



Pengaruh Kreativitas Boneka Tangan Dari Kaus Kaki Bekas Terhadap Kreativitas Anak di RA Aqila Sintuk Toboh Gadang Kabupaten Padang Pariaman

Khairunnisa Angriani Pratiwi¹, Nur Hazizah²

^{1,2}Universitas Negeri Padang, Indonesia

E-mail: ¹khairunnisaangrianipratiwi1402@gmail.com

Abstract

Creativity is a person's ability to create and find new things that are meaningful and useful, new ideas, and find ways to solve problems. This will be seen in the work of children who can express ideas and opinions so that they can develop children's creativity. Creativity can be done with innovative activities, one of which is through hand puppets from used socks. Hand puppets are media that are used as media for aids in learning activities that are larger in size than finger puppets and can be put into hands. This type of research is quantitative with experimental methods in the form of quasi-experiments. With a sample of 19 children consisting of Groups B1 and B2. The creative abilities of children after research in the experimental class were more influential than the results of the children's creative abilities in the control class. Overall, there was an increase in the experimental class B1 with a pre-test score of 224 and a post-test of 292, with an average pre-test of 22.4 and a post-test of 29.2. Whereas in the control class B2 there was also an increase in pre-test scores of 161 and post-test of 229, with an average pre-test of 17.8 and post-test of 25.4. Both class scores experienced an increase, but in the experimental class the scores were higher than in the control class. Based on these results it can be seen that there is a significant effect of using Hand Puppets from Used Socks activities on the development of children's creativity at RA Aqila Sintuk Toboh Gadang, Padang Pariaman Regency.

Keywords: Creativity, Hand Puppets, Early Childhood

Abstrak

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang dalam menciptakan dan menemukan hal-hal baru yang bermakna dan bermanfaat, ide-ide baru, dan menemukan cara-cara pemecahan masalah. Hal ini akan terlihat pada hasil karya anak yang dapat mengungkapkan ide dan pendapat sehingga dapat mengembangkan kreativitas anak. Kreativitas dapat dilakukan dengan kegiatan yang inovatif, salah satunya melalui kegiatan boneka tangan dari kaus kaki bekas. Boneka tangan adalah media yang digunakan sebagai media untuk alat bantu dalam kegiatan pembelajaran yang ukurannya lebih besar dari boneka jari dan bisa dimasukkan ke tangan. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode eksperimen dalam bentuk quasi eksperimen. Dengan sampel 19 anak yang terdiri dari Kelompok B1 dan B2. Kemampuan kreativitas anak setelah penelitian pada kelas eksperimen lebih berpengaruh daripada hasil kemampuan kreativitas anak di kelas kontrol. Secara keseluruhan terjadi kenaikan terhadap kelas eksperimen B1 dengan skor pre-test 224 dan post-test 292, dengan rata-rata pre-test 22,4 dan post-test 29,2. Sedangkan pada kelas kontrol B2 juga terjadi kenaikan skor pre-test 161 dan post-test 229, dengan rata-rata pre-test 17,8 dan post-test 25,4. Kedua kelas skornya sama-sama mengalami kenaikan, namun pada kelas eksperimen skornya lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Berdasarkan hasil tersebut dapat dilihat bahwa ada pengaruh yang signifikan menggunakan kegiatan Boneka Tangan dari Kaus Kaki Bekas terhadap perkembangan kreativitas anak di RA Aqila Sintuk Toboh Gadang Kabupaten Padang Pariaman.

Kata Kunci : Kreativitas, Boneka Tangan, Anak Usia Din

Diterima: 08 Agustus 2023| Direvisi: 24 Agustus 2023| Disetujui: 05 September 2023

© (2023) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institut Agama Islam Sultan Muhammad Syafiudin Sambas, Indonesia

Pendahuluan

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang dalam menciptakan dan menemukan hal hal baru yang bermakna dan bermanfaat, ide-ide baru dan menemukan cara-cara pemecahan masalah. Hal ini akan terlihat pada hasil karya anak, karena melalui karya anak dapat mengungkapkan ide dan pendapat sehingga dapat mengembangkan kreativitas anak. Anak

memiliki kreativitas tinggi terlihat dari hasil karya anak yang berbeda dengan yang lain (Adhani et al., 2017). Kreativitas adalah kemampuan yang dimiliki individu untuk menghasilkan suatu karya berupa gagasan maupun produk baru (Bara, 2012). Kreativitas menjadikan anak lebih aktif dalam setiap kegiatan, karena membebaskan anak untuk mengeksplor semua ide dan gagasan yang ada dipikirkannya tanpa ada campur tangan dari orang dewasa. Anak usia dini merupakan anak yang sedang berada pada masa keemasan. Ini bermakna bahwa perlu proses mengoptimalkan potensi dan kreatifitas melalui berbagai stimulus. Pada usia dini, anak mudah menerima respon, siap melakukan berbagai kegiatan untuk memahami lingkungannya (Ariyanti, 2016). Pada masa ini pula, seorang anak mulai peka dengan lingkungannya (Khairi, 2018). Selain itu, pada usia dini ini juga mulai terjadi pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis (Sumiyati, 2018). Dengan demikian, kreatifitas anak perlu dirangsang dan dioptimalkan dengan berbagai bentuk kegiatan yang memberikan stimulus positif.

Hasil observasi awal yang sudah dilakukan di RA Aqila Kecamatan Sintuk Toboh Gadang. Peneliti menemukan bahwa kreativitas anak belum berkembang secara optimal, terdapat anak yang belum mampu menghasilkan karyanya sendiri, anak yang hanya mencontoh punya temannya, ini membuat anak tidak bisa menciptakan karyanya sendiri dengan ide-ide yang dimilikinya, merujuk pada teori yang dikemukakan sebelumnya ada beberapa indikator tingkat pencapaian perkembangan kreativitas anak usia dini yaitu anak mampu untuk mengeluarkan ide baru, Gagasan atau produk baru, Kombinasi baru berdasarkan data yang ada, Idealis dalam berkarya tidak sama dengan hasil teman-temannya dan Menunjukkan sikap kemandirian.

Salah satu media bentuk kreatifitas yang disenangi anak-anak adalah pembuatan boneka tangan. Boneka ialah suatu tiruan yang bisa berbentuk manusia maupun bentuk binatang, sedangkan hand puppet (boneka tangan) adalah boneka yang digerakkan dengan tangan. Media hand puppet ini cukup populer di kalangan anak-anak, karena anak-anak sering melihat dan bermain dengan boneka dalam kehidupan sehari-harinya (Lestaringrum & Wijaya, 2014). Arsyad (2011) menyatakan bahwa boneka tangan digunakan sebagai media atau alat bantu yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran yang terbuat dari potongan kain flanel, kain katun, kaus tangan, kaus kaki, dan sebagainya, lalu dibentuk dan dihias sedemikian rupa sehingga dapat menghasilkan suatu karya yang bagus bahkan bisa diperagakan (Arsyad, 2011). Penelitian ini hendak melihat apakah kreativitas boneka tangan dari kaus kaki bekas terhadap kreativitas anak di RA Aqila Sintuk Toboh Gadang Kabupaten Padang Pariaman. Penelitian ini diharapkan menjadi salah satu acuan dalam memilih media pembelajaran yang mampu meningkatkan kreatifitas anak secara optimal.

Metode Penelitian

Berdasarkan penelitian yang akan dilakukan yaitu “Pengaruh Kreativitas Boneka Tangan Dari Kaus Kaki Bekas Terhadap Kreativitas Anak Di RA Aqila Sintuk Toboh Gadang Kabupaten

Padang Pariaman". Maka jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode eksperimen dalam bentuk quasi eksperimen (Eksperimen Semu) dengan desain One Group Pre-Test Post-Test Design. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan untuk melihat pengaruh kegiatan membuat boneka tangan dari kaus kaki bekas terhadap perkembangan kreativitas anak yaitu berupa tes perbuatan dimana pada tes ini anak dituntut untuk dapat mengikuti instruksi atau pertanyaan yang diberikan dalam bentuk perilaku, tindakan atau perbuatan. Tes ini dilakukan dalam bentuk kegiatan pembelajaran yang terkait dengan perkembangan kreativitas anak. Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu dengan Uji Normalitas, Uji Homogenitas dan Uji Wilcoxon sebagai berikut. Uji normalitas dalam penelitian digunakan sebagai prasyarat untuk uji-t. Dalam penelitian ini, data harus berdistribusi normal. Jika data tidak berdistribusi normal maka uji-t tidak dapat dilanjutkan. Suatu distribusi dikatakan normal jika taraf signifikansinya $> 0,05$, sedangkan jika taraf signifikansinya $< 0,05$ maka distribusinya dikatakan tidak normal. Untuk menguji kenormalan data pada uji normalitas ini digunakan uji Lilliefors seperti yang dikemukakan pada teknis analisis data menggunakan SPSS 20. Dalam penelitian ini data yang terkumpul berupa gain score atau perbandingan dari pre-test dan post-test anak yang telah dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan tujuan untuk mengetahui hasil yang diperoleh berdistribusi normal. Hasil perhitungan uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Uji Normalitas Menggunakan SPSS 20

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Eksperimen	.161	9	.200*	.955	9	.740
Control	.156	9	.200*	.935	9	.529

*. *This is a lower bound of the true significance.*
a. *Lilliefors Significance Correction*

Hasil uji normalitas di atas menunjukkan bahwa jumlah data (N) pada kelas eksperimen berjumlah 10 anak dan kelas control 9 orang anak. Nilai sig Shapiro Wilk untuk kelas eksperimen adalah 0,740 dan kelas kontrol adalah 0,529. Berdasarkan kriteria pengukuran uji normalitas apabila nilai signifikan $> 0,05$ maka data dapat dikatakan berdistribusi normal, sedangkan jika nilai signifikan $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal. Berdasarkan data uji normalitas yang peneliti lakukan diperoleh nilai signifikan kelas eksperimen 0,740 dan kelas kontrol 0,529 hasil signifikan tersebut $> 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Pengujian persyaratan yang kedua adalah pengujian homogenitas dengan menggunakan uji One Way Anova. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah data berasal dari kelas yang homogeny, antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk uji homogenitas peneliti

menggunakan Gain Score pada kemampuan kreativitas anak yang telah didapatkan selama pelaksanaan penelitian. Hasil perhitungan uji homogenitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 2. Uji Homogenitas Menggunakan SPSS 20

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	.011	1	17	.919
	Based on Median	.010	1	17	.923
	Based on Median and with adjusted df	.010	1	16.961	.923
	Based on trimmed mean	.013	1	17	.911

Berdasarkan tabel 2 hasil uji homogenitas data di atas dapat dilihat bahwa besar signifikansinya adalah 0,919. Adapun kriteria pengambilan keputusan uji homogenitas adalah apabila nilai signifikan pada based on mean $> 0,05$ maka data bersifat homogen, sedangkan jika nilai signifikan pada based on mean $< 0,05$ maka data tidak bersifat homogen. Data uji homogenitas di atas menunjukkan bahwa nilai signifikansi $0,919 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh bersifat homogen.

Hasil Penelitian

Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang berusia lahir hingga usia enam tahun dengan memberikan rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Anak usia dini merupakan individu yang sedang menjalani sebuah proses perkembangan yang pesat bagi kehidupan selanjutnya serta berada pada rentang usia 0-8 tahun (Mutiah, 2010). Menurut Madyawati (2016), Anak usia dini memiliki karakteristik yang khas, beberapa karakteristik untuk anak usia dini yaitu: (1) Bersifat Egosentris, (2) Pribadi yang unik, (3) Mengekspresikan perilaku secara spontan, (4) Bersifat Aktif dan Energik, (5) Memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal, (6) Bersifat eksploratif dan berjiwa petualang, (7) Kaya dengan fantasi, (8) Kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu, (9) Memiliki daya perhatian yang pendek, (10) Memiliki masa belajar yang paling potensial (Madyawati, 2016).

Kreativitas Anak dan Teori yang berkaitan

Guilford (1952) menyatakan kreativitas mengacu pada kemampuan yang merupakan ciri/karakteristik dari orang-orang yang kreatif. Ia menyatakan bahwa "creativity refers to the abilities that are characteristics of creative people" (Guilford, 1952). Jadi, secara personal, kreativitas merupakan ungkapan unik dari seluruh pribadi sebagai hasil interaksi individu, perasaan, sikap, dan perilakunya. Dalam pengertian lain, kreativitas merupakan suatu proses mental individu, yang melahirkan gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif, estetis, fleksibel, integrasi, suksesi, diskontinuitas, dan diferensiasi yang

berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah (Rachmawati & Kurniati, 2011).

Menurut Gale (2020), kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengkombinasikan antara keduanya (Gale, 2020). Beberapa teori Pembentukan Kreativitas antara lain sebagai berikut.

Teori Tentang Person

Menurut teori Jung, Alam ketidaksadaran memainkan peran yang amat penting dalam pemunculan kreativitas tingkat tinggi. Alam pikiran yang tidak disadari dibentuk oleh pribadi (Hasiruddin, 2019).

Teori Tentang Press

Setiap individu memiliki kecenderungan atau dorongan untuk mewujudkan potensinya, mewujudkan dirinya, dorongan berkembang untuk menjadi matang, dorongan untuk mengungkapkan dan mengaktifkan semua kapasitas

Teori Tentang Process

Teori Wallas, yang dikutip dari bukunya "The Art of Thought" menyatakan bahwa proses kreatif meliputi 4 tahap berikut : 1) Tahap Persiapan, mempersiapkan diri untuk memecahkan masalah dengan mengumpulkan data/informasi, mempelajari pola pikir dan orang lain, serta bertanya kepada orang lain; 2) Tahap Inkubasi, pada tahap ini pengumpulan informasi dihentikan individu melepaskan diri untuk sementara masalah tersebut (Nuraini et al., 2020).

Teori Tentang Product

Kondisi yang memungkinkan seseorang menciptakan produk kreatif yang bermakna adalah kondisi pribadi dan lingkungan yaitu sejauhmana keduanya mendorong seseorang untuk melibatkan dirinya dalam proses kesibukan atau kegiatan yang kreatif (Sit et al., 2016). Adapun ciri-ciri anak yang memiliki kreativitas pada usia 5-6 tahun adalah : (1) Memiliki dorongan yang tinggi (2) Memiliki keterlibatan yang tinggi. (3) Memiliki rasa ingin tahu yang besar (4) Memiliki ketekunan yang tinggi (5) Cenderung tidak puas terhadap kemampuan (6) Penuh percaya diri (7) Memiliki kemandirian yang tinggi (8) Bebas dalam mengambil keputusan (9) Menerima diri sendiri (10) Senang humor (11) Memiliki intuisi yang tinggi (12) Cenderung tertarik kepada hal-hal yang kompleks (Rosly et al., 2023).

Sedangkan secara umum, ciri-ciri anak yang mempunyai kreatifitas adalah: (1) mempunyai daya imajinasi yang kuat, (2) senang mencari pengalaman baru, (3) memiliki minat yang luas, (4) memiliki inisiatif, (5) selalu ingin tahu, (6) mempunyai kebebasan dalam berpikir, (7) mempunyai kepercayaan diri, (8) mempunyai rasa humor, (9) penuh semangat, (10) berwawasan masa depan dan berani mengambil resiko (Fitri & Mayar, 2019).

Aunillah (2015) menyebutkan setidaknya terdapat 6 ciri-ciri anak yang kreatif; Berfikir lancar, fleksibel dalam berfikir, senang menjajaki lingkungannya, banyak mengajukan

pertanyaan, rasa ingin tahunya tinggi, dan berminat melakukan banyak hal. Mulyasa (2020) menyatakan bahwa, tujuan kreativitas adalah agar anak mampu mengaktualisasikan dirinya, mencari berbagai macam kemungkinan dalam menyelesaikan suatu masalah, serta agar anak dapat mengembangkan berbagai potensi dan kualitas pribadi (Mulyasa, 2020).

Menurut Desmita (2010) bahwa indikator anak yang memiliki kreativitas, yaitu:

- a. Memiliki rasa ingin tahu yang besar.
- b. Sering mengajukan pertanyaan.
- c. Mempunyai kepercayaan diri yang kuat.
- d. Mempunyai dan menghargai rasa keindahan.
- e. Memiliki rasa humor tinggi
- f. Memiliki daya imajinasi yang kuat.
- g. Senang mencoba hal-hal baru.

Menurut teori Guilford (1952), dinyatakan bahwa ada beberapa indikator tingkat pencapaian perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun yaitu Kemampuan anak untuk mengeluarkan ide baru, Gagasan atau produk baru, Kombinasi baru berdasarkan data yang ada, Menunjukkan sikap kemandirian. Membentuk minat yang kuat seperti percaya diri dan mandiri (Guilford, 1952). Sedangkan Lestiningrum et.al (2022) menyatakan bahwa karakteristik anak yang kreatif antara lain: asyik dan larut dalam beberapa kegiatan, memperlihatkan keingintahuan seperti cenderung melakukan kegiatan mandiri, dan melakukan hal baru atau ide-ide dengan caranya sendiri atau mempunyai inisiatif (Lestaringrum et al., 2022).

Kreatifitas yang dimiliki oleh anak memiliki banyak manfaat. Pertama, dengan berkreasi anak dapat mewujudkan dirinya. Perwujudan diri adalah salah satu kebutuhan pokok manusia. Kedua, kemampuan berpikir kreatif dapat melihat berbagai macam penyelesaian suatu masalah. Mengekspresikan pikiran-pikiran yang berbeda dari orang lain tanpa dibatasi akan mampu melahirkan berbagai macam gagasan. Ketiga, bersibuk secara kreatif akan memberikan kepuasan kepada anak. Hal ini penting untuk diperhatikan karena tingkat ketercapaian kepuasan seorang anak akan mempengaruhi perkembangan sosial emosinya. Keempat, dengan kreativitas memungkinkan anak meningkatkan kualitas hidupnya (Utami Munandar, 1987).

Boneka Tangan

Sedangkan kaus kaki ini bahannya mudah di dapat, seperti dalam kehidupan manusia sehari-hari kaus kaki merupakan pelengkap busana ketika hendak pergi ke sekolah, pembuatannya juga mudah karena cukup dijahit dengan tangan, akan tetapi bila kaus kaki ini sudah kotor dan dekil, pasti akan dibuang, alangkah lebih baiknya kaus kaki ini dimanfaatkan menjadi sesuatu yang berguna seperti membuat boneka. Menurut Kanuriant (2018) mengklasifikasikan boneka menjadi lima jenis, diantaranya sebagai berikut: (1) Boneka jari, dimainkan dengan jari tangan, (2) Boneka tangan, satu tangan memainkan satu boneka, (3)

Boneka tongkat, seperti wayang-wayangan, (4) Boneka tali, cara menggerakkan melalui tali yang menghubungkan kepala, tangan, dan kaki, (5) Boneka bayang-bayangan (shadow puppet), dimainkan dengan cara mempertontonkan gerak bayang-bayang (Kanuriant, 2018).

Menurut Siswanti,dkk (2013) manfaat boneka tangan yaitu: (1) Tidak banyak memakan tempat ketika pelaksanaan berlangsung, (2) Tidak menuntut keterampilan yang rumit bagi orang yang memainkannya, (3) Mengembangkan daya imajinasi anak, meningkatkan keaktifan anak dan suasana gembira, (4) Mengembangkan aspek bahasa anak, (5) Meningkatkan kreativitas anak (Winda, 2016).

Adapun alat dan Bahan yang diperlukan Membuat Boneka Tangan dari Kaus Kaki Bekas antara lain sebagai berikut.

- a. Ambillah kaus kaki yang bersih dengan warna yang di inginkan. Hal paling dasar yang dibutuhkan untuk membuat boneka adalah kaus kaki yang bersih. Jika ingin membuat karakter yang khusus, pikirkanlah mengenai warnanya.
- b. Mata boneka bisa menemukannya di toko kerajinan tangan, membuat mata juga biasa menggunakan kain flanel dengan bentuk bulat yang ditumpukkan untuk membuat bagian putih mata, warna mata dan pupil mata sebagai pilihan lainnya dan juga bisa gunakan manik-manik sebagai matanya, pompom
- c. Lem stik atau lem panas untuk menempel mata dan rambut boneka namun lem panas akan memberikan hasil yang lebih baik.
- d. Membuat mulut untuk boneka kaus kaki dapat dilakukan dengan cara yang sederhana ataupun rumit sesuai keinginan dan kemampuan. Untuk membuat mulut yang sederhana, diperlukan kardus yang di gunting membentuk lingkaran.
- e. Jika boneka yang di inginkan memiliki rambut, dapat dengan mudah menggunakan benang rajut, tali, atau apa pun yang ingin di kreasikan. Cukup potong bahan tersebut dengan ukuran tertentu dan tempelkan pada bagian atas kaus kaki setelah menentukan garis rambut untuk boneka.
- f. Untuk bagaian hidung dapat menggunakan kain flanel, pompon, krayon, spidol, atau bahkan membiarkan boneka tanpa hidung.
- g. Membuat telinga dari kain flanel
- h. Pada akhirnya anak dapat menceritakan siapa nama bonekanya, dan sebagainya.

Kerangka Berpikir dan Hipotesis

Berdasarkan paparan pendapat para ahli di atas, dapat dapat disusun sebuah kerangka berpikir di dalam penelitian ini: penggunaan boneka tangan dari kaok kaki dalam pembelajaran merupakan sebuah bentuk kreatifitas yang dilakukan oleh guru kepada anak didik. Kreatifitas ini akan menumbuhkan kreatifitas lainnya pada anak karena dapat memancing imajinasi mereka.

Dengan demikian, hipotesis yang diajukan adalah (H_a): kreatifitas dalam keativitas boneka tangan dari kaos kaki bekas berpengaruh positif dan signifikan terhadap kreatifitas anak di RA Aqila Sintuk Toboh Gadang.

Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji statistik nonparametrik, yaitu uji Wilcoxon untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan untuk kedua kelompok.

Tabel 3. Hasil Pengujian Statistik Menggunakan SPSS 20

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post - Pre	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	10 ^b	5.50	55.00
	Ties	0 ^c		
	Total	10		

a. Post < Pre

b. Post > Pre

c. Post = Pre

Berdasarkan tabel di atas, dijelaskan bahwa data hasil uji Wilcoxon Signed Ranks terdapat perubahan nilai Pre-Test dan Post-Test. Positive Ranks dengan nilai N 10 artinya seluruh sampel tersebut mengalami peningkatan hasil dari Pre-Tes dan Post-Test. Means Ranks atau rata-rata peningkatannya sebesar 5,50 dan Sum of Ranks atau jumlah ranking positifnya sebesar 55,0 serta nilai Ties adalah 0 berarti tidak ada kesamaan nilai Pre-Test dan Post-Test.

Tabel 4. Hasil Pengujian Statistik Menggunakan SPSS 20

Test Statistics ^a	
	Kontrol - Eksperimen
Z	-2.716 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.007

a. Wilcoxon Signed Ranks Test
b. Based on positive ranks.

Berdasarkan tabel hasil uji *Wilcoxon* di atas diketahui Asymp.Sig. (2 tailed) bernilai 0,007, karena nilai 0,007 lebih kecil dari <0,05 maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima.

Diskusi

Hasil analisis nilai signifikansi (sig) pada levene's test of variance adalah sebesar 0,919 > 0,05. Disimpulkan bahwa varians data N-gain untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama atau homogen. Kemudian berdasarkan hasil uji Wilcoxon apabila nilai Asymp Sig (2-tailed) < 0,05 maka H_a diterima dan jika nilai Asymp Sig (2-tailed) > 0,05 maka H_a ditolak. Dengan

demikian disimpulkan terdapat perbedaan antara kegiatan Boneka Tangan dengan perlakuan yang diberikan oleh guru dalam mengembangkan kreativitas anak, karena nilai Asymp Sig. (2-tailed) $0,007 < 0,05$ artinya H_0 diterima. Hasil penelitian yang peneliti peroleh dari hasil tes dan observasi adalah tentang pengaruh kegiatan Boneka Tangan terhadap perkembangan kreativitas anak di RA Aqila Sintuk Toboh Gadang Kabupaten Padang Pariaman mengalami kenaikan dan menarik perhatian anak sehingga anak lebih semangat dan antusias terhadap kegiatan Boneka Tangan dalam menstimulasi perkembangan kreativitas anak.

Penelitian sebelumnya yang secara langsung mengkaji apakah kegiatan bermain boneka dapat memengaruhi secara positif kreatifitas anak usia dini memang belum ada. Akan tetapi, penelitian ini sejalan dengan penelitian Sulastri et.al. (2021) bahwa aktifitas bermain kolase dapat meningkatkan kreatifitas anak usia dini umur 5-6 tahun di TK Darul Muhsinin Labulie Lombok Tengah (Sulastri & Astuti, 2021). Selain itu, penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Fitriani et.al. (2020) bahwa aktifitas bermain plastisin dapat meningkatkan kreatifitas anak usia dini di RA Shihabuddin Kota Malang (Fitriani et al., 2020). Penelitian ini memperlihatkan bahwa anak-anak juga menampilkan keceriaan yang baik sehingga sejalan dengan hasil penelitian Fitri dan Mayar (Fitri & Mayar, 2019). Hal itu dikarenakan aktifitas bermain mampu menggali berbagai potensi dan kemungkinan yang dapat dilakukan oleh anak sehingga anak memilikirasa humor, bertanya, dan mengajukan gagasan baru sesuai dengan pandangan Guilford (Guilford, 1952).

Keberhasilan penelitian yang dilihat dalam penelitian, telah menunjukkan adanya kesesuaian antara hasil penelitian. Hal ini dapat terlihat kegiatan membuat boneka tangan dari kaus kaki bekas yang dilakukan di RA Aqila Sintuk Toboh Gadang Kabupaten Padang Pariaman, karena boneka tangan adalah media yang digunakan sebagai media untuk alat bantu dalam kegiatan pembelajaran yang ukurannya lebih besar dari boneka jari dan bisa dimasukkan ke tangan. Jari tangan bisa dijadikan pendukung gerakan tangan dan kepala boneka, yang digerakkan dari bawah oleh seseorang yang tangannya di masukkan ke bawah pakaian boneka

Simpulan

Boneka Tangan dari Kaus Kaki Bekas berpengaruh terhadap perkembangan kreatifitas anak di RA AQILA Kecamatan Sintuk Toboh Gadang Kabupaten Padang Pariaman. Bagi anak, diharapkan agar kemampuan kreativitas anak dapat berkembang dengan baik melalui kegiatan Boneka Tangan dari Kaus Kaki Bekas. Bagi guru, diharapkan dapat diterapkan seterusnya, agar dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat menjadi sumber bacaan/literatur bagi peneliti lain untuk mengembangkan penelitian yang lama serta menjadi inspirasi dalam melakukan penelitian dimasa yang akan datang.

Daftar Pustaka

- Adhani, D. N., Hanifah, N., & Hasanah, I. (2017). Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain Warna (Penelitian Tindakan Kelas pada Anak Kelompok B di RA Muslimat NU 107 Khodijah Kramat Duduksampeyan). *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 4(1). <https://doi.org/10.21107/jpgpaud.v4i1.3569>
- Ariyanti, T. (2016). Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak, The Importance of Childhood Education for Child Development, *Jurnal Dinamika Pendidikan dasar*, Volume 8, No.1, Maret 2016, hlm. 50. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1).
- Bara, A. K. B. (2012). Membangun kreativitas pustakawan di perpustakaan. *Jurnal Iqra'*, 6(2).
- Fitri, Y. M., & Mayar, F. (2019). Eksistensi Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Anak di TK. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(6).
- Fitriani, D., Ertanti, D. W., & Dewi, M. S. (2020). Perencanaan Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Melalui Media Plastisin Pada Anak Kelompok A1 di RA Syihabuddin Kota Malang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(26556332).
- Gale, M. (2020). Preventing social isolation: A holistic approach to nursing interventions. *Journal of Psychosocial Nursing and Mental Health Services*, 58(7). <https://doi.org/10.3928/02793695-20200616-03>
- Guilford, J. (1952). Creativity. *American Psychologist. Journal of Behavioral and Brain Science*, 5(9).
- Hasiruddin, M. I. (2019). *Secuil Esensi Berfikir Kreatif & Motivasi Belajar Siswa*. Pantera Publishing.
- Kanuriant, D. (2018). Manfaat Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Anak Usia 2 – 3 Tahun. *Sendika: Seminar Nasional Pendidikan FKIP UAD*, 2(1).
- Khairi, H. (2018). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini dari 0-6 Tahun. *Jurnal Warna*, 2(2).
- Lestaringrum, A., Khan, R. I., Wijaya, I. P., Wulansari, W., Yulianto, D., Dwiyantri, L., Prasetyo, D., Utomo, H. B., Iswantiningtyas, V., & Wati, E. K. (2022). Perencanaan Pembelajaran Kreatif Untuk Anak Usia Dini (Kajian Teoritis Dan Praktis). *Cv Widina Media Utama*.
- Madyawati, L. (2016). *Strategi Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Kencana Perdana Media Group.
- Mulyasa, H. E. (2020). Manajemen Paud. *Edukasia*, 1(1).
- Mutiah, D. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media.
- Nuraini, Y., Sihadi, & Hartati, S. (2020). *Memacu Kreativitas Melalui Bermain*. Bumi Aksara.
- Rachmawati, Y., & Kurniati, E. (2011). *Strategi Pengembangan Kreativitas Anak*. Prenada Media.
- Rosly, K., Kamisah, B., & Faridah, M. S. (2023). Psikologi Pembelajaran. *Maxima Press SDN BHD*, 44.
- Sit, M., Khadijah, Nasution, F., Wahyuni, S., Rohani, Nurhayani, Sitorus, A. S., & Armayanti, R. (2016). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Pengembangan Teori dan Praktik. In *Perdana Publishing*.
- Sulastri, N. M., & Astuti, F. H. (2021). Pengaruh Permainan Kolase Terhadap Kreativitas Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Realita : Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6(1). <https://doi.org/10.33394/realita.v6i1.3862>
- Sumiyati. (2018). Mengenal Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Usia Dini (Usia 0-12 Bulan).

Al Athfal, 1(1).

Utami Munandar, S. C. (1987). Mengembangkan bakat dan kreativitas anak sekolah : petunjuk bagi para guru dan orang tua / oleh S. C. Utami Munandar. In *Jakarta : Gramedia*.

Winda, -. (2016). Boneka Jari Sebagai Pembelajaran Kelas Rendah Sekolah Dasar. *EduHumaniora / Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 6(1). <https://doi.org/10.17509/eh.v6i1.2857>