



## **Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Melipat Kertas Origami Di TK GMIM Eben Haezer Kakaskasen Tiga Kecamatan Tomohon Utara Kota Tomohon**

Daniel Willem Benaia  
Djailan Mansur  
Fera Lucia Tampi

Prodi PG-Paud, FIPPSI, Universitas Negeri Manado

[h2dalas@gmail.com](mailto:h2dalas@gmail.com)

[djailanmansur@unima.ac.id](mailto:djailanmansur@unima.ac.id)

[feratampi@unima.ac.id](mailto:feratampi@unima.ac.id)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah melalui melipat kertas origami dapat meningkatkan kreativitas pada anak dikelompok B2 di TK GMIM Eben Haezer Kakaskasen Tiga sejumlah 10 anak. Jenis penelitian ini memakai model Kemmis dan Mc.Taggart. penelitian tindakan kelas dilakukan melalui empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada siklus I dapat dilihat presentasi pencapaiannya adalah 60% dengan anak berjumlah 10 termasuk 2 anak yang mendapatkan bintang 1 (Belum Berkembang), 4 anak mendapatkan bintang 2 (Mulai Berkembang), 2 anak mendapatkan bintang 3 (Berkembang Sesuai Harapan), dan 2 anak mendapatkan bintang 4 (Berkembang Sangat Baik), sedangkan pada siklus II dengan hasil 90% dengan anak berjumlah 10 termasuk tidak ada anak yang mendapatkan bintang 1 (Belum Berkembang), 1 anak mendapatkan bintang 2 (Mulai Berkembang), 2 anak mendapatkan bintang 3 (Berkembang Sesuai Harapan), dan 7 anak mendapatkan bintang 4 (Berkembang Sangat Baik). Peningkatan kreativitas anak melalui permainan melipat kertas origami ditujukan dengan perubahan presentase hasil tindakan pada siklus I mencapai 60% meningkat menjadi 90% pada siklus II sehingga penelitian ini dihentikan pada siklus II karena sudah memenuhi kriteria indikator keberhasilan. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa permainan melipat kertas origami dapat mengembangkan serta meningkatkan kreativitas peserta didik.

Kata Kunci : Kreativitas, melipat kertas origami

### **Abstract**

*This study aims to determine whether folding origami paper can increase creativity in children in group B2 at GMIM Eben Haezer Kindergarten Kakaskasen Tiga as many as 10 children. This type of research uses the Kemmis and Mc.Taggart model. Classroom action research is carried out through four stages, namely planning, implementation, observation, and reflection. In the first cycle, it can be seen that the presentation of achievement is 60% with 10 children including 2 children who get 1 star (Not Developed), 4 children get 2 stars (Starting to Develop), 2 children get 3 stars*

*(Developing as Expected), and 2 children get 4 stars ( Developing Very Good), while in cycle II with 90% results with 10 children including no children who received 1 star (Not Developed), 1 child received 2 stars (Starting to Develop), 2 children received 3 stars (Developing as Expected), and 7 children received 5 stars. 4 (Very Well Developed). The increase in children's creativity through the origami paper folding game was aimed at changing the percentage of the results of the actions in the first cycle reaching 60% increased to 90% in the second cycle so that this research was stopped in the second cycle because it met the criteria for success indicators. The results of the study concluded that the origami paper folding game can develop and improve the creativity of students.*

*Keywords: Creativity, folding origami paper*

---

## **PENDAHULUAN**

James J.Gallagher (dalam Yeni Rachmawaty 2011: 15) 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”.

Menurut Gordon & Browne (dalam Moeslichantoen 2011: hal. 19) mengatakan bahwa “kreativitas merupakan kemampuan anak menciptakan gagasan baru yang asli dan imajinatif, dan juga kemampuan mengadaptasi gagasan baru dengan gagasan yang sudah dimiliki”. 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 memberi anak kesenangan dan kepuasan pribadi yang sangat besar dan penghargaan yang memiliki pengaruh nyata pada perkembangan pribadinya. 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.

Dengan daya imajinasi kreativitas anak akan semakin kuat dan hidup jika pengalaman sensoriknya makin banyak. 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.

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. Oleh permasalahan diatas peneliti melakukan observasi lebih lanjut sebelum melaksanakan penelitian dan selanjutnya memanfaatkan kertas origami yang sebagai salah satu alat permainan edukatif yang akan menjadi sebuah media dalam peningkatan kreativitas pada anak.

## **METODE**

Kardiawan dalam Paizaluddin Dan Ermalinda (2014) mengatakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) berasal dari bahasa Inggris Classroom Action Research, yang berarti penelitian yang dilakukan pada sebuah kelas untuk mengetahui akibat tindakan yang diterapkan pada suatu subyek penelitian di kelas tersebut.

Penelitian Tindakan Kelas Adalah penelitian yang dilakukan oleh guru dalam kelas atau sekolah tempat mengajar dengan penekanannya pada penyempurnaan atau peningkatan praktik dan proses dalam pembelajran proses penelitian berbentuk siklus yang mengacu pada model Kemmis dan Mc.Taggart (dalam Aqib 2011:6). siklus ini berlangsung beberapa kali sehingga tercapai tujuan yang diinginkan dalam setiap siklus terdiri dari empat tahapan yakni perencanaan,tindakan, dan pengamatan serta refleksi . Teknik analisis data

yang digunakan peneliti yaitu mengacu pada indikator pencapaian di TK, yang sesuai dengan Permen 137 Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Agar dapat menentukan ketuntasan belajar anak, maka digunakan instrumen hasil tes belajar anak dengan ketuntasan berdasarkan penilaian akhir proses belajar anak dengan pemberian bintang, yaitu sejauh mana dalam kemampuan yang dapat ditargetkan oleh guru dari hasil anak dengan cara menghitung jumlah anak yang menjawab benar dibagi dengan jumlah anak seluruhnya dan dikalikan dengan 100%. Trianto (2011: 63).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui metode bermain melipat kertas origami. Karena berdasarkan hasil penelitian di TK GMIM Eben Haezer Kakaskasen Tiga masih terdapat anak yang belum bisa melipat kertas origami dengan rapih, belum bisa fokus atau teliti, belum bisa tangkas atau cepat, belum bisa tertib. Berdasarkan hasil siklus II dapat dikatakan bahwa dari 10 anak yang mengikuti kegiatan pembelajaran tidak terdapat lagi anak yang mendapatkan tanda \* satu namun ada 1 anak mendapatkan tanda \* dua yang menunjukkan bahwa 2 anak tersebut masih dikategorikan Mulai Berkembang(MB) dalam hal melipat kertas. Dimana kedua anak ini mulai menunjukkan perkembangan dalam hal melipat kertas. Anak didapati kemampuannya dalam melipat kertas bukan karena ketidakmampuannya namun kurangnya faktor bimbingan dan perhatian bagi aktivitas belajar anak dari orang tua dari rumah. Namun guru tetap berupaya dan berusaha untuk mencapai anak dalam meningkatkan perkembangan minat belajar dari anak tersebut. Lalu, 9 anak

diantaranya 2 anak yang mendapatkan tanda \* tiga dan 7 lainnya mendapatkan tanda \* empat, dimana 4 anak lainnya menunjukkan peningkatan kemampuan melipat kertas. Kesembilan anak ini telah mencapai atau memiliki kemampuan yang dikategorikan pada Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) dalam melipat kertas.

Jadi pada Siklus II ini terdapat 9 anak yang berhasil, atau dengan kata lain terdapat 90% dari jumlah anak yang mengalami peningkatan kreativitas melalui melipat kertas origami dari target 80%.

Sesuai dengan hasil penelitian pada siklus II, tidak ada anak yang mendapatkan \*1, sedangkan anak yang dapat dikatakan berkembang dalam kegiatan belajarnya meningkatkan 2 anak yang dikategorikan berkembang sesuai harapan dan 10 anak yang berkembang sangat baik, dengan kata lain hasil belajar yang diperoleh pada siklus II meningkat maka dapat dinyatakan bahwa media *pop up book* dapat mengembangkan kemampuan berbicara anak.

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I dan II bahwa Hasil belajar anak pada pembelajaran Siklus I ini terdapat 2 anak yang mendapatkan tanda \* satu yang berarti bahwa kedua anak tersebut dikategorikan belum berkembang kemampuan melipat kertas. Hal ini menunjukkan bahwa mereka belum dapat melipat kertas dengan cepat. Dengan demikian guru harus berupaya dalam menyediakan waktu dan dalam penggunaan pola pengajaran, media ajar yang cukup efektif dan efisien yang dapat menuntun dan membimbing anak-anak untuk terfokus dalam kegiatan belajarnya. Kemudian terdapat 4 anak yang mendapatkan tanda \* dua yang artinya bahwa keempat anak tersebut dikategorikan mulai

berkembang kemampuan melipat kertas. Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak ini mulai berkembang kreativitas dalam melipat kertas. peran guru sangat penting terutama dalam menerapkan pola pembelajaran dengan menggunakan media ajar yang bervariasi dengan jenis gambar dari sekian jenis buah-buahan, flora maupun fauna, atau bisa dikreasikan dengan benda-benda alam dan lainnya yang mudah atau gampang dipahami oleh anak-anak. Kemudian 2 anak yang mendapatkan tanda \* tiga dan 2 anak yang mendapatkan tanda \* empat yang menunjukkan bahwa mereka telah memiliki kemampuan dalam hal melipat kertas. Tetapi, walau anak-anak ini telah menunjukkan perkembangan yang baik dalam hal kreativitas melipat kertas, perhatian dan pengawasan dari guru dan juga terpenting bagi orang tua dirumah yang sangat mendukung peningkatan kemampuan kualitas belajar anak disekolah. Juga walaupun seperti itu, ada sekian anak yang mendapatkan tanda \* tiga dan tanda \* empat perlu perhatian khusus bukan karena kurang kemampuan mereka atau belum sempurnanya mereka maka akan hal ini, mereka masih terlalu ragu untuk mengeluarkan suara mereka sepenuhnya.

Dalam penelitian ini anak yang mendapat tanda \* satu dan tanda \* dua dinyatakan belum berhasil dalam mengikuti kegiatan pembelajaran pada Siklus I. Terdapat 6 anak dari 10 anak yang belum menunjukkan perkembangan yang baik dalam hal kemampuan melipat kertas. kemudian hasil belajar pada anak-anak yang mendapat tanda \* tiga dan tanda \* empat dinyatakan berhasil mengikuti kegiatan pembelajaran pada Siklus I ini. Terdapat 4 anak dari 10 anak yang dinyatakan berhasil karena mereka telah menunjukkan perkembangan yang

baik dalam kemampuan melipat kertas. dengan demikian hasil belajar anak pada Siklus I hanya 40% dari 80% dari presentase keberhasilan dalam suatu penelitian sehingga penelitian Siklus I ini masih perlu dilanjutkan.

Hasil belajar anak pada pembelajaran Siklus II tidak terdapat lagi anak-anak yang mendapat tanda \* satu. Tanda \* dua ada 1 anak yang dimana anak tersebut dikategorikan mulai berkembang kemampuannya dalam melipat kertas. Dalam hal ini menunjukkan bahwa anak ini mulai berkembang kemampuan melipat kertas sehingga guru harus berupaya lagi dalam menuntun dan membimbing mereka dengan memperhatikan pola pengajaran dengan menggunakan kertas origami yang proses harus dicontohkan terlebih dahulu atau ditunjukkan kepada mereka agar anak-anak termotivasi dan lebih menarik minat untuk belajar.

Kemudian terdapat 2 anak yang mendapatkan tanda \* tiga yang artinya kedua anak tersebut dikategorikan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dalam kemampuan melipat kertas dan terdapat 7 anak yang mendapatkan tanda \* empat yang artinya ketujuh anak tersebut telah memiliki kemampuan melipat kertas yang dikategorikan Berkembang Sangat Baik (BSB), namun walau demikian peran guru tetap dibutuhkan dalam menuntun dan membimbing setiap anak tersebut dalam proses pembelajaran disekolah.

Dalam penelitian ini ditetapkan bahwa anak yang mendapatkan tanda \* tiga dan tanda \* empat dinyatakan berhasil dalam mengikuti kegiatan pembelajaran ada Siklus II ini. Dengan demikian terdapat 9 anak dari 10 anak yang dinyatakan berhasil, karena mereka telah menunjukkan perkembangan kreativitas yang baik

dalam hal kemampuan melipat kertas. Maka dengan demikian hasil belajar anak pada Siklus II ini adalah 90% dari target 80% yang berhasil, sehingga penelitian tindakan kelas Siklus II ini dinyatakan berhasil dan tidak perlu dilanjutkan lagi pada siklus berikutnya.

## KESIMPULAN

Melalui penelitian yang dilakukan sambil memerhatikan setiap perkembangan kemampuan dari setiap anak yang menjadi sampel penelitian. Dengan melakukan wawancara dan observasi diawal sebelum penelitian, sehingga peneliti dapat menjadikan hasil yang didapatkan sebagai kajian dalam pelaksanaan penelitian nantinya. Kajian tersebut akan menopang keberhasilan tingkat pencapaian pembelajaran yang didapat dari setiap anak. Dengan penggunaan media kertas origami ini ternyata dapat meningkatkan kreativitas anak. Sambil memerhatikan keadaan setiap anak agar ke efektifan kertas origami ini dapat dimanfaatkan dengan baik dalam meningkatkan tingkat pencapaian pembelajaran anak atau dalam cara belajar anak. Sehingga bukan hanya saja pada media kertas origami, namun juga ada sekian bentuk media lainnya yang juga dapat digunakan oleh pendidik dalam membelajarkan anak-anak disekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas (untuk guru)*. Bandung: Yrama Widya.
- Ermalinda, Paizaluddin. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas: (Classroom Action Research) Panduan Teoritis dan Praktis*. Bandung: Alfabeta.

- Moeslichantoen, *Metode Pengajaran  
Di Taman Kanak-Kanak*,  
(Jakarta: Rineka Cipta, 2011)
- Trianto. (2011). *Mendesain Model  
Pembelajaran Inovatif-  
Progresif*, Cet. 4, Jakarta:  
Kencana.
- Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati,  
*Strategi Pengembangan  
Kreativitas Anak*, Jakarta:  
Kencana, 2011