



## Pengaruh Permainan Melipat Kertas Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini

<sup>1</sup>Evi, <sup>2</sup>Indra Zultiar, <sup>3</sup>Asep Munajat

<sup>1</sup> Universitas Muhammadiyah Sukabumi

<sup>2</sup> Universitas Muhammadiyah Sukabumi

<sup>3</sup> Universitas Muhammadiyah Sukabumi

CORRESPONDENCE: [eviyangbaik@gmail.com](mailto:eviyangbaik@gmail.com)

### Article Info

Article History

Received : 04-09-2022

Revised : 05-10-2022

Accepted : 06-10-2022

### Keywords:

Melipat kertas, Origami,  
Kreativitas.

### Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh ditemukannya kreativitas siswa yang masi kurang. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian kuantitatif. Penelitian ini menggunakan desain quase eksperimen yang terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel independent dalam penelitian ini adalah Permainan Melipat Kertas dan variabel dependent dari penelitian ini adalah Kreativitas Siswa. Hasil analisis deskriptif Statistik berdasarkan SPSS, data nilai Mean kelompok pre tes eksperimen 47,6 dan post tes eksperimen 64, sedangkan data nilai Mean kelompok pre tes kontrol 47,6 dan pst tes kontrol 52,4.

Uji normalitas hasilnya adalah  $0,200 > 0,05$  yang artinya hasil penelitian data normal. Ketiga penelitian uji paired sample tes dengan kriteria  $\text{Sig} < 0,05$  hasil penelitian adalah  $0,001 < 0,05$ , maka dapat disimpulkan permainan melipat kertas terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas anak. Keempat uji homogen dari hasil penelitian di atas dengan kriteria  $\text{Sig} > 0,05$  dinyatakan homogen, dengan hasil penelitian yaitu based of Mean  $0,085 > 0,05$ .

Hasil uji independen sample test yang telah dilakukan menunjukkan bahwa permainan melipat kertas berpengaruh terhadap kreativitas anak. Hal ini dapat ditunjukkan dari hasil perhitungan uji Independent Sample Test diperoleh yaitu  $\text{Sig} 0,006 < 0,05$ , maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan antara metode permainan melipat kertas dengan belajar konvensional. Jadi  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar pretest dan posttest. Dengan demikian dapat diputuskan bahwa permainan melipat kertas layak digunakan dan berpengaruh secara signifikan terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Winaya Bhakti di Sukabumi.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor penting yang menentukan kualitas sumber daya manusia (human resources) (Akhmadi 2020). Guru merupakan garda terdepan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Salah satu metodenya yaitu dengan cara mengadakan Supervisi oleh pengawas dan kepemimpinan kepala sekolah terhadap guru. Hal ini dibuktikan dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan, dan kebijakan seorang pemimpin untuk mengubah strategi pembelajaran agar lebih berkualitas dan mencapai tujuan pembelajaran yang berkualitas, serta

dapat memberikan stimulus dalam meningkatkan kinerja guru (Guntoro 2020). Pendidikan merupakan investasi yang dilakukan oleh orang tua untuk masa depan anaknya. Pentingnya pendidikan anak usia dini telah menjadi perhatian internasional (Sudarsana, 2017). Anggapan bahwa pendidikan pada usia tujuh tahun itu tidak benar, sebenarnya usia 4-5 tahun juga sudah terlambat.

Taman kanak-kanak ialah salah satu bentuk pendidikan prasekola. Pendidikan prasekolah yaitu pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani, dan rohani anak di luar lingkungan keluarga sebelum memasuki sekolah dasar. Seperti tercantum dalam Garis-garis Besar Program Kegiatan Belajar Taman Kanak-kanak (GBPKBTK, 1994) bahwa taman kanak-kanak didirikan sebagai usaha mengembangkan seluruh segi kepribadian anak didik dalam rangka menjembatani pendidikan dalam keluarga dan pendidikan sekolah. Sedangkan tujuan program taman kanak-kanak ialah untuk dapat meletakkan dasar kearah sikap, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya (Rachmawati and Kurniati 2011).

Setelah ditelaah dengan tujuan program kegiatan belajar anak taman kana-kanak, maka kita dapat menentukan satu kata yang menjadikan tujuan itu utuh adalah kata daya cipta atau persamaanya kreativitas. Sehingga salah satu tujuan taman kanak-kanak yaitu meningkatkan kreativitas. Kutipan dari buku (Rachmawati and Kurniati 2011) manusia akan sukses sesuai dengan potensi kreativitasnya. Seseorang yang kreatif akan menemukan hal-hal yang baru. Misalnya ilmu pengetahuan sebagian besar dihasilkan dari proses berpikir kreatif manusia. Dengan demikian berpikir kreatif akan melahirkan generasi yang maju (Imanah, 2019).

Kreativitas anak di taman kanak-kanak dapat dioptimalkan dengan menggunakan media pembelajaran. Banyak sekali media pembelajaran yang digunakan guru salah satunya adalah media kertas origami atau melipat kertas yang dapat meningkatkan kreativitas. Hal ini diungkapkan oleh Ahira (2013) bahwa “Origami merupakan satu aktivitas seni yang sarat manfaat untuk anak-anak salah satunya adalah dapat mengasah kreativitas dan imajinasi anak (Zulfina et al., 2014). Menurut Shofiani (2015) origami bagi anak-anak merupakan seni melipat kertas yang bisa menghasilkan karya dan mampu mengembangkan imajinasi mereka (Dewanti, 2017). Oleh sebab itu dengan bermain origami dapat mengembangkan seluruh aspek kreativitas yang terdapat pada diri anak. Sedangkan menurut Eliana, Gipta, & Puji (2016) mengungkapkan media origami membantu anak-anak berkreasi sesuai imajinasi untuk membentuk jenis apa yang mereka inginkan, maka kreativitas anak-anak semakin terasah

(Dewanti, 2017). Untuk itu dapat kita simpulkan dengan menggunakan media pembelajaran melipat kertas atau origami anak bisa menghasilkan karya, dengan berkreasi berimajinasi, maka diharapkan kreativitasnya semakin berkembang.

Maka dapat kita simpulkan dengan menggunakan media pembelajaran melipat kertas atau origami anak bisa menghasilkan karya dengan berkreasi berimajinasi, dengan demikian diharapkan kreativitasnya semakin berkembang. Ketika melakukan observasi awal di TK Winaya Bhakti, ada beberapa catatan yang menjadi perhatian. Dari 20 siswa yang masih aktif mewarnai hanya 46%. Bisa dipahami ada saatnya anak-anak memiliki titik jenuh ketika pekerjaan itu sering dilakukan.

## **METODE**

Metode penelitian yaitu kuantitatif dengan desain penelitian eksperimen semu atau quase eksperimen ini menggunakan rancangan Pretest Posttest Yang Tak Ekuivalen. Pada desain penelitian Pretest Posttest Yang Tak Ekuivalen peneliti dapat menemukan pengambilan sampel melalui kelas-kelas yang sudah ada, tidak perlu melakukan random sampling.

Adapun bagan desain ini adalah:

$$\frac{(O_1) \quad X \quad (O_2)}{(O_1) \quad (O_2)}$$

Peneliti menggunakan dua variabel yaitu variabel bebas (X) yaitu Permainan melipat kertas dan variabel terikat (Y) yaitu kreativitas Jadi dalam hal ini Permainan melipat kertas atau origami sebagai variabel bebas mempunyai pengaruh untuk meningkatkan kreativitas sebagai variabel terikat. Uji Persyaratan Analisis, Pertama Uji Normalisasi Data; Jika nilai sig  $\alpha <$  dari 0,05 maka data berasal dari populasi yang distribusi norma, dan jika nilai sig  $\alpha >$  dari 0,05 maka data berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal. Kedua Uji Homogenitas yaitu Uji homogenitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang homogen dengan nilai sig  $\alpha <$  dari 0,05. Rumus F yaitu ;

$$F \frac{S \text{ Besar}}{S \text{ Kecil}}$$

ketiga Uji Validitas, yaitu uji validitas dilakukan untuk menguji suatu instrumen penelitian yaitu kuisioner atau angket yang digunakan apakah valid atau tidak. Keempat uji Reliabilitas, yang dilakukan untuk mengukur keajegan suatu instrumen penelitian ketika hendak

digunakan berulang kali untuk menghasilkan suatu data yang objektif. Menggunakan uji t (Sugiyono, 2015).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian kuantitatif. Menurut Nana S.Sukmadinata, (2010:53), Penelitian kuantitatif didasari pada filsafat positivisme yang menekankan fenomena objektif yang dikaji dengan menggunakan angka, pengolahan statistik, struktur, dan percobaan terkontrol. (Abdullah, 2015). Sedangkan desain penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen (Sugiyono, 2007: 107).

Penelitian desain quase eksperimen terdapat dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel independent dalam penelitian ini adalah Permainan Melipat Kertas dan variabel dependent dari penelitian ini adalah Kreativitas Siswa. Arti melipat atau origami yang dijelaskan oleh Sumanto (2005 : 99-100) adalah suatu bentuk karya seni atau kerajinan tangan yang umumnya dibuat dari bahan kertas, dengan tujuan untuk menghasilkan beraneka ragam bentuk mainan, hiasan, benda fungsional, alat peraga, dan kreasi lainnya. Bagi anak usia taman kanak-kanak melipat merupakan salah satu bentuk kegiatan bermain kreatif yang menarik dan menyenangkan.(Siti Zul Chairah\*, Lahmuddin Lubis, n.d.)

Dalam permainan diantaranya ada beberapa yang harus dipersiapkan. Yaitu kertas origami, RPPH, media pembelajaran lain yang mendukung seperti laptop untuk nyanyian lagu berjudul Perahu Kertas. Kegiatan permainan melipat kertas meliputi langkah-langkah sebagai berikut yaitu kelompok BI Eksperimen,dan kelompok B2 kelompok belajar konvesinal (LKS) sebelum pembukaan anak berbaris yang rapih, lalu melakukan gerakan senam, dengan lagu, setelah itu pemeriksaan kebersihan seperti kuku. Selanjutnya pembukaan dengan di dalam kelas berdoa, memberikan pertanyaan ringan, mulai menyampaikan tema belajar. Kemudian peneliti menyampaikan kegiatan inti yaitu melipat kertas sesuai intruksi dengan aturan yang sesuai.

Setelah metode permainan melipat kertas dilakukan maka ada kemajuan bagi anak sangat baik dari cara mereka melakukan permainan mulai tertib. Keingin tahuannya meningkat, sehingga ketika permainan melipat kertas lebih antusias. Meskipun awalnya ketika melipat belum bisa membentuk kemudia semakin berbentuk. Hal itu tampak secara real mereka mampu menghasilkan karya.

Setelah diberikan perlakuan untuk kelompok belajar B2 (Eksperimen), selanjutnya anak kelompok B1 (Kontrol) dan B2 (Eksperimen) di berikan post-test yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan hasil akhir belajar siswa.

Adapun tujuan dari penelitian ini sesuai dengan rumusan masalah yaitu, sebagai berikut:

1. Pengaruh Melipat Kertas Terhadap Kreativitas Anak PAUD TK Winaya Bhakti

Hasil analisis penelitian yang pertama; Deskriptif Statistik berdasarkan SPSS, data nilai Mean kelompok pre tes eksperimen 47,6 dan post tes eksperimen 64, sedangkan data nilai Mean kelompok pre tes kontrol 47,6 dan pst tes kontrol 52,4. Kedua uji normalitas berdasarkan SPSS yaitu hasil dari penelitian Kolmogorov Smirnova dan Shapiro Wilk dengan kriteria nilai  $Sig > 0,05$ , lalu hasilnya adalah  $0,200 > 0,05$  yang artinya hasil penelitian data normal. Ketiga penelitian uji paired sample tes dengan kriteria  $Sig < 0,05$  hasil penelitian adalah  $0,001 < 0,05$ , maka dapat disimpulkan permainan melipat kertas terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas anak. Keempat uji homogen dari hasil penelitian di atas dengan kriteria  $Sig > 0,05$  dinyatakan homogen, dengan hasil penelitian yaitu based of Mean  $0,085 > 0,05$ .

Berdasarkan hasil penelitian uji independen sample test yang telah dilakukan menunjukkan bahwa permainan melipat kertas berpengaruh terhadap kreativitas anak. Hal ini dapat ditunjukkan dari hasil perhitungan uji Independent Sample Test diperoleh yaitu  $Sig 0,006 < 0,05$ , maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan antara metode permainan melipat kertas dengan belajar konvensional. Jadi  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar pretest dan posttest.

2. Media Kertas Lipat Layak Digunakan Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak di TK Winaya Bhakti

Media melipat kertas sangat layak digunakan karena dari segi bahannya sangat murah, dan mudah didapat, tidak berbahaya, dapat digunakan secara individual dan kelompok. Selanjutnya media melipat kertas bentuk polanya bermacam-macam diantaranya hewan-hewan, alat-alat transportasi, tumbuh-tumbuhan, benda langit dan benda lain-lainnya, sedangkan warna kertas bebas untuk memilih, cara membuat tahapan kesulitannya bisa disesuaikan dengan kemampuan usia anak,

Menurut Shofiani (2015) origami bagi anak-anak merupakan seni melipat kertas yang bisa menghasilkan karya dan mampu mengembangkan imajinasi mereka. (Dewanti, 2017). Oleh sebab itu dengan bermain origami dapat mengembangkan seluruh aspek kreativitas yang terdapat pada diri anak. Kreativitas merupakan sebuah proses yang mampu melahirkan gagasan, pemikiran, konsep dan langkah-langkah baru pada seseorang. Kebermaknaan aktivitas terletak pada hakikat dan perannya sebagai dimensi yang memberi ciri keunggulan bagi pertumbuhan diri peserta didik yang sehat, produktif dan inovatif (Supriadi, 2001;23), (Aniati, 2013).

Arti melipat atau origami yang dijelaskan oleh Sumanto (2005 : 99-100) adalah suatu bentuk karya seni atau kerajinan tangan yang umumnya dibuat dari bahan kertas, dengan tujuan untuk menghasilkan beraneka ragam bentuk mainan, hiasan, benda fungsional, alat peraga, dan kreasi lainnya. Bagi anak usia taman kanak-kanak melipat merupakan salah satu bentuk kegiatan bermain kreatif yang menarik dan menyenangkan (Siti Zul Chairah\*, Lahmuddin Lubis, n.d.)

## **KESIMPULAN**

Hasil uji independen sample test yang telah dilakukan menunjukkan bahwa permainan melipat kertas berpengaruh terhadap kreativitas anak. Hal ini dapat ditunjukkan dari hasil perhitungan uji Independent Sample Test diperoleh yaitu Sig 0,006<0,05, maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan antara metode permainan melipat kertas dengan belajar konvensional. Jadi  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar pretest dan posttest. Tujuan penelitian selanjutnya yaitu mengetahui media melipat kertas sangat layak digunakan. Media permainan melipat kertas dilihat dari segi bahannya sangat murah, dan mudah didapat, tidak berbahaya, dapat digunakan secara individual dan kelompok. Selanjutnya media melipat kertas cara membuatnya bisa bermacam-macam diantaranya hewan-hewan, alat-alat transportasi, tumbuh-tumbuhan, benda langit dan benda lain-lainnya, sedangkan warna kertas bebas untuk memilih, tahap kesulitannya tekniknya bisa disesuaikan peserta didik. Dengan demikian dapat diputuskan bahwa permainan melipat kertas layak digunakan dan berpengaruh secara signifikan terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Winaya Bhakti di Sukabumi.

## DAFTAR RUJUKAN

- Buchari, A. 2018. Peran Guru Dalam Pengelolaan Pengajaran : *Jurnal Jurnal Ilmiah Iqra* Vol.12 No1, hal.106
- Abdullah, P. M. (2015). Metodologi penelitian kuantitatif. In *Aswaja Pressindo*. Aswaja Pressindo. [http://idr.uin-antasari.ac.id/5014/1/Metodologi Penelitian Kuantitatif.pdf](http://idr.uin-antasari.ac.id/5014/1/Metodologi_Penelitian_Kuantitatif.pdf)
- Abiyyu Prishdian Vivekananda. (2013). *Perkembangan Seni Melipat Kertas (Origami)*. 6. [https://www.academia.edu/download/31609582/ABIYU\\_PRISHDIAN\\_V\\_112130002\\_DKV\\_A\\_B.INDONESIA\\_JURNAL.pdf](https://www.academia.edu/download/31609582/ABIYU_PRISHDIAN_V_112130002_DKV_A_B.INDONESIA_JURNAL.pdf)
- Agustang, Andi, Indah Ainun Mutiara, dan Andi Asrifan. 2021. *Masalah Pendidikan Indonesia*. Januari. [https://www.researchgate.net/publication/348373247\\_Masalah\\_Pendidikan\\_di\\_Indonesia](https://www.researchgate.net/publication/348373247_Masalah_Pendidikan_di_Indonesia).
- Akhmadi. 2020. *Sistem Pendidikan Nasional dan Permasalahannya*. 22 November. <https://ayoguruberbagi.kemdikbud.go.id/artikel/sistem-pendidikan-nasional-dan-permasalahannya/>.
- Aniati. (2013). *Kreativitas anak usia TK pada pembelajaran di sanggar anak alam dan Jogja Green School Yogyakarta*. [http://eprints.uny.ac.id/15373/1/Skripsi Aniati 09111244017.pdf](http://eprints.uny.ac.id/15373/1/Skripsi_Aniati_09111244017.pdf)
- Ardiyanto, A. (2017). Bermain sebagai sarana pengembangan kreativitas anak usia dini. *Jendela Olahraga*, 2(2), 35–39. <https://doi.org/10.26877/jo.v2i2.1700>
- Atik Wartini & Muhammad Askar. (n.d.). *Al - quran dan pemanfaatan permainan edukatif pada anak usia dini*. 1, 99–124.
- Dewanti, L. P. (2017). Meningkatkan kreativitas anak melalui permainan origami pada siswa sekolah dasar. *Advanced Drug Delivery Reviews*, January 2017, 52. <https://doi.org/10.1016/j.addr.2018.07.012>[http://www.capsulae.com/media/Microencapsulation - Capsulae.pdf](http://www.capsulae.com/media/Microencapsulation_-_Capsulae.pdf)<https://doi.org/10.1016/j.jaerosci.2019.05.001>Lila Putri Dewanti 201210230311189%0AFAKULTAS
- Elisa, E., Widdah, M. El, & Hayat, N. (2021). *Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Pemanfaatan Media Kertas Origami Di Raudhatul Athfal Nahdhatul Ulama Kota ....* <http://repository.uinjambi.ac.id/id/eprint/9535>
- Fazriyah, N. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Terpadu Terhadap Hasil Belajar Ipa. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 1(1), 65. <https://doi.org/10.23969/jp.v1i1.224>
- Imanah, M. P. (2019). *Upaya Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Finger Painting (PTK di Kelompok B TK Al-Muhlisin Lontar baru, Kota Serang)*. (Vol. 1, Issue 2). <http://repository.uinbanten.ac.id/id/eprint/4551>
- Innes, R. M., & Program. (2019). Upaya meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 4-5 tahun melalui kegiatan melipat kertas origami sederhana di TK Islam IQRA Tuzrusa'adah. *Jurnal Pendidikan Dan Bisnis*, 3, 25–37. [23](http://ejournal-</a></p></div><div data-bbox=)



- Sujiati, S. R. I. (2015). *Meningkatkan kemampuan kognitif menyusun benda dari besarkecil atau sebaliknya melalui media menara bola pada anak kelompok B negeri pembina tulungagung tahun 2014-2015.* 11.  
[http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file\\_artikel/2015/11.1.01.11.0144.pdf](http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artikel/2015/11.1.01.11.0144.pdf)
- Tempo. 2015. *Tiga Strategi Pengembangan Pendidikan.* 2 Januari.  
<https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2015/01/tiga-strategi-pengembangan-pendidikan---3679-3679-3679>.
- Wahyuni, Y. (2020). *Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Keterampilan Melipat Kertas Origami Di Ra Diponegoro 26 Kedungbanteng Kecamatan Kedungbanteng Kabupaten Banyumas.*  
<http://repository.iainpurwokerto.ac.id/id/eprint/9085>
- Wiwik Pratiwi. (2017). Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini. *Manajemen Pendidikan Islam*, 5, 106–117.  
<https://www.journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/tjmpi/article/view/395/311>
- Yuliani Nurani, Sofia Hartati, S. (2020). *Memacu kreativitas melalui bermain* (B. sari Fatmawati (ed.)). Bumi aksara.  
[https://books.google.co.id/books?id=HM38DwAAQBAJ&pg=PA34&lpg=PA34&dq=Eheart+dan+Leavitt+sebagaimana+yang+dikutif+Sujiono+\(2010:36\)+berpendapat+bahwa+kegiatan&source=bl&ots=81-9SVBpaN&sig=ACfU3U0qTUA2DljNZZS6HDeIw7xHqGomsQ&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwjPkLgjH2m5c](https://books.google.co.id/books?id=HM38DwAAQBAJ&pg=PA34&lpg=PA34&dq=Eheart+dan+Leavitt+sebagaimana+yang+dikutif+Sujiono+(2010:36)+berpendapat+bahwa+kegiatan&source=bl&ots=81-9SVBpaN&sig=ACfU3U0qTUA2DljNZZS6HDeIw7xHqGomsQ&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwjPkLgjH2m5c)
- Zulfina, S., Ali, M., & Halida. (2014). Pemanfaatan kertas origami sebagai media pembelajaran dalam mengembangkan kreativitas anak TK mujahidin II Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 3(7), 1–10.  
<https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/5748>