

**MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PERMAINAN  
MELIPAT KERTAS ORIGAMI DI TAMAN KANAK-KANAK  
MEKAR JAYA KEC. BENGKUNAT BELIMBING  
PESISIR BARAT**



**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan



**Oleh:**  
**YUSNANI**  
**NPM : 1211070043**

**Jurusan : Pendidikan Guru Raudhatul Athfal**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI RADEN INTAN  
LAMPUNG  
1438 H / 2017 M**

**MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PERMAINAN  
MELIPAT KERTAS ORIGAMI DI TAMAN KANAK-KANAK  
MEKAR JAYA KEC. BENGKUNAT BELIMBING  
PESISIR BARAT**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Dalam Ilmu Tarbiyah

**Oleh:  
YUSNANI  
NPM : 1211070043**

**Jurusan : Pendidikan Guru Raudhatul Athfal**



**Pembimbing I : Dr. Rifda Elfiah, M. Pd**

**Pembimbing II : Dra. Hj. Eti Hadiati, M.Pd**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI RADEN INTAN  
LAMPUNG  
1438 H / 2017 M**

## **ABSTRAK**

### **MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PERMAINAN MELIPAT KERTAS ORIGAMIDI TAMAN KANAK-KANAK MEKAR JAYA KEC. BENGKUNAT BELIMBING PESISIR BARAT**

**Oleh:**

**YUSNANI**

Seni melipat kertas atau origami, merupakan kegiatan yang sangat baik untuk merangsang kreativitas serta membangun daya pikir anak. Menyadari hal tersebut penulis memilih untuk mencoba mengajarkan beberapa metode melipat kertas origami kepada anak-anak usia dini di Taman Kanak-Kanak Mekar Jaya Kecamatan Bengkunt Belimbing Pesisir Barat. Kegiatan ini sengaja penulis adakan mengingat jumlah anak yang terlihat belum ada kegiatan yang merangsang perkembangan kreativitas anak yang di ajarkan di Taman Kanak-Kanak tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah melalui permainan melipat kertas origami dapat mengembangkan kreativitas anak di Taman Kanak-Kanak Mekar Jaya Kecamatan Bengkunt Belimbing Pesisir Barat.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas kolaboratif dengan menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart. Subjek penelitian adalah anak kelompok B2 yang berjumlah 20 anak terdiri dari 9 anak laki-laki dan 11 anak perempuan. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dokumentasi, dan wawancara. Indikator keberhasilan yang di tetapkan yaitu jika minimal 85% dari 20 anak memiliki keberhasilan dalam permainan melipat kertas origami dengan kriteria berkembang sangat baik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan melipat kertas origami anak dapat mengembangkan kreativitas anak dan meningkat setelah adanya tindakan melalui origami. Pada siklus I pertemuan 1 presentasi kreativitas anak sebesar 5 % yang berkembang sangat baik. Pada siklus I pertemuan 2 persentasi anak sebesar 30 % yang berkembang sangat baik. Pada siklus II pertemuan I presentasi kreativitas anak sebesar 50% yang berkembang sangat baik. Pada siklus II pertemuan 2 presentasi anak sebesar 85% yang berkembang sangat baik. Perolehan presentase tersebut menunjukkan bahwa kreativitas anak kelompok B2 dengan kriteria sangat baik telah mencapai indikator keberhasilan sebesar 85%.

**Kata Kunci :** melipat kertas origami, pengembangan kreativitas Anak Usia Dini

## MOTTO

وَأَذِقَالِ لُفْمَانُ ۖ لِابْنِهِ وَهُوَ يُعِظُهُ بَيْنِي لَاتِ شَرِكُ بِاللَّهِ ۖ إِنَّ الشِّرْكَ لَظُلْمٌ عَظِيمٌ

*Artinya: Dan (ingatlah) ketika Luqman berkata kepada anaknya diwaktu ia memberi pelajaran kepadanya, “Hai anakku, janganlah kamu mempersekutukan Allah, sesungguhnya mempersekutukan (Allah) adalah benar-benar kezaliman yang besar”. (QS. Al-Luqman : 13)<sup>1</sup>*



---

<sup>1</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Toha Putra : Semarang, 1992) h. 225.

## PERSEMBAHAN

Dengan mengharapkan ridho Allah SWT, di bawah naungan rahmat dan hidayahnya serta dengan curahan cinta dan kasih sayang ku persembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta, Ayahanda Firdaus dan Ibunda Roanna yang telah mendidikku sejak kecil sampai dewasa, selalu memberikan dukungan materi dan pengorbanan yang tak kenal lelah hingga aku menjadi orang yang berarti, serta tak pernah putus kasih dan sayangnya, senantiasa memberikan kesejukan dalam hatiku, serta selalu memberikan do'a dan dukungan untuk keberhasilanku.
2. Kakakku Haryati, Laila yus'a dan adikku Yusmawati yang selalu memberikan semangat, inspirasi serta mendo'akan untuk kesuksesanku.
3. Almamater tercinta IAIN Raden **Intan** Lampung.



## **RIWAYAT HIDUP**

Yusnani lahir di pekon Penyandingan Kecamatan Bengkunt Belimbing Kabupaten Pesisir Barat pada tanggal 27 April 1993, anak ketiga dari empat bersaudara, buah cinta dari Bapak Firdaus dan Ibu Roanna.

Pendidikan penulis bermula di SDN 2 Penyandingan Kecamatan Bengkunt Belimbing Kabupaten Pesisir Barat pada tahun 2006, kemudian melanjutkan pendidikan di MTs Darul Falah Pesisir Barat selesai pada tahun 2009 dan selanjutnya melanjutkan di SMAN 1 Bengkunt Belimbing selesai pada tahun 2012.

Semasa sekolah di SMAN 1 Bangkunt Belimbing Kabupaten Pesisir Barat, penulis banyak mengikuti berbagai kegiatan sekolah maupun kegiatan diluar sekolah, diantaranya adaalah menjabat sebagai Wakil Ketua Osis pada tahun 2010 sampai tahun 2011, mengikuti Organisasi Kepramukaan Kecamatan dan Kabupaten dan kegiatan Rohis . Sementara kegiatan diluar sekolah penulis aktif mengikuti berbagai kegiatan perlombaan mewakili sekolah tingkat Kabupaten.

Pada tahun 2012, penulis masuk di IAIN Raden Intan Lampung pada Fakultas Tarbiyah Jurusan Pendidikan Guru Raudhatul Athfal.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil ‘alamin, penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberi ilmu pengetahuan, kemudahan, dan petunjuk-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam, penulis panjatkan pula kepada Nabi Muhammad SAW, yang mana ajaran-ajaran agama-Nya membawa kita kepada pencerahan. Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini, sebagai berikut:

1. Prof. Dr. Mohammad Mukri, M. Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung beserta stafnya.
2. Dr. H. Chairul Anwar, M. Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung beserta stafnya.
3. Dr. Hj. Meriyati, M. Pd selaku Ketua Jurusan PIAUD yang selalu memberikan semangat dan motivasi bagi penulis.
4. Dra. Romlah M. Pd. I selaku Sekertaris Jurusan PIAUD yang telah menyediakan waktu dan fasilitas dalam rangka penyelesaian skripsi ini.
5. Dr. Hj. Rifda El Fiah, M. Pd. Selaku pembimbing I yang senantiasa memberikan arahan dan motivasinya bagi penulis.
6. Dr. Hj. Eti Hadiati, M. Pd selaku pembimbing II yang senantiasa meluangkan waktu, tenaga dan pikiran agar dapat terwujudnya tulisan ini hingga penulis dinyatakan sebagai sarjana.

7. Bapak dan Ibu Dosen serta karyawan Fakultas Tarbiyah dan keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, secara khusus ketua jurusan PIAUD yang telah menyediakan waktu dan fasilitas dalam rangka penyelesaian penelitian ini.
8. Kepala Perpustakaan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung serta seluruh staf yang telah meminjamkan buku guna terselesainya skripsi ini.
9. Yunaini S.Pd selaku Kepala Taman Kanak-Kanak Mekar Jaya Kecamatan Bengkunt Belimbing Pesisir Barat.
10. Seluruh Dewan Guru dan Staf Taman Kanak-Kanak Mekar Jaya Kecamatan Bengkunt Belimbing Pesisir Barat yang telah memberikan bantuan hingga terselesainya penelitian untuk memperoleh data skripsi ini.
11. Teman-teman seperjuangan jurusan PIAUD angkatan 2012 khususnya kelas C, terima kasih atas kebersamaan dan persahabatan yang telah terbangun selama ini.

Juga kepada yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu persatu, mereka yang telah banyak meluangkan waktu dan pemikirannya demi terselesaikannya proses penyusunan skripsi ini. Penulis berharap semoga apa yang telah diberikan dengan segala kemudahan dan keikhlasannya akan menjadikan pahala yang berkah untuk mereka serta kepada Allah SWT senantiasa memudahkan segala urusan kami dan atas kemudahan yang telah mereka berikan untuk penulis pribadi “*Dzakalloha khairan Katsir*”. AamiinyaaRobbal‘alamiin

Bandar Lampung, 2016  
Penulis,  
Yusnani



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>PENGESAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Penegasan Judul .....	1
B. Alasan Memilih Judul .....	2
C. Latar Belakang Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah.....	13
E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	13
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Kreativitas Anak .....	15
1. Pengertian Kreativitas Anak Usia Dini .....	15
2. Ciri-ciri Kreativitas Anak Usia Dini.....	18
3. Potensi Kreativitas Anak.....	21
4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreatifitas .....	22
5. Kondisi yang Dapat Menghambat dan Meningkatkan Kreativitas Anak .....	24
B. Permainan Melipat Origami.....	27
1. Hakikat Permainan .....	27
2. Pengertian Alat Permainan Edukatif (APE) .....	34
C. Media Melipat Origami .....	37
1. Pengertian Origami (Melipat Kertas).....	37
2. Sejarah Origami.....	38
3. Kegunaan dan Manfaat Melipat Origami Bagi Anak.....	39
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian dan Sifat Penelitian.....	41
1. Jenis Penelitian .....	41
2. Desain Penelitian.....	42
B. Subjek dan Obyek Penelitian.....	58
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	58

D. Kriteria Keberhasilan Tindakan.....	58
E. Teknik Pengumpulan.....	59
F. Teknik Analisis Data.....	64
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian.....	68
B. Pembahasan.....	89
<b>BAB V KESIMPULAN, SARAN DAN PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	93
B. Saran-saran .....	94
C. Penutup .....	95
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN – LAMPIRAN</b>	



# **BAB I**

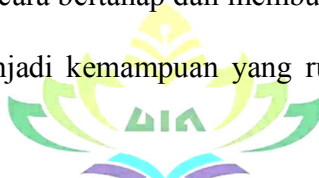
## **PENDAHULUAN**

### **A. Penegasan Judul**

Judul adalah gambaran dari pokok permasalahan yang dibahas, oleh karena itu untuk menghindari kesalahan dalam memahami judul skripsi ini, penulis memberikan penjelasan maksud judul : “Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Melipat Kertas Origami di Taman Kanak-Kanak Mekar Jaya Kecamatan Bengkunt Belimbing Pesisir Barat”, secara singkat penulis akan menguraikan terlebih dahulu pengertian dari kata-kata dalam judul skripsi ini, yaitu :

#### **1. Mengembangkan**

Perubahan mental yang secara bertahap dan membutuhkan waktu dimulai dari kemampuan yang sederhana menjadi kemampuan yang rumit seperti tingkah laku, sikap, kecerdasan dan lain-lain.<sup>2</sup>



Mengembangkan berarti membuka sesuatu yang baru untuk memperbaiki yang sudah ada untuk mendapatkan hasil yang lebih baik dari sebelumnya.

#### **2. Kreativitas**

Dimana anak mempunyai kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, yang dapat diterapkan dalam memecahkan masalah atau sebagai kemampuan untuk melihat unsur-unsur yang ada sebelumnya. Dengan berkreaitivitas

---

<sup>2</sup> M. Yazid Busthomi, *Panduan Lengkap PAUD*, (Jakarta: Citra Publishing, 2012) h. 20

seseorang dapat mewujudkan atau mengaktualisasikan dirinya yang merupakan kebutuhan pokok tertinggi dalam kehidupan manusia.<sup>3</sup>

Kreativitas berarti kemampuan seseorang untuk melahirkan atau menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan (ide) maupun karya nyata (hasil karya) yang relatif berbeda dengan yang sudah ada.

### **3. Anak**

Manusia yang masih kecil. Bahwa anak adalah tetap anak yaitu usia 3-6 tahun, bukan orang dewasa. Anak adalah anak-anak bukan orang dewasa mini mereka memiliki dunia sendiri yang khas dan harus dilihat dengan kaca mata anak-anak.<sup>4</sup> Anak adalah manusia yang usianya < 12 tahun dimana segala sesuatunya masih menjadi tanggung jawab orang tua. Kewajibannya hanyalah belajar dan membantu orang tua, masa anak adalah masa bermain.



### **4. Melipat Kertas**

Melipat adalah suatu teknik berkarya seni atau kerajinan tangan yang umumnya dibuat dari bahan kertas dengan tujuan menghasilkan aneka bentuk mainan, hiasan fungsional, alat peraga dan kreasi lainnya. Seni melipat di Jepang dikenal dengan istilah origami.<sup>5</sup> Melipat kertas merupakan kegiatan untuk melatih motorik halus tangan yang bahan utamanya adalah kertas, biasanya dimulai dari hal-hal yang termudah.

---

<sup>3</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan AUD*, (Jakarta: Kencana, 2011) h. 112

<sup>4</sup> *Ibid*, h. 2

<sup>5</sup> Hajar Pamadhi dan Evan Sakardi S, *Seni Keterampilan Anak*, (Jakarta: UT, 2008) h. 730

## **5. Taman Kanak-Kanak Goemerlang Sukarame Bandar Lampung**

Taman Kanak-Kanak Mekar Jaya adalah sebagai subjek penelitian, Taman Kanak-Kanak Mekar Jaya adalah tempat TK atau PAUD formal yang berada di bawah naungan Yayasan pendidikan.

Dari penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud judul skripsi ini adalah sebuah penelitian untuk mengungkapkan secara lebih jauh dan mendalam dalam mengembangkan kreativitas anak melalui permainan melipat kertas origami di Taman Kanak-Kanak Mekar Jaya Kecamatan Bengkunt Belimbing Pesisir Barat.

### **B. Alasan Memilih Judul**

Adapun yang menjadi alasan penulis dalam memilih judul di atas sebagai berikut:

1. Judul tersebut sangat menarik perhatian penulis, mengingat dunia anak adalah dunia bermain, maka permainan melipat origami sangat tepat untuk mengembangkan kreativitas anak.
2. Untuk mengetahui sejauhmana pengaruh “ Permainan Melipat Origami dapat Mengembangkan Kreativitas Anak”.
3. Mengingat PAUD merupakan kondisi usia emas (*Golden Age*) untuk mengembangkan segala potensi anak, termasuk di dalamnya “kreativitas” sehingga potensi yang dimiliki dapat berkembang secara optimal.

### C. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak tidak bisa hanya menekankan pada peningkatan kemampuan akademis saja, dalam istilah anak lebih mampu pada membaca, menulis dan berhitung (calistung). Namun seyogyanya pembelajaran di Taman Kanak-Kanak harus menerapkan belajar sambil bermain, karena setiap anak memiliki kemampuan untuk berfikir kreatif dan produktif, oleh karena itu diperlukan suatu program pendidikan yang mampu membuka kapasitas tersembunyi tersebut melalui pembelajaran bermakna dan menarik.

Menurut Gordon & Browne dalam Moeslichantoen mengatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan anak menciptakan gagasan baru yang asli dan imajinatif, dan juga kemampuan mengadaptasi gagasan baru dengan gagasan yang sudah dimiliki.<sup>6</sup>

Di dalam kreativitas anak harus memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, imajinatif, senang menjelajah lingkungan, banyak mengajukan pertanyaan imajinatif, bereksperimen, terbuka untuk rangsangan-rangsangan baru, berminat untuk melakukan macam-macam hal, ingin mendapatkan pengalaman-pengalaman baru dan tidak pernah merasa bosan.

Menjadi kreatif juga penting bagi anak usia dini karena menambah bumbu dalam permainannya. Jiwa kreatif dapat membawa permainan menjadi menyenangkan, tentu mereka akan merasa lebih bahagia dan puas. Kreativitas

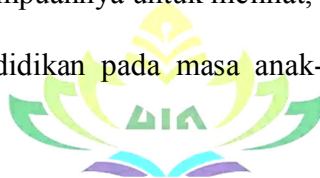
---

<sup>6</sup> Moeslichantoen, *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004) h. 19

memberi anak kesenangan dan kepuasan pribadi yang sangat besar dan penghargaan yang memiliki pengaruh nyata pada perkembangan pribadinya.<sup>7</sup>

Anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik dalam arti memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan (koordinasi motorik halus dan kasar) intelegensi (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi dan kecerdasan spiritual) sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi yang khusus dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan.<sup>8</sup>

Dengan daya imajinasi kreativitas anak akan semakin kuat dan hidup jika pengalaman sensoriknya makin banyak dan makin kaya. Ia mendapat pengalaman tentang lingkungan melalui kemampuannya untuk melihat, mendengar, mencium, dan meraba. Karena itu, tujuan pendidikan pada masa anak-anak ialah meningkatkan kesadaran sensoriknya.<sup>9</sup>



Pada hakikatnya, belajar harus berlangsung sepanjang hayat untuk menciptakan generasi yang berkualitas. Pendidikan harus dilakukan sejak dini, pendidikan anak usia dini menjadi sangat penting mengingat potensi kecerdasan dan dasar-dasar perilaku seseorang terbentuk pada rentang usia dini 0-6 tahun, sedemikian

---

<sup>7</sup> Novan Andi Wijayani dan Barawi, *Format PAUD*, (Yogyakarta: Arruzz Media, 2012) h. 102

<sup>8</sup> Mansyur, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2005) h. 88

<sup>9</sup> Email Salim dkk, *Mengembangkan Kreativitas*, (Jakarta: Pustaka Populer, 2001) h. 47

penting masa usia dini sering disebut “The Golden Age” usia emas sekaligus periode yang sangat kritis dalam tahap perkembangan manusia.<sup>10</sup>

Maka seorang guru Taman Kanak-Kanak dalam kegiatan belajar mengajar harus berupaya untuk menciptakan suasana yang gembira dalam kegiatan pembelajaran serta sebagai perancang pengajaran, pengelolaan, pengajaran, penilai hasil pembelajaran, pengaruh dan sebagai pembimbing anak didik, selain itu guru menyediakan alat-alat permainan yang bervariasi tentunya yang mengandung nilai-nilai pendidikan agar anak didik dapat berkembang secara optimal sesuai dengan masa perkembangan.

Maka dengan ini penulis memaparkan bahwa kreativitas anak dapat dikembangkan dengan salah satunya menggunakan alat permainan edukatif, berupa balok unit, plastisin, pasir, kertas gambar, origami, cat lukis dan lain-lain.

Alat permainan edukatif merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam pembelajaran anak di Taman Kanak-Kanak, ketersediaan alat permainan tersebut menunjang terselenggaranya pembelajaran anak secara efektif dan menyenangkan sehingga anak-anak dapat mengembangkan berbagai potensi kreativitas yang dimilikinya secara optimal.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif berperan penting terhadap kreativitas anak usia dini dalam mengembangkan kreativitas yang dimilikinya, pada dasarnya semua anak mempunyai potensi untuk kreatif, walaupun

---

<sup>10</sup> Tim Bina Potensi, *Pedoman Teknik Penyelenggaraan Kelompok Bermain*, (Bandung, 2011) h. 2



tingkat kemampuannya berbeda-beda. Oleh sebab itu dalam proses pembelajaran mengembangkan kreativitas dibagi menjadi 7 sentra yaitu sentra seni, sentra alam, sentra persiapan, sentra iman dan taqwa, sentra sains, sentra balok, dan sentra bermain peran.

Maka dalam mengembangkan kreativitas anak dengan APE penulis menggunakan sentra seni (Art Centre) dari sentra tersebut penulis dapat jelaskan bahwa pada sentra seni adalah sentra yang kegiatannya terdiri dari keterampilan tangan, seperti melipat, menggunting, merekat, prakarya dan melukis sentra ini dimaksudkan untuk mengembangkan keterampilan dan kreativitas anak.

Dari sentra di atas penulis dapat melihat hasil dari kreativitas anak dalam mengembangkan kreativitasnya dalam bermain sambil belajar, karena anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Hal ini dikaitkan dengan firman Allah SWT yang berbunyi :

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ  
لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

*Artinya: Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, Penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur. (Q.S. Al-Nahl : 78)*

Hal ini dikarenakan dalam surat tersebut menekankan kemampuan manusia yakni akal (kognisi), indra (afeksi), dan nurani (hati). Tiga komponen itulah yang akan mempengaruhi perilaku seorang anak (psikomotorik), sehingga dalam awal

pendidikannya yakni pada masa pra sekolah (masa taman kanak-kanak) ketiga potensi tersebut harus dikembangkan secara seimbang, apabila salah satu dari ketiga potensi itu tidak seimbang maka seorang anak akan tumbuh secara tidak normal. Semua kemampuan yang Allah SWT berikan tersebut dapat dijadikan dasar dalam mengembangkan kreativitas manusia khususnya kreativitas seorang anak.

Untuk mengembangkan kreativitas anak maka guru-guru Taman Kanak-Kanak Mekar Jaya Kecamatan Bengkunt Belimbing Pesisir Barat akan membantu dalam mengembangkan kreativitas anak berdasarkan aspek-aspek kemampuan dasar yang dimiliki anak. Dalam mengembangkan kreativitas anak, guru perlu menyediakan semua peralatan yang diperlukan di setiap anak, sesuai dengan jumlah anak sehingga setiap anak dapat berlatih sendiri.

Namun permasalahan yang penulis dapat adalah berdasarkan observasi bahwa dimana anak belum mampu untuk berimajinasi, memiliki rasa ingin tahu yang kurang, tidak berani mengajukan pertanyaan, kurang bereksperimen, tidak terbuka dengan rangsangan-rangsangan yang baru, serta tidak berani mencoba dan mengambil resiko, hal ini dikarenakan kreativitas yang dimiliki oleh pendidik dalam mengembangkan kreativitas anak juga masih kurang. Dari permasalahan diatas mendorong penulis untuk melakukan penelitian lebih lanjut dan penulis mencoba membahasnya dalam bentuk skripsi yang berjudul “Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Melipat Kertas Origami di Taman Kanak-Kanak Mekar Jaya Kecamatan Bengkunt Belimbing Pesisir Barat”.

Menurut Munandar kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relative berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.<sup>11</sup> Jadi dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan suatu yang baru sesuai imajinasi atau khayalannya. Ada beberapa indikator perkembangan kreativitas yang harus dicapai oleh seorang guru Taman Kanak-kanak dalam pembelajaran, yaitu:

**Tabel 1**  
**Indikator Perkembangan Kreativitas Anak**

<b>Aspek Perkembangan</b>	<b>Indikator Pencapaian Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun</b>
Kreativitas	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak mampu menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif</li> <li>2. Anak mampu menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan)</li> <li>3. Anak mampu membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan (kertas, plastisin, balok, dll)</li> <li>4. Anak memiliki rasa ingin tahu yang besar</li> <li>5. Anak memiliki ketekunan yang tinggi</li> </ol>

*Sumber: Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014.*

Setiap anak mempunyai kreativitas. Dengan kreativitas anak dapat berkreasi dan dapat mewujudkan dirinya pada perwujudan diri termasuk salah satu kebutuhan

---

<sup>11</sup> Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2012) h. 6

pokok dalam kehidupan manusia, kreativitas perlu dipupuk dan dikembangkan, khususnya kreativitas yang dimulai anak dapat dirangsang melalui permainan.<sup>12</sup> Bermain adalah suatu bentuk kegiatan yang memberikan kepuasan pada diri anak dan bersifat non serius, lentur dan imajinatif.<sup>13</sup> Oleh karena itu bermain sambil belajar dalam kehidupan anak adalah merupakan suatu hal yang mengembangkan perkembangan daya sikap anak.

Pengembangan kreativitas bagi anak usia dini sangatlah penting, karena kreativitas merupakan kemampuan yang sangat berarti dalam kehidupan manusia. Kreativitas bukan sekedar keberuntungan melainkan sebuah kerja keras yang disadari. Kegagalan bagi orang yang kreatif merupakan sebuah variabel pengganggu untuk keberhasilan. Orang yang kreatif biasanya selalu mencoba sesuatu hal untuk mencapai suatu keberhasilan.

Menurut Suratno, kreativitas adalah suatu aktivitas imajinatif yang memmanifestasikan kecerdikan dari pikiran yang berdaya untuk menyelesaikan suatu persoalan dengan caranya sendiri.<sup>14</sup> sedangkan menurut Yeni dan Euis, kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif, estesis, fleksibel, integrasi,

---

<sup>12</sup> Seto Mulyadi, *Bermain Itu Penting*, (Jakarta: Elex Media Komputerindo, 1951) h. 35

<sup>13</sup> Moeslihatoen, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004) h. 28-29

<sup>14</sup> Suratno, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, (Jakarta: Departemen Pendidikan, 2005) h. 24

suksesi, diskontinuitas, dan diferensiasi yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah.<sup>15</sup>

Berdasarkan teori di atas, dapat disimpulkan bahwa mengembangkan kreativitas merupakan bagian integral dari kebanyakan program untuk anak berbakat. Jika ditinjau dari program atau sasaran belajar peserta didik, kreativitas biasanya disebut sebagai prioritas, kreativitas memungkinkan penemuan-penemuan baru dalam bidang tertentu. Salah satu kendala konseptual utama terhadap pembelajaran kreativitas adalah pengertian kreativitas sebagai sifat yang diturunkan oleh orang berbakat atau genius. Kreativitas, di samping bermakna baik untuk pengembangan diri juga merupakan salah satu kebutuhan pokok manusia, yaitu kebutuhan akan perwujudan diri sebagai salah satu kebutuhan paling tinggi bagi manusia.

Untuk menumbuh kembangkan kreativitas tersebut, maka diperlukan suatu adanya stimulus dengan menggunakan media pembelajaran atau APE. Alat Permainan Edukatif merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam pembelajaran anak di Taman Kanak-Kanak. Ketersediaan alat permainan tersebut menunjang terselenggaranya pembelajaran anak secara efektif dan menyenangkan sehingga anak-anak dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya. APE dibuat untuk merangsang kemampuan fisik motorik anak (aspek psikomotor), kemampuan sosial emosional (aspek afektif), serta kemampuan kecerdasan (kognisi). Mayke Sugianto

---

<sup>15</sup> Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*, (Jakarta: Kencana, 2011) h. 14

mengemukakan bahwa alat permainan edukatif (APE) adalah alat permainan yang sengaja dirancang khusus untuk kepentingan pendidikan.<sup>16</sup>

Berdasarkan pengamatan pra survey yang peneliti lakukan di Taman Kanak-Kanak Mekar Jaya Kecamatan Bengkunt Belimbing Pesisir Barat, dapat diketahui bahwa sangat dibutuhkan keahlian dan kreativitas seorang guru dalam memilih permainan berikut alat permainannya pada saat proses belajar mengajar berlangsung.

Demikian halnya di Taman Kanak-kanak Mekar Jaya Kecamatan Bengkunt Belimbing Pesisir Barat, proses belajar mengajarnya lebih banyak menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE), perlu dijelaskan disini dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif semua aspek perkembangan anak dapat berkembang maksimal, demikian juga halnya dengan kreativitas anak. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel di bawah ini.



---

<sup>16</sup> Novan Ardy Wijayani dan Barnawi, *Op.Cit*, h. 149

**Table 2**  
**Hasil Observasi Awal Perkembangan Kreativitas Anak B2 Di Taman**  
**Kanak-Kanak Mekar Jaya Kecamatan Bengkunt Belimbing**  
**Pesisir Barat**

No	Nama	Indikator Pencapaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Afifa Syahira	BSH	BSH	MB	MB	BSH	<b>BSH</b>
2	Antania Hanjani	BB	BB	BB	BB	BB	<b>BB</b>
3	Bunga Adelia	BB	BB	BB	BB	BB	<b>BB</b>
4	Davilla Nuno Abhiyasa	BB	BB	BB	BB	BB	<b>BB</b>
5	Demian Al-Ghazali	BB	BB	MB	MB	BB	<b>MB</b>
6	Evhan Akbar	MB	MB	MB	MB	BB	<b>MB</b>
7	Faiza Fadhila Andika	BB	BB	BB	BB	BB	<b>BB</b>
8	Kinesha Ramadhani	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	<b>BSH</b>
9	Marvelino Ramadhani	BB	BB	BB	BB	BB	<b>BB</b>
10	Muhammad Reihan	MB	BSH	MB	BSH	BSH	<b>BSH</b>
11	Muhammad Exsa Septha	BB	BB	BB	BB	BB	<b>BB</b>
12	Mohammad Gufron	BB	BB	MB	MB	MB	<b>MB</b>
13	Nizrina Endah Pratiwi	BB	BB	MB	MB	MB	<b>MB</b>
14	Ratih Mawarni	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	<b>BSH</b>
15	Raihan Dwi Nugraha	BB	BB	BB	BB	BB	<b>BB</b>
16	Risella Dwita Putri	BB	BB	BB	BB	BB	<b>BB</b>
17	Suci Nirmala Sari	BB	BB	BB	BB	BB	<b>BB</b>
18	Tata Mandiri Novanda	BB	BB	BB	BB	BB	<b>BB</b>
19	Tiara Alifa Herlianto	BB	BB	BB	BB	BB	<b>BB</b>
20	Zalfa Alkalisa	BB	BB	BB	BB	BB	<b>BB</b>

*Sumber : Laporan Hasil Observasi Pada Saat Pra Survey Di TK Mekar Jaya Kecamatan Bengkunt Belimbing Pesisir Barat.*

**Keterangan Perkembangan :**

1. Anak mampu menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif
2. Anak mampu menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan)
3. Anak mampu membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan (kertas, plastisin, balok, dll)
4. Anak memiliki rasa ingin tahu yang besar
5. Anak memiliki ketekunan yang tinggi

BB : Belum Berkembang

Apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator, skor 50-59 dengan ciri (\*)

MB : Mulai Berkembang

Apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator tetapi belum konsisten, skor 60-69 (\*\*)

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

Apabila peserta didik sudah memperlihatkan berbagai tanda perilaku yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten, skor 70-79 (\*\*\*)

BSB : Berkembang Sangat Baik

Apabila peserta didik terus menerus memperlihatkan perilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten atau telah membudaya, skor 80-100 (\*\*\*\*)



Dari data tersaji di atas, maka dapat diketahui dari 20 peserta didik yang ada, hanya 4 anak saja yang memiliki kemampuan kreativitas Berkembang Sesuai Harapan, ini berarti hanya (20%) saja, yang memiliki kemampuan kreativitas Mulai Berkembang ada 4 anak ini berarti hanya (20%) peserta didik, sedangkan anak lainnya tingkat kreativitasnya Belum Berkembang ada 12 anak, ini berarti (60%) tingkat perkembangannya dan perlu dikembangkan lagi dengan model dan media



pembelajaran yang lebih aktif, kreatif dan inovatif agar anak tidak merasa bosan dan senantiasa senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan tabel dan beberapa permasalahan di atas, serta memandang perlunya untuk mengembangkan kreativitas anak sejak usia dini, maka penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Melipat Kertas Origami di Taman Kanak-Kanak Mekar Jaya Kecamatan Bengkunt Belimbing Pesisir Barat”.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat penulis rumuskan tentang permasalahan yang akan menjadi fokus dalam penelitian ini adalah : “Apakah Melalui Permainan Melipat Kertas Origami Dapat Mengembangkan Kreativitas Anak di Taman Kank-Kanak Mekar Jaya Kecamatan Bengkunt Belimbing Pesisir Barat?”.

#### **E. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis berasal dari dua suku kata yaitu “*hypo*” yang artinya dibawah dan “*thesa*” yang artinya kebenaran. Jika di gabungan artinya adalah dibawah kebenaran. Hal ini dapat ditarik pengertian bahwa untuk menjadi benar sesuatu harus diuji kebenarannya.<sup>17</sup>

Berdasarkan teori tersebut maka penulis mengajukan hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut ” Melalui Permainan Melipat Kertas Origami Dapat

---

<sup>17</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rieneka Cipta, 1999) h. 68

Mengembangkan Kreativitas Anak pada peserta didik kelas B2 di Taman Kanak-Kanak Mekar Jaya Kecamatan Bengkunt Belimbing Pesisir Barat?''.

## **F. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimanakah mengembangkan kreativitas anak melalui permainan melipat origami di Taman Kanak-kanak Mekar Jaya Kecamatan Bengkunt Belimbing Pesisir Barat.

### **2. Manfaat Penelitian**

#### **a. Manfaat secara teori**

Untuk dapat memberikan sumbangan pemikiran kepada guru agar lebih meningkatkan mutu pendidikan khususnya penggunaan alat permainan edukatif dalam mengembangkan kreativitas anak di Taman Kanak-kanak Mekar Jaya Kecamatan Bengkunt Belimbing Pesisir Barat.

#### **b. Manfaat secara aplikasi**

##### **1) Bagi peneliti**

Sebagai pemikiran bagi aktivitas akademik dan pengelolaan sekolah tentang permainan melipat origami terhadap kreativitas anak.

##### **2) Bagi pendidik**

Untuk meningkatkan profesionalisme guru Tamak Kanak-Kanak dalam menjalankan tugasnya.

##### **3) Bagi siswa**

Dengan menggunakan metode ini dimana anak dapat mengembangkan kreativitas yang dimilikinya.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Kreativitas Anak Usia Dini

##### 1. Pengertian Kreativitas Anak Usia Dini

James J.Gallagher dalam Yeni Rachmawaty mengatakan bahwa “kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan atau produk baru, atau mengkombinasikan antara keduanya yang akhirnya akan melekat pada dirinya”. Sementara itu Supardi mengungkapkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada, dan merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berpikir yang ditandai oleh sukseksi, diskontinuitas, diferensiasi, integrasi antara setiap tahap perkembangan”.<sup>18</sup>

Kreativitas adalah “kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru.”<sup>19</sup> Pendapat lain menyebutkan bahwa kreativitas adalah “kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan dan orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan”.<sup>20</sup>

---

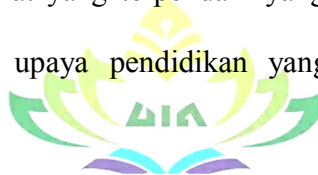
<sup>18</sup> Yeni Rachmawati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*, (Jakarta: Kencana, 2011) h. 13

<sup>19</sup> Muhammad Asrori, *Psikologi Pembelajaran*, (Bandung: Wacana Prima, 2008), h. 61

<sup>20</sup> Utami Munandar, *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2012) h. 95

Berdasarkan teori-teori di atas, dapat dipahami bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, yang mencerminkan kelancaran, keluwesan dan orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan. Sesuatu yang baru disini bukan berarti harus sama sekali baru, tetapi dapat juga sebagai kombinasi dari unsur-unsur yang telah ada sebelumnya. Oleh karena itu maka kreativitas merupakan salah satu potensi yang dimiliki anak yang perlu dikembangkan sejak usia dini.

Setiap anak memiliki bakat kreatif, ditinjau dari segi pendidikan bakat kreatif dapat dikembangkan dan perlu dipupuk sejak dari usia dini. Apabila bakat kreatif anak tidak dipupuk maka bakat tersebut tidak akan berkembang secara optimal, bahkan menjadi bakat yang terpendam yang tidak dapat diwujudkan. Oleh sebab itu diperlukan upaya pendidikan yang dapat mengembangkan kreativitas anak.



Hasil penelitian Samples menyimpulkan bahwa apabila proses dan fungsi belahan otak kanan ditingkatkan, harga diri seseorang meningkat, berbagai keterampilan kinerja pun bertambah dan peserta didik memperlihatkan kecenderungan menjelajahi materi berbagai bidang dengan lebih mendalam dan lebih tekun.<sup>21</sup> Hal senada juga ditegaskan oleh hasil penelitian Jung yang menyimpulkan bahwa ada kaitan kreativitas dengan fungsi dasar manusia, yaitu

---

<sup>21</sup> <http://ramlimpd.blogspot.com/2010/09/kreativitas-anak-dapat-dilihat-dari.html> diakses pada tanggal 07 September 2016

berpikir, merasa, menginderakan dan intuisi (*basic function thinking, feeling, sensing and intuiting*).<sup>22</sup>

Kreativitas pada anak di Taman Kanak-kanak dapat ditampilkan dalam berbagai bentuk, baik dalam membuat gambar yang disukainya, dalam bercerita atau dalam bermain peran maupun dalam kegiatan menyusun dan bermain balok. Namun salah satu kendala dalam mengembangkan kreativitas adalah sikap orang tua dan guru yang kurang memberi kesempatan perkembangan kreativitas secara optimal.

Pembatasan mengekspresikan pikiran-pikiran yang berbeda pada hakikatnya adalah pelanggaran terhadap kebebasan dan hak asasi anak khususnya anak TK dan Sekolah Dasar yang berada pada fase pra operasional dan operasional konkrit, karena pada fase ini anak belum mampu mengikut cara pandang orang lain. Dengan demikian anak membutuhkan kesempatan untuk mengungkapkan cara pandangnya secara bebas, sehingga fantasi yang dipikirkan dapat diekspresikan secara bebas.

Bertitik tolak dari uraian di atas, maka perlu diperlukan berbagai upaya untuk mengembangkan kreativitas anak yang berada pada fase pra operasional dan operasional konkrit. Pendidikan yang dilakukan terhadap anak usia dini seharusnya disesuaikan dengan tahap perkembangan anak serta bagaimana anak belajar. Sehingga pendidikan tidak berarti sebagai program “pemaksaan”

---

<sup>22</sup> <http://ramlimpd.blogspot.com/2010/09kreativitas-anak-dapat-dilihat-dari.html> diakses pada tanggal 07 September 2016

terhadap anak untuk melakukan sesuatu atau untuk memiliki suatu kemampuan sesuai keinginan orang dewasa tanpa mempertimbangkan kondisi anak.

Berdasarkan uraian di atas dapat dikatakan bahwa potensi kreativitas merupakan sebuah kemampuan yang dimilikinya yang ditandai dengan senang meniru, karena salah satu proses pembentukan tingkah laku mereka adalah diperoleh dengan cara meniru. Oleh sebab itu guru dituntut untuk bisa memberikan contoh-contoh/ ide-ide yang nyata akan hal-hal yang baik.

## **2. Ciri-ciri Kreativitas Anak Usia Dini**

Salah satu aspek penting dalam kreativitas adalah memahami ciri-cirinya. Upaya menciptakan iklim yang kondusif bagi perkembangan kreativitas yang hanya mungkin dilakukan jika kita memahami terlebih dahulu sifat-sifat kemampuan kreatif dan lingkungan yang turut mempengaruhinya. Supriadi mengatakan bahwa “ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan dalam kategori kognitif dan non kognitif. Ciri-ciri kognitif di antaranya orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi. Sedangkan ciri non kognitif di antaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif. Kedua ciri-ciri ini sama pentingnya, kecerdasan yang tidak menunjang dengan kepribadian kreatif tidak menghasilkan apapun.”<sup>23</sup>

Kreativitas hanya dari pendapat orang yang cerdas yang memiliki kondisi psikologis yang sehat. Kreativitas tidak hanya perbuatan otak saja namun variabel emosi dan kesehatan mental sangat berpengaruh terhadap lahirnya

---


<sup>23</sup> Yeni Rachmawati, *Op. Cit*, h.15

sebuah karya kreatif. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kecerdasan tanpa mental yang sehat sulit sekali menghasilkan karya kreatif.

Selanjutnya anak yang kreatif ditandai dengan beberapa karakteristik, di antaranya adalah sebagai berikut:

- a. Antusias
- b. Banyak akal
- c. Berpikiran terbuka
- d. Bersikap spontan
- e. Cakap
- f. Dinamis
- g. Giat dan rajin
- h. Idealis
- i. Ingin tahu
- j. Kritis.<sup>24</sup>

Menurut Piers Adama yang dikutip oleh Muhammad Asrori bahwa karakteristik anak yang memiliki kreativitas adalah:

- 
- a. Memiliki dorongan yang tinggi
  - b. Memiliki keterlibatan yang tinggi
  - c. Memiliki rasa ingin tahu yang besar
  - d. Memiliki ketekunan yang tinggi
  - e. Cenderung tidak puas terhadap kemampuan
  - f. Penuh percaya diri
  - g. Memiliki kemandirian yang tinggi
  - h. Bebas dalam mengambil keputusan
  - i. Menerima diri sendiri
  - j. Senang humor
  - k. Memiliki intuisi yang tinggi
  - l. Cenderung tertarik kepada hal-hal yang kompleks.<sup>25</sup>

---

<sup>24</sup> *Ibid*, h. 16-17

<sup>25</sup> Muhammad Asrori, *Op. Cit*, h. 72

Sedangkan Menurut Utami Munandar menyebutkan bahwa ciri-ciri karakteristik kreativitas antara lain:

- a. Senang mencari pengalaman baru
- b. Memiliki keasyikan dalam mengerjakan tugas-tugas yang sulit
- c. Memiliki ketekunan yang tinggi
- d. Memiliki inisiatif
- e. Cenderung kritis terhadap orang lain
- f. Berani menyatakan pendapat
- g. Selalu ingin tahu
- h. Peka atau perasa
- i. Energik dan ulet
- j. Menyukai tugas-tugas yang majemuk
- k. Percaya kepada diri sendiri
- l. Mempunyai rasa humor
- m. Memiliki rasa keindahan
- n. Berwawasan masa depan dan penuh imajinasi.<sup>26</sup>

Dari karakteristik tersebut dapat kita pahami bahwa betapa beragamnya kepribadian orang yang kreatif. Dimana orang yang kreatif memiliki potensi kepribadian diri yang positif dan negative. Oleh karena itu di sinilah peran penting kehadiran guru sebagai pembimbing yang turut membantu anak dalam menyeimbangkan perkembangan kepribadiannya melalui eksplorasi dengan pembelajaran melipat origami, sehingga anak kreatif dan berkembang secara optimal, tidak hanya berkembang pada intelegensi tetapi juga perkembangan kreativitasnya.

---

<sup>26</sup> Utami Munandar, *Op. Cit*, h. 50



### 3. Potensi Kreativitas Pada Anak Usia Dini

Melalui pandangan secara psikologi pada dasarnya setiap manusia telah dikaruniai potensi sejak dilahirkan di atas muka bumi. Hal ini dapat kita lihat pada perilaku bayi ataupun anak yang secara alamiah gemar bertanya, gemar mencoba, gemar memperhatikan hal baru, gemar berkarya melalui benda apa saja yang ada dalam jangkauannya termasuk di dalamnya gemar berimajinasi. Potensi kreativitas ini dapat kita lihat melalui keajaiban alamiah seorang bayi dalam mengeksplorasi apapun yang ada di sekitarnya. Secara alamiah juga seorang bayi selalu ingin tahu serta antusias dalam menjelajahi dunia di sekitarnya.

Sementara itu Devito dalam Supriadi yang dikutip oleh Yeni Rachmawati mengemukakan bahwa kreativitas merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh setiap orang dengan tingkat berbeda-beda. Setiap orang lahir dengan potensi kreatif.<sup>27</sup> Dengan demikian dapat penulis ambil sebuah kesimpulan bahwa setiap manusia lahir adalah kreatif, persoalannya tinggal bagaimana potensi ini dapat dikembangkan dengan baik oleh guru dan orang tua sebagai ujung tombak dan sebagai sekolah yang pertama bagi kehidupan anak tersebut.

Untuk itu, seorang guru ataupun orang tua hendaknya harus mengetahui tahapan-tahapan perkembangan kreativitas anak. Walaupun tahap kreativitas itu berlangsung mengikuti tahap-tahap tertentu. Tidak mudah mengidentifikasi secara persis pada tahap manakah suatu proses kreatif itu sedang berlangsung.

---

<sup>27</sup> Yeni Rachmawati, *Op. Cit.*, h. 17

Apa yang dapat diamati ialah gejalanya berupa perilaku yang dapat ditampilkan oleh individu.

Menurut Muhammad Asrori, ada empat tahapan proses kreatif yaitu:

- a. Persiapan (*preparation*)  
Pada tahap ini, individu berusaha mengumpulkan informasi atau data untuk memecahkan masalah yang dihadapi.
- b. Inkubasi (*incubation*)  
Pada tahap ini, proses memecahkan masalah “*dierami*” dalam pra sadar, individu seakan-akan melupakannya.
- c. Iluminasi (*illumination*)  
Tahap ini sering disebut sebagai tahap timbulnya “*insight*”. Pada tahap ini sudah dapat timbul inspirasi atau gagasan-gagasan baru serta proses-proses psikologis yang mengawali dan mengikuti timbulnya inspirasi atau gagasan-gagasan baru itu.
- d. Verifikasi (*verification*)  
Pada tahap ini, gagasan-gagasan yang telah muncul itu di evaluasi secara kritis dan konvergen serta menghadapkannya kepada realitas.<sup>28</sup>

Dengan memahami tahapan-tahapan tersebut di atas, maka seorang guru atau pendidik akan lebih mudah dalam mengembangkan kreativitas anak didiknya. Karena guru tersebut memahami bagaimana seharusnya mengembangkan kreatif yang sesuai dengan usia atau umur anak didiknya.

#### **4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas**

Faktor yang mempengaruhi kreativitas anak ada dua macam, yaitu faktor yang mendukung dan faktor yang menghambat. Adapun faktor-faktor yang dapat mendukung kreativitas anak adalah sebagai berikut:

- a. Situasi yang menghadirkan ketidaklengkapan serta keterbukaan
- b. Situasi yang memungkinkan dan mendorong timbulnya banyak pertanyaan
- c. Situasi yang dapat mendorong dalam rangka menghasilkan sesuatu

---

<sup>28</sup> Muhammad Asrori, *Op. Cit.*, h. 71

- d. Situasi yang mendorong tanggung jawab dan kemandirian
- e. Situasi yang menekankan inisiatif diri untuk menggali, mengamati, bertanya, merasa, mengklasifikasi, mencatat, menerjemahkan, memprakirakan, menguji hasil prakiraan, dan mengkomunikasikan
- f. Kedwibahasaan yang memungkinkan untuk mengembangkan potensi kreativitas secara lebih luas karena akan memberikan pandangan dunia secara lebih bervariasi, lebih fleksibel dalam menghadapi masalah, dan mampu mengekspresikan dirinya dalam cara yang berbeda dari umumnya orang lain yang dapat muncul dari pengalaman yang dimilikinya.
- g. Urutan kelahiran (berdasarkan tes kreativitas, anak sulung laki-laki lebih kreatif daripada anak laki-laki yang lahir kemudian)
- h. Perhatian dari orang tua terhadap minat anaknya, stimulasi dari lingkungan sekolah dan motivasi diri.

Sedangkan faktor-faktor yang menghambat berkembangnya kreativitas adalah sebagai berikut:

- a. Adanya kebutuhan akan keberhasilan, ketidakberanian dalam menanggung resiko atau upaya mengejar sesuatu yang belum diketahui.
- b. Konformitas terhadap teman-teman kelompoknya dan tekanan sosial
- c. Kurang berani dalam melakukan eksplorasi, menggunakan imajinasi, dan penyelidikan
- d. Stereotip peran seks/jenis kelamin
- e. Diferensiasi antara bekerja dan bermain
- f. Otoritarianisme
- g. Tidak menghargai terhadap fantasi dan khayalan.<sup>29</sup>

Dengan adanya faktor-faktor pendorong dan penghambat kreativitas anak tersebut di atas, maka seorang guru harus pandai dalam memilih situasi dan kondisi atau keadaan anak agar bisa menerima pembelajaran kreativitas ini dengan baik. Sehingga anak dapat memungkinkan munculnya kreativitas, memupuknya dan merangsang pertumbuhannya.

---

<sup>29</sup> *Ibid*, h. 74-75

## 5. Kondisi yang Dapat Menghambat dan Meningkatkan Kreativitas Anak

Andang Ismail mengungkapkan tentang sikap orang tua atau pendidik yang tidak mendukung dalam peningkatan dan pengembangan kreativitas anak ialah sebagai berikut:

- a. Banyak menanyakan kepada anak “kenapa begini?, kenapa begitu?”
- b. Selalu memberikan penekanan mengenai sikap
- c. Menganggap anak sebagai manusia anak kecil yang tidak tahu apa-apa
- d. Memberikan pengawasan yang ekstra ketat
- e. Selalu mencela karya anak
- f. Melarang anak berisik
- g. Melarang anak bermain kotor-kotoran
- h. Selalu memberikan fasilitas yang sudah jadi (konsumtif)
- i. Anak diberikan kesibukan yang berlebihan, sehingga tidak memiliki kesempatan untuk meregangkan otot-ototnya dari kelelahan
- j. Selalu dimarahi ketika melakukan kesalahan meskipun sepele
- k. Sering diolok-olok
- l. Anak tidak diberikan kebebasan untuk memilih dan menentukan pilihan yang diminatinya
- m. Orang tua atau pendidik tidak sabar akan sikap anak
- n. Tidak memberikan bantuan ketika anak menemukan kesulitan
- o. Orang tua atau pendidik tidak menyayangi anak dengan sepenuh hati.<sup>30</sup>

Selain itu, Imam Musbikin menyatakan ada delapan penghambat kreativitas anak diantaranya sebagai berikut :

1. Tidak ada dorongan bereksplorasi

---

<sup>30</sup> Tim Bina Potensi, *Pedoman Teknik Penyelenggaraan Kelompok Bermain*, (Bandung: 2011)  
h. 248

2. Jadwal yang terlalu ketat
3. Terlalu menekankan kebersamaan keluarga
4. Tidak boleh berkhayal
5. Orang tua konservatif
6. Over protektif
7. Disiplin otoriter
8. Penyediaan permainan yang terlalu terstruktur sehingga anak kehilangan kesempatan untuk bermain secara kreatif

Selain kondisi yang menghambat kreativitas tersebut di atas, Hurlock menyatakan bahwa kondisi yang dapat meningkatkan kreativitas anak adalah :

1. Waktu. Anak kreatif membutuhkan waktu untuk menuangkan idea atau gagasan dan konsep-konsep serta mencobanya dalam bentuk baru atau original.
2. Kesempatan menyendiri. Anak membutuhkan waktu dan kesempatan menyendiri untuk mengembangkan imajinasinya.
3. Dorongan. Terlepas sejauh hasil belajar anak memenuhi standar orang dewasa, mereka memerlukan dorongan atau motivasi untuk kreatif dan bebas dari ejekan yang sering kali dilontarkan pada anak kreatif
4. Sarana. Sarana untuk bermain dan sarana lainnya disediakan untuk merangsang dorongan eksperimen dan eksploitasi yang penting untuk mengembangkan kreativitas.<sup>31</sup>

Adapun menurut Andang Ismail, lingkungan yang baik yang dapat menunjang kreativitas anak, ciri-cirinya sebagai berikut :

- a) Komunitas lingkungan terdiri dari orang-orang yang peduli dengan kreativitas anak.

---

<sup>31</sup> Elizabeth B Hurlock, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Erlangga, 1978) h. 11

- b) Lingkungan yang dapat memberikan semangat atau motivasi untuk mengembangkan aspek sosial diantaranya dengan mengenalkan sikap yang perlu dimiliki dalam pergaulan
- c) Lingkungan yang dapat membimbing dan mengarahkan perkembangan sosial, seperti mengenalkan sikap etis dan estetis
- d) Lingkungan yang dapat mengarahkan pada terbentuknya sikap bertanggung jawab, dengan memberikan sebuah kepercayaan.
- e) Lingkungan yang dapat memberikan kesempatan bereksperimen dan bereksplorasi menurut minat dan hasrat yang dimiliki anak.
- f) Lingkungan yang memberikan kesempatan untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman.<sup>32</sup>

Dengan demikian kita harus menyadari bahwa melalui bermain, anak memperoleh pengajaran yang mengandung perkembangan kognitif, sosial emosional, dan perkembangan fisik. Melalui kegiatan bermain dengan berbagai jenis permainan anak dirangsang untuk berkembang menuju totalitas kepribadian.

Permainan yang bervariasi merupakan salah satu sarana sekaligus metode untuk mengembangkan kreativitas anak, karena dengan berbagai macam bentuk permainan, imajinasi dan fantasi anak dapat terasah. Selain itu permainan bervariasi dapat meningkatkan rasa ingin tahu anak, serta meningkatkan rentang perhatian anak. Apabila imajinasi dan rasa ingin tahu anak berkembang maka secara otomatis kreativitas anak akan meningkat. Dari paparan tersebut penulis menyimpulkan bahwa ada banyak kondisi yang dapat diciptakan untuk

---

<sup>32</sup> Andang Ismail, *Op.Cit*, h. 127-128

meningkatkan kreativitas anak diantaranya dengan menyediakan waktu, memberi kesempatan untuk menyendiri, dorongan atau motivasi dan sarana yang dimaksud dalam penelitian ini adalah menciptakan permainan bervariasi.

## **B. Permainan Melipat Origami**

### **1. Hakikat Permainan**

Berbicara tentang permainan anak-anak sesungguhnya sama saja dengan memperlakukan salah satu cara bagaimana anak diberi kesempatan untuk mendewasakan diri dalam lingkungannya. Menurut Andang Ismail, permainan bukan hanya terkait dengan alat-alat permainan, kawan bermain, tempat bermain, dan lingkungan hidup, tetapi terdapat hal-hal yang cakupannya lebih luas dari itu.<sup>33</sup> Akan tetapi berbeda konsep yang diungkapkan oleh Raisatun Nisak tentang permainan itu sendiri. Raisatun mengungkapkan : “Secara sederhana, karakter permainan memang sebatas main-main, tidak berfungsi apapun, dan tidak berguna. Biasanya permainan bertujuan menghibur anak agar senantiasa bahagia. Karakter seperti itu membuat permainan mempunyai fungsi sebagai alat untuk memuaskan anak dalam menjalani kehidupannya.”<sup>34</sup>

Menanggapi konsep di atas penulis berpendapat bahwasanya boleh jadi dunia anak tidak akan pernah terlepas permainan. Dan bisa dipastikan bahwa pribadi anak akan selalu senang atau suka terhadap segala macam permainan

---

<sup>33</sup> Andang Ismail, *Education Games, Panduan Praktis Permainan yang Menjadikan Anak Cerdas, Kreatif, dan Saleh*, (Yogyakarta: Pro-U Media, 2009) h. 16

<sup>34</sup> Raisatun Nisak, *Lebih dari 50 Game Kreatif untuk Aktivitas Belajar Mengajar*, (Yogyakarta: Diva Pers, 2011) h. 5

yang ada dalam kehidupannya. Pada dasarnya bermain merupakan kegiatan yang selalu dilakukan oleh anak, melalui bermain anak berekspresi dengan berbagai cara dan secara tidak disadari oleh anak ia telah atau sedang mengembangkan berbagai kemampuan dalam berkreasi. Andang Ismail menambahkan, melalui permainan anak-anak dapat mengekspresikan diri untuk memperoleh kompetensi atas hal-hal yang tidak mungkin dialaminya. Dengan bermain dan menggunakan alat-alat permainan itulah anak-anak mengadaptasikan dirinya terhadap lingkungan.<sup>35</sup>

Menurut Hans Daeng dalam Andang Ismail, mengungkapkan bahwa permainan dapat dikatakan sifatnya universal, karena hidup pada semua masyarakat di dunia. Tidak ada psikologi atau pendidik pun yang menolak pendapat yang menyatakan bahwa permainan atau bermain adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian internal dari proses pembentukan kepribadian anak. Artinya, dengan permainan anak belajar hidup.<sup>36</sup>

Dari pendapat di atas, penulis dapat ambil kesimpulan yakni melalui permainan anak-anak dapat berkenalan dengan orang-orang dan hal-hal yang mengelilinginya atau sekitarnya sehingga menjadi akrab. Perlahan namun pasti, anak-anak berkembang menjadi anggota masyarakatnya. Menurut Andi Yudha, mengatakan bahwa “Pada anak-anak, kegiatan bermain, belajar dan bekerja adalah suatu system yang tidak terpisahkan. Bermain merupakan cara efektif bagi

---

<sup>35</sup> Andang Ismail, *Op.Cit*, h. 16

<sup>36</sup> *Ibid*, h. 17



anak-anak untuk menghadapi masa depan. Sebab dengan bermain anak-anak dapat terarah dari segi pengetahuan motorik, emosi, sosial, intelektual, juga kreativitasnya.<sup>37</sup>

Pandangan Andang Ismail tentang konsep permainan yakni permainan merupakan gejala umum yang terjadi di dunia hewan maupun manusia. Permainan tidak mengenal lingkungan dan stratifikasi sosial, bisa hinggap di masyarakat kecil pedesaan maupun konglomerat perkotaan, disenangi anak-anak, pemuda maupun orang dewasa. Permainan merupakan kesibukan yang ditentukan oleh sendiri, tidak ada unsur paksaan, desakan atau perintah tidak mempunyai tujuan tertentu.<sup>38</sup>

Menurut Rani Yulianty, permainan merupakan interaksi yang sangat penting bagi anak-anak. Permainan meningkatkan afiliasi dengan teman sebaya, mengurangi tekanan/stress, meningkatkan perkembangan kognitif, meningkatkan daya jelajah dan memberikan pengetahuan dasar tentang kehidupan, juga dapat meningkatkan kemampuan anak-anak berinteraksi satu sama lain.<sup>39</sup> Bagi Freud dan Erikson oleh Rani Yulianty, permainan merupakan suatu bentuk penyelesaian diri manusia yang sangat berguna, menolong anak menguasai kecemasan dan konflik<sup>40</sup>

Selain itu, Dian Andriana mengungkapkan bahwa permainan adalah stimulasi yang sangat tepat bagi anak. Usahakan memberi variasi permainan dan sangat baik jika orang tua atau guru ikut terlibat dalam permainan yaitu melalui

---

<sup>37</sup> Andi Yudha, *Op.Cit*, h. 77-78

<sup>38</sup> Andang Ismail, *Op.Cit*, h. 17

<sup>39</sup> Rani Yulianty, *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*, (Jakarta: Laskar Aksara, 2010) h. 8

<sup>40</sup> *Ibid*, h. 7

kegiatan bermain sehingga daya pikir anak terangsang untuk mendayagunakan aspek emosional, sosial serta fisiknya terutama dalam kreativitas anak.<sup>41</sup>

Dari pendapat di atas maka penulis menyimpulkan bahwasanya untuk mendayagunakan aspek perkembangan anak baik itu aspek sosial emosional, fisik motorik kita sebagai pendidik harus mampu menerapkan pembelajaran melalui permainan yang bervariasi. Karena dengan banyaknya variasi permainan anak tidak akan cepat bosan sehingga kreativitas anak akan terus meningkat. Dan bukan hanya aspek sosial emosional maupun fisik motorik saja yang didayagunakan, melainkan aspek bahasa, kognitif, bahkan nilai moral agamanya pun akan terangsang dengan baik. Dengan demikian potensi-potensi yang dimiliki anak akan mudah disalurkan dan hal tersebut yang akan membuat kreativitas anak terus meningkat secara optimal.

Terkait dengan konsep permainan yang dipaparkan oleh ilmuan-ilmuan di atas, banyak pula tokoh psikologi yang mendefinisikan tentang bermain. Andang Ismail mengatakan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang dapat menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak.<sup>42</sup> Sementara itu, bermain jika ditinjau dari perspektif pendidikan adalah sebuah kegiatan yang member peluang pada anak untuk berswakarya, melakukan dan menciptakan suatu permainan dengan kemampuan sendiri, baik dilakukan di

---

<sup>41</sup> Dian Andriana, *Tumbuh Kembang & Terapi Bermain Pada Anak*, (Jakarta: Salemba Medika, 2011) h. 46

<sup>42</sup> Andang Ismail, *Op.Cit*, h. 35

dalam maupun di luar ruangan.<sup>43</sup> Elizabeth Hurlock dalam Suyadi mendefinisikan bermain atau permainan sebagai aktivitas-aktivitas untuk memperoleh kesenangan. Lebih lanjut, Hurlock menegaskan bahwa bermain merupakan lawan dari kerja.<sup>44</sup>

Bermain sering dikatakan sebagai suatu fenomena yang paling alamiah dan luas serta memegang peranan penting dalam proses perkembangan anak. Dalam buku modul pembuatan dan penggunaan APE anak usia dini 3-6 tahun dari direktorat jendral pendidikan anak usia dini memaparkan ada 5 pengertian sehubungan dengan bermain yaitu :

- 1) Sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai positif bagi anak
- 2) Tidak memiliki tujuan ekstinsik, namun motivasinya lebih bersifat intrinsik
- 3) Bersifat spontan dan sukarela
- 4) Melibatkan peran serta aktif anak
- 5) Memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti misalnya: kemampuan kreativitas, kemampuan memecahkan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial, disiplin mengendalikan emosi dan sebagainya.<sup>45</sup>

Sedangkan menurut Soegeng Santoso dalam Rani Yulianty, mendefinisikan “Bermain merupakan suatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian atau berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak untuk mencapai tujuan tertentu”.<sup>46</sup> Selain itu menurut Wong dan Faster, bermain merupakan suatu kegiatan alamiah yang dilakukan oleh anak atas

---

<sup>43</sup> *Ibid*, h. 35

<sup>44</sup> Suyadi, *Psikologi Belajar PAUD*, (Yogyakarta: Pusaka Insan Madani, 2010) h. 283

<sup>45</sup> Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, (Yogyakarta: Pusaka Insan Madani, 2010) h. 283

<sup>46</sup> Rani Yulianty, *Op.Cit*, h. 7

keinginan sendiri dalam rangka mengungkapkan konflik dirinya yang tidak disadari guna memperoleh kesenangan dan kepuasan.<sup>47</sup>

Dari pernyataan tersebut dapat penulis tarik sebuah kesimpulan bahwa bermain merupakan proses alamiah yang dengan sendirinya akan dilakukan oleh anak-anak karena bermain adalah dunia anak dan bukan hanya sekedar memberikan kesenangan, akan tetapi juga memiliki manfaat yang besar bagi anak.

Banyak sekali fungsi dan manfaat yang didapat dari bermain bagi anak usia dini. Menurut Andi Yudha fungsi dan manfaat bermain bagi anak usia dini antara lain adalah :

1. Menimbulkan kegembiraan serta sebagai pemicu kreativitas
2. Meningkatkan respon anak terhadap hal-hal baru
3. Melatih anak menyelesaikan/mengatasi konflik
4. Sarana untuk bersosialisasi dan melatih fungsi mental
5. Melatih kepekaan dan empati
6. Sarana mengekspresikan perasaan
7. Membentuk kepribadian anak
8. Mengembangkan rasa percaya diri
9. Melatih perkembangan fisik, emosi dan sosial
10. Merangsang imajinatif/kreativitas anak
11. Sarana hiburan dan menyalurkan energi, serta
12. Mengoptimalkan semua indera<sup>48</sup>

Selain manfaat di atas, bermain juga memiliki fungsi untuk mengoptimalkan perkembangan anak, yang telah dipaparkan oleh Rani Yulianty diantaranya adalah:

---

<sup>47</sup> *Ibid*, h. 7

<sup>48</sup> Andi Yudha, *Kenapa Guru Harus Kreatif*, (Bandung: DAR! Mizan, 2010) h. 78-79

1. Bermain bagi anak dapat menyeimbangkan motorik kasar, seperti berlari, melompat atau duduk, serta motorik halus seperti menulis, menyusun gambar atau balok, menggunting dan lain-lain.
2. Bermain dapat mengoptimalkan kinerja otak kanan. Melalui permainan fungsi kerja otak kanan dapat dioptimalkan karena bermain dengan teman sebaya seringkali menimbulkan kegembiraan bahkan pertentangan.
3. Bermain dapat sarana anak untuk belajar menempatkan dirinya sebagai makhluk sosial. Dalam permainan, anak berhadapan dengan berbagai karakter yang berbeda, sifat dan cara berbicara yang berbeda pula sehingga anak dapat mengenal heterogenitas dan mulai memahaminya sebagai unsur penting dalam permainan.
4. Bermain juga dapat dijadikan sebagai sarana untuk berlatih merealisasikan rasa dan sikap percaya diri, mempercayai orang lain, kemampuan bernegosiasi dan memecahkan masalah
5. Bermain dapat melatih perkembangan moral dan etika anak
6. Bermain dapat meningkatkan dan mengembangkan kreativitas anak karena dalam permainan anak dapat menerapkan ide-ide mereka.<sup>49</sup>

Dari berbagai fungsi dan manfaat bermain yang dikemukakan di atas penulis ambil kesimpulan bahwasanya di dalam bermain anak memiliki nilai kesempatan untuk mengekspresikan sesuatu yang ia rasakan dan pikirkan. Dengan bermain, anak sebenarnya sedang mempraktekkan keterampilan dan anak mendapat kepuasan dalam bermain, yang berarti mengembangkan dirinya sendiri. Fungsi bermain bagi anak usia dini dapat dijadikan intervensi yang jika dilaksanakan dengan tepat, baik dilengkapi dengan alat maupun tanpa alat akan sangat membantu perkembangan anak, emosional, kognitif, dan afektif pada umumnya serta meningkatkan kreativitas anak. Permainan melipat kertas

---

<sup>49</sup> Rani Yulianty, *Permainan Yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*, (Jakarta: Laskar Aksara, 2010) h. 24

(origami) adalah salah satu permainan yang menggunakan APE sedangkan pengertian Alat Permainan Edukatif (APE) itu sendiri adalah sebagai berikut.

## **2. Pengertian Alat Permainan Edukatif (APE)**

Permainan edukatif adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk permainan tradisional dan “modern” yang diberi muatan pendidikan dan pengajaran.

Alat permainan edukatif merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam pembelajaran anak di TK. Ketersediaan alat permainan tersebut menunjang terselenggaranya pembelajaran anak secara efektif dan menyenangkan sehingga anak-anak dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya. APE dibuat untuk merangsang kemampuan fisik motorik anak (aspek psikomotor), kemampuan sosial emosional (aspek afektif), serta kemampuan kecerdasan (kognisi). Mayke Sugianto mengemukakan bahwa alat permainan edukatif (APE) adalah alat permainan yang sengaja dirancang khusus untuk kepentingan pendidikan.<sup>50</sup>

Pengertian alat permainan edukatif yang disebutkan juga dengan media di atas bahwa alat permainan edukatif tersebut adalah sebagai media yang bisa merangsang pikiran, perasaan dan kemauan anak untuk mendorong proses pembelajaran.

---

<sup>50</sup> Novan Ardy Wijayani dan Barnawi, *Op.Cit*, h. 149

Menurut Mayke Sugianto bahwa Alat Permainan Edukatif (APE) adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan dan direktorat PAUD mendefinisikan alat permainan edukatif sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana dan prasarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak).<sup>51</sup>

Alat permainan yang disiapkan menjadi penting seperti yang juga ditekankan oleh Mayke dalam bukunya “Bermain dan Permainan” bahwa belajar dengan bermain memberi kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktekkan dan mendapat bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung banyaknya. Maka dapat mengambil keputusan, memilih, mencipta, menentukan, memasang, membongkar, mengembalikan, mencoba, mengeluarkan pendapat dan memecahkan masalah, mengerjakan secara tuntas, bekerjasama dengan teman dan mengalami berbagai macam perasaan.<sup>52</sup>

Peran Permainan Melipat untuk mengembangkan kreativitas anak melalui tiga hal, sebagai berikut :

1. Keterampilan motorik halus dan wawasan berfikir anak yaitu bahwa dengan bergerak anak seperti berlari dan melompat, seorang anak akan terlatih

---

<sup>51</sup> *Ibid*, h. 149

<sup>52</sup> Agung Triharso, *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Andi, 2013) h. 3

motorik kasarnya. Sehingga memiliki sistem perototan yang terbentuk secara baik dan sehat.

2. Kemampuan sosial emosional bahwa anak melakukan aktivitas bermain karena ia merasa senang untuk melakukannya. Pada tahap-tahap awal perkembangannya orang tua merupakan kawan utama dalam bermain, pergeseran akan terjadi seiring dengan bertambahnya umur anak, terutama setelah memasuki usia sekolah, di sekolah anak akan mengalami proses sosialisasi bergaul dengan kawan sebaya dan gurunya.
3. Kemampuan kognisi (kecerdasan) dimana dalam proses bermain, anak juga bisa diperkenalkan dengan perbendaharaan huruf, angka, kata, bahasa, komunikasi timbal balik, maupun objek-objek tertentu, misalnya bentuk (besar atau kecil) dan rasa (asam, asin, manis, atau pahit). Pengembangan kreativitas anak sejak usia dini ditinjau dari penelitian-penelitian tentang proses kreativitas.

Penulis menyimpulkan bahwa permainan melipat origami dapat membuat anak merasa senang, menimbulkan gairah belajar, serta memberikan peluang atau kesempatan untuk bersosialisasi dengan lingkungannya dan anak dapat belajar mandiri terutama terhadap kreativitasnya.



## C. Media Melipat Origami

### 1. Pengertian Origami (Melipat Kertas)

Origami adalah seni melipat kertas yang berasal dari Jepang. Origami berasal dari kata 'ori' yang berasal dari kata 'oru' yang berarti melipat dan kata 'gami' yang berasal dari kata 'kami' yang berarti kertas. Jadi, origami mempunyai arti melipat kertas.<sup>53</sup>

Isao Honda (1965) didalam bukunya mengatakan bahwa origami di percayai pertama kali ditemukan di Cina yaitu pada saat ditemukannya kertas, dan penganut agama Budha membawa kertas melalui Korea ke Jepang di tahun 538 Sebelum Masehi. Di Jepang para ibu-ibu telah mengajarkan cara membuat origami kepada anak-anaknya. Origami menjadi pengetahuan turun-temurun, dan secara teknis mengalami perkembangan pesat. Origami dahulunya dipakai sebagai alat dekorasi upacara pernikahan, aksesoris, tanda untuk mewakili pengantin atau sebuah simbol, dan juga dipakai untuk tukar hadiah antar sesama samurai. Sampai saat ini muncul dalam wujud yang lebih kontemporer, dan mengikuti pola pikir masyarakatnya. Bentuk atau model-model origami dahulunya lebih mengarah ke bentuk atau model-model binatang, sekarang bisa berkaitan dengan tema tertentu, seperti monster, pesta, manusia, dan lainnya.<sup>54</sup>

Maya Hirai, menjelaskan bahwa origami adalah seni melipat kertas yang menghasilkan semua bentuk yang ada di alam berdasarkan imajinasi. Dari

---

<sup>53</sup>Sri Wahyuti, *Cara Gampang Melipat Origami*, (Jakarta : Dunia Cerdas, 2015) h. 1

<sup>54</sup><http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/633/jbptunikompp-gdl-alichsanni-31613-10-11.unik-s.pdf> (diakses tanggal 20 Juni 2016)

beberapa deifinisi di atas seni melipat kertas atau Origami dapat juga didefinisikan sebagai seni melipat kertas yang membentuk model-model berdasarkan imajinasi objek-objek yang ada di alam.

Oleh masyarakat jepang, sejarah origami diyakini sudah ada sejak zaman Heian (741-11191 M). Pada waktu itu, origami lebih dikenal dengan sebutan orikata, orisui, atau arimono. Sedangkan, pada zaman Kamakura origami disebut dengan sebutan Noshi Awabi ( Noshi) kemudian pada zaman Muromochi origami berkembang dan menjadi ciri khas golongan bangsawan yang memisahkan golongan kelas atas dengan golongan kelas bawah.

## **2. Sejarah Origami**

Origami merupakan seni melipat kertas yang berasal dari jepang. Berasal dari kata “ori” yang berarti melipat dan “kami” yang berarti kertas. Sejarah origami bermula sejak manusia mulai memproduksi kertas. Kertas pertama kali diproduksi di tiongkok pada abad pertama dan dikenalkan oleh Ts'ai Lun. Kemudian pada abad keenam seorang biksu budha bernama doncho (dokyō) yang berasal dari Goguryeo (semennjung korea) memperkenalkan kertas dan tinta di jepang pada masa pemerintahan kaisar wanita Suiko. Sejak itu origami mulai berkembang dan menjadi begitu populer di jepang sampai hari ini.

Salah satu keunikan origami terletak pada hasil akhir pelipatan. Lipatan kertas yang dibentuk sedemikian rupa bisa terlihat menarik dengan berbagai jenis obyek yang diinginkan. Origami sudah menjadi aspek yang penting dalam perayaan-perayaan di jepang sejak periode Heian. Jimat yang dipercaya dan

dibawa oleh par Samurai (noshi) pun juga berupa origami. Selain itu origami kupu-kupu juga digunakan didalam upacara perkawinan adat agama Shinto.<sup>55</sup>

### **3. Kegunaan dan Manfaat Melipat Origami Bagi Anak**

Adapun kegunaan dan manfaat jika anak diajarkan origami secara konsisten sejak usia dini adalah:

- a. Anak akan semakin akrab dengan konsep-konsep karena pada saat bunda atau seorang guru menerangkan origami anak akan mampu menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan)
- b. Bermain origami akan mengembangkan kreativitas anak, menekankan kertas dengan ujung-ujung jari adalah latihan efektif untuk mengembangkan kreativitas anak.
- c. Mengembangkan dan memahami pentingnya akurasi, saat membuat model origami terkadang kita harus membagi 2,3 atau lebih kertas, hal ini membuat anak belajar mengenai ukuran dan bentuk yang diinginkan secara intens.
- d. Mengembangkan citra diri dan bakat anak secara intens.
- e. Saat bermain origami anak akan terbiasa belajar mengikuti instruksi yang runtut dan sistematis.
- f. Mengembangkan berfikir logis dan analitis anak walaupun masih dalam tahap awal yang sederhana.

---

<sup>55</sup><http://paaudalaminbumirejo.blogspot.co.id/2014/04/manfaat-seni-melipat-kertas-origami.html>(diakses 13 Juni 2016)

- g. Bermain origami secara berkonsentrasi, membuat sebuah model origami tertentu saja membutuhkan konsentrasi, dan hal ini dapat dijadikan sebagai ajang latihan untuk memperpanjang rentang konsentrasi seseorang anak, dengan syarat origaminya dilakukan secara kontinyu dan model yang diberikan bertahap dari yang paling mudah yang dapat dikerjakan oleh anak lalu terus dikembangkan sesuai kemampuannya.
- h. Mengembangkan persepsi visual dan spasial yang lebih kuat.
- i. Mendapatkan pengetahuan yang lebih kuat yang lebih banyak tentang hewan dan lingkungan mereka, karena bentuk origami yang dibuat dapat dipilih oleh kita dengan bentuk-bentuk dan dapat dijadikan sebagai media pengenalan hewan dan lingkungan anak.
- j. Memperkuat ikatan emosi antara orang tua dan anak, bermain origami disertai komunikasi yang menyenangkan ini akan membangun ikatan yang sungguh baik antara anak dan orang tua atau guru pendidik dan anak didik.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian dan Sifat Penelitian

##### 1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas, dimana peneliti mencermati kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian tindakan yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktek pembelajaran dikelas.<sup>56</sup>

Menurut Kunandar, Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah kajian sistemik upaya perbaikan pelaksanaan praktik pendidikan oleh sekelompok guru dengan melakukan tindakan-tindakan dalam pembelajaran, berdasarkan refleksi mereka mengenai hasil dari tindakan-tindakan tersebut.<sup>57</sup>

Adapun sifat penelitian dalam Penelitian Tindakan Kelas ini bersifat partisipan dalam arti bahwa peneliti terlibat dalam penelitian. Bersifat kolaboratif karena melibatkan orang lain dalam penelitiannya, dan bersifat kualitatif karena peneliti berinteraksi dengan subjek penelitian secara alamiah, dalam artian penelitian berjalan sesuai dengan jalannya proses belajar mengajar, dengan cara

---

<sup>56</sup> Mulyasa, *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung : Rosdakarya 2009) h. 33

<sup>57</sup> Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*, (Jakarta:Rajawali,2001) h. 41

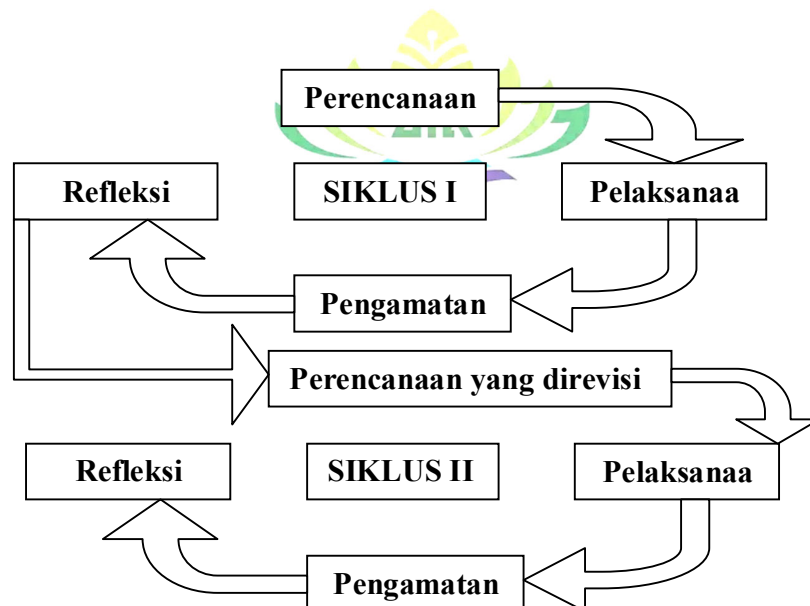
mengadakan pengamatan, melakukan penelitian secara sistematis, dan menarik kesimpulan sebagaimana layaknya yang dilakukan oleh peneliti kualitatif.

## 2. Desain Penelitian

Ada beberapa model yang dapat diterapkan dalam penelitian tindakan kelas (PTK), tetapi yang paling dikenal dan biasa digunakan adalah model yang dikemukakan oleh Kimmis & Mc. Taggart. Adapun model PTK dimaksud menggambarkan ada empat langkah dan pengulangannya yang disajikan dalam gambar dibawah ini.

**Gambar 1**

*Penelitian Tindakan Model Kimmis dan Mc. Taggart*



Sumber : Model Siklus *Classroom Action Research* dari Suharsimi Arikunto

Proses pelaksanaan tindakan berdasarkan siklus diatas dapat dirinci sebagai berikut:

a. Tahap Pelaksanaan

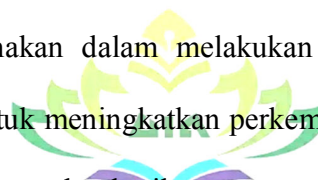
1. Rencana Tindakan

Sebelum melaksanakan tindakan maka perlu tindakan persiapan.

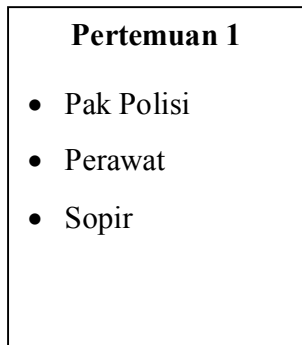
Kegiatan pada tahap ini adalah:

- a. Peneliti melakukan kolaborasi dengan guru untuk membahas beberapa hal diantaranya:

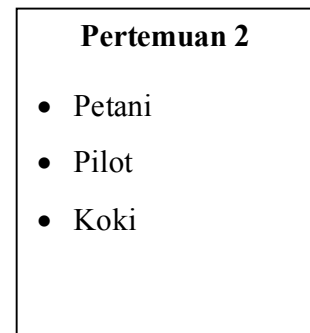
- 1) Menentukan tema dan sub tema (tema dan sub tema apa yang akan digunakan dalam melakukan penelitian dengan kertas origami untuk meningkatkan perkembangan kreativitas). Dapat dilihat pada gambar berikut :



### Siklus 1



### Siklus 2



2) Membuat jadwal (jadwal yang dibuat berdasarkan RKH), berikut jadwal kegiatan penelitian :

**Tabel 3**

### Jadwal Rencana Kegiatan Penelitian Tindakan Kelas

<b>Jadwal Rencana Kegiatan Harian</b>	
Siklus I Pertemuan 1	Siklus II Pertemuan 1
Senin, 09 Januari 2017 Pukul 07.30-10.00 WIB	Senin, 16 Februari 2017 Pukul 07.30-10.00 WIB
Siklus I Pertemuan 2	Siklus II Pertemuan 2
Selasa, 10 Januari 2017 Pukul 07.30- 10.00	Selasa, 17 Februari 2017 Pukul 07.30- 10.00



Siklus I Pertemuan 4	Siklus II Pertemuan 2
Rabu, 11 Januari 2017 Pukul 07.30- 10.00	Rabu, 18 Februari 2017 Pukul 07.30- 10.00
Siklus I Pertemuan 5	Siklus II Pertemuan 2
Kamis, 12 Januari 2017 Pukul 07.30- 10.00	Kamis, 19 Februari 2017 Pukul 07.30- 10.00
Siklus I Pertemuan 6	Siklus II Pertemuan 2
Jumat, 13 Januari 2017 Pukul 07.30- 10.00	Jumat, 20 Februari 2017 Pukul 07.30- 10.00
Siklus I Pertemuan 7	Siklus II Pertemuan 2
Sabtu, 14 Januari 2017 Pukul 07.30- 10.00	Sabtu, 21 Februari 2017 Pukul 07.30- 10.00

### **Rencana Kegiatan Harian (Pijakan)**

Tema : Pekerjaan / Profesi

Subtema : Pak Polisi (Pistol)

Kelompok : B2 (5-6 Tahun)

Semester : 11 (Dua)

Hari dan tanggal : Senin, 09 Januari 2017



#### 1. Tujuan Pembelajaran

- a. Mematuhi peraturan sekolah
- b. Melakukan aktifitas fisik ( melipat kertas menggunakan origami)
- c. Membiasakan diri berperilaku baik

- d. Menirukan kalimat yang dicontohkan
  - e. Mengenal konsep waktu sederhana
  - f. Mengenal warna, bentuk dan ukuran kertas origami
  - g. Mewarnai gambar perawat dengan menggunakan kedua tangannya
2. Konsep Pembelajaran
- a. Datang tepat waktu ke sekolah
  - b. Mengikuti kegiatan/ rutinitas di sekolah
  - c. Membuat lipatan kertas seperti yang sudah di contohkan (pistol)
  - d. Menyebutkan apa saja alat-alat pak polisi
  - e. Mengetahui pistol adalah ciptaan manusia

3. Kegiatan Belajar



a. *Pijakan lingkungan*

- Guru menyiapkan dan merapihkan ruang kelas
- Guru memastikan tidak ada benda berbahaya di kelas
- Guru menyiapkan alat kebersihan kelas (tissue, lap tangan, sapu, kotak sampah)
- Guru menyiapkan alat / media yang akan digunakan selama kegiatan hari ini

b. *Pijakan sebelum bermain*

- Anak berbaris dan memasuki ruang kelas dengan tertib

- Salam dan sapa
- Bercakap-cakap tentang disiplin bangun di pagi hari
- Menyanyikan lagu “Profesi (Pak polisi)”
- Membaca doa sebelum melakukan kegiatan
- Membaca beberapa surat Al-Fatiha, Al-Ikhlas, An-Nas
- Membaca do’a untuk kedua orang tua
- Mengingat kembali materi / kegiatan kemarin
- Mengenalkan materi atau kegiatan yang akan dilaksanakan hari ini

*c. Pijakan selama bermain*

- Guru mengenalkan macam – macam pekerjaan yang ada
- Guru memberitahukan kepada anak bahwa pekerjaan Pak Polisi adalah Mulia
- Guru menjelaskan tentang kegiatan membuat pistol yang hari ini akan dibuat
- Guru membagikan alat–alat yang akan digunakan dalam kegiatan
- Guru mendemonstrasikan cara melipat kertas origami, kemudian anak-anak mengikuti cara membuat yang dicontohkan secara bertahap
- Anak-anak diminta untuk menulis kata P-I-S-T-O-L
- Guru berkeliling untuk melakukan penilaian serta membantu anak yang merasa kesulitan

*d. Pijakan setelah bermain*



- Mengikuti antrian cuci tangan dan menyiapkan alat makan
- Duduk dengan rapih sambil membaca doa sebelum dan sesudah makan
- Makan bersama dengan tertib (menenal adab makan)
- Merapihkan alat makan dan membuang sampah pada tempatnya
- Mengulas kembali kegiatan hari ini
- Guru memberitahu materi kegiatan esok hari
- Membaca doa sesudah melakukan kegiatan
- Bersalaman, berbaris dengan rapih pada saat pulang.

### **Rencana Kegiatan Harian (Pijakan)**

Tema : Pekerjaan / Profesi

Subtema : Perawat (Topi Perawat)

Kelompok : B2 (5-6 Tahun)

Semester : II (Dua)

Hari dan tanggal : Selasa, 10 Januari 2017



#### 1. Tujuan Pembelajaran

- Mematuhi peraturan sekolah
- Melakukan aktifitas fisik ( melipat kertas menggunakan origami)
- Membiasakan diri berperilaku baik
- Menirukan kalimat yang dicontohkan

- e. Mengenalkan konsep waktu sederhana
- f. Mengenal warna, bentuk dan ukuran kertas origami
- g. Mewarnai gambar perawat dengan menggunakan kedua tangannya

## 2. Konsep Pembelajaran

- a. Datang tepat waktu ke sekolah
- b. Mengikuti kegiatan/ rutinitas di sekolah
- c. Membuat lipatan kertas seperti yang sudah di contohkan (Topi Perawat)
- d. Menyebutkan macam-macam benda yang di pakai perawat
- e. Mengetahui pekerjaan perawat adalah mulia

## 3. Kegiatan Belajar

### *a. Pijakan lingkungan*

- Guru menyiapkan dan merapihkan ruang kelas
- Guru memastikan tidak ada benda berbahaya di kelas
- Guru menyiapkan alat kebersihan kelas (tissue, lap tangan, sapu, kotak sampah)
- Guru menyiapkan alat atau media yang akan digunakan selama kegiatan hari ini

### *b. Pijakan sebelum bermain*

- Anak berbaris dan memasuki ruang kelas dengan tertib
- Salam dan sapa
- Bercakap-cakap tentang disiplin bangun di pagi hari

- Menyanyikan lagu, “Good Morning Every Body”
- Membaca doa sebelum melakukan kegiatan
- Membaca beberapa surat Al-Fatihah, Al-Ikhlas, An-Nas
- Membaca do’a untuk kedua orang tua
- Mengingat kembali materi atau kegiatan kemarin
- Mengenalkan materi atau kegiatan yang akan dilaksanakan hari ini

*c. Pijakan selama bermain*

- Guru mengenalkan macam - macam pekerjaan
- Guru memberitahukan kepada anak bahwa pekerjaan itu rezeki dari Allah
- Guru menjelaskan kepada anak bahwa perawat adalah pekerjaan yang mulia
- Guru menjelaskan kepada anak cara membuat topi perawat
- Anak-anak diminta untuk mewarnai gambar perawat
- Guru berkeliling untuk melakukan penilaian serta membantu anak yang merasa kesulitan



*d. Pijakan setelah bermain*

- Mengikuti antrian cuci tangan dan menyiapkan alat makan
- Duduk dengan rapih sambil membaca doa “sebelum makan”
- Makan bersama dengan tertib (mengenal adab makan)
- Merapihkan alat makan dan membuang sampah pada tempatnya

- Membaca doa sesudah makan
- Mengulas kembali kegiatan hari ini
- Guru memberitahu materi kegiatan esok hari
- Membaca doa sesudah melakukan kegiatan
- Salam, berbaris dengan rapih pada saat pulang.

### **Rencana Kegiatan Harian**

Tema : Pekerjaan / Profesi

Subtema : Petani (Topi Petani)

Kelompok : B2 (5-6 Tahun)

Semester : II (Dua)

Hari dan tanggal : Senin , 16 Februari 2017



#### 1. Tujuan Pembelajaran

- Mematuhi peraturan sekolah
- Melakukan aktifitas fisik ( membuat topi petani )
- Membiasakan diri berperilaku baik
- Menirukan kalimat yang dicontohkan
- Mengenal konsep waktu sederhana

#### 2. Konsep Pembelajaran

- Datang tepat waktu ke sekolah

- b. Mengikuti kegiatan atau rutinitas di sekolah
- c. Mewarnai gambar petani seperti yang sudah di contohkan
- d. Menyebutkan warna yang ada di gambar petani
- e. Mengetahui Manusia adalah ciptaan Allah SWT

### 3. Kegiatan Belajar

#### *a. Pijakan lingkungan*

- Guru menyiapkan dan merapihkan ruang kelas
- Guru memastikan tidak ada benda berbahaya di kelas
- Guru menyiapkan alat kebersihan kelas (tissue, lap tangan, sapu, kotak sampah)
- Guru menyiapkan alat atau media yang akan digunakan selama kegiatan hari ini



#### *b. Pijakan sebelum bermain*

- Anak berbaris dan memasuki ruang kelas dengan tertib
- Salam dan sapa
- Bercakap-cakap tentang disiplin bangun di pagi hari
- Menyanyikan lagu, “Pak Petani”
- Membaca doa sebelum melakukan kegiatan
- Membaca beberapa surat Al-Fatihah, Al-Ikhlash, An-Nas
- Membaca do’a untuk kedua orang tua
- Mengingat kembali materi/ kegiatan kemarin



- Mengenalkan materi atau kegiatan yang akan dilaksanakan hari ini

*c. Pijakan selama bermain*

- Guru mengenalkan macam-macam alat yang di pakai petani
- Guru memberitahukan kepada anak apa yang di kerjakan pak petani
- Guru menjelaskan kepada anak cara mewarnai gambar petani
- Guru menjelaskan tentang kegiatan membuat topi petani
- Guru membagikan alat - alat yang akan digunakan dalam kegiatan
- Guru mendemonstrasikan cara menempelkan topi petani, kemudian anak - anak menempelkan hasil di kertas hvs
- Anak-anak diminta untuk menulis kata petani
- Guru berkeliling untuk melakukan penilaian serta membantu anak yang merasa kesulitan



*d. Pijakan setelah bermain*

- Mengikuti antrian cuci tangan dan menyiapkan alat makan
- Duduk dengan rapih sambil membaca doa “sebelum makan”
- Makan bersama dengan tertib (mengenal adab makan)
- Merapihkan alat makan dan membuang sampah pada tempatnya
- Membaca doa sesudah makan
- Mengulas kembali kegiatan hari ini
- Guru memberitahu materi kegiatan esok hari
- Membaca doa sesudah melakukan kegiatan

- Salam , berbaris dengan rapih pada saat pulang.

### **Rencana Kegiatan Harian (Pijakan)**

Tema : Pekerjaan / Profesi

Subtema : Pilot (Pesawat)

Kelompok : B2 (5-6 Tahun)

Semester : II (Dua)

Hari dan tanggal : Selasa , 17 Februari 2017

#### 1. Tujuan Pembelajaran

- Mematuhi peraturan sekolah
- Melakukan aktifitas fisik (membuat pesawat)
- Membiasakan diri berperilaku baik
- Menirukan kalimat yang dicontohkan
- Mengenal konsep waktu sederhana



#### 2. Konsep Pembelajaran

- Datang tepat waktu ke sekolah
- Mengikuti kegiatan / rutinitas di sekolah
- Menyebutkan nama-nama alat yang dipakai pak pilot
- Mengetahui pesawat adalah buatan manusia

#### 3. Kegiatan Belajar

*a. Pijakan lingkungan*

- Guru menyiapkan dan merapihkan ruang kelas
- Guru memastikan tidak ada benda berbahaya di kelas
- Guru menyiapkan alat kebersihan kelas (tissue, lap tangan, sapu, kotak sampah)
- Guru menyiapkan alat/media yang akan digunakan selama kegiatan hari ini

*b. Pijakan sebelum bermain*

- Anak berbaris dan memasuki ruang kelas dengan tertib
- Salam dan sapa
- Bercakap-cakap tentang disiplin bangun di pagi hari
- Menyanyikan lagu, “Profesi dan tempat berhentinya”
- Membaca doa sebelum melakukan kegiatan
- Membaca beberapa surat Al-Fatihah, Al-Ikhlas, An-Nas
- Membaca do’a untuk kedua orang tua
- Mengingat kembali materi / kegiatan kemarin
- Mengenalkan materi atau kegiatan yang akan dilaksanakan hari ini

*c. Pijakan selama bermain*

- Guru mengenalkan nama-nama pahlawan yang ada di Indonesia
- Guru memberitahukan kepada anak bahwa Manusia adalah ciptaan Allah

- Guru menjelaskan tentang siapa pilot itu
- Guru membagikan alat – alat yang akan digunakan dalam kegiatan
- Guru mendemonstrasikan cara membuat pesawat
- Kemudian anak - anak menempelkan pesawat pada kertas yang sudah dibagikan kepada anak
- Guru berkeliling untuk melakukan penilaian serta membantu anak yang merasa kesulitan

*d. Pijakan setelah bermain*

- Mengikuti antrian cuci tangan dan menyiapkan alat makan
- Duduk dengan rapih sambil membaca doa “sebelum makan”
- Makan bersama dengan tertib (mengenal adab makan)
- Merapihkan alat makan dan membuang sampah pada tempatnya
- Membaca doa sesudah makan
- Mengulas kembali kegiatan hari ini
- Guru memberitahu materi kegiatan esok hari
- Membaca doa sesudah melakukan kegiatan
- Salam , berbaris dengan rapih pada saat pulang

3). Menyediakan alat dan bahan yang akan dikerjakan anak sebagai instrument pengamatan peningkatan perkembangan Bahasa anak dari yang paling mudah sampai dengan tingkat kesukaran. Alat dan Bahan tersebut diantara nya:

- Kertas Origami
- Kertas HVS
- Contoh Gambar
- Lem
- Pensil
- Crayon
- Gunting (Tidak digunakan anak)

#### 1. Pelaksanaan Tindakan

Melaksanakan kegiatan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dibuat. Dalam pelaksanaan penelitian guru menjadi fasilitator selama pembelajaran, anak didik dibimbing untuk belajar melipat (sesuai dengan scenario pembelajaran).



#### 2. Observasi (pengamatan)

Pengamatan adalah suatu proses mencermati jalannya pelaksanaan tindakan. Peneliti melakukan observasi secara langsung terhadap aktivitas kelas, yaitu suatu pengamatan langsung terhadap anak dengan memperhatikan tingkah lakunya dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan RKH yang telah dibuat oleh peneliti.

#### 3. Refleksi

Pada tahap ini dilakukan analisis data yang telah diperoleh. Hasil analisis data yang telah ada dipergunakan untuk melakukan evaluasi terhadap proses

dan hasil yang ingin dicapai. Refleksi dimaksudkan sebagai upaya untuk mengkaji apa yang telah atau belum terjadi, apa yang dihasilkan, kenapa hal itu terjadi dan apa yang perlu dilakukan selanjutnya. Hasil refleksi digunakan untuk menetapkan langkah selanjutnya dalam upaya untuk menghasilkan perbaikan pada siklus selanjutnya.

Penelitian ini direncanakan terdiri dari 2 siklus tiap siklus dilaksanakan dua kali pertemuan sesuai dengan perubahan yang ingin dicapai, hasil observasi dan penilaian dalam setiap siklus sebagai dasar untuk menentukan tindakan yang tepat dalam rangka meningkatkan prestasi belajar.

#### **B. Subyek dan Obyek Penelitian**

Subyek penelitian ini adalah peserta didik di kelompok B2 (Usia 5-6 Tahun) di Taman Kanak-Kanak Mekar Jaya Kecamatan Bengkunt Belimbing Pesisir Barat sebanyak 20 anak didik. Sedangkan obyeknya adalah mengembangkan kreativitas anak melalui permainan melipat kertas origami.

#### **C. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 04 Januari - 04 Februari 2017 dengan mengambil lokasi yakni di Taman Kanak-Kanak Mekar Jaya Kecamatan Bengkunt Belimbing Pesisir Barat.

#### **D. Kriteria Keberhasilan Tindakan**

Pelaksanaan penelitian tindakan menuntut keberhasilan perubahan apa yang telah dialami anak, oleh sebab itu perlu adanya acuan Kriteria Keberhasilan Tindakan, sebagaimana berikut ini: jika peserta didik yang mampu mencapai sekurang-kurangnya 80% dari jumlah peserta didik yang ada dikelas, yang telah mengalami perkembangan, maka proses tindakan dapat diselesaikan, namun begitu juga dengan sebaliknya.

#### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Penelitian dengan menggunakan pendekatan PTK menempatkan peneliti sebagai instrument utama dalam proses pengumpulan data peneliti. Peneliti sebagai instrument utama, sebab peneliti mengadakan penelitian secara langsung ke lapangan untuk melakukan interaksi dan wawancara kepada informan, melakukan pengamatan (observasi) situasi dan kondisi sekolah dan menggali data melalui dokumen sekolah. Berikut penjelasannya:

##### **a. Wawancara**

Teknik wawancara merupakan kegiatan utama dalam pengumpulan data dan informasi. Karena, pertama dengan menggunakan wawancara peneliti dapat menggali tidak saja apa yang diketahui dan dialami subyek. Tetapi juga apa yang tersembunyi jauh di dalam diri subyek penelitian. Kedua, apa yang ditanyakan kepada informan (Anak Didik dan Guru, Kepala sekolah) untuk

mengembangkan kreativitas anak usia dini di kelompok B2 Taman Kanak-Kanak Mekar Jaya Kecamatan Bengkunt Belimbing Pesisir Barat.

Berikut Kerangka wawancara tentang pengembangan kreativitas anak di Taman Kanak-Kanak Mekar Jaya Kecamatan Bengkunt Belimbing Pesisir Barat dapat dilihat pada table berikut:

**Tabel 4**

**Kerangka Wawancara Tentang Pengembangan Kreativitas Anak  
Di Taman Kanak-Kanak Mekar Jaya Kecamatan Bengkunt  
Belimbing Pesisir Barat**

No	Pertanyaan
1	Apakah mengembangkan kemampuan kreativitas menggunakan kertas origami?
2.	Bagaimana tanggapan kepala sekolah dalam meningkatkan perkembangan kreativitas anak melalui bermain melipat kertas origami?
3.	Apakah guru-guru Taman Kanak-Kanak Mekar Jaya sering mengembangkan kreativitas anak melalui melipat kertas origami?
4.	Bagaimana minat belajar anak khususnya di kelompok B2 Taman Kanak-Kanak Mekar Jaya pada saat kegiatan belajar mengajar?
5	Apakah ada kendala yang dialami guru pada saat menerangkan kegiatan permainan melipat kertas origami?
6	Sejauh mana kegiatan mengembangkan kertas origami dapat meningkatkan perkembangan kreativitas anak?
7	Sejauh mana peran guru saat kegiatan mengembangkan kertas origami untuk meningkatkan kreativitas anak?
8	Sejak kapan mengembangkan kertas origami diterapkan di Taman Kanak-Kanak Mekar Jaya Kecamatan Bengkunt Belimbing Pesisir Barat?



## **b. Pengamatan (observation)**

Metode observasi adalah suatu pengamatan yang sengaja dan sistematis tentang fenomena-fenomena sosial dengan gejala psikis dengan jalan pengamatan dan pencatatan.<sup>58</sup> Observasi merupakan pengamatan langsung terhadap fenomena-fenomena obyek yang diteliti secara obyektif dan hasilnya akan dicatat secara sistematis agar diperoleh gambaran yang lebih konkrit tentang kondisi di lapangan. Sebagaimana pendapat bahwa “Observasi biasa diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan dengan sistematis fenomena-fenomena yang diselidiki”.

Metode ini digunakan untuk mengobservasi penggunaan kertas origami untuk kreativitas anak di Taman Kanak-Kanak Mekar Jaya Kecamatan Bengkunt Belimbing Pesisir Barat dan dampaknya terhadap mengembangkan perkembangan kreativitas anak usia dini. Berikut Kerangka wawancara tentang Mengembangkan Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Mekar Jaya Kecamatan Bengkunt Belimbing Pesisir Barat dapat dilihat pada table berikut:

**Tabel 5**

**Kisi-kisi Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan  
Melipat Kertas Origami Di Taman Kanak-Kanak Mekar Jaya  
Keamatan Bengkulu Belibing Pesisir Barat**

<b>Aspek Perkembangan</b>	<b>Indikator</b>	<b>Sub Indikator</b>
Kreativitas	1. Mampu Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif	1. Anak bermain-main dengan origami yang telah dibuat 2. Anak memilih warna kertas origami yang berbeda dari yang dipilih oleh guru
	2. Mampu menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan)	1. Anak membuat bentuk origami yang berbeda dari yang diarahkan oleh guru 2. Anak menyelesaikan bentuk origami diluar dari langkah-langkah yang ditunjukkan oleh guru
	3. Mampu membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan (kertas, plastisin, balok, dll)	1. Anak mampu membuat karya bentuk pistol pak polisi 2. Anak mampu membuat karya bentuk topi perawat 3. Anak mampu membuat karya bentuk topi petani 4. Anak mampu membuat karya bentuk pesawat pak pilot
	4. Memiliki rasa ingin tahu yang besar	1. Anak bertanya-tanya tentang langkah-langkah atau cara melipat origami 2. Anak bertanya-tanya atau berkomentar terhadap hasil karya yang dibuat
	5. Memiliki ketekunan yang tinggi	1. Anak memperhatikan penjelasan dari guru dengan seksama 2. Anak fokus mengerjakan atau menyelesaikan karya origami yang dia buat

**Tabel 6**

**Pedoman Observasi Perkembangan kreativitas Anak Di Taman Kanak-Kanak  
Mekar Jaya Kecamatan Bengkunt Belimbing Pesisir Barat**

No	Sub Indikator	Penilaian Perkembangan Kreativitas				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1.	Anak mampu menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif.					
2.	Anak mampu menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan).					
3.	Anak mampu membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan (kertas, plastisin, balok, dll)					
4.	Anak memiliki rasa ingin tahu yang besar					
5.	Anak memiliki ketekunan yang tinggi					

Skor penilaian :

**BB** : Belum Berkembang

Apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda- tanda awal prilaku yang dinyatakan indikator dengan baik skor 50-59 (\*)

**MB** : Mulai Berkembang

Apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal yang dinyatakan dalam indikator tetapi belum konsisten skor 60-69 (\*\*)

**BSH** : Berkembang Sesuai Harapan

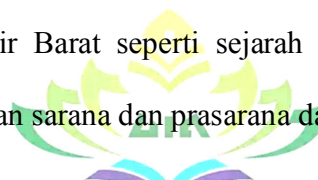
Apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan berbagai tanda-tanda perilaku yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten dengan skor 70-79 (\*\*\*)

**BSB** : Berkembang Sangat Baik

Apabila peserta didik terus menerus memperlihatkan perilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten atau telah membudaya dengan skor 80-100 diberi nilai (\*\*\*\*).

### **c. Dokumentasi**

Teknik dokumentasi merupakan cara untuk mengumpulkan data melalui dokumentasi yang tersedia. Teknik ini untuk menggali data tentang Taman Kanak-Kanak Mekar Jaya Kecamatan Bengkunt Belimbing Pesisir Barat, metode ini digunakan untuk mendapatkan dan mengenai hal-hal yang berkenaan dengan kondisi obyektif di Taman Kanak-Kanak Mekar Jaya Kecamatan Bengkunt Belimbing Pesisir Barat seperti sejarah berdirinya, keadaan guru, keadaan peserta didik, keadaan sarana dan prasarana dan lain-lain.



### **F. Teknik Analisa Data**

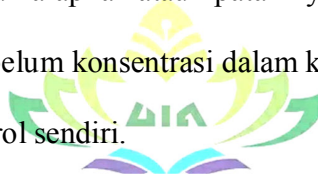
Metode analisis data merupakan metode untuk menganalisis data-data yang telah terkumpul dari lapangan. Setelah data-data terkumpul maka langkah selanjutnya dianalisis untuk menghasilkan kesimpulan yang benar dan sesuai dengan masalah yang ada. Untuk mengambil kesimpulan dari data-data ini digunakan teknik analisis data yang bersifat deskriptif-kualitatif, yaitu mendeskripsikan data yang diperoleh melalui instrumen penelitian.

Langkah-langkah yang dipergunakan peneliti sebagai berikut:

#### a. Reduksi Data

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Dengan demikian data yang telah direduksi memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan.<sup>59</sup>

Dari hasil data metah yang ada di lapangan maka di nyatakan bahwasannya Taman Kanak-Kanak Mekar Jaya Kecamatan Bengkunt Belimbing Pesisir Barat masih banyak anak yang belum berkembang dalam mengembangkan kreativitas dalam permainan melipat kertas origaminya masih belum sesuai yang diharapkan atau lipatan nya masih belum rapih, serta masih banyak anak yang belum konsentrasi dalam kegiatan hal itu terlihat dari anak anak yang asik ngobrol sendiri.



#### b. Penyajian Data (*data display*)

Penyajian data dilakukan dengan cara menganalisis data reduksi dalam bentuk naratif (uraian) yang memungkinkan untuk menarik kesimpulan dan mengambil tindakan. Sajian data berikutnya ditafsirkan dan dievaluasikan berupa penjelasan tentang :

##### 1. Perbedaan antara rencana tindakan dan pelaksanaan tindakan

---

<sup>59</sup> Sugiono, *Metode Pendekatan (Pendekatan kuantitatif, Kualitatif, R&D)*, (Bandung: Alfabeta Cetakan ke 10, 2010), h. 338

2. Persepsi peneliti dan catatan lapangan terhadap tindakan yang dilaksanakan.

3. Kesimpulan dan verifikasi data.

Melalui penyajian data tersebut, maka data terorganisasikan, tersusun dalam pola hubungan, sehingga akan semakin mudah dipahami. Dalam mendisplay data maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya didasarkan kepada apa yang telah dipahami tersebut.

c. Penarikan Kesimpulan (*Verification*)

Penarikan kesimpulan merupakan kegiatan penggambaran yang utuh dari objek yang diteliti atau konfigurasi yang utuh dari objek penelitian. Prosedur penarikan kesimpulan didasarkan pada gambaran informasi yang tersusun dalam suatu bentuk pada penyajian data melalui transformasi tersebut, penulis dapat melihat apa yang ditelitinya dan menentukan kesimpulan yang benar mengenai objek penelitian.

Dalam verifikasi data ini penulis mengumpulkan data yang dibutuhkan lalu mengkonfergensi data dengan mereduksi dan mendisplaykannya selanjutnya melakukan verifikasi data dengan mencocokkan teori yang terkait dengan meningkatkan motorik halus anak usia dini melalui seni melipat kertas di Taman Kanak-Kanak Mekar Jaya Kecamatan Bengkunt Belimbing Pesisir Barat.

Teknik Pengumpulan data yang berupa data yang disajikan berdasarkan angka-angka, maka menggunakan analisis deskriptif presentase dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$X = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

X = Presentase yang akan dicapai

F = skor yang di dapat

N = Jumlah siswa



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Sejarah Singkat Berdirinya Taman Kanak-Kanak Mekar Jaya Kecamatan Bangkunt Belimbing Pesisir Barat**

Taman Kanak-Kanak Mekar Jaya Bengkunt Belimbing Pesisir Barat berdiri pada tahun 2010 dan beroperasi pada tahun 2011. Taman Kanak-Kanak Mekar Jaya Bengkunt Belimbing Pesisir Barat dikelola oleh kepala sekolah yang bernama Ibu Yunaini, S.Pd. Secara kelembagaan Taman Kanak-Kanak Mekar Jaya Bengkunt Belimbing Pesisir Barat berada dibawah naungan Departemen Pendidikan Nasional.



Adapun Visi dan Misi Taman Kanak-Kanak Mekar Jaya Bengkunt Belimbing Pesisir Barat adalah sebagai berikut :

##### **2. Visi Misi Dan Tujuan Taman Kanak-Kanak Mekar Jaya Kecamatan Bengkunt Belimbing Pesisir Barat**

###### **a. Visi**

Menciptakan anak didik yang cerdas, ceria dan mandiri serta bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa.

###### **b. Misi**

1. Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku.



2. Mengembangkan minat anak secara optimal.
3. Menjadikan anak yang kreatif dan inovatif.
4. Mengembangkan potensi kemandirian anak.

**c. Tujuan**

Adapun tujuan didirikannya Taman Kanak-Kanak Mekar Jaya Bengkunt Belimbing Pesisir Barat adalah sebagai berikut :

a. Tujuan secara umum

Secara umum tujuan Taman Kanak-Kanak Mekar Jaya Bengkunt Belimbing Pesisir Barat adalah membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi, baik fisik dan psikis yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik/motorik, kemandirian untuk kesiapan memasuki pendidikan dasar



b. Tujuan secara khusus

1. Menjadikan peserta didik yang beriman kepada Tuhan yang Maha Esa.
2. Menjadikan peserta didik yang memiliki dasar-dasar pengetahuan, ketrampilan dan kemampuan untuk melanjutkan ke pendidikan selanjutnya.
3. Menjadikan peserta didik yang mencintai bangsa dan budayanya.<sup>60</sup>

---

<sup>60</sup> *Dokumentasi Taman Kanak-Kanak Mekar Jaya Bengkunt Belimbing Pesisir Barat. TA. 2016/2017, Dicatat Tanggal 14 Januari 2016.*

### **3. Letak Geografis Taman Kanak-Kanak Mekar Jaya kecamatan Bengkunt Belimbing Pesisir Barat.**

Lokasi penelitian penulis adalah Taman Kanak-Kanak Mekar Jaya Bengkunt Belimbing Pesisir Barat yang beralamat di jalan Lintas Barat Pekon Penyandingan Kecamatan Bengkunt Belimbing Kabupaten Pesisir Barat. Dengan luas tanah seluruhnya 200 m dengan status tanah milik sendiri.

### **4. Keadaan Guru Dan Karyawan Taman Kanak-Kanak Mekar Jaya Bengkunt Belimbing Pesisir Barat**

Menurut ibu Yunaini, S.Pd, kesiapan pendidik Taman Kanak-Kanak Mekar Jaya Bengkunt Belimbing Pesisir Barat dilatar belakangi oleh pengalaman di lapangan, termasuk juga pengalaman pendidikan yang ditempuh. Hal ini semata-mata untuk meningkatkan kualitas pelayanan pendidikan dan cara untuk mempersiapkan mental, fisik dalam menghadapi anak-anak yang mengalami berbagai macam pengaruh negatif baik dari lingkungan sekolah maupun lingkungan keluarga.

Taman Kanak-Kanak Mekar Jaya Bengkunt Belimbing Pesisir Barat diharapkan memberikan mutu lulusan yang sesuai dengan harapan masyarakat dan orang tua, karena itu peningkatan kualitas pendidikannya terus menerus ditingkatkan, salah satunya mengikut sertakan guru-guru mengikuti pendidikan lanjut kependidikan sarjana.

**Tabel 7**

**Data Guru Dan Pengurus Taman Kanak-Kanak Mekar Jaya  
Kecamatan Bengkunt Belimbing Pesisir Barat**

No	Nama Guru	Pendidikan	Usia (Tahun)	Masa Kerja (Tahun)
1	Emi Yutiara,S.Pd	S1	36	3
2	Armiyati,M.Pd	S1	39	4
3	Kepti, A.Md	D2	34	4
4	Hidayati	SMA	23	4

*Sumber:Dokumentasi Taman Kanak-Kanak Mekar Jaya Bengkunt*

*Belimbing Pesisir Barat.*

Berdasarkan tabel 7 diatas dapat dipahami latar belakang pendidikan guru Taman Kanak-Kanak Mekar Jaya Bengkunt Belimbing Pesisir Barat tidak sama namun dapat saling melengkapi berdasarkan pengalaman mengajar yang dapat menjadi acuan dalam meningkatkan layanan pendidikan di Taman Kanak-Kanak Mekar Jaya Bengkunt Belimbing Pesisir Barat.

Berdasarkan tabel 7 diatas dapat dipahami latar belakang pendidikan guru Taman Kanak-Kanak Mekar Jaya Bengkunt Belimbing Pesisir Barat tidak sama namun dapat saling melengkapi berdasarkan pengalaman mengajar yang dapat menjadi acuan dalam meningkatkan layanan pendidikan di Taman Kanak-Kanak Mekar Jaya Bengkunt Belimbing Pesisir Barat.

**5. Data Jumlah Peserta Didik Taman Kanak-Kanak Mekar Jaya  
Kecamatan Bengkunt Belimbing Pesisir Barat**

**Tabel 8**

**Data Peserta Didik Taman Kanak-Kanak Mekar Jaya Bengkunt  
Belimbing Pesisir Barat Tahun Ajaran 2016**

No	Kelas (Kelompok)	Usia	Jumlah Peserta Didik		Jumlah
			Lk	Pr	
1	A	3-4 Tahun	4	6	10
2	B1	4-5 Tahun	9	11	20
2	B2	5-6 Tahun	9	11	20
Jumlah			22	28	50

*Sumber : Dokumentasi Taman Kanak-Kanak Mekar Jaya Kecamatan Bengkunt  
Belimbing Pesisir Barat*

Berdasarkan tabel 8 di atas dapat dipahami bahwa jumlah keseluruhan peserta didik 50 anak, Dokumentasi Taman Kanak-Kanak Mekar Jaya Bengkunt Belimbing Pesisir Barat yang di teliti kelompok B adalah 20 anak dan peserta didik tersebut aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, sesuai dengan program pembelajaran di Dokumentasi Taman Kanak-Kanak Mekar Jaya Bengkunt Belimbing Pesisir Barat.

## 6. Keadaan Taman Kanak-Kanak Mekar Jaya Bengkunt Belimbing Pesisir Barat

Sarana dan prasarana merupakan salah satu pendukung pelaksanaan pembelajaran pada suatu lembaga pendidikan (KBM). Hal ini sangat dipengaruhi oleh tersedianya sarana dan prasarana pembelajaran. Sarana dan prasarana yang dimiliki adalah sebagai berikut:

**Tabel 9**

**Sarana Dan Prasarana Taman Kanak-Kanak Mekar Jaya Kecamatan Bengkunt Belimbing Pesisir Barat**

No	Jenis Barang	Jumlah	Keadaan	
			Baik	Jelek
1	Ruang Belajar	3	✓	
2	Ruang Kepala Sekolah	1	✓	
3	Ruang UKS	1	✓	
4	Ruang TU	1	✓	
5	Kamar Mandi	1	✓	
6	Komputer	1	✓	
7	Lemari Guru	5	✓	
8	Rak Mainan	3	✓	
9	Alat Bermain Diluar Kelas	4	✓	

*Sumber : Dokumentasi Taman Kanak-Kanak Mekar Jaya kecamatan Bengkunt Belimbing Pesisir Barat*

Berdasarkan tabel 9 di atas dapat dipahami bahwa sarana dan prasarana pendidikan Taman Kanak-Kanak Mekar Jaya Bengkunt Belimbing Pesisir Barat, maka dapat disimpulkan bahwa keadaan sarana fisik dan sarana pendukung sudah memenuhi syarat dalam pola pendidikan, sehingga dengan adanya sarana dan prasarana pendukung yang memadai diharapkan terciptanya suasana kegiatan pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan bagi peserta didik.

#### **7. Analisa Data Hasil Pengamatan Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Melipat Kertas Origami**

Berdasarkan hasil analisis, pelaksanaan penelitian melakukan 2 siklus dan setiap siklusnya terdiri dari empat tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada siklus I peneliti menerapkan dasar permainan melipat kertas origami dalam meningkatkan kreativitas anak. Sedangkan pada siklus II, peneliti lebih memfokuskan menggunakan permainan melipat kertas origami dalam mengembangkan kreativitas anak. Diantaranya menggunakan berbagai media yang berkaitan dengan kemampuan kreativitas seperti: permainan melipat kertas origami yang dapat mengembangkan kreativitas anak.

## **1. Pertemuan Ke -1 (Siklus I)**

### **a. Perencanaan**

Persiapan tindakan yang pertama adalah perencanaan. Berdasarkan pada hasil pengamatan awal, peneliti dan guru di kelas B2 telah menyiapkan dan menyusun beberapa kebutuhan, diantaranya:

- 1) Menyusun Rencana Kegiatan Mingguan (RKM), dan Rencana Kegiatan Harian (RKH).
- 2) Menyiapkan kertas origami yang sesuai dengan RKM dan RKH serta daya serap anak.
- 3) Membuat lembar observasi untuk mengamati aktivitas peserta didik, aktivitas guru dan kegiatan pengembangan kreativitas anak.
- 4) Mendesain alat evaluasi yang sesuai dengan tujuan pengembangan kreativitas anak.



### **b. Pelaksanaan Tindakan**

Penelitian ini dilaksanakan pada hari senin , 10 Januari 2017. Mulai pukul 07.30-10.00 WIB, dengan jumlah peserta didik sebanyak 20 orang.

Pelaksanaan tindakan siklus 1 ini adalah berlangsung dua kali pertemuan. Hal ini sesuai dengan rancangan penelitian. Pada pertemuan ini diawali dengan pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup. Berikut uraiannya:

## 1) Pertemuan Pertama (Siklus I )

Pelaksanaan tindakan pada pertemuan ini berlangsung pada hari senin, 10 Januari 2017. Pada pertemuan ini peneliti menjadi pendidik dalam kegiatan pembelajaran. Adapun pelaksanaan tindakan antara lain:

### a) Kegiatan Awal

- 1) Guru memberi dan mengucapkan salam pembukaan
- 2) Dilanjutkan dengan membaca do'a sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran.
- 3) Guru menyampaikan apresiasi penyampaian sarana belajar
- 4) Guru mengajak peserta didik untuk bercakap-cakap tentang pekerjaan (polisi).

### b) Kegiatan Inti

Kegiatan inti dimulai dari pukul 07.45-09.00 WIB. Komponen dalam kegiatan inti antara lain :

- 1) Peneliti terlebih dahulu menceritakan pekerjaan terdiri dari polisi, perawat, sopir, petani, pilot dan koki.
- 2) Peneliti membuka pelajaran dengan terlebih dahulu yang terdapat dalam gambar, yaitu pak polisi dan alat-alat yang di pakai.
- 3) Peneliti menerangkan materi satu persatu materi yang terdapat di gambar pak polisi.
- 4) Peneliti memilih peserta didik untuk menceritakan apa yang terdapat dalam gambar pak polisi.



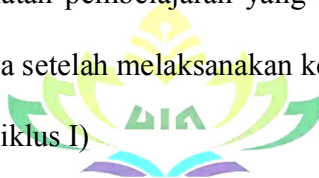


- 5) Peneliti mengajak anak untuk menyebutkan dan menghitung jumlah huruf dari kalimat pistol.
- 6) Peneliti memberikan contoh cara atau tahapan-tahapan membuat pistol dari permainan melipat kertas origami.
- 7) Kegiatan selanjutnya anak mewarnai gambar pak polisi, dan menempal lipatan kertas yang berbentuk pistol di kertas yang telah di sediakan oleh guru.

c) Kegiatan Penutup

Selanjutnya setelah anak menyelesaikan tugas yang telah diberikan. Peneliti mengulas kembali pembelajaran hari ini dan menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan esok hari. Setelah itu berdo'a setelah melaksanakan kegiatan dan pulang.

2) Pertemuan Kedua (Siklus I)



Pelaksanaan tindakan pada pertemuan kedua ini berlangsung pada hari jum'at, 11 Januari 2017. Pada pertemuan ini peneliti menjadi pengajar dalam kegiatan pembelajaran. Adapun pelaksanaan tindakan antara lain:

a) Pendahuluan (Kegiatan Awal)

- 1) Guru memberi dan mengucapkan salam pembukaan
- 2) Dilanjutkan dengan membaca do'a sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran.

- 3) Pemberian semangat pagi kepada peserta didik untuk melanjutkan kegiatan inti dengan menyanyikan beberapa lagu.
- 4) Pemberian motivasi belajar dengan melakukan gerakan sambil bernyanyi di dalam kelas serta menirukan gerakannya.

b) Kegiatan Inti

- 1) menceritakan tentang media yang telah disediakan yakni menjelaskan melipat kertas origami yang berbentuk topi perawat sebagai alat untuk mengembangkan kreativitas anak.
- 2) memberikan kesempatan pada anak berpartisipasi dalam membuat bentuk melipat topi perawat yang berkaitan dengan kegiatan anak sehari-hari.
- 3) memberikan kesempatan kepada anak agar bercerita tentang apa yang sudah diberikan guru.



c) Kegiatan Penutup

- 1) Mengulang pembelajaran hari ini dengan cara mengamati siswa di dalam kelas.
- 2) Menjelaskan pembelajaran keesokan harinya.
- 3) Mengajak anak untuk berdo'a setelah melaksanakan kegiatan dilanjutkan dengan pulang.

**c. Pengamatan / Observasi**

Pada tahap ini, pengamat (peneliti) melakukan observasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi

mengembangkan kreativitas anak. Disamping observasi pengembangan kreativitas anak, peneliti juga menggunakan lembar observasi keterlibatan anak. Dalam kegiatan pembelajaran yang digunakan kepada peserta didik untuk mengetahui hambatan yang dialami peserta didik. Selama proses pembelajaran berlangsung dan untuk mengetahui kemampuan anak dalam mengembangkan kemampuan kreativitas dengan cara membuat topi perawat dari kertas origami sesuai dengan apa yang ada digambar.

Dari hasil pengamatan pada siklus I ini, peneliti berkesimpulan bahwa pada siklus ini peserta didik sudah terlibat cukup aktif dan kreativitas yang dimilikinya mulai berkembang dengan baik, namun belum secara keseluruhan, hal tersebut terlihat ketika guru mengajak mereka untuk membuat topi perawat dengan permainan melipat kertas origami dan mengeluarkan ide untuk karya tersebut, sebagian dari mereka masih terlihat bingung dan namun sudah cukup tertarik dengan adanya penggunaan permainan melipat kertas origami. Adapun hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 11**

**Hasil perkembangan kreativitas peserta didik  
Pada siklus I (pertemuan ke – II)**

No	Nama	Indikator Pencapaian					Ket
		1	2	3	4	5	
1	Afifa Syahira	BSH	BSH	MB	MB	BSH	<b>BSH</b>
2	Antania Hanjani	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	<b>BSB</b>
3	Bunga Adelia	BB	BB	BB	BB	BB	<b>BB</b>
4	Davilla Nuno Abhiyasa	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	<b>BSB</b>
5	Demian Al-Ghazali	BB	BB	MB	MB	BB	<b>MB</b>
6	Evhan Akbar	MB	MB	MB	MB	BB	<b>MB</b>
7	Faiza Fadhila Andika	BB	BB	BB	BB	BB	<b>BB</b>
8	Kinesha Ramadhani	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	<b>BSH</b>
9	Marvelino Ramadhani	BB	BB	BB	BB	BB	<b>BB</b>
10	Muhammad Reihan	MB	BSH	MB	BSH	BSH	<b>BSH</b>
11	Muhammad Exsa Septha	BB	BB	BB	BB	BB	<b>BB</b>
12	Mohammad Gufron	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	<b>BSB</b>
13	Nizrina Endah Pratiwi	BB	BB	MB	MB	MB	<b>MB</b>
14	Ratih Mawarni	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	<b>BSH</b>
15	Raihan Dwi Nugraha	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	<b>BSB</b>
16	Risella Dwita Putri	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	<b>BSB</b>
17	Suci Nirmala Sari	BB	BB	BB	BB	BB	<b>BB</b>
18	Tata Mandiri Novanda	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	<b>BSB</b>
19	Tiara Alifa Herlianto	BSH	BSH	MB	MB	BSH	<b>BSH</b>
20	Zalfa Alkalisa	BB	BB	BB	BB	BB	<b>BB</b>

Keterangan :

Jumlah Anak : 20

Anak yang Belum Berkembang ada 6 yaitu 30%

Anak yang Mulai Berkembang ada 3 yaitu 15%

Anak yang Berkembang Sesuai Harapan ada 5 yaitu 25%

Anak yang Berkembang Sangat Baik ada 6 yaitu 30%

Skor penilaian :

- BB : Belum Berkembang  
Apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda- tanda awal prilaku yang dinyatakan indikator dengan baik skor 50-59 ( \*)
- MB : Mulai Berkembang  
Apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal yang dinyatakan dalam indikator tetapi belum konsisten skor 60-69 (\*\*)
- BSH : Berkembang Sesuai Harapan  
Apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan berbagai tanda-tanda prilaku yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten dengan skor 70-79 (\*\*\*)
- BSB : Berkembang Sangat Baik  
Apabila peserta didik terus menerus memperlihatkan prilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten atau telah membudaya dengan skor 80-100 diberi nilai (\*\*\*\*).

#### **d. Refleksi**

Hasil refleksi terhadap siklus I pertemuan ke – II dapat dirinci sebagai berikut:



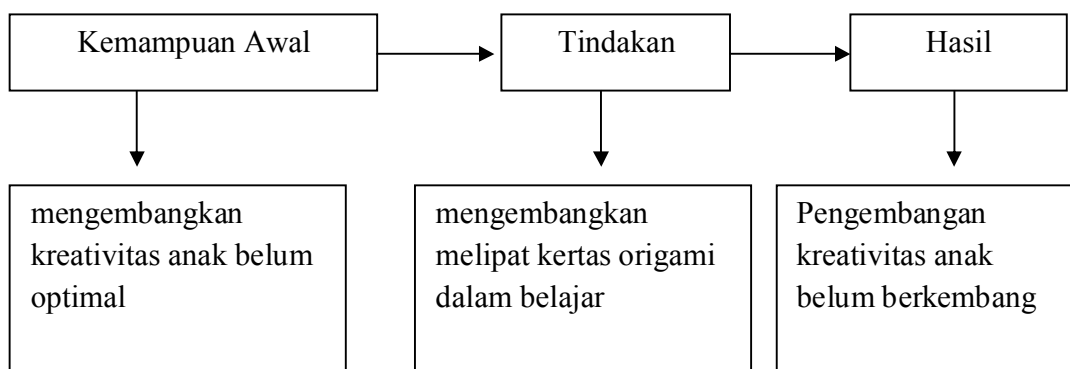
- 1) Perkembangan kreativitas pada anak dalam memahami melipat kertas origami sudah mulai terlihat namun belum maksimal.
- 2) Minat dan motivasi anak mengikuti kegiatan pembelajaran mulai terlihat namun masih belum maksimal, hal ini terlihat masih ada peserta didik yang bermain dan tidak focus pada materi yang diberikan.

Berdasarkan hasil refleksi dari pertemuan ke -1 dan pertemuan ke- 2 tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa permasalahan yang muncul pada pelaksanaan siklus I. Untuk itu, pada pelaksanaan siklus II

perlu ada perbaikan pada desain pembelajaran. Adapun rencana revisi tersebut adalah:

- a) Pengelolaan waktu yang efisien dan signifikan mungkin dalam pelaksanaan kegiatan bermain di kelas B2, salah satunya yang dapat dilakukan yaitu dengan melakukan pembagian kelompok sebelum kegiatan dilakukan agar anak dapat memahami permainan melipat kertas origami.
- b) Memberikan motivasi dan semangat kepada anak yang terbaik setiap pertemuan di kelas B2 agar dapat lebih baik dalam mengikuti kegiatan. Selain itu, guru juga dalam menyajikan kegiatan atau materi terhadap anak dibuat semenarik mungkin sehingga membuat anak lebih fokus pada kegiatan pembelajaran yang diberikan.

  
**Bagan 2**  
**Siklus Keberhasilan (Siklus I)**



## **2. Siklus II ( Pertemuan Ke – I )**

Setelah dilakukan tindakan pada siklus I ternyata hasilnya masih menunjukkan banyak anak yang belum mampu mencapai standar penilaian berkembang sangat baik, hal tersebut membuat peneliti berusaha melakukan perbaikan melalui kegiatan pada siklus II. Adapun kegiatan pada siklus II adalah sebagai berikut.

### **a. Perencanaan**

Berdasarkan refleksi dan evaluasi siklus I, peneliti dan guru pelaksana menyusun rencana pembelajaran.

- 1) Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH) dengan permainan melipat kertas origami. Kegiatan pembelajaran berjalan melalui kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.
- 2) Menyiapkan media, alat, dan bahan yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
- 3) Menyusun evaluasi.

### **b. Pelaksanaan**

- 1) Rencana Kegiatan Harian (RKH) pertemuan ke-1 senin 06 Februari 2017.

Kegiatan Awal :

- a) Guru mengucapkan salam dan mengondisikan anak sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung
- b) Guru memimpin doa sebelum kegiatan

- c) Guru menyiapkan apresiasi penyampaian sarana belajar
- d) Guru mengajak peserta didik bercakap-cakap tentang pekerjaan.

Kegiatan Inti :

- a) Guru mengajak peserta didik untuk bercerita tentang kendaraan
- b) Guru membuka pelajaran dengan permainan melipat kertas origami
- c) Membimbing peserta didik cara membuat topi petani dari kertas origami
- d) Guru menerangkan materi satu persatu apa pekerjaan petani, fungsi dari topi pak petani dan alat-alat apa saja yang di gunakan oleh petani.
- e) Guru memiih peserta didik untuk menceritakan apa yang terdapat dalam gambar pak petani



Kegiatan Akhir :

- a) Guru melakukan evaluasi Tanya jawab seputar kegiatan yang telah disampaikan.
  - b) Guru berdoa bersama peserta didik sesudah kegiatan kemudian ditutup dengan salam.
- 2) Rencana Kegiatan Harian ( RKH ) pertemuan ke-2 selasa 07 Februari 2017 (dilakukan oleh peneliti sebagai guru dan guru sebagai pengamat)

Kegiatan Awal :



- a) Guru mengucapkan salam dan mengondisikan anak sebelum kegiatan pembelajaran serta mengabsennya.
- b) Guru memimpin doa sebelum kegiatan
- c) Guru menyiapkan apresiasi penyampaian sarana belajar
- d) Guru mengajak peserta didik untuk bercakap-cakap tentang pak pilot.

Kegiatan Inti:

- a) Guru mengajak peserta didik untuk bercerita tentang pak pilot.
- b) Guru membuka pelajaran dengan terlebih dahulu membacakan huruf yang terdapat dalam media gambar, yaitu gambarpak pilot.
- c) Membimbing peserta untuk membuat pesawat dari liptan kertas origami.
- d) memimbing anak untuk mengurutkan gambar pesawat dari yang terkecil ke yang terbesar
- e) Peserta didik menulis namanya sendiri di lembar tugas.

Kegiatan Akhir :

- a) Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi pengajaran yang telah di alkukan
- b) Guru mengevaluasi kegiatan
- c) Guru berdoa bersama peserta didik sesudah kegiatan kemudian ditutup salam.

### **c. Pengamatan / observasi**

Pada tahap ini, pengamat (peneliti) melakukan observasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi kemampuan perkembangan kreativitas anak sebagai mana yang peneliti lakukan pada siklus sebelumnya. Dari hasil pengamatan pada siklus II ini, peneliti berkesimpulan bahwa pada siklus ini peserta didik sudah terlihat aktif dalam mengikuti belajar mengajar menggunakan permainan melipat kertas origami, kemudian perkembangan kreativitas yang dimiliki pun bertambah baik hal tersebut terlihat ketika guru mengajak mereka untuk membuat pesawat pak pilot, mengurutkan gambar pesawat dari yang terkecil ke yang terbesar, menulis nama sendiri lalu mereka pun menyambut dengan semangat dan tidak ada yang terlihat bosan atau main sendiri lagi. Dengan adanya permainan melipat kertas origami pada anak melalui kertas origami, anak dapat lebih mengembangkan kreativitasnya. Bahkan anak. Adapun hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 12**

**Hasil perkembangan kreativitas peserta didik  
Pada siklus II (pertemuan ke – II)**

No	Nama	Indikator Pencapaian					Ket
		1	2	3	4	5	
1	Afifa Syahira	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	<b>BSB</b>
2	Antania Hanjani	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	<b>BSB</b>
3	Bunga Adelia	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	<b>BSB</b>
4	Davilla Nuno Abhiyasa	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	<b>BSB</b>
5	Demian Al-Ghazali	BSB	BSB	BSH	BSH	BSH	<b>BSB</b>
6	Evhan Akbar	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	<b>BSB</b>
7	Faiza Fadhila Andika	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	<b>BSB</b>
8	Kinesha Ramadhani	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	<b>BSB</b>
9	Marvelino Ramadhani	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	<b>BSB</b>
10	Muhammad Reihan	MB	BSH	MB	BSH	BSH	<b>BSH</b>
11	Muhammad Exsa Septha	BB	MB	MB	MB	MB	<b>MB</b>
12	Mohammad Gufron	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	<b>BSB</b>
13	Nizrina Endah Pratiwi	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	<b>BSB</b>
14	Ratih Mawarni	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	<b>BSB</b>
15	Raihan Dwi Nugraha	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	<b>BSB</b>
16	Risella Dwita Putri	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	<b>BSB</b>
17	Suci Nirmala Sari	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	<b>SBB</b>
18	Tata Mandiri Novanda	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	<b>BSB</b>
19	Tiara Alifa Herlianto	BSH	BSH	MB	MB	BSH	<b>BSH</b>
20	Zalfa Alkalisa	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	<b>BSB</b>

Keterangan :

Jumlah Anak : 20

Anak yang Belum Berkembang yaitu tidak ada 0%

Anak yang Mulai Berkembang ada 1 yaitu 5%

Anak yang Berkembang Sesuai Harapan ada 2 yaitu 10%

Anak yang Berkembang Sangat Baik ada 17 yaitu 85%

Skor penilaian :

- BB : Belum Berkembang  
Apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda- tanda awal prilaku yang dinyatakan indikator dengan baik skor 50-59 ( \*)
- MB : Mulai Berkembang  
Apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal yang dinyatakan dalam indikator tetapi belum konsisten skor 60-69 (\*\*)
- BSH : Berkembang Sesuai Harapan  
Apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan berbagai tanda-tanda prilaku yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten dengan skor 70-79 ( \*\*\*)
- BSB : Berkembang Sangat Baik  
Apabila peserta didik terus menerus memperlihatkan prilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten atau telah membudaya dengan skor 80-100 diberi nilai (\*\*\*\*).

#### d. Refleksi

Hasil refleksi terhadap pertemuan ke 4 pada siklus II dapat dirinci sebagai berikut:



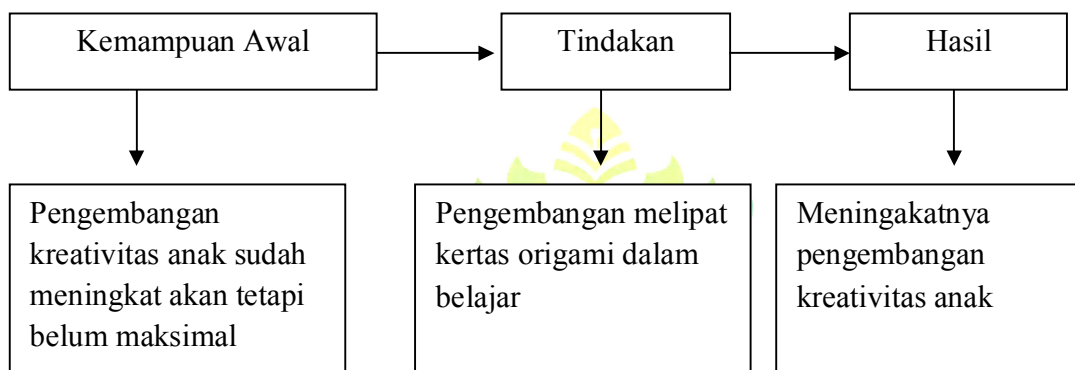
- a) Dengan mengamati dan berinteraksi secara langsung dengan objek, membuat semakin menambah wawasan dan pengetahuan jauh lebih bermakna bagi anak.
- b) Minat dan motivasi anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sudah semakin meningkat, hal ini terlihat dari antusias anak dalam membuat kembali permainan meliapat kertas origami yang pernah dibuatnya, rasa ingin tahu anak yang tinggi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan

dengan anak melihat medianya secara langsung menambah pengetahuan anak, serta membuat anak senang dan tidak bosan.

- c) Kepercayaan diri anak sudah terlihat berkembang dengan baik, hal ini terlihat dari anak sudah dapat menyelesaikan buatan pesawatnya dari permainan melipat kertas origami, dan anak sudah dapat mengikuti kegiatan bermain menggunakan kertas origami dengan baik.

### Bagan 3

#### Siklus Keberhasilan (Siklus II)



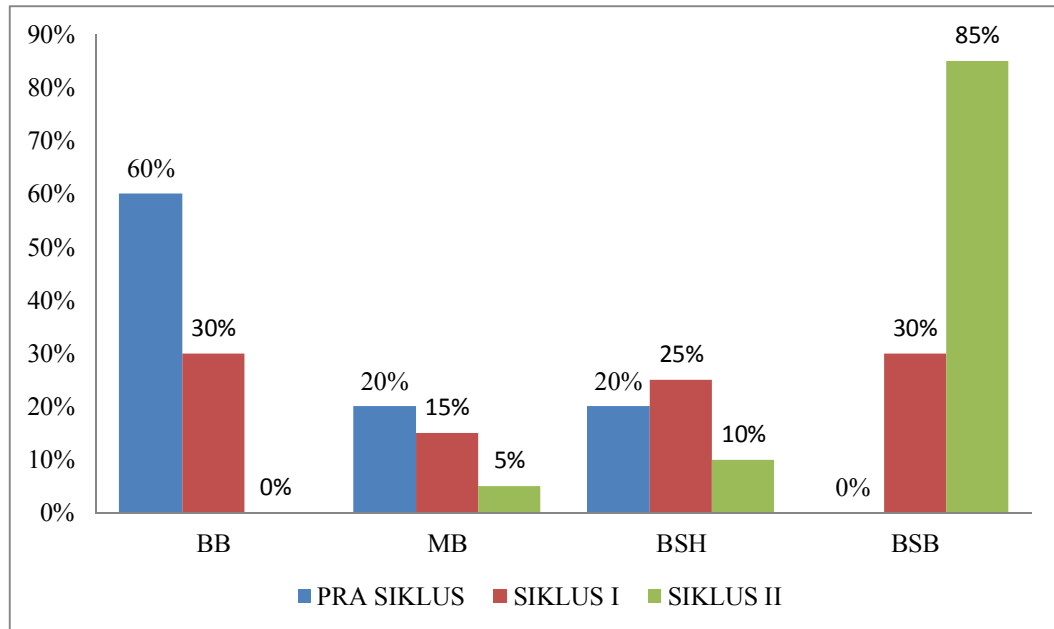
#### B. Pembahasan

Berdasarkan hasil refleksi dari kedua siklus tersebut dapat terlihat adanya perkembangan yang cukup berarti. Hasil pengukuran melalui penilaian tertulis menunjukkan adanya peningkatan minat dan semangat anak dalam melakukan kegiatan pembelajaran sehingga penelitian ini diakhiri pada siklus kedua dengan empat kali pertemuan dikelas B2 Taman Kanak-Kanak Me dapat dikar Jaya

Kecamatan Bengkunt Belimbing Pesisir Barat dapat jumpai peningkatan presentase perkembangan yang cukup berarti. Hal ini dapat terungkap dalam tabel:

**Tabel 12**  
**Perbandingan Presentase Perkembangan Peserta Didik**

Siklus	Perte muan RKH ke	Hasil Penilaian Perkembangan Kecerdasan Bahasa								Ju ml ah an ak
		BB		MB		BSH		BSB		
		Anak	%	Ana k	%	An ak	%	Ana k	%	
PRA SIKLUS		12	60%	4	20%	4	20%	0	0	20
SIKLUS I	2	6	30%	3	15%	5	25%	6	30%	20
SIKLUS II	4	0	0%	1	5%	2	10%	17	85%	20
<b>Jumlah Persentase</b>		100%		100%		100%		100%		



**Gambar Hasil Presentase Prasiklus, Siklus I, Siklus II**

Pada siklus II pun mengalami peningkatan yang sangat baik, dari 20 peserta didik yang menunjukkan berkembang sangat baik (BSB) pada siklus satu tidak ada menjadi drastis 85%, berkembang sesuai harapan (BSH) 20% menjadi 10%, dan Mulai Berkembang (MB) dari 20% menjadi 5% , sedangkan Belum Berkembang dari 60% menjadi 0%. Setelah melakukan penelitian masih ada beberapa peserta didik yang belum berkembang dalam meningkatkan perkembangan bahasa, yaitu:

- 1) Bunga Adelia, hasil observasi awal belum menunjukkan perkembangan bahasa, karna Bunga adalah salah satu anak yang berkebutuhan khusus. Ia belum bisa mengikuti hanya sebagai anak bawang.
- 2) Faiza Fadila Andika, dapat melipat kertas origami berbentuk pistol namun masih sulit melipat kertas origami berbentuk pesawat.

3) Marvelino Ramadhani, anaknya sangat manja dan belum punya keinginan untuk sekolah, jadi masih sesuai kemauannya saja untuk mengikuti perintah ataupun ajakan dari ibu guru.

Berdasarkan analisis pada siklus I dan siklus II maka dapat penulis simpulkan bahwa permainan melipat kertas origami dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini. Dengan melalui permainan melipat kertas origami anak dapat percaya diri untuk mengembangkan kreativitas dengan efektif.





## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa melalui permainan melipat kertas origami dapat Mengembangkan kreativitas peserta didik di Taman Kanak-kanak Mekar Jaya Kecamatan Bengkunt Belimbing Pesisir Barat. Hal ini dapat dilihat dari penelitian yang menunjukkan bahwa perkembangan kreativitas peserta didik yang mengalami peningkatan. Pada siklus I peserta didik yang Belum Berkembang mempunyai nilai persentase 30% sebanyak 6 anak, peserta didik yang Mulai Berkembang 15% sebanyak 3 anak, peserta didik yang Berkembang Sesuai Harapan 25% sebanyak 5 anak peserta didik yang Berkembang Sangat Baik mempunyai nilai persentase 30% sebanyak 6 anak. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya siswa kurang aktif dan kurang fokus dalam menerima pembelajaran khususnya melipat kertas origami.

Bedasarkan siklus II, peserta didik yang Belum Berkembang mengalami jumlah yang sangat rendah dibanding pertemuan sebelumnya 0% artinya tidak ada anak yang Belum Berkembang, Mulai Berkembang 5% sebanyak 1 anak, Berkembang Sesuai Harapan 10% sebanyak 2 anak, dan peserta didik yang Berkembang Sangat Baik mengalami peningkatan yang bertambah dan dapat dikatakan berhasil karena telah sesuai dengan indikator tingkat pencapaian yakni 85%

sebanyak 17 anak. Maka dapat penulis simpulkan bahwa melalui permainan melipat kertas origami dapat Mengembangkan kreativitas anak di Taman Kanak-kanak Mekar Jaya Kecamatan Bengkunt Belimbing Pesisir Barat.

## **B. SARAN**

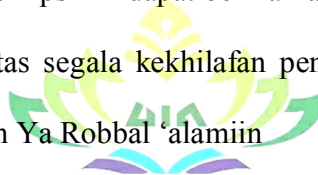
Berdasarkan hasil penelitian tindakan yang telah dilakukan, maka peneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Kemampuan mengenal kreativitas pada peserta didik dapat berkembang dengan baik apabila dalam setiap pembelajaran menggunakan metode yang bervariasi dan juga melalui kegiatan pengembangan yang menarik, sebagai salah satu alternatif, yaitu melalui permainan melipat kertas origami dapat mengembangkan kreativitas anak.
2. Dalam kegiatan pembelajaran kreativitas peserta didik tidak hanya membutuhkan kelengkapan sarana dan fasilitas dalam proses belajarnya, tetapi juga membutuhkan suasana yang nyaman dan menyenangkan. Melalui permainan melipat kertas origami anak tidak hanya diam dan mendengarkan penjelasan guru, tetapi dengan mengamati dan melihat langsung objek pembelajaran. Hal ini dapat menambah pengetahuan anak dan jauh lebih bermakna dibanding dengan anak yang hanya mendengarkan penjelasan saja.
3. Diharapkan penelitian selanjutnya oleh guru atau peneliti di Taman Kanak-kanak Mekar Jaya Kecamatan Bengkunt Belimbing Pesisir Barat dalam

Mengembangkan kreativitas anak melalui permainan melipat kertas origami atau menggunakan metode lain yang bervariasi yang dapat Mengembangkan kreativitas anak.

### **C. PENUTUP**

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillahiroobil'alamin kepada Allah SWT yang telah memberikan segala rahmat-NYA, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Walaupun demikian, peneliti menyadari skripsi ini masih banyak kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki penulis. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini dimasa yang akan datang. Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya dan pembaca bagi umumnya. Atas segala kekhilafan peneliti mohon maaf kepada Allah SWT mohon ampun. Aamiin Ya Robbal 'alamiin



## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto, *Perkembangan AUD*, Jakarta: Kencana, 2011
- Andang Ismail, *Education Games, Panduan Praktis Permainan yang Menjadikan Anak Cerdas, Kreatif dan Saleh*, Yogyakarta: Pro-U Media, 2009
- Agung Tri Harso, *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Andi, 2013
- AM Rukky Santoso, *Mengembangkan Kemampuan Otak Kanan Anak-anak*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2002
- Dian Andriana, *Tumbuh Kembang & Terapi Bermain Pada Anak*, Jakarta: Salemba Medika, 2011
- Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak*, Jakarta: Erlangga, 1978
- Emil Salim dkk, *Mengembangkan Kreativitas*, Jakarta: Pustaka Populer, 2001
- Endah Murniati, *Pendidikan dan Bimbingan Anak Kreatif*, Yogyakarta: Pedagogi, 2012
- Hajar Pamadhi dan Evan Sakardi S, *Seni Keterampilan Anak*, Jakarta: UT, 2008
- Igreas Siswanto dan Sri Lestari, *Pembelajaran Kreatif*, Yogyakarta: Andi, 2012
- Imam Musbikin, *Buku Pintar PAUD*, Yogyakarta: Laksana, 2010
- Mansyur, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*, Jakarta: Pustaka Pelajar, 2005
- M. Nur Gufron dan Rini Ristawati, *S. Teori-teori Psikologi*, Yogyakarta, 2011
- Novan Andi Wijayani dan Barawi, *Format PAUD*, Yogyakarta: Arruzz Media, 2012
- Raisatun Nisak, *Lebih dari 50 Game Kreatif untuk Aktivitas Belajar Mengajar*, Yogyakarta: Diva Pers, 2011
- Rani Yulianty, *Permainan Yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*, Jakarta: Laskar Aksara, 2010

- Sri Wahyuti, *Cara Gampang Melipat Origami*, Jakarta: Dunia Cerdas, 2015
- Kunandar, 2001 *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*, Jakarta:Rajawali
- Mulyasa, 2009 *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung : Rosdakarya
- Nana Sudjana, 2007 *Media Pengajaran*, Bandung : Sinar Baru Algensindo
- Oemar Hakim, 2006 *Pembelajaran untuk Anak Usia Dini*, Jakarta: Media Insani
- Soerjono Dardjowidjojo, 2010 *Psikologi Linguistik*, Jakarta
- Sugiono, 2004 *Metode Penelitian Administrasi*, Bandung: Alfabeta cet. II
- Suharsimi Arikunto, 2006 *Prosedur Penelitian Pendidikan*, Jakarta
- Syamsu Yusuf LN, 2009 *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, Bandung : Rosdakarya
- Winarto Surakhmad, 2009 *Pengantar Penelitian Ilmiah Dasar Metode dan Teknik*, Yogyakarta:Raja Grafindo
- Yusuf Hadi Miarso dkk, 1986 *Teknologi Komunikasi Pendidikan*, Jakarta : Rajawali
- Zulkifli, 2005, *Psikologi Perkembangan*, Bandung : Refika Ditama

# LAMPIRAN



