Volume 6 Issue 6 (2022) Pages 5487-5494
Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

Pengaruh Kreasi Kulit Jagung terhadap Pengembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun

Deni Husnaini[1]✉, Yaswinda[1]
Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang, Indonesa(1)
DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.2956

Abstrak
Penelitian ini dilatarbelakangi oleh beberapa hal yang ditemukan peneliti yaitu kreativitas anak kurang berkembang dengan baik serta kurangnya fasilitas dan metode pembelajaran dalam mengembangkan kreativitas. Tujuan penelitian ini yaitu untuk membuktikan bagaimana pengaruh kreasi kulit jagung terhadap pengembangan kreativitas anak yang berusia 5-6 tahun. Jenis research methods ini yaitu experimental quantitative melalui *clasical eksperimental design*, acuan yang digunakan *cluster sampel* model total *sampling*, sampel dalam penelitian berjumlah 24 anak dimana dapat di klasifikasikan menjadi dua kelas yaitu pertama kontrol dan yang kedua eksperimen. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik dengan tes perbuatan. Berdasarkan penelitian hasil yang ditemukan bahwa pada kelas eksperimen pesentasenya lebih tinggi dibandingkan pada kelas kontrol. Penggunaan kulit jagung terbukti bisa mempengaruhi pengembangan kreativitas, hal ini terlihat anak dapat mengekpresikan ide-ide juga imajinasinya dalam bentuk karya nyata. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh kreasi kulit jagung terhadap pengembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun.
Kata Kunci: *kreasi kulit jagung; kreativitas; anak usia 5-6 tahun*

Abstract
This research was motivated by several things that researchers found that children's creativity was not well developed and the lack of facilities and learning methods in developing creativity. The purpose of this study is to prove how the effect of corn husk creations on the development of creativity in children aged 5-6 years. This type of research method is experimental quantitative through classical experimental design, the reference used is a total sample cluster sampling model, the sample in the study amounted to 24 children which can be classified into two classes, the first is control and the second is experimental. Collecting data in this study using a technique with an action test. Based on the research results, it was found that the percentage in the experimental class was higher than in the control class. The use of corn husks is proven to affect the development of creativity, it can be seen that children can express their ideas and imaginations in the form of real works. So it can be concluded that there is an effect of corn husk creation on the creativity development of children aged 5-6 years.
Keywords: *corn husk creation; creativity; children aged 5-6 years*

Copyright (c) 2022 Deni Husnaini & Yaswinda

✉ Corresponding author :
Email Address : denihusnaini1780@gmail.com (Padang, Sumatera Barat, Indonesia)
Received 2 May 2022, Accepted 18 July 2022, Published 24 August 2022

Pendahuluan

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.2956

Anak merupakan individu yang khas dan setiap anak mempunyai potensi, minat dan kebutuhan masing-masing (Santrock, 2008). Anak usia dini merupakan fase manusia mempunyai keunikan serta potensi yang dimilikinya dan juga pelayanannya perlu betul-betul supaya semua potensi bisa menjadi dasar dalam menapaki tahapan perkembangan selanjutnya (Suryana, 2013). Anak yang mempunyai daya kreativitas tinggi akan memperoleh banyak peluang atau dapat diterima di suatu kalangan, sebab orang yang kreatif dapat menciptakan sesuatu hal yang baru yang memberi manfaat bagi orang banyak (Mayar et al., 2019). Jadi dalam pembelajaran anak diusahakan dapat memberi pelayanan spesifik bagi anak yang memiliki kreativitas dan potensi yang berbeda agar tujuan pembelajaran dapat menjurus ke arah lebih baik.

Menurut Sternberg (Munandar,2014) kreativitas merupakan titik awal pertemuan yang unik diantara 3 atribut psikologi: kepribadian/motivasi, intelegensi, dan gaya kognitif. Papalia (2014) menyatakan kreativitas merupakan keterampilan seseorang untuk melihat situasi dengan persepsi baru dalam membuat inovasi atau melihat persoalan yang belum teratasi serta menemukan penyelesaian baru. Tujuan pengembangan kreativitas adalah mendorong anak untuk menemukan alternatif pemecahan masalah. Dalam mengembangkan kreativitas anak membutuhkan strategi yang tepat dan banyak sekali hal yang dapat dilakukan guru dalam memfasilitasi anak. Beberapa cara yang dapat digunakan dalam mengembangkan kreativitas dengan menciptakan karya, berimajinasi, eksplorasi, menggunakan metode eksperimen, dalam kegiatan proyek, musik dan bahasa. Dere (2019) mengatakan beberapa poin dimiliki pada prasekolah yang mana guru harus memikirkan agar mendorong kreativitas anak-anak disini guru harus mempersiapkan materi yang dapat menstimulasi imajinasi anak, memberi peluang dalam mengekspresikan ide-ide anak, menghormati individualitas dan mendukung perspektif berbeda.

Lingkungan adalah salah satu komponen terpenting dan sumber belajar dalam proses pendidikan anak usia dini. Yang mana lingkungan diartikan mencakup semua sumber yang ada di lingkungan anak, contohnya lingkungan rumah, keluarga, persawahan ,kebun dan lainya sehingga dapat mendorong anak agar memperlihatkan aktivitas belajar anak (Yaswinda, 2018). Kondisi lingkungan sangat berpengaruh dalam menumbuh kembangkan kreativitas anak. Dalam berkreasi, tidak hanya menggunakan beda-benda dan alat yang mahal. Lingkungan dapat mendorong kreativitas anak yang mana anak terdorong agar belajar, mengamati, berpikir, bermain berekplorasi dan memberi pertanyaan luar biasa dimana anak mampu membuat hubungan antara bahan pembelajaran di lingkungan sekitar anak (Wahyuningsih et al., 2020). Penggunaan kearifan, potensi lokal dan sumber daya akan tambah bermanfaat(Astuti & Aziz, 2019).

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti di TK Litrina Antokan memperlihatkan berbagai aspek perkembangan anak berkembang dengan baik diantaranya: nilai agama dan moral anak, fisik motorik anak, bahasa anak, kognitif dan sosial-emosional anak. Namun aspek kreativitas anak belum berkembang secara baik. Dapat dilihat berdasarkan metode yang diberikan guru. Anak kurang diberikan kesempatan dalam mencoba sesuatu hal yang baru seperti bereksperimen mengagunkan benda sekitar anak.

Beberapa kegiatan yang berhubungan dengan kreativitas misalnya menciptakan berbagai macam bentuk, baik berupa karya 2 dimensi ataupun 3 dimensi belum terlaksana dengan baik. Guru terfokus dengan penggunaan krayon dan spidol saja.

Dari aktivitas belajar anak mendapatkan pengalaman langsung yang akan menjadikan sruktur otak anak dapat berkembang dengan baik melalui pembelajaran yang dapat mengaktifkan semua panca indra anak (Suryana, 2014). Media pembelajaran berguna tidak hanya seperti sarana yang dapat membuat pembelajaran yang menyenangkan, selain itu membantu anak dalam memahami sesuatu bersifat tidak nyata (Nurhafizah, 2018). Pemanfaatan media pembelajaran pada anak sangat membatu dalam memahami pembelajaran secara nyata, namun kesesuaian antara materi dan juga media yang akan

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.2956

disampaikan perlu untuk diperhatikan sehingga materi dapat tersampaikan dengan mendasar dapat diterima anak (Mahyuddin, 2019).

Upaya yang dapat membantu pengembangan kreatifitas anak penting untuk di stimulasi melalui berbagai kegiatan anak yang dapat menarik minatnya. Kegiatan serta media yang bisa menarik perhatian juga minat anak yaitu berkreasi menggunakan kulit jagung (*Zea May*) yang sudah kering yang mana bahan ini mudah di peroleh, dekat dengan lingkungan anak serta ramah lingkungan. Selain itu bahan dari kulit jagung memiliki tekstur unik juga dapat diwarnai dengan berbagai macam warna sehingga lebih menarik.

Novi (2020) Tanaman jagung (*zea mays*) adalah termasuk makan pokok yang cukup banyak dikonsumsi di indonesia sehingga memproduksi limbah alami dengan jumlah cukup banyak. Selain itu juga limbah jagung dapat digunakan sebagai bahan baku keterampilan/ kerajinan yang bisa diolah menjadi barang yang mempunyai nilai ekonomi (Dahlia, 2019). Kulit jagung merupakan kulit jagung atau lembaran daun yang menutupi tongkol jagung yang telah kering yang dapat dimanfaatkan untuk bahan dalam membuat keterampilan atau kerajinan.

Usman (2022) Pemanfaatan dari limbah kulit jagung bisa digunakan seperti pengolahan limbah yang dapat dimanfaatkan untuk menghasilkan kreativitas yang bernilai jual seperti kerajinan tangan. (Rachmawati., 2013) manfaat kulit jagung lainnya adalah selain bisa digunakan untuk pembungkus rokok ataupun pembungkus makanan tradisional dapat dimanfaatkan untuk pembuatan berbagai macam kreasi unik seperti bunga-bunga, suvenir, sebagai bahan pengganti plastik, bahkan limbah tanaman jagung ini juga dapat diolah berupa bahan tekstil dengan keperluan rancangan interior serta pakaian karena kandungan seratnya tinggi. (Novi, 2020) Kulit jagung dipastikan mempunyai kekuatan tinggi dari arah serat yang memanjang, kuat gesek, sulit terkontaminasi bakteri, tanpa berbau dan mempunyai daya serap air yang cukup rendah.

Dalam penelitian Sari & dkk (2020) menunjukan bahwa kemampuan kreativitas anak dari kegiatan menganyam dengan memanfaatkan kertas origami tampak mengalami peningkatan sesudah tindakan diberikan melalui kegiatan menganyam terjadi peningkatan yang siginifika. Selanjutnya dalam penelitian Debeturu & Wijayaningsih (2019) dimana kreativitas bisa membantu anak dalam menemukan ide dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu yang baru serta memberi rangsangan kreativitas semenjak anak berusia dini. Kemudian dalam penelitian Ginting (2015) tentang teknik non tenun yang diterapkan pada kulit jagung yang mana limbah kulit jagung dapat digunakan menjadi produk sehingga dapat memberi nilai tambah dari limbah kulit jagung.

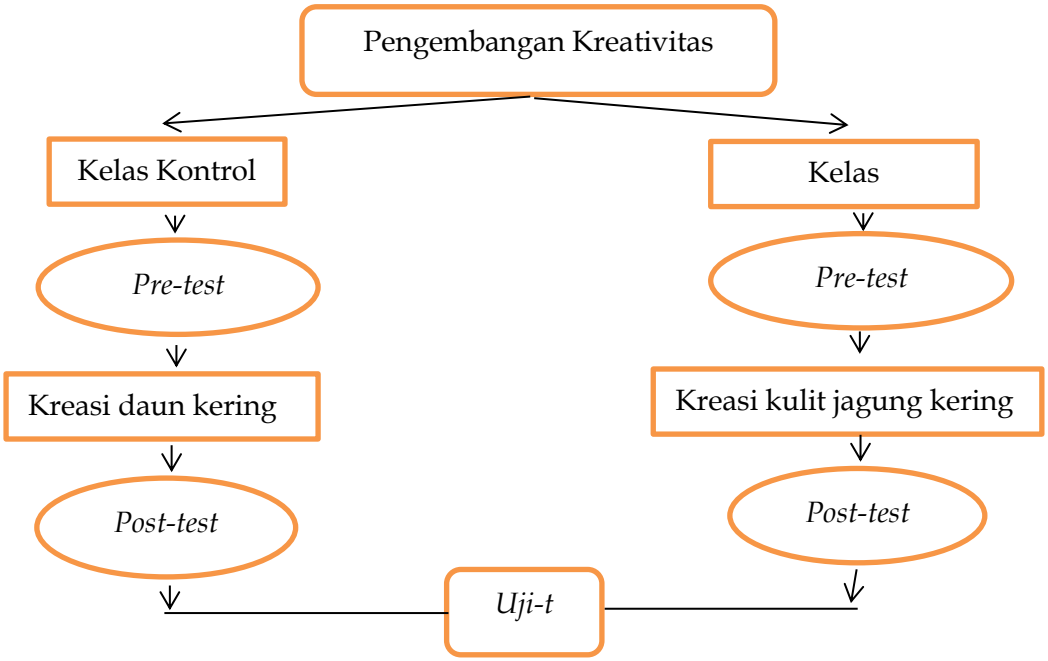
Penelitian ini mempunyai kesamaan dengan penelitian sebelumnya yaitu sama-sama membahas mengenai kreativitas dan yang membedakan penelitian ini melihat bagaimana pengaruh kreasi menggunakan kulit jagung terhadap pengembangan kreativitas anak. Sasaran pada penelitian ini yaitu anak yang berusia lima sampai enam tahun. Penelitian ini yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh kreasi menggunakan kulit jagung terhadap pengembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini urgensi karena memberikan kesempatan kepada anak dalam berkreasi, bereksplorasi, berimajinasi melalui sumber belajar atau bahan dari lingkungan sekitar sehingga anak dapat mengali informasi dan menghasilkan karya yang baru yang dapat mengembangkan kreativitas anak dengan baik.

Metodologi

Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen yaitu dengan menggunakan *clasical eperimental design* dengan acuan *cluster* sampel yaitu dengan jenis total sampling (Nizar, 2014). Metode tersebut dipilih karena peneliti ingin mengetahui bagaimana pengaruh sebab akibat antara variabel independen dan dependen pada hasil penelitian. Partisipan yang dibuat pada penelitian ini adalah anak usia dini yang ada di TK Listrina Antokan yaitu yang menjadi populasi yaitu seluruh anak usia

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.2956

dini di TK Listrina Antokan dengan jumlah 48 anak. Pengambilan sampel pada penelitian tersebut dilakukan dengan cara teknik *sampling* yang merupakan teknik pengambilan sampel untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian. Dilakukan dengan cara teknik total *sampling* karena dalam penelitian ini sampel pada penelitian tersebut adalah semua anggota populasinya digunakan sebagai sampel. Teknik total sampling pada populasi tersebut dalam penelitian ini yaitu seluruh anak usia dini TK Listrina Antokan yang berjumlah 48 anak, dengan kelas kontrol berjumlah 24 anak dan di kelas eksperimen berjumlah 24 anak. Adapun terknik analisis data pada penelitian tersebut dilakukan dengan menguji normalitas, uji homogenitas dan juga uji hipotesis.



Gambar 1. Bagan Alur Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan memanfaatkan kulit jagung dalam berkreasi terhadap pengembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun. Metode experiment tersebut merupakan suatu cara yang dapat memberikan pengalaman baru pada anak dalam proses pembelajaran yang dilakukan dengan berbagai percobaan pada suatu media yang digunakan dengan cara mengamati dan melihat akibat yang akan terjadi. Dalam pelaksanaannya diperlukan sarana, bahan dan alat yang memadai sebelum memulai pembelajaran. Penelitian ini mengujicobakan kreasi kulit jagung terhadap pengembangan kreativitas ank usia 5-6 tahun, selanjutnya membandingkan kreativitas anak usia 5-6 tahun dengan memanfaatkan kulit jagung kering (kelas eksperimen) dengan anak yang memanfaatkan daun kering dalam berkreasi terhadap pengembangan kreativitas anak. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kuantitatif yang merupakan suatu teknik analisis yang dalam penganalisisnya dilakukan dengan menggunakan penghitungan, sebab berhubungan dengan angka-angka, yaitu berdasarkan hasil kreasi kulit jagung di yang telah diberikan. Hal yang dilakukan dalam penganalisisnya dengan cara membandingkan hasil tes pada kelas kontrol yang mana dalam hal ini menggunakan daun kering dan pada kelas eksperimen menggunakan kulit jagung dalam mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Listrina Antokan. Bagan alur penelitian disajikan dengan bagan pada gambar 1.

Hasil dan Pembahasan

Hasil pada penelitian ini peneliti kumpulkan/peroleh dengan mendeskripsikan dari hasil perhitungan pada data *pretest* dan *postest* lalu kemudian diolah dan diperoleh dari hasil

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.2956

analisis uji paired sampel test yaitu melalui aplikasi IBM SPSS Statistik 22 sebagaimana disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Data Analisis Hasil Uji Normalitas Pretest pada Kelas Kontrol dan pada Kelas Eksperimen

Test of Normality

	Kolmogorov-Smirnov			*Shapiro-Wilk*		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest_Kelas_Kontrol	.155	24	.142	.934	24	.118
Pretest_Kelas_Eksperimen	.166	24	.088	.927	24	.084

Test analisis data hasil uji normalitas *pretest* pada kelas kontrol dan pada kelas eksperimen menjelaskan tentang bagaimana hasil uji normalitas dan uji normalitas tersebut dilakukan untuk melihat apakah data tersebut pada pengujian berdistribusi normal. Pada kolom *Shapiro Wilk* diperoleh pada postest kelas kontrol yaitu dengan P = 0,118. Sedangkan pada kelas eksperimen didapat dengan P = 0,084. Signifikansi yang sudah diperoleh dibandingkan dengan alpha yaitu sebesar 0,05 karena tingkat kepercayaan yang telah dipilih peneliti adalah sebesar 95%. Dari taraf P yang telah dipilih, olehkarena itu maka kaidah penetapan pada kenormalannya yaitu apabila P yang akan diperoleh > 0,05 maka datanya berdistribusi normal, sedangkan P yang diperoleh < 0,05 maka datanya berdistribusi tidak normal. Karena 0,118 > 0,05 maka datanya yang diperoleh dari postest pada kelas kontrol berdistribusi normal begitu juga dengan kelas eksperimen datanya bedistribusi normal karena 0,084 > 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal.

Tabel 2. Hasil pada Uji Homogenitas Data *Pretest*

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
nilai_pretest	Based on Mean	.113	1	46	.738
	Based on Median	.110	1	46	.741
	Based on Median and with adjusted df	.110	1	45.803	.741
	Based on trimmed mean	.113	1	46	.738

Kaidah penetapan kehomogenan data yang sama dengan kaidah penetapan kenormalan pada suatu data yaitu apabila signifikansi yang diperoleh > 0,05 maka datanya homogen sedangkan signifikansi yang diperoleh < 0,05 maka data tersebut tidak homogen. Karena itu nilai signifikan yang diperoleh 0,738, karena 0,738 > 0,05 maka datanya yang diperoleh dari *pretest* kelas kontrol dan juga pada kelas eksperimen adalah homogen. Selengkapnya disajikan pada tabel 2.

Tabel 3. Analisis Data Hasil Uji Normalitas *Postest* pada Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Test of Normality

	Kolmogorov-Smirnov			*Shapiro-Wilk*		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Postest_Kelas_Kontrol	.146	24	.200	.921	24	.060
Postest_Kelas_Eksperimen	.111	24	.200	.956	24	.361

Analisis data hasil uji normalitas *postest* kelas kontrol dan pada eksperimen menjelaskan tentang bagaimana hasil uji normalitas dan uji normalitas tersebut dilakukan untuk melihat apakah data tersebut berdistribusi normal. Pada kolom *Shapiro Wilk* didapatkan pada pretest kelas kontrol adalah dengan P = 0,060. Sedangkan pada kelas eksperimen didapat dengan P = 0,361. Signifikansi yang akan diperoleh dibandingkan dengan alpha adalah sebesar 0,05 karena tingkatan kepercayaan yang akan dipilih peneliti adalah sebesar 95%. Dari taraf P yang telah dipilih oleh karena itu kaidah penetapan pada kenormalannya yaitu apabila P yang diperoleh > 0,05 maka datanya berdistribusi normal, sedangkan P yang diperoleh <

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.2956

0,05 maka datanya yaitu berdistribusi tidak normal. Karena 0,060 > 0,05 maka data yang akan diperoleh dari pretest kelas kontrol berdistribusi normal begitu juga dengan yang di kelas eksperimen datanya bedistribusi normal karena 0,361 > 0,05 maka datanya tersebut berdistribusi normal. Selengkapnya disajikan pada tabel 3.

Tabel 4. Hasil pada Uji Homogenitas Data *Postest*

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
total_nilai_ postest	Based on Mean	.631	1	46	.063
	Based on Median	.543	1	46	.066
	Based on Median and with adjusted df	.543	1	45.490	.066
	Based on trimmed mean	.563	1	46	.065

Kaidah pada penetapan kehomogenan data tersebut sama dengan kaidah penetapan kenormalan pada suatu data adalah jika signifikansi yang akan diperoleh > 0,05 maka datanya homogen sedangkan signifikansi yang diperoleh < 0,05 maka datanya tidak homogen. Karena itu nilai signifikan yang diperoleh 0,063, yang berarti 0,063 > 0,05 maka datanya yang diperoleh dari *pretest* kedua kelas tersebut adalah homogen. Selengkapnya disajikan pada tabel 4.

Tabel 5. Hasil Analisis pada Uji Hipotesis Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Paired Samples Test

	Paired Differences				
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Lower	
Pair 1 Uji_Hipotesis - penelitian	64.477	13.557	2.044	60.356	

Paired Samples Test

	Paired…..		Df	
	95% confidence interval of the…. Upper	t		Sig (2-tailed)
Pair 1 Uji_Hipotesis - penelitian	68.599	31.548	43	.000

Kaidah pengujian pada hipotesis adalah jika signifikansi yang akan diperoleh > 0,05 maka terjadilah penolakan H_a. (hipotesis alternatif yang akan ditetapkan peneliti sebelumnya) dan penerimaan H_0 sedangkan, jika signifikansi yang akan diperoleh < 0,05 maka terjadilah penolakan H_0 dan juga penerimaan H_a Berarti terdapat pengaruh kreasi kulit jagung terhadap perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun sedangkan H_0 berarti tidak terdapat pengaruh kreasi kulit jagung terhadap pengembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun. Dari tabel uji paired sampel test sebagaimana disajikan pada tabel 5, maka didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,000 dan oleh karena 0,000 < 0,05 oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh kreasi kulit jagung terhadap pengembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Listrina Antokan.

Pendidikan anak usia dini adalah dasar dalam membentuk krepribadian seseorang secara menyeluruh, maka dari itu pembelajaran yang akan diberikan pada anak sejak dini harus berdasarkan kepada kebutuhan anak, melalui stimulasi dalam pembelajaran sesuai dengan kebutuhan anak, sehingga anak akan lebih siap dalam menghadapi tahap pendidik selanjutnya untuk kedepannya (Yaswinda et al., 2020). Kreativitas yaitu kemampuan seseorang dalam membuat sesuatu hal yang baru dan juga merupakan suatu kombinasi beberapa data dan informasi yang didapat sebelumnya yang terwujud pada suatu karenanya yang nyata dan gagasan baru (Nurani, 2020). Menurut Mayar (2019) kreativitas merupakan kemampuan dalam merencanakan sesuatu menggunakan cara-cara baru yang memunculkan

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.2956

solusi yang unik terhadap permasalahan yang sedang dihadapi (Dadan Suryana, 2017). Proses pembelajaran yang alami harus bisa memberikan kesempatan kepada anak melalui pembelajaran anak usia dini (Dahlia, 2019). Kulit jagung merupakan kulit jagung atau lembaran daun yang menutupi tongkol jagung yang telah kering yang dapat dimanfaatkan untuk bahan dalam membuat keterampilan atau kerajinan.

Berdasarkan hasil penelitian Putri et al. (2019) mengenai pengaruh kegiatan kolase kulit jagung warna terhadap kreativitas anak TK B berdasarkan hasil penelitian aktivitas kolase kulit jagung berwarna dapat dimanfaatkan untuk media dalam membangkitkan kreativitas anak. Penelitian ini mempunyai kesamaan dengan penelitian sebelumnya yaitu memanfaatkan kulit jagung dalam pengembangan kreativitas sedangkan yang membedakan penelitian tersebut menggunakan teknik kolase sedangkan penelitian ini melalui kreasi kulit jagung yang mana dapat meningkatkan kemampuan anak untuk mengkombinasikan warna dan menempel serta dapat menciptakan karya baru seperti bingkai foto, bunga dan lainya.

Jadi dari hasil penelitian terlihat pengembangan kreativitas anak pada kelas eksperimen lebih bagus dari pada kelas kontrol. Hal ini dapat ditunjukkan berdasarkan hasil rata-rata yang diperoleh anak pada kelas eksperimen persentasenya lebih tinggi dibandingkan pada kelas kontrol. Maka terdapat kesimpulan bahwa pemanfaatan kulit jagung berpengaruh terhadap pengembangan kreativitas anak serta melatih kemampuan kreatif anak, mendorong anak untuk menemukan alternatif pemecahan masalah dan menambah ide juga imajinasi anak dalam membuat dan menciptakan sesuatu berupa gagasan dan karya nyata. Kemudian bagi guru dapat membuat pembelajaran yang lebih menyenangkan dan menarik minat anak sehingga dapat menambah motivasi anak dalam belajar.

Simpulan

Terdapat pengaruh kreasi kulit jagung terhadap pengembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Listrina Antokan. Hal ini terlihat anak dapat mengekspresikan ide dan imajinasi anak berupa karya nyata seperti bunga, bingkai foto dan bentuk lainnya. Kemudian memberikan kesenangan pada anak dalam kegiatan berkreasi kulit jagung dari aspek menempelkan kulit jagung, mengkombinasikan bentuk warna dan menghasilkan hasil karya baru. Selanjutnya melatih kemampuan kreatif, mendorong anak untuk menemukan alternatif pemecahan masalah serta memberi pengalaman pada anak dalam menggali informasi baru dari sekitar lingkungan sehingga pengembangan kreativitas anak berkembang dengan baik.

Ucapan Terima Kasih

Terimakasih kepada pembimbing yang telah memberikan masukan serta saran dalam penelitian ini. Terimakasih kepada semua pihak yang telah berpartisifasi dalam penulisan penelitian ini sehingga bisa dipublikasikan. Selanjutnya kepada keluarga yang sudah memberikan dorongan, dukungan dan do'a kepada peneliti dalam penulis artikel ini.

Daftar Pustaka

Ahmad Nizar Rangkuti. (2014). *Metodologi penelitian*. Citapustaka Media.

Astuti, R., & Aziz, T. (2019). Integrasi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Kanisius Sorowajan Yogyakarta. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 294. https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.99

Dahlia, F. (2019). Meningkatkan Keterampilan Vokasional Membuat Bunga dari Kulit Jagung dengan Menggunakan Metode Demonstrasi Berbasis Proyek untuk Siswa Tunarungu. *Ranah Research : Journal of Multidicsiplinary Research and Development*, 16-23.

Dere, Z. (2019). Investigating the creativity of children in early childhood education institutions. *Universal Journal of Educational Research*, 7(3), 652-658. https://doi.org/10.13189/ujer.2019.070302

Diane E. Papalia, R. D. F. (2014). *Menyelami Perkembangan Manusia*. Salemba Humanika.

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.2956

Ginting, A. (2015). Pemanfaatan Limbah Kulit Jagung untuk Produk Modular dengan Teknik Pilin (Cornhusk Industrial Waste for Modular Product with Twisting Technique). *Jurnal Dinamika Kerajinan Dan Batik*, 32(1), 51-62. https://doi.org/10.22322/dkb.v32i1.1180

Kemdikbud. (2014) *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 137 Tahun 2014 tentang standar Nasional PAUD*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

Mahyuddin, N., & Sofya, R. S. (2019). Pelatihan Pembuatan Media Alat Peraga Edukatif (APE) Untuk Anak Usia Dini Bagi Kepala Sekolah Dan Guru Taman Kanak-Kanak Berbasis Kewirausahaan di Kecamatan V Koto Kampung Dalam Kabupaten Padang Pariaman. *Jurnal Ecogen*, 2(4), 601. https://doi.org/10.24036/jmpe.v2i4.7837

Mayar, F. dkk. (2019). Model Pengembangan Kreativitas Melalui Bercerita Dengan Gambar Seri di Taman Kanak-Kanak Kota Bukittinggi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(6), 1419-1427.

Mayar, F., Roza, D., & Delfia, E. (2019). Urgensi Profesionalisme Guru Paud Dalam Mengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3, 1113-1119.

Munandar, U. (2014). Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat. Jakarta: Rineka Cipta.

Novi Darmayanti, Desy Ika Febrianti, & Siti Ayu Putri Lestari. (2020). Pemanfaatan Limbah Kulit Jagung Untuk Meningkatkan Perekonomian Di Desa Pejok Kecamatan Kepohbaru Kabupaten Bojonegoro. *Ekobis Abdimas : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 68-75. https://doi.org/10.36456/ekobisabdimas.1.1.68-75.2343

Nurani, Y. dkk. (2020). *Memacu Kreativitas Melalui Bermain*. Bumi Aksara.

Nurhafizah. (2018). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan Bahan Sisa. *Early Childhood: Jurnal Pendidkan*, 2(2), 1-10. https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v2i2b.288

Putri, M. D. Y. A., Kristanto, K., & Prasetiyawati, D. (2019). Pengaruh Kegiatan Kolase Kulit Jagung Warna Terhadap Kreativitas Anak Tk B Di Ra Amanah Kabupaten Batang. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 156-162. https://doi.org/10.26877/paudia.v8i1.4044

Rachmawati, L., Rusmiyati, S. (2013). Bolero kulit jagung dengan inspiration picture rumah gadang. *Jurnal Online Tata Busana*, 02, 52-60.

Santrock, J. W. (2008). *Psikologi Pendidikan (tri B. . Wibowo (ed.))*. Kencana.

Sari, H., & Nofriyanti, Y. (2019). Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Kegiatan Menganyam dengan Origami. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 146-151. https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.247

Suryana, D. (2014). Kurikulum pendidikan Anak Usia Dini berbasis Perkembangan Anak. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Humaniora*, 2(1), 65-72.

Suryana, Dadan. (2013). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Padang: UNP Press.

Suryana, Dadan. (2017). Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Pendekatan Saintifik di Taman kanak-kanak. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 11(1), 67-82. https://doi.org/10.21009/JPUD.111

Usman, V. R. H. (2022). Pemanfaatan dan pengembangan asesoris dari bahan limbah kulit jagung yang bernilai jual. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Membangun Negeri*, 6(1), 152-158.

Wahyuningsih, S., Pudyaningtyas, A. R., Hafidah, R., & Munif, M. (2020). Efek Metode STEAM pada Kreatifitas Anak Usia 5-6 Tahun, *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini,* 4(1), 295-301. https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.305

Yaswinda Y., Yulsyofriend Y., Mayar, F. (2018). Pengembangan Bahan Pembelajaran Sains Berbasis Multisensori Ekologi Bagi Guru PAUD Kecamatan Tilatang Kamang Kabupaten Agam. *Yaa Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 2(2).

Yaswinda, Y., Yulsyofriend, Y., & Sari, H. M. (2020). Analisis Pengembangan Kognitif dan Emosional Anak Kelompok Bermain Berbasis Kawasan Pesisir Pantai. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 996-1008. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.711