti seni memotong kertas. Pada umumnya masyarakat lebih mengenal origami dari pada kirigami. Kirigami hampir sama dengan origami. Bedanya apabila origami adalah menciptakan karya seni dengan melipat kertas. Adapun komponen bermain kirigami Menurut Mitarwan bahwa bahan dan alat yang utama saat membuat kirigami yaitu dengan gunting, kertas (Rohayah et al., 2021). Sejalan dengan pendapat tersebut, menurut (Grace et al., 2016) membuat kirigami dapat menggunakan bahan kertas printer dengan berat 70-90 gram, kertas berlapis foil, atau kertas krep dengan alat seperti pensil, lem, karton dan gunting.

Hasil penelitian yang diperoleh di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal Tarawang bahwa dengan bermain kirigami dapat meningkatkan kemampuan menghasilkan gagasan anak secara cepat, menyusun karya menjadi berbagai variasi, mengerjakan kegiatan dengan bahan yang disediakan, mampu melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda, membuat karya berdasarkan imajinasinya tanpa meniru temannya, mengerjakan kegiatan

secara rinci dan detail sesuai tema secara tuntas. Sehingga, hasil penelitian yang diperoleh di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal Tarowang menunjukkan bahwa dengan bermain kirigami dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak usia dini.

Hasil penelitian yang diperoleh berdasarkan data dari hasil observasi awal dan akhir, maka dapat diketahui bahwa pengaruh bermain kirigami pada kelompok eksperimen terdapat peningkatan kemampuan kreativitas anak setelah dilakukan uji hipotesis dengan Mann-Whitney U Test.

Hasil penelitian uji Mann-Whitney U Test dalam hal ini memperoleh data yang menunjukkan perbedaan signifikan antara bermain kirigami dengan kegiatan kolase. Dalam hal ini, rata-rata hasil skor kemampuan kreativitas anak setelah diberi kelompok eksperimen (Posttest) lebih tinggi dibandingkan rata-rata hasil skor kemampuan kreativitas anak sebelum diberi kelompok eksperimen. Dengan adanya perbedaan tersebut, maka dapat diamati bahwa bermain kirigami memberi pengaruh pada kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal Tarowang.

Distribusi Frekuensi Kemampuan Kreativitas Anak Pada Kelompok Eksperimen

No.	Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
1.	21-22	Belum Berkembang (BB)	0	0%
2.	23-24	Mulai Berkembang (MB)	0	0%
3.	25-26	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3	50%
4.	27-28	Berkembangan Sangat Baik (BSB)	3	50%
		Jumlah	6	100%

(Sumber: Hasil Pengelolaan Data Penelitian Anak Usia 5-6 Tahun di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal Tarowang)

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa dari 6 jumlah anak pada kelompok eksperimen terdapat 0 anak dengan presentase 0% yang belum mampu menghasilkan gagasan secara cepat dalam proses pembelajaran, anak belum mampu menyusun karya menjadi berbagai variasi, anak belum mampu mengerjakan kegiatan dengan bahan yang disediakan, anak belum mampu mengerjakan kegiatan dengan bahan yang disediakan, anak belum mampu membuat karya berdasarkan imajinasinya, anak belum mampu mengerjakan kegiatan tanpa meniru temannya, anak belum mampu mengerjakan kegiatan secara rinci atau detail, anak belum mampu mengerjakan kegiatan sesuai dengan tema secara tuntas, sehingga termasuk dalam kategori Belum Berkembang (BB) dengan skor 21-22.

Terdapat 0 anak dengan presentase 0% yang mampu menghasilkan gagasan secara cepat dalam proses pembelajaran, anak mampu menyusun karya menjadi berbagai variasi, anak mampu mengerjakan kegiatan dengan bahan yang disediakan, anak mampu mengerjakan kegiatan dengan bahan yang disediakan, anak mampu membuat karya berdasarkan imajinasinya, anak mampu mengerjakan kegiatan tanpa meniru temannya, anak mampu mengerjakan kegiatan secara rinci atau detail, anak mampu mengerjakan kegiatan sesuai dengan tema secara tuntas, sehingga termasuk dalam kategori Mulai Berkembang (MB) dengan skor 23-24.

Terdapat 3 anak dengan presentase 50% yang sudah mampu menghasilkan gagasan

secara cepat dalam proses pembelajaran, anak mampu menyusun karya menjadi berbagai variasi, anak mampu mengerjakan kegiatan dengan bahan yang disediakan, anak mampu mengerjakan kegiatan dengan bahan yang disediakan, anak mampu membuat karya berdasarkan imajinasinya, anak mampu mengerjakan kegiatan tanpa meniru temannya, anak mampu mengerjakan kegiatan secara rinci atau detail, anak mampu mengerjakan kegiatan sesuai dengan tema secara tuntas dalam waktu 50 menit, sehingga termasuk dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan skor 25-26.

Terdapat 3 anak dengan presentase 50% yang sudah mampu menghasilkan gagasan secara cepat dalam proses pembelajaran, anak mampu menyusun karya menjadi berbagai variasi, anak mampu mengerjakan kegiatan dengan bahan yang disediakan, anak mampu mengerjakan kegiatan dengan bahan yang disediakan, anak mampu membuat karya berdasarkan imajinasinya, anak mampu mengerjakan kegiatan tanpa meniru temannya tanpa bantuan guru dan mampu membantu temannya, anak mampu mengerjakan kegiatan secara rinci atau detail, anak sudah mampu mengerjakan kegiatan sesuai dengan tema secara tuntas dalam waktu kurang dari 50 menit, sehingga termasuk dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan skor 26-27.

Distribusi pengkategorian kemampuan kreativitas anak kelompok kontrol melalui kegiatan kolase dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Distribusi Frekuensi Kemampuan Kreativitas Anak Pada Kelompok Kontrol

No.	Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
1.	15-16	Belum Berkembang (BB)	2	33%
2.	17-18	Mulai Berkembang (MB)	2	33%
3.	19-20	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	1	17%
4.	21-22	Berkembang Sangat Baik (BSB)	1	17%
		Jumlah	6	100%

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa 6 orang anak pada kelompok kontrol terdapat 2 anak dengan presentase 33% anak belum mampu menghasilkan gagasan secara cepat dalam proses pembelajaran, belum mampu menyusun karya menjadi berbagai variasi, anak belum mampu mengerjakan kegiatan dengan bahan yang disediakan, anak belum mampu mengerjakan kegiatan dengan bahan yang disediakan, anak belum mampu membuat karya berdasarkan imajinasinya, anak belum mampu mengerjakan kegiatan tanpa meniru temannya, anak belum mampu mengerjakan kegiatan secara rinci atau detail, anak belum mampu mengerjakan kegiatan sesuai dengan tema secara tuntas, sehingga termasuk dalam kategori Belum Berkembang (BB) dengan skor 15-16.

Terdapat 2 anak dengan presentase 33% mampu menghasilkan gagasan secara cepat dalam proses pembelajaran, anak mampu menyusun karya menjadi berbagai variasi, anak mampu mengerjakan kegiatan dengan bahan yang disediakan, anak mampu mengerjakan kegiatan dengan bahan yang disediakan, anak mampu membuat karya berdasarkan imajinasinya, anak mampu mengerjakan kegiatan tanpa meniru temannya, anak mampu mengerjakan kegiatan secara rinci atau detail, anak belum mampu mengerjakan kegiatan sesuai dengan tema secara tuntas, sehingga termasuk dalam kategori Belum Berkembang (BB) dengan skor 17-18.

Terdapat 1 anak dengan presentase 17% belum mampu menghasilkan gagasan secara cepat dalam proses pembelajaran, anak belum mampu menyusun karya menjadi berbagai variasi, anak belum mampu mengerjakan kegiatan dengan bahan yang disediakan, anak belum mampu mengerjakan kegiatan dengan bahan yang disediakan,

anak belum mampu membuat karya berdasarkan imajinasinya, anak belum mampu mengerjakan kegiatan tanpa meniru temannya, anak belum mampu mengerjakan kegiatan secara rinci atau detail, anak belum mampu mengerjakan kegiatan sesuai dengan tema secara tuntas, sehingga termasuk dalam kategori Belum Berkembang (BB) dengan skor 19-20.

Terdapat 1 anak dengan presentase 17% belum mampu menghasilkan gagasan secara cepat dalam proses pembelajaran, anak belum mampu menyusun karya menjadi berbagai variasi, anak belum mampu mengerjakan kegiatan dengan bahan yang disediakan, anak belum mampu mengerjakan kegiatan dengan bahan yang disediakan, anak belum mampu membuat karya berdasarkan imajinasinya, anak belum mampu mengerjakan kegiatan tanpa meniru temannya, anak belum mampu mengerjakan kegiatan secara rinci atau detail, anak belum mampu mengerjakan kegiatan sesuai dengan tema secara tuntas, sehingga termasuk dalam kategori Belum Berkembang (BB) dengan skor 21-22.

KESIMPULAN

Gambaran anak yang mengikuti kelompok kontrol dalam kegiatan kolase kurang meningkatkan kemampuan kreativitas anak di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal Tarawang. Hal tersebut dapat dilihat setelah diberikan kegiatan rata-ratanya menjadi 18.

Gambaran anak yang mengikuti kelompok eksperimen dalam kegiatan bermain kirigami dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak di TK Aisyiyah Bustanul Atfhal Tarawang. Hal tersebut dapat dilihat setelah diberikan perlakuan rata-ratanya meningkat menjadi 27.

Hasil penelitian yang diperoleh berdasarkan data hasil uji dua sampel independen, maka dapat diketahui bahwa pengaruh bermain kirigami pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol terdapat perbedaan kemampuan kreativitas anak. Hal ini dapat dilihat setelah dilakukan uji hipotesis dengan analisis uji Mann-Whitney U Tets.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Menyatakan hipotesis dan taraf nyata α ,
2. Menyusun peringkat data tanpa memperhatikan kategori sampel,
3. Menjumlahkan peringkat menurut tiap kategori sampel dan menghitung statistik U,
4. Penarikan kesimpulan statistik.

Dalam pengambilan Keputusan jika $U_{hitung} > U_{tabel} = H_0$ diterima dan H_1 ditolak artinya tidak terdapat perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Jika $U_{hitung} < U_{tabel} = H_0$ ditolak dan H_1 diterima artinya terdapat perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Adapun nilai U_{hitung} yang diperoleh yaitu 1 dan T_{tabel} yaitu 5 maka diperoleh $U_{hitung} < T_{tabel} = H_0$ ditolak dan H_1 diterima artinya terdapat perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pemberian bermain kirigami berpengaruh terhadap kemampuan kreativitas anak. Bermain Kirigami dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak usia 5-6 tahun. Bermain kirigami dapat meningkatkan kemampuan kreativitas seperti Kelancaran, Keluwesan, Orisinalitas, dan Elaborasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Chairah, zul S. (2019). Pengaruh Bermain Anyaman Dan Melipat Kertas Origami Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini.
- Grace, O. :, Novita, C., Pendidikan, J., Biasa, L., & Yogyakarta, U. N. (n.d.). Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Melalui Kirigami Pada Siswa Cerebral Palsy Tipe Spastik Di Slb Rela Bhakti I Gamping Improving The Fine Motor Skills Through Kirigami For The

- Cerebral Palsy Type Spastic Students In Slb Rela Bhakti I Gamping.
- Lismayani, A., Pratama, M. I., Amriani, R., Dzulfadillah, F., Pendidikan, C. A., & Pendidikan, G. (2023). CJPE: Cokroaminoto Jurnal of Primary Education Pengaruh Media Loose Part terhadap Kreativitas Anak Usia Dini. 6 Nomor 2. <https://e-journal.my.id/cjpe>
- Nuraeni, N., Manado, I., Utara, S., & Bachdar, A. Z. J. F. (2021). Indonesian Journal of Early Childhood Education Implementasi Kegiatan Menggunting Pola Dalam Mengembangkan Kecermatan Dan Kerapian Anak Kelompok A Di RA Baitush Sholihin Kota Manado Adri Lundeto. In Implementasi Kegiatan... Indonesian Journal of Early Childhood Education (Vol. 1).
- Rahayu, N. A., Tahir, M., Astini, B. N., Made, I., & Astawa, S. (n.d.). Pengaruh Kegiatan