

Pengaruh Permainan Papercraft Terhadap Kreativitas pada Anak Usia Dini

Qurrota A'yunin¹, Padilah²

Universitas PGRI Palembang, qayninn@yahoo.com, padilahutama@gmail.com

DOI: [10.31849/paud-lectura.v%vi%i.10695](https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v%vi%i.10695)

Received 18 July 2022, Accepted 26 January 2023, Published 1 April 2023

Abstrak:

Bagi anak bermain salah satu aktivitas yang seru dan mengasyikan. Karena bermain mampu mengembangkan kreativitas anak. Salah satunya dengan permainan papercraft, yakni sebuah seni dimana menggabungkan beberapa kertas origami menjadi nyata 3D. Cara membuat papercraft ini dengan menggunting, melipat, dan juga menempel sebuah kertas origami. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan *papercraft* terhadap kreativitas pada anak usia 5-6 tahun di Tk Islam Asmaul Husna. Metode yang digunakan peneliti yaitu *Pre-Experimental Design*, dengan jenis *One-Grup Pretest-Posttest Disgn*. Penentuan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *Sampling Purposive*, karena sampel yang digunakan sesuai dengan kebutuhan. Sampel yang digunakan pada penelitian ini berjumlah 13 orang anak. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi pemberian treatment untuk mengetahui hasil yang diberikan. Hasil dari perhitungan uji-t dengan menggunakan taraf signifikan (α)0,05 dan $n = 13 - 1 = 12$ didapatkan $t_{hitung} = 10,174$ dan $t_c = 1,78$. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_c$ atau $16,11 > 1,78$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Berarti hipotesis yang menyatakan bahwa permainan *papercraft* berpengaruh terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di Tk Islam Asmaul Husna secara optimal.

Kata Kunci: Permainan Papercraft, Kreativitas, Anak Usia Dini

Abstract

For children, playing is one of the fun and exciting activities. Because playing can develop children's creativity. One of them is the papercraft game, which is an art where you combine several origami papers into real 3D. How to make this papercraft by cutting, folding, and also sticking an origami paper. This study aims to determine the effect of papercraft games on creativity in children aged 5-6 years at Asmaul Husna Islamic Kindergarten. The method used by the researcher is *Pre-Experimental Design*, with the type of *One-Group Pretest-Posttest Disgn*. Determination of the sample in this study using the purposive sampling technique, because the sample used was in accordance with the needs. The sample used in this study amounted to 13 children. Data collection techniques in this study used

observation of treatment to determine the results given. The results of the t-test calculation using a significant level (α) 0.05 and $n=13-1=12$ obtained $t_{hitung}=10,174$ and $t_{tabel}=1,78$. Therefore, it can be concluded that $t_{hitung}>t_{tabel}$ or $16.11>1.78$ which means H_0 is rejected and H_a is accepted. This means that the hypothesis which states that papercraft games have an optimal effect on the creativity of children aged 5-6 years in Asmaul Husna Islamic Kindergarten.

Keywords: Papercraft Games, Creativity, Early Childhood

PENDAHULUAN

Anak yang rentan usianya 0 sampai dengan 6 tahun. Dimana pada usia ini anak berada pada masa keemasan (*golden age*). Perkembangan pada anak usia dini terfokuskan pada 6 aspek yaitu fisik motorik, bahasa, sosem, kognitif, nilai moral agama, serta seni. Setiap anak memiliki perkembangan yang berbeda-beda baik itu dalam kepribadian, emosional, bakat dan minat, sosial serta kreativitas nya. Pendidikan untuk anak usia dini sangatlah penting sebab kegiatan pemberian untuk mengasuh, memberikan bimbingan, menstimulasi serta mampu meneruskan kegiatan belajar yang akan menciptakan suatu keahlian dan kedisiplinan untuk setiap peserta didiknya. Pada pendidikan untuk anak usia dini yang berperan penting membantu anak dalam proses belajar mengajar adalah guru serta orang tua.

Pada perkembangan anak usia dini sangat membutuhkan kontribusi dari orangtua. Anak merupakan pribadi yang sangat unik dan akan melewati perkembangan sesuai dengan tahap usianya. Termasuk pada perkembangan kreativitasnya. Untuk membuat talenta kreatif pada anak dibutuhkan dukungan dan juga motivasi dari orangtua maupun guru dan orang yang ada disekitarnya berupa apresiasi. Dengan memberikan hal tersebut kepada anak bisa memupuk kreativitasnya dan anak pun termotivasi dalam mengembangkan kreativitas, anak akan melakukannya secara bertahap yakni dengan tekun dan cermat. Anak akan fleksibel serta menciptakan sebuah karya yang baru. Dengan begitu anak akan melakukannya dengan baik dan sesuai imajinasinya. Maka dari itu untuk membuat anak tetap kreatif, guru dan orang tua berusaha mempertahankan sifat alami pada anak yang sangat membantu tumbuhnya sebuah kreativitas. Diantara sifat alami pada anak, diantaranya rasa ketertarikan, kagum, keingintahuan, imajinasi. Watak alami inilah seharusnya dibangun agar kemampuan kreatif pada anak tersebut tetap ada.

Adapun pendekatan yang dapat guru atau pendidik lakukan pada anak usia dini untuk menumbuhkan dan memupuk kreativitasnya yakni dengan bermain yang dapat dilaksanakan di lingkungan sekitarnya menggunakan media permainan edukatif serta menggunakan beragam sumber belajar melalui penggunaan media permainan. Kreativitas sangat penting untuk dikembangkan sejak masa kanak-kanak.

Bagi anak bermain salah satu aktivitas yang seru dan mengasyikan. Melalui bermain anak akan banyak mendapatkan pengalaman baru yang sebelumnya belum ia rasakan. Karena dengan bermain mampu mengembangkan kreativitas anak. Salah satunya dengan permainan *papercraft*, yakni sebuah seni dimana menggabungkan beberapa kertas origami menjadi nyata 3D. Cara membuat *papercraft* ini dengan cara menggunting, melipat, dan juga menempel sebuah kertas origami.

Dengan bermain *papercraft* mampu membuat anak menjadi lebih kreatif. Karena Anak dapat mengembangkan kemampuannya serta dapat mengeksplorasi sesuatu. Peningkatan kreativitas anak dengan permainan *papercraft* ini termasuk hal terpenting dalam aspek perkembangan motorik pada anak, sebab pada kegiatan ini masing-masing anak akan memakai imajinasinya dalam membentuk suatu yang berbeda. Saat membuatnya mereka memakai bermacam-macam bentuk dan warna sesuai dengan yang mereka sukai. Untuk hasil yang dibuat melalui kegiatan menggunting, melipat, dan menempel ini mampu memberikan peluang untuk anak menciptakan karya buatannya sendiri.

Hasil sebuah jurnal oleh (Nurjannah, 2018, p. 12) yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok A Melalui Kegiatan Bermain Papercraft” telah diperoleh kesimpulan bermain *papercraft* sangatlah efektif dan dapat dipakai untuk meningkatkan kemampuan motorik halus Anak kelompok A. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *action research* atau penelitian tindakan dengan model penelitian yang dikembangkan oleh Kemmis dan Taggart, dan dilaksanakan melalui dua siklus yang meliputi perencanaan, tindakan dan observasi, serta refleksi.

Hasil penelitian yang dilakukan di Kelompok A TK Alam Rizkia, CimpaeunTapos, Depok pada tahun 2017 dari 16 responden. Anak menunjukkan peningkatan yang signifikan. Data kuantitatif mengalami peningkatan pada kemampuan motorik halus anak pada pra siklus, siklus I dan siklus II. Pada pra siklus, kemampuan motorik halus anak sebesar 34,03% pada siklus I dengan persentase 60,5% dan siklus II dengan persentase 87,93%. Sehingga dapat dinyatakan bahwa kegiatan bermain *papercraft* mampu meningkatkan kemampuan motorik halus Anak kelompok A di TK Alam Rizkia, Cimpaeun-Tapos, Depok. Setelah mendapatkan persentase dengan peningkatan yang signifikan, maka penelitian dihentikan. Dari analisis data tersebut maka disimpulkan bahwa kegiatan bermain *papercraft* dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus Anak kelompok A di TK Alam Rizkia, Cimpaeun-Tapos, Depok

(Budiwaluyo & Muhid, 2021, p. 90) dalam jurnal yang berjudul “Manfaat Bermain Papercraft Dalam Meningkatkan Kreativitas Berpikir Pada Anak Usia Dini” menyimpulkan pada saat anak bermain *papercraft* mampu menstimulasi kreativitas berpikir anak. Karena kreativitas berpikir anak dapat dikembangkan dan ditingkatkan dengan pengalaman bermain anak yang seru dan imajinatif, dimana anak mampu terlibat dalam bermain peran agar menghasilkan ide yang baru serta inovatif pada proses bermain.

Bermain seni melipat mampu mengembangkan kemampuan fisik-motorik terutama motorik halus anak, melipat kertas, menekan kertas menggunakan ujung jari tangan merupakan latihan efektif untuk merangsang motorik halus anak. Disini anak mampu meningkatkan serta mempelajari pentingnya akurasi, saat membuat model *Papercraft*, terkadang anak melipat menjadi dua atau lebih lipatan kertas, sehingga setiap anak akan

belajar mengenal berbagai bentuk dan ukuran yang tepat dan benar. Saat bermain papercraft, anak akan terbiasa dalam memperhatikan dan mengikuti perintah/instruksi dari guru. Dan pada saat anak bermain *papercraft* akan menstimulasi anak untuk berpikir kreatif dimana timbullah ide-ide baru dan model baru dari hasil karya yang sudah dibuatnya, dan mampu mendorong anak untuk berimajinasi akan hasil karyanya.

Dari hasil observasi awal peneliti di TK Islam Asmaul Husna, dapat diperoleh informasi dari guru TK Islam Asmaul Husna peserta didik dikelas 5-6 tahun berjumlah 15. 2 dari 15 anak yang bisa dikatakan sudah kreatif dan mandiri dalam proses belajar mengajar. Sisanya yaitu 13 anak masih dibantu oleh guru kelasnya baik ketika menggunting menempel dan melipat. Maka dari itu peneliti akan melakukan penelitian apakah dengan menggunakan permainan *papercraft* bisa membantu anak dalam agar bisa mengembangkan kreativitasnya. Secara teori permainan *papercraft* dianggap mampu menjadi pilihan untuk mengembangkan kreativitas pada anak di TK Islam Asmaul Husna. Berdasarkan penjelasan latar belakang masalah diatas maka penelitian ini diberi judul **"Pengaruh Permainan *papercraft* Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini"**.

Pada penelitian ini menggunakan tiga (3) penelitian relevan, beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah : Penelitian yang dilakukan oleh Padilah dan Rahmah Novianti pada tahun 2019 dengan judul **"Implementasi Kegiatan Bermain Papercraft dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelas B PAUD Taman Sari Banyuasin"** Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas, tujuannya untuk menjelaskan proses penerapan kegiatan bermain papercraft dalam meningkatkan kemampuan motorik halus Anak Usia Dini di PAUD Taman Sari. Penelitian ini memakai teknik pengumpulan data observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi. Analisis data memakai kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kuantitatif dilaksanakan dengan deskripsi statistik sebagai pembandingan pra siklus sampai dengan siklus II. Hasil penelitian membuktikan terdapat peningkatan kecerdasan interpersonal melalui bermain musik dengan skor pada pra siklus 23,86 meningkat menjadi 35,63 pada siklus I, dan mengalami kenaikan sebesar 42,20 pada siklus II dengan kategori berkembang sangat baik. Dari teori Mills yang menjelaskan bahwa kriteria keberhasilan tindakan adalah 71% dari jumlah anak dapat dikatakan berhasil. Adapun persamaan pada penelitian ini yaitu terletak pada variabel bebas yaitu bermain *papercraft*. Sedangkan perbedaan dari penelitian ini terletak pada variabel terkait dan juga pada metode penelitian yang digunakannya.

Penelitian yang dilakukan oleh Clara Shinta Pawestri, Tri Sakti Widyaningsih, Tamrin pada tahun 2018 Sekolah Tinggi Ilmu Keperawatan (STIKES) Widya Husada Semarang dengan judul **"Pengaruh Bermain Origami Terhadap Kreativitas Anak Usia Prasekolah"**. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah pengaruh bermain origami terhadap kreativitas pada Anak usia prasekolah di TK Dharma Wanita Tampingan Kecamatan Boja. Metode "penelitian ini *Quasi eksperimental* dengan *one-group pre-test post-test design*". Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive* sampling dengan responden penelitian sebanyak 24 anak usia prasekolah di TK Dharma Wanita Tampingan Kecamatan Boja. Uji statistik yang digunakan adalah uji Wilcoxon. Hasil "Penelitian ini diperoleh hasil analisis uji Wilcoxon di dapatkan *p value* 0,000 ($\leq 0,05$) dan nilai Z hitung $-4,323$ artinya H_0 diterima dan H_0 ditolak". Kesimpulan "ada pengaruh bermain origami terhadap kreativitas

pada anak usia prasekolah di TK Dharma Wanita Tampingan Kecamatan Boja". Adapun persamaan pada penelitian ini yaitu terletak pada variabel bebas yaitu bermain *papercraft*. Sedangkan perbedaan dari penelitian ini terletak pada variabel terkait dan juga pada metode penelitian yang digunakan nya. Adapun persamaan pada penelitian ini yaitu terletak pada variabel terkaitnya yaitu kreativitas. Sedangkan perbedaan dari penelitian ini terletak pada variabel bebas dimana penelitian ini bermian origami sedangkan penelitian yang sedang di teliti yaitu permainan *papercraft* dan juga pada metode penelitian yang digunakan nya.

Penelitian yang dilakukan oleh Padilah dengan judul Peningkatan Kreativitas Melalui Metode Pembelajaran Inkuiri (Penelitian Tindakan Kelas Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD SPS ARRAYAN Tahun 2017). Tujuan penelitian ini adalah menjelaskan proses metode pembelajaran inkuiri dan untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui pemebelajaran inkuiri. Penelitian ini dilakukan pada Anak kelompok B yang berjumlah 15 orang. Penelitian ini adalah penelitian tindakan dengan metode Kemmis dan Taggart yang terdiri dari empat tahap yaitu (rencana, tindakan, observasi dan refleksi). Pada penelitian ini menggunakan dua siklus dimana tiap siklus melakukan sebanyak 8 pertemuan. Penelitian ini menggunkana teknik observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi. Analisis data pada penelitian ini memakai kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kuantitatif dilaksanakan dengan uraian statistik untuk membedakan pra siklus sampai siklus II. Tahapan analisis kualitatif adalah reduksi data, display data dan verifikasi. Hasil penelitian membuktikan terdapat peningkatan kecerdasan interpersonal dengan bermain musik dengan skor pada pra siklus 24,9 meningkat menjadi 44,9 pada siklus I, dan mengalami peningkatan sebesar 67,7 pada siklus II dengan kategori berkembang sangat baik. Adapun persamaan pada penelitian ini yaitu terletak pada variabel terkait yaitu kreativitas Sedangkan perbedaan dari penelitian ini terletak pada variabel bebas dimana pada penelitian yang dilakukan oleh Padilah adalah metode inkuiri sedangkan yang peneliti gunakan adalah variabel bebasnya yaitu permainan *papercraft*. Berdasarkan beberapa kajian di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian mengenai "Pengaruh Permainan *Paper Craft* Terhadap Kemampuan Kreativitas Anak Usia Dini".

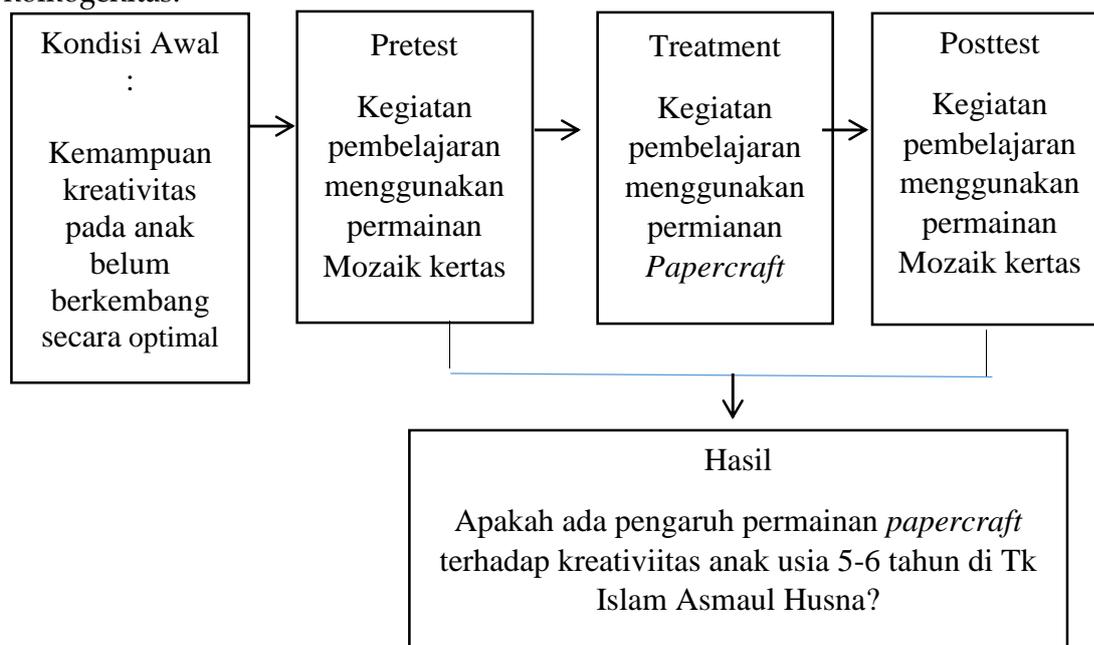
METODE

Metode penelitian ini merupakan suatu bentuk yang dipakai untuk mencari atau memecahkan permasalahan. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. (Sugiyono, 2019, p. 2) menjelaskan bahwa metodologi penelitian merupakan langkah imiah untuk memperoleh hasil data dengan tujuan dan keperluan tertentu. Terdapat 4 kunci yang harus diperhatikan yakni, cara ilmiah, data, tujuan, keperluan tertentu. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah eksperimen, jenis penelitian ini yaitu metode penelitian kuantitatif. Metode eksperimen merupakan metode yang digunakan terutama apabila peenliti ingin melakukan percobaan untuk mencari pengaruh variabel dependen/hasil/output dalam kondisi yang terkendalikan. Peneliti menggunakan metode *Pre-Experimental Design*, jenis *One-Grup Pretest-Posttest Disgn*. (Sugiyono, 2019, p. 114) mengatakan bahwa pada desain ini terdapat *pretest*, sebelum diberi perlakuan. Maka dari itu hasil perlakuan dapat didapat lebih tepat, sebab bisa membedakan dengan keadaan sebelem diberi perlakuan.

Tempat dan waktu dalam penelitian ini ada di Tk Islam Asmaul Husna berada di Jl. Masjid Almunawwaroh No.02 Air Paku Tanjung Enim Kabupaten Muara Enim, Sumatra Selatan 31715. Untuk tanggal dan waktu disesuaikan dengan keadaan subjek dari penelitian.

Dalam penelitian ini peneliti memilih kelas B1 dan sebagai sampel 13 orang dari populasi berjumlah 15 orang pada tingkat usia 5-6 tahun di TK Islam Asmaul Husna. Menurut (Ridha, 2017, p. 66) variabel penelitian merupakan suatu perlengkapan, nilai atau watak dari objek, individu/kegiatan yang mempunyai banyak variasi tertentu antara satu dan lainnya yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk ditelaah serta dicari informasinya serta disimpulkan. Dalam hal ini variabel bebas yaitu Permainan *Papercraft* dan variabel terkait yaitu Kemampuan Kreativitas. (Sugiyono, 2019, p. 60) Menjelaskan bahwa kerangka berpikir adalah model konseptual berkenaan bagaimana teori berhubungan dengan beragam faktor yang telah terdeteksi sebagai kegiatan yang penting. Rancangan perlakuan yang diberikan terdiri dari tiga langkah yaitu, Tes Awal (*Pretest*) berupa pembelajaran dengan menggunakan permainan mozaik kertas. Memberikan Perlakuan (*Treatment*) pada anak berupa pemberian perlakuan melalui permainan *papercraft* sebanyak 6 kali pertemuan. Tes Akhir (*Posttest*) dilaksanakan agar mengetahui pengaruh pemberian perlakuan.

Untuk mendapatkan informasi yang jelas maka pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik observasi pada saat pengumpulan data. Menurut (Mania, 2017, p. 221) Observasi adalah cara atau metode mengumpulkan keterangan/data yang dilaksanakan dengan membuat pengamatan serta pencatatan secara sistematis terhadap keadaan yang sedang dijadikan tujuan dalam pengamatan. Selanjutnya dalam mengumpulkan data menggunakan teknik dokumentasi. Dalam hal ini peneliti menggunakan alat berupa kamera handphone untuk mengambil foto dan rekaman dalam proses pembelajaran dan juga menggunakan lembar kerja sebagai dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah menggunakan analisis uji-t dengan menguji persyaratan uji normalitas uji homogenitas.

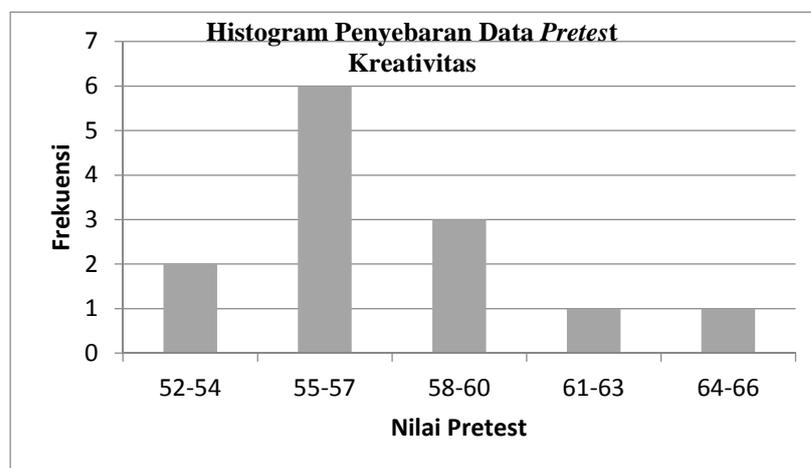


HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil perhitungan menunjukkan nilai kemampuan kreativitas anak usia dini sebanyak 15 orang pada tingkat usia 5-6 tahun.

Tabel 1. Rekapitulasi Kemampuan Kreativitas menggunakan *Papercraft*

	N	min	mak	mean	Sd
<i>Prestest</i>	15	52.08	66.66	57.38	3.38
<i>Posttest</i>	15	75.00	89.58	83.38	3.79



Gambar 1. Histogram Penyebaran Data *Pretest* Kreativitas

Dari tabel di atas terlihat bahwa sebelum adanya perlakuan (*pretest*) yaitu nilai minimum diperoleh anak 52.08 dan nilai maksimum diperoleh anak 66.66. Nilai mean yaitu 57.38 dengan *Standar Deviation* yaitu 3.38. Setelah diberikan perlakuan (*posttest*) didapatkan bahwa nilai minimum diperoleh anak 75.00 dan nilai maksimumnya 89.58. Sedangkan nilai rata-rata yaitu 83.38 dengan *Standar Deviation* yaitu 3.79.

Data dianalisis dengan menggunakan bantuan program *SPSS Windows ver. 23.0*. Dari hasil perhitungan uji-t menggunakan taraf signifikan (α)0,05 dan $n=13-1=12$ didapatkan $t_{hitung}=10,174$ dan $t_{tabel}=1,78$. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $10,174 > 1,78$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Berarti hipotesis yang menyatakan bahwa permainan *papercraft* berpengaruh terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di Tk Islam Asmaul Husna secara optimal dan diterima kebenarannya.

Penelitian ini dilakukan pada anak usia 5-6 tahun di Tk Islam Asmaul Husna sebanyak 6 kali pertemuan. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh permainan *papercraft* terhadap kreativitas pada anak usia 5-6 tahun di Tk Islam Asmaul Husna. Dalam penelitian ini jumlah sampel penelitiannya yaitu 13 orang anak.

Sebelum penelitian ini dilakukan peneliti terlebih dahulu menyiapkan lembar observasi dan juga dokumentasi sebagai alat untuk mengumpulkan data. Dan tak lupa pula peneliti menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) untuk digunakan selama 6 kali pertemuan dan juga media pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan lembar observasi dan dokumentasi (Arikunto, Suatu Pendekatan Praktek, 2006, p. 231) Dokumentasi adalah metode penelitian dengan mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, foto, dan juga video. Pada saat melakukan penelitian peneliti membuat lembar observasi yang berisi nama-nama anak, tabel kegiatan dan hal yang diinginkan akan timbul saat proses pembelajaran. Setelah data diperoleh maka setelah itu dilakukan pengolahan data dengan menggunakan uji normalitas untuk mengetahui normal atau tidak suatu penyebaran data. Dan menggunakan uji homogenitas untuk membuktikan persamaan varians kelompok yang membentuk sampel dan uji hipotesis untuk mengetahui apakah ada pengaruh permainan *papercraft* terhadap kreativitas pada anak usia 5-6 tahun di Tk Islam Asmaul Husna.

Berdasarkan hasil dari perhitungan menggunakan rumusan dari (Kesumawati, Retta, & Sari, 2017, p. 20), diperoleh hasil *pretest* uji normalitas adalah 0,58 dan untuk hasil *posttest* uji normalitas yang diperoleh adalah 0,42. Dari kedua data diatas terletak diantara (-1) dan (+1) sehingga dapat dinyatakan bahwa hasil dari data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Selanjutnya hasil dari perhitungan uji homogenitas yang telat diperoleh adalah $F_{hitung} = 1,262$ dan $F_{tabel} = 2,54$ artinya $F_{hitung} < F_{tabel}$ sehingga dapat dikatakan bahwa kedua varians itu homogen. Karena data sudah dinyatakan homogen dan berdistribusi normal, maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis. Hasil dari perhitungan uji-t diperoleh $t_{hitung} = 10,174$ dan $t_{tabel} = 1,78$ yang dimana artinya $t_{hitung} > t_{tabel}$. Sehingga dapat dinyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini artinya hipotesis yang menyatakan bahwa permainan *papercraft* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas pada anak usia 5-6 tahun.

Hasil penelitian *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa kreativitas anak setelah diberikan perlakuan dengan permainan *papercraft* menunjukkan peningkatan yang baik. Karena dari pemberian permainan *papercraft* dapat meningkatkan kreativitas pada anak. Adapun nilai dari rata-rata *pretest* 57,38 dan nilai rata-rata *posttest* 83,38. Karena dengan pemberian permainan *papercraft* mampu meningkatkan kreativitas pada anak usia 5-6 tahun di Tk Islam Asmaul Husna. Dalam proses belajar anak membutuhkan kegiatan yang menyenangkan dan mampu meningkatkan semangat serta mandiriya juga mampu berkreativitas. Dan permainan *papercraft* merupakan salah satu permainan yang sangat mampu membuat anak berkreasi, merangsang kognitif anak, bahasa, seni dan juga fisik motorik anak. (Lestariningsih & Parmiti, 2021, p. 76) menyatakan bahawa media wayang *papercraft* cocok diterapkan dalam proses pembelajaran sebab memudahkan bagi anak usia dini untuk memahami materi pembelajaran dan berdampak pada peningkatan kosakata pada anak usia dini.

Menurut (Rosa, Nurhafizah, & Yulsyofriend, 2019, p. 34) *papercraft* terbukti mampu memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan motoric halus anak. Penggunaan *papercraft* diharapkan bisa dipergunakan sebagai alternatif media pembelajaran bagi guru saat proses belajar mengajar sehingga mampu meningkatkan kualitas belajar.

(Angginingsih, Asril, & Wirabrata, 2021, p. 277) mengatakan bahwa media yang dikembangkan berupa media *papercraft* layak diterapkan dalam proses pembelajaran untuk anak usia dini. Dan mampu meningkatkan kemampuan motoric halus dengan media ini. Sehingga dapat dikatakan bahwa permainan *papercraft* berkaitan dengan multidisiplin ilmu pada aspek bahasa, aspek kognitif, dan aspek fisikmotoric pada anak. Sehingga permainan *papercraft* bisa dipakai oleh guru sebagai alternatif pada proses belajar mengajar dan mampu meningkatkan kreativitas pada anak.

KESIMPULAN

Hasil dari penelitian dengan menggunakan analisis data serta pengujian hipotesis, disimpulkan bahwa hasil dari perhitungan uji-t dengan menggunakan taraf signifikan (α)0,05 dan $n = 13 - 1 = 12$ didapatkan $t_{hitung} = 10,174$ dan $t_{tabel} = 1,78$. Sehingga disimpulkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $16,11 > 1,78$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Berarti hipotesis yang menyatakan bahwa permainan *papercraft* berpengaruh terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di Tk Islam Asmaul Husna secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Angginingsih, N. N., Asril, N. M., & Wirabrata, D. F. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Menggunting Pada Anak Usia Dini Melalui Media Papercraft. *Pendiidikan Anak Usia Dini Undiska, 9*, 277-284.
- Arikunto, S. (2006). *Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Pt Renika Cipta.
- Budiwaluyo, H., & Muhid, A. (2021). MANFAAT BERMAIN PAPERCAFT DALAM MENINGKATKAN. *Pedagogi : Pendidikan Anak Usia Dini*, 76-93.
- Farhurohman, O. (2017). Hakikat Bermain dan Permainan Anak Usia Dini Di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *As-Sibyan, 2*, 27-36.
- Fakhriyani, D. V. (2016). PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI. *Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains, 4*(2), 193-200.
- Fauziddin, M. (2016). PENERAPAN BELAJAR MELALUI BERMAIN BALOK UNIT UNTUK. *Curricula, Vol. 1*(3), 1-11.
- Hasanah, U., & Priyantoro, D. E. (2019). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Origami. *Pendidikan Dasar, 5*(1), 61-72.
- Istikomah, T., Liam, B., & Noverina, R. (2020). PENGARUH PERMAINAN BALOK CRUISSENNAIRE TERHADAP. *Yaa Bunayya, 4*, 134-137.
- Kesumawati, N., Retta, A. M., & Sari, N. (2017). *Pengantar Statiska Penelitian*. Depok: Pt Raja Grafindo Persada.
- Lestariningsih, M. D., & Parmiti, D. P. (2021). Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini Melalui Media Wayang Papercraft. *Pendidikan Anak Usia Dini, 5*, 76.
- Mania, S. (2017). Obeservasi Sebagai Alat Evaluasi Dalam Dunia Pendidikan Dan Pengajaran. *Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, 11*(2), 220-233.

- Mulyani, N. (2019). *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini*. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya.
- Nuraini, Y., Hartati, S., & Sihadi. (2020). *Memacu Kreativitas Melalui Bermain*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nurjannah, D. (2018). PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK KELOMPOK A. *Jurnal Audi*, 7-12.
- Padilah. (2018, Juni). PENINGKATAN KREATIVITAS MELALUI METODE PEMBELAJARAN INKUIRI. *Caksana- Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 51-68.
- Padilah, & Novianti, R. (2019). *Permainan Papercraft Untuk Anak Usia Dini*. Palembang: Neor Fikri.
- Ridha, N. (2017). ROSES PENELITIAN, MASALAH, VARIABEL DAN PARADIGMA PENELITIAN. *Himah*, 14(1), 62-70.
- Rosa, H., Nurhafizah, & Yulsyofriend. (2019). Efektifitas Papercraft Terhadap Kemampuan Motorik Halus. *On The Teacher Education*, 1, 24-34.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta : ALFABETA BANDUNG.
- Sugiyono. (2019). *METODELOGI PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF DAN R&D*. Yogyakarta: ALFABETA.