

**IMPLEMENTASI KEGIATAN MENGGULUNG,
MENGGUNTING, MENEMPEL (3M) MELALUI KEGIATAN
BERMAIN KERTAS KOKORU DI TAMAN KANAK-KANAK
SEROJA IMAN SAMARINDA**

Dewi Hendraningrat¹, Pujiyanti Fauziah²

^{1,2} Universitas Negeri Yogyakarta

Abstract: *This study aims to find out (1) the efforts to carry out activities of rolling, cutting, sticking (3M) children aged 5-6 years through playing kokoru paper, (2) investigating factors that can influence 3M skill of children's through playing kokoru paper. This type of research is qualitative descriptive, which consists of two variables, namely the Implementation of 3M Activities and kokoru paper. Data collection in this study uses some techniques which are: (1) observation techniques (2) interview techniques and (3) documentation techniques. The results showed that (1) efforts to implement 3M activities of children through playing kokoru in Group B1 at PAUD Seroja Iman were introducing paper kokoru to children, introducing how to play paper kokoru to children, teaching steps to play kokoru paper to children, the efforts of children who have an interest in playing kokoru paper using 3M techniques amounted to 7 people from 8 children (2) there are 3 factors that can influence children's interest in playing kokoru paper there are 3 factors, namely the availability of kokoru paper color that children love, the availability of playing tutorial books kokoru paper containing fruits, animals, or cartoon characters that children like, and fruits, animals, or cartoon characters they see at home are objects in the paper kokoru playing activities.*

Keyword: *Implementation, 3M Activity, Kokoru Paper*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) Upaya pelaksanaan kegiatan menggulung, menggunting, menempel (3M) anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan bermain kertas kokoru, (2) mengetahui faktor-faktor apa saja yang dapat mempengaruhi perkembangan 3M anak dalam bermain kertas kokoru. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, yang terdiri dua variabel, yakni Implementasi Kegiatan 3M dan kertas kokoru. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan (1) teknik observasi (2) teknik wawancara dan (3) teknik dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) upaya pelaksanaan kegiatan 3M anak melalui kegiatan bermain kertas kokoru di Kelompok B1 di PAUD Seroja Iman adalah memperkenalkan kertas kokoru kepada anak, memperkenalkan cara bermain kertas kokoru kepada anak, mengajarkan langkah-langkah bermain kertas kokoru kepada anak, dari upaya itu anak yang memiliki minat bermain kertas kokoru menggunakan teknik 3M berjumlah 7 orang dari 8 orang anak (2) faktor-faktor yang dapat mempengaruhi minat anak dalam bermain kertas kokoru terdapat 3 faktor yaitu ketersediaannya warna kertas kokoru yang disukai anak, ketersediaannya buku tutorial bermain kertas kokoru yang berisi buah-buahan, binatang, atau tokoh kartun yang anak sukai, dan buah-buahan, binatang, atau tokoh kartun yang mereka lihat saat di rumah dijadikan objek dalam kegiatan bermain kertas kokoru.

Kata Kunci: Implementasi, Kegiatan 3M, Kertas Kokoru

¹Universitas Negeri Yogyakarta, Email: dewihendraningrat.2018@student.uny.ac.id

²Pujiyanti Fauziah, Email: emailpenuliskedua@edu.id

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Banyak ahli menyebutkan masa tersebut sebagai “*golden age*”, yakni masa-masa keemasan yang dimiliki oleh seorang anak, atau masa di mana anak mempunyai potensi yang sangat besar untuk berkembang. Perkembangan adalah salah satu perubahan yang berlangsung seumur hidup dan dipengaruhi faktor yang saling berkaitan.

Di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini guru merupakan salah seorang yang dapat mempengaruhi pelaksanaan kegiatan anak. Kegiatan bermain merupakan karakteristik anak. Bermain adalah aktivitas yang membuat hati anak menjadi senang, nyaman dan bersemangat. Bermain disesuaikan dengan perkembangan anak dimulai dari bermain sambil belajar (unsur bermain lebih besar) ke belajar sambil bermain (unsur belajar lebih besar). Bermain di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini tidak harus melalui permainan diluar ruangan seperti ayunan, papan titian, dan lain-lain, yang dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar anak. Bermain di dalam ruangan seperti bermain balok, bermain peran, bermain *puzzle* dan lain sebagainya dapat dilakukan anak guna meningkatkan motorik halus anak.

Salah satu permainan yang sangat baru dan menarik perhatian anak adalah bermain kertas kokoru. Dimana kertas kokoru ini merupakan inovasi bermain terbaru untuk media bermain anak. Sebelum peneliti mengangkat judul skripsi ini, peneliti sudah melakukan observasi terlebih dahulu, dan hasil dari observasi itu peneliti menemukan bahwa

anak-anak di Taman Kanak-kanak Seroja Iman yang tertarik dalam mengikuti kegiatan bermain kertas kokoru adalah sebanyak 7 anak dari 11 anak. Dan Taman Kanak-kanak Seroja Iman Samarinda masih perlu media bermain yang dapat meningkatkan kreativitas anak.

Kertas kokoru ini merupakan media yang tepat untuk menggali kreativitas anak dengan cara membentuknya menjadi tokoh kartun, ataupun hewan dan buah-buahan yang anak senangi. Melalui bermain kertas kokoru, anak diharapkan dapat mengeksplor pengetahuan mereka, dan dapat menggali kreativitas anak melalui bentuk dan warna yang telah mereka bikin. Untuk menyiapkan anak usia dini yang baik harus didukung dengan kreativitas dari guru itu sendiri.

Dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Bagaimana upaya pelaksanaan kegiatan menggulung, menggunting, dan menempel (3M) anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan bermain kertas kokoru di Kelompok B1 PAUD Seroja Iman Samarinda?” Serta “Faktor-faktor apa saja yang dapat mempengaruhi minat anak dalam bermain kertas kokoru menggunakan teknik menggulung, menggunting, dan menempel (3M) anak dalam bermain kertas kokoru”.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini termasuk penelitian kualitatif. Penelitian yang dimaksud adalah penelitian yang dapat mengumpulkan data yang sangat lengkap dan dapat menghasilkan informasi dan menunjukkan kualitas sesuatu (Sugiarti, 2014, hlm.11)). Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik bermain aktif, dimana anak dilibatkan langsung dalam bermain, yang bertujuan untuk mengetahui perkembangan anak.

Obyek Penelitian

Obyek yang diteliti adalah murid Kelompok B1 di PAUD Seroja Iman Kota Samarinda yang berjumlah 11 anak, dan terdiri dari 9 anak laki-laki, dan 2 anak perempuan. Definisi operasional dalam penelitian ini adalah Implementasi Kegiatan menggulung, menggunting, dan menempel (3M) anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan bermain kertas kokoru. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik observasi (pengamatan), interview (wawancara) dan dokumentasi.

Lokasi Penelitian

Penelitian ini pada Kelompok B1 PAUD Seroja Iman Kota Samarinda Provinsi Kalimantan Timur.

Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik Kelompok B1 PAUD Seroja Iman Samarinda.

Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan Mei tahun 2019.

Data Dan Sumber Data

Penelitian ini memiliki dua jenis data, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui wawancara dan observasi. Data primer tersebut adalah (1) Pendekatan guru dalam Implementasi Kegiatan anak, (2) Peran guru dalam mendampingi anak Implementasi Kegiatan menggulung, menggunting, dan menempel (3M) dalam bermain menggunakan kertas kokoru di Kelompok B1 TK Seroja Iman Samarinda, dan (3) Hasil wawancara mendalam dan hasil observasi.

Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data tersebut adalah teknik observasi (pengamatan), interview (wawancara) dan dokumentasi.

Teknik Analisis Data

Analisis data adalah awal proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi dengan cara mengelompokkan data kedalam katagori, menyusun kedalam pola memilih mana yang penting dan mana yang akan dipelajari kemudian membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun oleh orang lain.

Mengutip pandangan *Miles dan Huberman* tentang model dan langkah dalam analisis data kualitatif terdiri dari tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan, yaitu: *reduksi data*, *display data*, dan penarikan kesimpulan (verifikasi).

Tahap *Reduksi Data* adalah proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data-data kasar yang muncul dalam catatan tertulis di lapangan.

Tahap *Display Data* yaitu sekumpulan informasi yang tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan.

Selanjutnya *Verifikasi Data* atau tahap menarik kesimpulan Pengumpulan data kualitatif dimulai mencatat keteraturan, pola-pola, penjelasan, konfigurasi-konfigurasi alur sebab akibat.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Anak Usia Dini

Menurut Sujiono (2009, hlm.7) Usia dini lahir sampai enam tahun merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian seorang anak. Usia itu sebagai usia penting bagi pengembangan inteligensi permanen dirinya, mereka juga mampu menyerap informasi yang sangat tinggi. Menurut Sugiarti (2014) berpendapat bahwa anak lahir dalam keadaan seperti kertas putih sehingga lingkunganlah yang berpengaruh terhadap pembentukan

dirinya. Lingkunganlah yang mengisi kertas kosong tersebut yang dinamakan pengalaman. Pengalaman-pengalaman anak akan berpengaruh terhadap pembentukan karakter anak.

Anak usia dini merupakan anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya ada masa usia dini karakteristik anak sangat berbeda di bandingkan dengan karakteristik tahapan selanjutnya, beberapa karakteristik anak usia dini (Eka, 2014): Memiliki rasa ingin tahu yang besar, merupakan pribadi yang unik, suka berfantasi dan berimajinasi, masa paling potensial untuk belajar, menunjukkan sikap egosentris, memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek, sebagai bagian dari makhluk sosial.

Aspek Perkembangan Anak Usia Dini Caltron dan Allen dalam Sujiono (2009, hlm.62) menyebutkan bahwa terdapat enam aspek perkembangan anak usia dini, yaitu Kesadaran personal, pengembangan emosi, membangun sosialisasi, pengembangan komunikasi, pengembangan kognitif, pengembangan kemampuan motorik,

Kreativitas Menggulung, Menggantung, Menempel (3M)

Kreativitas adalah proses yang digunakan seseorang untuk mengekspresikan sifat dasarnya melalui suatu bentuk atau medium sedemikian rupa sehingga menghasilkan suatu karya yang mengomunikasikan sesuatu tentang dirinya kepada orang lain (Warsidi, 2006, hlm, 37). Kreativitas anak akan tumbuh dan berkembang melalui berbagai pengalaman ketika anak di Kelompok Bermain dan Taman Kanak-kanak. Berbagai pengalaman ini sangat penting dalam membangun masa depannya dikemudian hari. Jika anak memperoleh suatu aktivitas yang dilakukan sendiri,

rasa harga diri dan kemandiriannya berkembang. Perlu juga diketahui bahwa daya kreativitas antara anak yang satu dengan anak lainnya berbeda karena kreativitas sifatnya sangat pribadi dan menjadi diri sendiri serta mengekspresikan diri sendiri. Kreativitas yang dilakukan anak merupakan sikap dasar anak. Adapun kreativitas adalah proses yang mengungkapkan sifat dasar anak melalui produk/karyanya yang imajinatif, menunjukkan sesuatu mengenai siapa dirinya. Kamus Besar Bahasa Indonesia, kreatif adalah memiliki daya cipta atau memiliki kemampuan untuk menciptakan (Warsidi, 2006, hlm 34) Menurut Guilford dalam (Munandar, 2009) memberi perhatian terhadap masalah kreativitas dalam pendidikan menyatakan bahwa pengembangan kreativitas ditelantarkan dalam pendidikan formal, padahal amat bermakna bagi pengembangan potensi anak secara utuh dan bagi kemajuan ilmu pengetahuan dan seni budaya. Tampak perhatian terhadap kreativitas, termasuk hubungan antara kreativitas dan intelegensi sangatlah meningkat, khususnya sejauh mana intelegensi berpengaruh terhadap kreativitas seseorang. Pengertian kreativitas menurut Santrock dalam Sujiono dan Sujiono (2010, hlm. 32) adalah kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa serta melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi. Selain itu, kreativitas memiliki ciri-ciri non-aptitude seperti rasa ingin tahu, senang mengajukan pertanyaan, dan selalu ingin mencari pengalaman baru, (Jamaris dalam Sujiono dan Sujiono, 2010, hlm 38) Selanjutnya kreativitas juga berhubungan dengan proses berpikir yang dilakukan oleh seseorang, dalam hal ini kemampuan berpikir menyebar dan bukan berpikir yang menyempit. Dalam kenyataannya orang yang intelegensinya tinggi belum tentu kreatif, tetapi orang

yang kreatif umumnya orang yang cukup intelegen (Yuliani dan Bambang, 2010: 38). Menurut Gordon dan Browne dalam Edi Warsidi (2006:36) Kreativitas adalah kemampuan anak menciptakan gagasan baru yang asli dan imajinatif serta kemampuan mengadaptasi gagasan baru dengan gagasan yang sudah dimilikinya. Dengan bahasa lain kreativitas merupakan proses yang digunakan seseorang untuk mengekspresikan sifat dasarnya melalui suatu bentuk atau medium sedemikian rupa sehingga menghasilkan suatu karya yang mengkomunikasikan sesuatu tentang dirinya kepada orang lain.

Kreativitas menggulung, menggunting, dan menempel (3M) merupakan teknik yang digunakan peneliti untuk mengukur keberhasilan anak dalam bermain kertas kokoru. Adapun pengertian dan cara menggunakan teknik 3M ini dalam penelitian sebagai berikut:

a. Menggulung

Beberapa teknik dalam membuat *paper quilling* (menggulung kertas) antara lain dengan membuat lingkaran, lengkungan, memuntir kertas menjadi bentuk mirip spiral atau membuat gulungan kecil. Untuk menghasilkan bentuk tersebut, anak dapat menggunakan jenis kertas kokoru panjang. Dari gulungan tersebut anak dapat membentuk/merangkai menjadi hewan, tumbuhan dan tokoh kartun yang mereka gemari.

b. Menggunting

Teknik menggunting biasanya digunakan dalam bermain kertas kokoru untuk membentuk hasil karya berupa 2D yang mana semua bahan menggunakan jenis kertas kokoru berukuran A4, dan menggunting untuk anak TK pun harus menggunakan cetakkan agar mempermudah anak dalam mencetak pola/bentuk apa yang mereka mau lalu digunting sesuai pola yang sudah dicetak oleh anak. Menggunting kertas kokoru juga bisa

untuk memberi hiasan akhir pada kertas kokoru yang sudah digulung maupun digunting, seperti menambahkan mata dan pola pada bagian kertas kokoru yang diinginkannya.

c. Menempel

Teknik menempel ini adalah teknik yang selalu digunakan dalam kesenian kertas jenis apapun termasuk untuk kertas kokoru, namun untuk pembelajaran di PAUD teknik menempel yang digunakan juga harus cukup mudah, bahan yang digunakanpun harus aman. Teknik menempel pada hasil karya kokoru sangatlah penting, karena dari menempel ini anak dapat merangkai antara gulungan satu dan gulungan lainnya, teknik menggulung ini dapat menghasilkan kokoru 2D dan 3D. Jika ingin membentuk hasil karya 2D maka anak dapat menempelkan pola satu yang sudah di cetak dengan pola lainnya. Dan apabila anak menginginkan kokoru yang berbentuk 3D maka anak bisa merangkai gulungan yang sudah mereka gulung.

Kertas Kokoru

Kertas kokoru adalah kertas yang bergelombang seperti kardus dan memiliki banyak warna yang menarik. Ada yang warna gelap, sedang atau pun terang. Seni kerajinan tangan dari kertas pun semakin berkembang, variatif, dengan hasil karya yang semakin rumit. Ada kreasi dari kertas daur ulang, paper model hingga pembuatan diorama dari kertas. Masing-masing memiliki keunikan dan keindahan tersendiri. Salah satu kerajinan tangan yang belakangan mulai populer adalah Kokoru dengan menggunakan kertas bergelombang aneka warna. Dibandingkan origami, kertas Kokoru relatif lebih tebal, memiliki tekstur bergelombang dan tersedia dalam dua jenis ukuran. Kokoru berbentuk seperti garis panjang bernama Ichi. Sementara, kertas Kokoru Hachi memiliki dimensi yang sama dengan

kertas A4. Ichi dan Hachi tersedia dalam delapan warna dasar, yaitu biru, hijau, hitam, putih, merah, oranye, gold dan kuning. Ada lagi jenis Ichigo dan Hachigo. Ichigo memiliki dimensi yang sama dengan Ichi. Sementara, ukuran Hachigo sama dengan Hachi. Bedanya, warna kertas Ichigo dan Hachigo lebih lembut dibandingkan Ichi dan Hachi. Ichigo dan Hachigo terdiri dari delapan warna pastel antara lain: abu-abu, putih, krem, kuning muda, hijau muda, biru muda, ungu muda dan pink. Sementara, kertas Kokoru jenis Ichiro dan Hachiro memiliki warna-warna gelap seperti; hitam, coklat, krem, kuning, hijau tua, merah, ungu tua dan biru tua. Dimensinya sama dengan Ichi dan Hachi, juga Ichigo dan Hachigo.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada hari pertama Hasil temuan menunjukkan bahwa guru sangat berperan sekali dalam memaksimalkan kegiatan 3M anak dalam bermain kertas kokoru, yaitu saat setelah menjelaskan anak diberi pertanyaan seputar bahan dan alat yang digunakan, setelah itu guru juga menanyakan teknik apa saja yang digunakan untuk membuat alat komunikasi televisi dan radio dalam bermain kertas kokoru. Kemudian anak diajak duduk dan membuat lingkaran, setiap anak akan dibagikan kertas kokoru, gunting, dan lem kertas. Anak-anak nampak antusias dalam bermain kertas kokoru, namun ada beberapa anak dalam observasi ke dua ini yang masih belum tertarik untuk bermain kertas kokoru.

Dari temuan hasil observasi pada pertemuan kedua, anak sudah mulai menguasai materi yang disampaikan oleh guru, dan anak mulai aktif bertanya bagaimana langkah selanjutnya. Anak mulai bisa dalam mengerjakan setiap langkahnya.

Dari temuan hasil observasi pada pertemuan ketiga, anak sudah mulai memainkan kertas kokoru sesuai dengan yang disarankan oleh guru, hal ini dapat

terlihat dari mereka memilih dengan bebas warna kertas kokoru yang akan dibuat menjadi bintang, bulan, dan matahari sesuai dengan kesukaannya.

Dari temuan hasil observasi terakhir ini peneliti mengamati dari 8 orang anak yang ada, yang menyukai bermain kertas kokoru ada 7 orang, 1 orang yang tidak menyukai permainan kertas kokoru disebabkan kurang terlatihnya motorik halus dari anak tersebut, hal ini diperkuat oleh hasil wawancara peneliti ke guru.

Dari hasil penelitian faktor-faktor yang dapat mempengaruhi minat anak dalam bermain kertas kokoru menggunakan teknik 3M anak dalam bermain kertas kokoru adalah:

1. Media yaitu warna kertas kokoru kesukaan anak yang disediakan oleh guru, ada juga anak yang sebelum mulai kegiatan bermain kertas kokoru melihat-lihat isi buku tutorial bermain kertas kokoru yang dimiliki oleh guru.
2. Faktor lingkungan yang dapat mempengaruhi pelaksanaan kegiatan anak dalam bermain kertas kokoru adalah ketika anak berada dirumah mereka melihat buah-buahan, binatang, atau tokoh kartun yang mereka gemari untuk dijadikan objek saat bermain kertas kokoru, namun karena kegiatan sudah disiapkan oleh guru maka anak-anak yang ingin membuat dari objek lain di beri oleh guru kertas kokoru berjumlah 5 lembar untuk mereka bentuk menjadi apa yang mereka inginkan.

Dari uraian di atas dapat diketahui bahwa minat anak bermain kertas kokoru diantaranya memiliki rasa ingin tahu dan rasa selalu ingin mencari pengalaman baru dari apa yang mereka lihat. Serta kemampuan anak menciptakan gagasan baru yang asli dan imajinatif serta kemampuan mengadaptasi gagasan baru yang sudah dimilikinya, dengan bahasa lain memiliki proses yang digunakan

seseorang untuk mengekspresikan sifat dasarnya melalui suatu bentuk sedemikian rupa sehingga menghasilkan suatu karya yang dapat mengkomunikasikan sesuatu tentang dirinya kepada orang lain.

KESIMPULAN

Hasil yang diperoleh dari penelitian yang berjudul Implementasi Kegiatan Menggulung, Menggunting, dan Menempel (3M) Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Bermain Kertas Kokoru Pada Kelompok B1 di PAUD Seroja Iman Samarinda menunjukkan perkembangan sebagai berikut:

1. Upaya Implementasi Kegiatan menggulung, menggunting, menempel (3M) anak melalui kegiatan bermain kertas kokoru di Kelompok B1 PAUD Seroja Iman Samarinda menunjukkan bahwa reaksi disetiap anak berbeda-beda ada yang minat bermainnya tinggi namun tak merespon ketika guru bertanya seputar kertas kokoru, ada juga yang merespon pertanyaan guru tapi tidak berminat dalam bermain kertas kokoru. Upaya yang dilakukan dalam implementasi kegiatan menggulung, menggunting, dan menempel (3M) anak melalui kegiatan bermain kertas kokoru diantaranya, guru memperkenalkan kertas kokoru kepada anak, guru memperkenalkan cara bermain kertas kokoru kepada anak, dan guru mengajarkan langkah-langkah bermain kertas kokoru kepada anak. Dari hasil pengamatan peneliti anak yang memiliki perkembangan bermain kertas kokoru yang baik dari pertemuan kedua sampai keenam berjumlah 4 orang anak. Perkembangan anak bermain kertas kokoru yang berkembang pada pertemuan ketiga sampai keenam

berjumlah 1 orang anak. Dan jumlah anak yang dalam upaya Implementasi Kegiatan menggulung, menggunting, menempel 3M muncul pada pertemuan kelima sampai keenam berjumlah 2 orang. Dari jumlah 8 orang anak yang sering turun 1 diantaranya baru menunjukkan perkembangan yang baik pada pertemuan keenam, namun belum semua aspek penilaian dapat terpenuhi.

2. Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi pelaksanaan kegiatan 3M anak dalam bermain kertas kokoru adalah warna kertas kokoru kesukaan anak yang disediakan oleh guru, ada juga anak yang sebelum mulai kegiatan bermain kertas kokoru melihat-lihat isi buku tutorial bermain kertas kokoru yang dimiliki oleh guru, dan faktor lainnya yang dapat Implementasi Kegiatan anak dalam bermain kertas kokoru adalah ketika anak berada dirumah mereka melihat buah-buahan, binatang, atau tokoh kartun yang mereka gemari untuk dijadikan objek saat bermain kertas kokoru, namun karena kegiatan sudah disiapkan oleh guru maka anak-anak yang ingin membuat dari objek lain di beri oleh guru kertas kokoru berjumlah 5 lembar untuk mereka bentuk menjadi apa yang mereka inginkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Munandar, U., (2009), *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta: PT RINEKA CIPTA
- Sugiarti, E. 2015, *Menyusun Proposal Penelitian Kualitatif: Skripsi dan Tesis*, Yogyakarta: CV Solusi Distribusi.
- Sujiono, Y., N. dan Sujiono, B. (2010), *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, Jakarta: PT Indeks

- Sujiono, Y. N. (2009), *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta Barat: PT Indeks.
- Warsidi, E. (2006), *Memacu Kreativitas dengan Permainan*, Bandung: CV Karsa Mandiri