

**PENGARUH BERMAIN ANYAMAN DAN MELIPAT KERTAS
ORIGAMI TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA DINI
DI PAUD AR-RAUDHATUL HASANAH KOTA MEDAN
SUMATERA UTARA**

TESIS

Oleh

Siti Zul Chairoh

NPM. 171804001



PROGRAM STUDI MAGISTER PSIKOLOGI

PROGRAM PASCASARJANA

UNIVERSITAS MEDAN AREA

MEDAN

2019

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 11/5/23

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber

2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area
Access From (repository.uma.ac.id)11/5/23

ABSTRAK

SITI ZUL CHAIROH. Pengaruh Bermain Anyaman dan Melipat Kertas Origami terhadap Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Ar-Raudhatul Hasanah Kota Medan Sumatera Utara Tahun 2018.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perbedaan bermain anyaman dan melipat kertas origami terhadap kreativitas anak usia dini di PAUD Ar-Raudhatul Hasanah Kota Medan Sumatera Utara. Penelitian ini merupakan penelitian *Quasi Experimen* menggunakan model *Pretest Posttest One Group Design*. Populasinya adalah peserta didik rombongan belajar Abu Bakar dan Usman Bin Khattab pada PAUD Ar-Raudhatul Hasanah Kota Medan Sumatera Utara sejumlah 51 anak. Jumlah sampel 32 anak yang dipilih dengan *Teknik Random Sampling*. Di kelas Abu Bakar berjumlah 16 anak melakukan Melipat Kertas Origami dan di kelas Usman Bin Khattab 16 anak melakukan Bermain Anyaman. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi. Data dianalisis menggunakan teknik analisis *uji-t*.

Hasil analisis data menunjukkan : 1. Terdapat pengaruh bermain anyaman terhadap kreativitas anak usia dini di PAUD Ar-Raudhatul Hasanah Kota Medan Sumatera Utara, 2. Terdapat pengaruh melipat kertas origami terhadap kreativitas anak usia dini di PAUD Ar-Raudhatul Hasanah Kota Medan Sumatera Utara, dan 3. Terdapat perbedaan bermain anyaman dan melipat kertas origami terhadap kreativitas anak usia dini di PAUD Ar-Raudhatul Hasanah Kota Medan Sumatera Utara.

Kata Kunci : Kreativitas, Bermain Anyaman, Melipat Kertas Origami

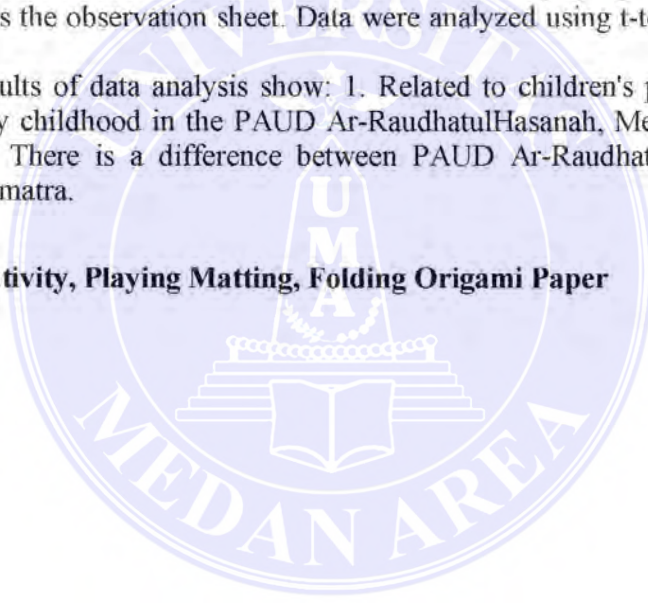
ABSTRACT

SITI ZUL CHAIROH. The Effect of Playing Woven and Folding Origami Paper on Early Childhood Creativity in Ar-Raudhatul Hasanah ECD Medan, North Sumatra, 2018.

This study aims to describe the influence of playing wicker and folding origami paper on children's creativity of early childhood in the PAUD Ar-Raudhatul Hasanah, Medan, North Sumatra. This research is a Quasi Experiment use the model Pretest Posttest One Group Design study. The population is learners from Abu Bakar and Usman Bin Khattab's study group at the Ar-Raudhatul Hasanah PAUD in Medan, North Sumatra, consisting of 51 children. Number of samples of 32 children selected with the Random Sampling Technique. In the class of Abu Bakar there are 16 children playing Folding Origami Paper and in the class Usman Bin Khattab there are 16 children playing Woven. The instrument used is the observation sheet. Data were analyzed using t-test analysis techniques.

The results of data analysis show: 1. Related to children's play on the creativity of early childhood in the PAUD Ar-Raudhatul Hasanah, Medan, North Sumatra. and 3. There is a difference between PAUD Ar-Raudhatul Hasanah, Medan, North Sumatra.

Keywords: Creativity, Playing Matting, Folding Origami Paper



DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	15
1.3. Rumusan Masalah	16
1.4. Tujuan Penelitian	16
1.5. Manfaat Penelitian	17
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1. Kerangka Teori	18
2.1.1. Kreativitas	18
a. Pengertian Kreativitas	18
b. Aspek-aspek kreativitas	23
c. Ciri-ciri Kreativitas Anak Usia Dini	25
d. Faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas	27
e. Elemen-elemen kreativitas	30
f. Kreativitas anak usia dini	34
2.1.2. Melipat Kertas Origami	39
a. Pengertian Melipat Kertas Origami	39

b. Aspek-aspek melipat kertas origami	41
c. Dasar-dasar melipat kertas origami	43
d. Langkah kerja melipat	44
e. Manfaat melipat kertas	45
f. Jenis kertas origami	48
g. Karakteristik Melipat Kertas Origami	50
h. Ciri-ciri Melipat Kertas Origami	51
i. Cara membuat lipatan	53
2.1.3. Bermain Anyaman	54
a. Pengertian Bermain Anyaman	54
b. Aspek-aspek bermain anyaman	56
c. Faktor yang mempengaruhi bermain anyaman	58
d. Ciri-ciri Bermain Anyaman	60
e. Manfaat Bermain Anyaman	62
2.2.Kelebihan dan Kekurangan Bermain Anyaman dan Melipat Kertas Origami	65
2.3.Menciptakan permainan yang kreatif pada anak usia dini	67
2.4.Hubungan Bermain Anyaman dengan Kreativitas	70
2.5.Hubungan Melipat Kertas Origami dengan Kreativitas	71
2.6.Hubungan Bermain Anyaman dan Melipat Kertas dengan Kreativitas	72
2.7.Penelitian Yang Relevan	73
2.8.Kerangka Konseptual	74
2.9.Hipotesis	75

BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian	77
3.2. Tempat dan Waktu Penelitian	79
3.3. Identifikasi Variabel	79
3.4. Defenisi Operasional	80
3.5. Populasi dan Sampel	81
3.6. Teknik Pengambilan Sampel	83

3.7. Metode Pengumpulan Data	83
3.8. Prosedur Penelitian	90
3.9. Teknik Analisis Data	92
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1. Orientasi Kancal	95
4.2. Pelaksanaan Penelitian	95
4.3. Analisis Data dan Hasil Penelitian	99
4.4. Pembahasan	105
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
5.1. Simpulan	116
5.2. Saran	117
DAFTAR PUSTAKA	119
LAMPIRAN-LAMPIRAN	



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Peneliti melakukan penelitian tentang kreativitas dalam bermain anyaman dan melipat kertas origami, karena di PAUD Ar-Raudhatul Hasanah Kota Medan Sumatera Utara menunjukkan bahwa anak usia dini tersebut kurang mampu atau kurang trampil dalam melakukan hal-hal yang kreatif seperti menghasilkan gagasan atau jawaban atau sebuah persoalan serta lancar berpikir dalam suatu gagasan untuk menjawab dalam waktu singkat dan mengembangkan suatu ide atau gagasan berdasarkan yang sudah ada. Maka dari itu peneliti angkat judul ini agar anak usia dini di PAUD Ar-Raudhatul Hasanah Kota Medan Sumatera Utara lebih bervariasi dalam bermain anyaman dan melipat kertas origami terlebih penting dalam kreativitas.

Anak usia dini merupakan individu yang unik, tidak ada anak yang sama meskipun kembar, setiap anak dilahirkan dengan memiliki minat, bakat, kemampuan dan potensi yang berbeda-beda. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-6 tahun. Rentang usia 0-6 tahun disebut masa keemasan. Pada masa ini anak memiliki potensi yang sangat besar untuk dikembangkan dan anak peka sekali menerima stimulasi dari lingkungan sekitar. Dalam rangka memberikan 2 stimulasi dan mengembangkan potensi yang ada pada diri anak maka di perlukan pendidikan anak usia dini.

Aspek perkembangan yang dikembangkan pada anak meliputi nilai agama dan moral, kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial emosional dan seni. Selain itu ada kompetensi lain yang harus dikembangkan yaitu pengetahuan, sikap dan keterampilan. Kompetensi sikap dijabarkan menjadi 2 yaitu *sikap spritual* dan *sikap sosial* salah satu kompetensi yang terdapat pada kompetensi sikap sosial yaitu sikap kreatif.

Kreativitas sangat penting bagi kehidupan anak yang kreatif dapat terlihat dari tindakan yang dilakukannya, yaitu selalu aktif dalam segala kegiatan, tidak pernah diam, dan selalu ingin bergerak karena rasa ingin tahunya terhadap sesuatu yang baru di lihatnya, selalu bertanya tentang hal yang baru saja di lihatnya, memiliki kekhasan tersendiri dalam hal bakat, minat, gaya belajar, dan sebagainya, suka dengan hal-hal yang menantang keingintahuannya, lebih mengutamakan diri sendiri, dan memiliki konsentrasi yang sangat pendek atau cepat merasa bosan.

Menurut Maslow (dalam Munandar, 2014:27) “Kreativitas merupakan kebutuhan pokok manusia, yaitu kebutuhan akan perwujudan diri dan merupakan kebutuhan paling tinggi bagi manusia”. Oleh karena itu dengan kreativitas seseorang dapat mewujudkan karya berupa ide baru, metode baru dan produk baru secara berkualitas dan bermanfaat untuk kehidupan. Suatu karya yang kreatif akan memberikan kepuasan pribadi yang tak terhingga nilainya.

Setiap anak terlahir memiliki potensi kreativitas potensi kreativitas ini perlu dikembangkan sejak usia dini jika kreativitas anak tidak dikembangkan sejak usia dini maka kreativitas anak berkembang kurang optimal sehingga anak

tidak mampu menuangkan ide-ide baru, tidak dapat berlatih menyelesaikan permasalahan, tidak dapat bereksplorasi, dan tidak dapat berkreasi.

Agar kreativitas anak berkembang optimal, diperlukan upaya-upaya yang kreatif dimulai dengan pemahaman oleh guru berkaitan dengan pengembangan kreativitas anak. Kreativitas anak dapat dikembangkan menggunakan permainan pembangunan sehingga anak dapat bereksplorasi, berlatih menyelesaikan permasalahan, menuangkan ide-ide baru dan bebas berkreasi.

Anak yang kreatif dapat terlihat dari perilaku yang dilakukannya, yaitu selalu aktif dalam segala kegiatan, tidak pernah diam, dan selalu ingin bergerak karena rasa ingin tahunya terhadap sesuatu yang baru di lihatnya, selalu bertanya tentang hal yang baru saja di lihatnya, memiliki kekhasan tersendiri dalam hal bakat, minat, gaya belajar, dan yang lainnya, suka dengan hal-hal yang menantang keingintahuannya, lebih mengutamakan diri sendiri, dan memiliki konsentrasi yang sangat pendek atau cepat merasa bosan.

Kenyataan sekarang, sering dijumpai bahwa kreativitas anak terhambat oleh keterbatasan lingkungan bermain anak, kurangnya kebebasan anak untuk bermain, dan kurangnya sarana bermain bagi anak, terlebih lagi ada sebagian orang tua yang melarang anaknya bermain dengan teman sebayanya di luar. Pada masa perkembangannya akan menyerap berbagai pengetahuan yang diperoleh dengan cepat.

Anak mempunyai potensi yang harus dikembangkan, anak mempunyai karakteristik yang khas, unik dan tidak sama dengan orang dewasa, anak selalu

aktif, dinamis dan ingin tahu terhadap apa yang dilihat, dirasa, dan didengar. Ditinjau dari usianya, anak usia dini yang berada pada rentang usia 0-6 tahun merupakan masa perkembangan yang sangat penting, karena apa yang dialami oleh anak pada rentang usia ini akan menentukan masa perkembangan di usia selanjutnya.

Kreativitas sebagai sebuah proses mental yang dilakukan individu dalam menciptakan gagasan atau produk baru, pastinya dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik itu yang berasal dari dalam maupun dari luar individu tersebut. Dalam hal ini, Kuwanto (dalam Nur'aeni, 2008), menjelaskan setidaknya ada tiga faktor yang dapat memengaruhi kreativitas.

1. Faktor kemampuan berpikir yang mencakup intelegensi dan pemerayaan bahan berpikir. Intelegensi merupakan petunjuk kualitas kemampuan berpikir, sedangkan pemerayaan bahan berpikir dibedakan atas perluasan dan pendalaman dalam bidangnya dan bidang lain di sekitarnya.
2. Faktor kepribadian dari seseorang sangat memengaruhi kreativitasnya. Seseorang yang mempunyai kepribadian pantang menyerah, optimis, rajin, ulet, dan lainnya, akan mempunyai kreativitas yang berbeda dengan orang yang mempunyai sifat pesimis, mudah menyerah, malas, dan lainnya.
3. Faktor lingkungan yang mencakup suasana dan fasilitas memberikan rasa aman, kreativitas akan dapat berkembang apabila lingkungan memberi dukungan dengan kebebasan sebagai suasana yang mendukung perkembangan kreativitas. Kebebasan yang diperlukan adalah kebebasan

yang tetap mengacu kepada norma yang berlaku, akan tetapi harus saling menghargai dan memahami, sehingga memungkinkan rasa aman yang dinamis, yang akan memberikan rangsangan dan kesempatan bagi kreativitas untuk terus berkembang.

Menurut Gallagher kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan atau produk baru, atau mengkombinasikan antara keduanya, yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya (dalam Rachmawati & Kurniati, 2010).

Kreativitas adalah kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa dan melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah-masalah. Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya.

Kreativitas alami seorang anak terlihat dari rasa ingin tahunya yang besar. Hal ini terlihat dari banyaknya pertanyaan anak yang diajukan kepada orang tuanya terhadap sesuatu yang dilihatnya. Adakalanya pertanyaan itu diulang-ulang dan tidak ada habis-habisnya. Selain itu, anak juga senang mengutak-atik alat mainannya sehingga tidak awet dan cepat rusak hanya karena rasa ingin tahu terhadap proses kejadian.

Jika kreativitas dapat membuat permainan menjadi menyenangkan, mereka akan merasa bahagia dan puas. Bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengekspresikan dorongan kreatifnya sebagai kesempatan untuk

merasakan objek-objek dan tantangan untuk menemukan sesuatu dengan cara-cara baru, untuk menemukan penggunaan suatu hal secara berbeda, menemukan hubungan yang baru antara sesuatu dengan sesuatu yang lain serta mengartikannya dalam banyak alternatif cara. Selain itu bermain memberikan kesempatan pada individu untuk berpikir dan bertindak imajinatif, serta penuh daya khayal yang erat hubungannya dengan perkembangan kreativitas anak.

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. Melalui kegiatan ini dapat mengembangkan keterampilan motorik halus anak, kompetisi pikir, imajinasi, rasa seni, dan keterampilan anak. Secara khusus kegiatan melipat bertujuan untuk melatih daya ingat, pengamatan, keterampilan tangan, mengembangkan daya fantasi, kreasi, ketelitian, kerapian, dan perasaan keindahan.

Melipat dilakukan dengan cara mengubah lembaran kertas berbentuk bujur sangkar, empat persegi, atau segi tiga menurut arah atau pola lipatan tertentu secara bertahap sampai dihasilkan suatu model atau bentuk lipatan yang diinginkan, untuk memudahkan membuat suatu bentuk atau model lipatan perlu diperhatikan dasar-dasar teknik melipat, tahapan melipat setiap bentuk yang akan dibuat dan kerapian lipatan.

Pentingnya kegiatan melipat bagi anak usia dini adalah sebagai salah satu bekal ia untuk hidup mandiri dikehidupan selanjutnya. Berawal dari belajar melipat kertas anak diharapkan mampu melipat baju, melipat tikar ataupun melipat benda-benda lain yang dapat dilipat. Melalui kegiatan melipat kertas juga dapat mengembangkan keterampilan motorik halus anak, seperti melatih gerak otot-otot tangan sehingga anak memiliki kemampuan untuk memegang pensil, meremas kertas, ataupun membentuk benda dari adonan atau bahan lain. Anak-anak prasekolah di Jepang sangat terlatih dalam mempelajari kertas. Ini adalah latihan yang sangat baik untuk gerakan tangan. Rahasiannya adalah melipat dengan hati-hati dan menekankan kuku pada lipatannya untuk menghasilkan lipatan yang baik (dalam Dorothy, 2005: 72).

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.

Permainan melipat kertas (origami) di Indonesia memang tidak terdata secara lengkap, namun demikian permainan melipat ini juga diajarkan diberbagai sekolah dari tingkat pra sekolah hingga anak sekolah dasar kelas 1. Selain itu juga terdapat beberapa penelitian tentang origami terhadap perkembangan anak, seperti Jumiarsih (2012) yang meneliti tentang upaya meningkatkan motorik halus anak melalui kegiatan melipat pada anak kelompok A di TKA isiyah 2 Pandeyan Ngemplak Boyolali, hasil penelitian ini menemukan bahwa kegiatan melipat kertas origami dapat meningkatkan motorik anak.

Permainan melipat kertas (origami) saat ini masih kurang maksimal, dikarenakan kurangnya pemberian tugas dari guru tentang origami. Banyak tema yang penugasannya bisa dilakukan dengan melipat kertas tidak hanya selalu mewarnai dan menempelkan saja. Padahal mewarnai kertas juga dapat membantu mengembangkan daya pikir atau imajinasi anak. Selain itu, melipat kertas juga dapat mengembangkan kreativitas anak (dalam Paat, 2012).

Seni melipat kertas atau origami adalah suatu seni yang berasal dari Jepang dan kini sudah sangat populer di Indonesia. Anak-anak (termasuk anak yang tidak bisa diam di kelas) biasanya sangat antusias mengikuti tahap pembuatan origami ini. Mereka dengan tekun mengikuti panduan yang diberikan oleh guru sambil melakukan gerakan-gerakan melipat pengembangan motorik dan pengembangan daya cipta atau kreativitas setelah hasil akhir diperoleh (dalam Aadji, 2007:4).

Bahan yang dibutuhkan untuk berkreasi dengan origami adalah kertas. Hampir semua jenis kertas dapat digunakan untuk origami. Kertas origami standard merupakan kertas tipis dengan ukuran 15cm x 15cm. Kertas tersebut memiliki suatu warna tertentu pada satu sisinya, sedangkan sisi lainnya tidak berwarna atau putih. Sebagian besar model origami dibuat dengan menggunakan kertas berbentuk bujur sangkar (dalam Paat, 2002).

Origami yang dapat dibentuk dengan berbagai bentuk, misal burung, katak, kapal, topi dan lain-lain. Membuat origami menjadi salah satu pelajaran di taman kanak-kanak dalam mengasah keterampilan dan kreatifitas anak. Bermain origami tidak hanya untuk belajar, tetapi bermain origami sangatlah mengasikkan

dan dapat dimanfaatkan untuk menghias dinding atau ruangan. Bermain origami akan meningkatkan keterampilan motorik halus, meningkatkan kertas dan ujung-ujung jari adalah latihan efektif untuk melatih motorik halus, meningkatkan dan memahami pentingnya akurasi serta cara konsisten juga merupakan latihan berkonsentrasi (dalam Asmara, 2013). Keberhasilan anak dalam membuat bentuk mainan dengan menggunakan origami (kertas lipat) akan memberikan rasa senang (dalam Olivia, 2010:184).

Kegiatan melipat kertas bertujuan untuk mengembangkan kreativitas anak. Memiliki keterampilan melipat kertas bisa menjadi modal awal anak sebagai bekalnya nanti dalam mengurus dirinya sendiri. Berawal dari kegiatan melipat kertas akan sangat membantu anak untuk bisa disiplin dalam kegiatan sehari-harinya itu anak bisa melipat bajunya sendiri, ataupun melipat benda-benda yang mudah untuk dilipat. Selain itu kegiatan melipat kertas juga diharapkan anak menjadi lebih kreatif dalam menciptakan keterampilan yang lain dan anak mempunyai rasa ingin tahu yang besar sehingga akan berkreasi secara optimal.

Bermain mendukung tumbuhnya pikiran kreatif, karena didalam bermain anak memilih sendiri kegiatan yang mereka sukai, belajar membuat identifikasi tentang banyak hal, belajar menikmati proses sebuah kegiatan, belajar mengontrol diri mereka sendiri dan belajar mengenali makna sosial dan keberadaan di antara teman sebaya. Anak didalam bermain, terdorong untuk melihat, mempertanyakan sesuatu, menemukan atau membuat jawaban dan kemudian menguji jawaban dan pertanyaan yang mereka buat sendiri (dalam Mutiah, 2012:48).

Bermain merupakan hak asasi bagi anak usia dini yang memiliki nilai utama dan hakiki pada masa prasekolah. Kegiatan bermain bagi anak usia dini adalah sesuatu yang sangat penting dalam perkembangan kepribadiannya. Bermain bagi seorang anak tidak sekedar mengisi waktu, tetapi media bagi anak untuk belajar. Setiap bentuk kegiatan bermain pada anak prasekolah mempunyai nilai positif terhadap perkembangan kepribadiannya. Di dalam bermain bagi anak memiliki nilai kesempatan untuk mengekspresikan sesuatu yang dirasakan dan dipikirkan.

Dengan bermain, anak sebenarnya sedang mempraktekkan keterampilan dan anak mendapatkan kepuasan dalam bermain, yang berarti mengembangkan dirinya sendiri. Anak dalam bermain, dapat mengembangkan otot kasar dan halus, meningkatkan penalaran dan memahami keberadaan lingkungannya, membentuk daya imajinasi, daya fantasi dan kreativitas.

Bermain merupakan seluruh aktivitas anak, bergerak, termasuk bekerja, penyaluran hobi, dan merupakan cara mereka mengenal dunia dan bermain yang dapat diterapkan untuk melipat kertas origami terhadap kreativitas anak pada PAUD Ar-Raudhatul Hasanah Kota Medan Sumatera Utara adalah dengan bermain anyaman.

Menganyam adalah salah satu kegiatan yang dapat meningkatkan perkembangan anak, salah satunya adalah meningkatkan kreativitas anak. Dengan menganyam anak dapat menciptakan berbagai bentuk hasil karya yang indah seperti membuat anyaman tikar dan membuat anyaman berbentuk ikan.

Peneliti akan menggunakan origami sebagai bahan dalam membuat anyaman ikan tersebut. Karena anak-anak sudah sering menggunakan origami sebagai bahan pembelajaran mereka di sekolah, selain itu juga yang menjadi pertimbangan peneliti origami mempunyai banyak warna, termasuk warna dasar yaitu merah, kuning, hijau yang tentu saja membuat anak lebih tertarik dalam mengerjakannya. Tidak hanya itu warna-warna origami tersebut juga akan merangsang indra penglihatan mereka.

Menganyam adalah suatu pekerjaan keterampilan yang bertujuan untuk menghasilkan aneka benda atau barang pakai dan benda seni, yang dilakukan dengan cara menyusupkan atau menumpang tindikan bagian-bagian bahan anyaman secara bergantian. Menganyam adalah kegiatan menjalinkan bahan anyam atau iratan yang disusun menurut arah dan motif tertentu, menganyam diartikan juga suatu teknik menjalinkan lungsi dengan pakan. Lungsi adalah pita atau iratan anyaman yang letaknya tegak lurus terhadap si penganyam. Pakan adalah pita atau iratan yang diasupkan pada lungsi dan arahnya berlawanan atau melintang terhadap lungsi.

Berdasarkan hubungan melipat kertas origami dengan perkembangan kognitif dan prestasi anak di masa mendatang, pentingnya mengembangkan tugas kemampuan dimasa anak-anak yang merupakan *golden age* agar tidak mengganggu kemampuan anak tersebut pada fase selanjutnya, hasil penelitian sebelumnya yang mengemukakan pentingnya melipat kertas origami bagi anak, yang menunjukkan pengaruh bermain (anyaman, kolase, bermain pasir, menggambar, dsb) terhadap melipat kertas origami anak, dan yang menunjukkan

bahwa kemampuan anak dalam menganyam dan melipat kertas origami berada pada kategori baik dan observasi awal pada PAUD Ar-Raudhatul Hasanah kota Medan Sumatera Utara yang menunjukkan bahwa masih terdapat anak yang mengalami keterlambatan dalam melipat kertas origami untuk bergerak kreatif maka peneliti melihat bahwa diperlukan bermain yang dapat menstimulasi perkembangan secara holistik dan sistematis.

Kaitan faktor bermain dan melipat kertas origami dengan kreativitas adalah anak akan terlihat saat anak bermain bebas melipat kertas origami untuk mengekspresikan dirinya. Secara berangsur-angsur akan tergambar kreatifitas anak setiap aktivitas yang dilakukan anak, karena anak adalah insan yang aktif dan tidak pernah diam. Menurut Utami Munandar (dalam Asrori, 2007: 62) mengatakan bahwa pengertian pengembangan kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berfikir serta kemampuan untuk mengembangkan pemikiran dan aktivitas.

Bermain dan anak merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Aktivitas bermain dilakukan anak dan aktivitas anak selalu menunjukkan kegiatan bermain. Bermain dan anak sangat erat kaitannya. Oleh karena itu, salah satu prinsip pembelajaran di pendidikan anak adalah bermain dan belajar.

Pada usia anak-anak fungsi bermain berpengaruh besar sekali bagi perkembangan anak. Jika pada orang dewasa sebagian besar perbuatannya diarahkan pada pencapaian tujuan dan prestasi dalam bentuk kegiatan kerja, maka kegiatan anak sebagian besar dalam bentuk bermain.

Permainan adalah kesibukan yang dipilih sendiri oleh tujuan umpamanya saja, jika anak bayi berusaha menyentak-nyentakkan tangan dan kakinya dengan tidak henti-hentinya, meremas-remas jari-jari, dan terus menerus menggoyang-goyangkan badannya. Gerakan-gerakan tersebut dilakukan demi gerakan itu sendiri, dalam iklim psikis bermain-main yang mengasyikkan dan menyenangkan hati. Kegiatan bermain bayi-bayi dan anak-anak kecil itu lebih tepat jika disebutkan sebagai usaha mencoba-coba dan melatih diri.

Sekalipun kita menyangka anak itu hanya bermain-main dengan rasa acuh tak acuh saja, namun, pada hakikatnya kegiatan tadi disertai intensitas kesadaran, minat penuh, dan usaha yang keras. Gerak-gerak bermain anak itu disebabkan oleh :

- ✓ Kelebihan tenaga yang terdapat pada dirinya dan dikemudian hari digerakkan
- ✓ Dorongan belajar guna melatih semua fungsi jasmani dan rohani.

Dengan jalan bermain anak melakukan eksperimen-eksperimen tertentu dan bereksplorasi, sambil mengetes kesanggupannya. Melalui permainan anak mendapatkan macam-macam pengalaman yang menyenangkan, sambil menggiatkan usaha belajar dan melaksanakan tugas-tugas perkembangan. Semua pengalamannya via kegiatan bermain-main akan memberi dasar yang kokoh kuat bagi pencapaian macam-macam keterampilan. Yang sangat diperlukan bagi pemecahan kesulitan hidup dikemudian hari.

Bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kreativitasnya. Ia dapat bereksperimen dengan gagasan-gagasan barunya baik

yang menggunakan alat bermain atau tidak. Sekali anak merasa mampu menciptakan sesuatu yang baru dan unik, ia akan melakukan kembali pada situasi yang lain. Kreativitas memberikan anak kesenangan dan kepuasan pribadi yang sangat besar dan penghargaan yang memiliki pengaruh nyata pada perkembangan pribadinya. Menjadi kreatif juga penting artinya bagi anak usia dini, karena menambah bumbu dalam permainannya.

Dalam bermain anak akan mengeksplorasi diri melalui gerakan, penglihatan, dan pendengaran terhadap benda-benda yang terdapat disekelilingnya, anak akan bereksperimen terhadap benda-benda yang dilihatnya, anak akan bereksresi dengan benda-benda yang dilihatnya. Bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kreativitasnya. Anak dapat bereksperimen dengan gagasan-gagasan barunya baik yang menggunakan alat bermain maupun yang tidak menggunakan alat bermain. Sekali anak merasa mampu menciptakan sesuatu yang baru dan unik, maka ia akan melakukan kembali pada situasi yang lain. Kreativitas akan memberikan kesenangan dan kepuasan pribadi serta penghargaan pada anak, juga memiliki pengaruh pada perkembangan pribadinya.

Anak-anak merupakan insan yang unik, memiliki rasa ingin tahu yang unik, anak yang aktif dan energik, berjiwa petualangan, dan suka berfantasi. Setiap individu pada hakekatnya sudah diberi oleh Tuhan, potensi untuk menjadi kreatif. Anak yang sudah terbiasa melakukan kegiatan-kegiatan yang kreatif, nantinya akan menjadi anak yang tumbuh dengan pribadi yang cerdas, tangguh, ulet, dan mandiri. Jika dilihat dari sudut pandang pribadi, bahwa ciri-ciri

keaktivitas itu terdapat pada diri anak, namun tingkatan kreativitas anak itu berbeda-beda antara anak yang satu dengan anak yang lainnya.

Perbedaan-perbedaan pada anak-anak itulah yang menunjukkan adanya keunikan tersendiri pada anak-anak sebagai seorang pribadi, maka dengan karakter anak yang seperti itu anak akan mencoba menciptakan hal-hal baru yang sedang dipikirkannya. Misalnya saja anak sedang mencoba-coba membuat rumah-rumahan yang bentuknya agak berbeda dengan yang biasa dilihatnya. Tentu akan muncul pertanyaan dari manakah anak kecil tersebut mendapatkan ide-ide? Dari mana muncul ide-ide tersebut? Jawabannya : pasti anak memiliki imajinasi yang tinggi sehingga mampu membuat karya yang kreatif.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya maka beberapa masalah yang dapat diidentifikasi adalah :

1. Terdapat anak yang belum kreatif pada PAUD Ar-Raudhatul Hasanah Kota Medan Sumatera Utara.
2. Anak pada PAUD Ar-Raudhatul Hasanah Kota Medan Sumatera Utara mengalami keterlambatan dalam melipat kertas origami.
3. Pembelajaran pada PAUD Ar-Raudhatul Hasanah Kota Medan Sumatera Utara masih kurang bervariasi dan terfokus pada pengembangan kognitif anak.

1.3. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah maka permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah terdapat pengaruh bermain anyaman terhadap kreativitas anak usia dini di PAUD Ar-Raudhatul Hasanah Kota Medan Sumatera Utara ?
2. Apakah terdapat pengaruh melipat kertas origami terhadap kreativitas anak usia dini di PAUD Ar-Raudhatul Hasanah Kota Medan Sumatera Utara ?
3. Apakah ada perbedaan bermain anyaman dan melipat kertas origami terhadap kreativitas anak usia dini di PAUD AR-Raudhatul Hasanah Kota Medan Sumatera Utara ?

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah dan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mendiskripsikan pengaruh bermain anyaman terhadap kreativitas anak usia dini di PAUD Ar-Raudhatul Hasanah Kota Medan Sumatera Utara ?
2. Mendiskripsikan pengaruh melipat kertas origami terhadap kreativitas anak usia dini di PAUD Ar-Raudhatul Hasanah Kota Medan Sumatera Utara?
3. Mendiskripsikan perbedaan bermain anyaman dan melipat kertas origami terhadap kreativitas anak usia dini di PAUD AR-Raudhatul Hasanah Kota Medan Sumatera Utara?

1.5. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk mengembangkan kajian psikologis khususnya penggunaan bermain anyaman dan melipat kertas origami anak.

2. Manfaat praktis

- a. Psikologi pendidikan dan guru PAUD, untuk meningkatkan pengetahuan dan informasi mengenai peningkatan melipat kertas origami terhadap kreativitas anak dalam bermain anyaman. Diharapkan hasil penelitian ini kelak dapat menjadi salah satu referensi psikolog dan guru untuk meningkatkan melipat kertas origami terhadap kreativitas anak.
- b. Orang tua, untuk meningkatkan pengetahuan dan informasi mengenai melipat kertas origami terhadap kreativitas anak dan manfaat suatu permainan khususnya bermain anyaman terhadap kreativitas anak.
- c. Peneliti, untuk menambah wawasan ilmu pengetahuan dalam hal penggunaan bermain anyaman dan melipat kertas origami terhadap kreativitas anak.
- d. Peneliti selanjutnya, menjadi dasar untuk penelitian lanjutan berkenaan dengan bermain anyaman dan melipat kertas origami terhadap kreativitas anak.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

1.1. Kerangka Teori

1.1.1. KREATIVITAS

a. Pengertian kreativitas

Istilah “Kreativitas” memang sudah menjadi istilah umum di kalangan masyarakat. Tapi sebenarnya apa kreativitas itu ? berikut adalah penjelasan dari beberapa pakar tentang kreativitas.

1. James J. Gallagher

Kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan atau pokok baru, atau mengkombinasikan antara keduanya, yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya (dalam Rachmawati & Kurniati, 2010)

2. Chaplin

Kreativitas adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam seni, atau dalam permesinan, atau dalam memecahkan masalah-masalah dengan metode-metode baru (dalam Rachmawati & Kurniati, 2010)

3. Guilford

Kreativitas adalah konsep berpikir diverge, yaitu mencoba menghasilkan sejumlah kemungkinan jawaban untuk sesuatu pertanyaan atau masalah. Jadi, orang yang kreatif adalah harus mempunyai banyak alternatif jawaban dan kaya akan ide terhadap suatu pemecahan masalah. Dalam hal demikian, orang kreatif akan tampil dengan kepribadian yang tidak kaku dan gampang

beradaptasi dengan lingkungan baru (dalam Munandar, dalam Nur'aeni 2008)

4. Nashori dan Mucharam

Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan atau menghasilkan sesuatu yang baru. Hasil karya atau ide-ide yang baru itu sebelumnya tidak dikenal orang lain. Kemampuan ini merupakan pembentukan kombinasi dari informasi yang diperoleh dari pengalaman-pengalaman sebelumnya menjadi hal yang baru, berarti, dan bermanfaat (dalam Nashori, 2005)

5. De Porter dan Hernacki

Kreativitas adalah kemampuan melihat hal yang dilihat orang lain, tetapi memikirkan hal yang tidak dipikirkan orang lain (dalam Nashori, 2005).

Selain itu, definisi kreativitas juga dapat ditinjau dari empat aspek atau empat P (4P) yaitu :

- Pribadi
- Proses
- Pendorong
- Produk

Pertama definisi *Pribadi* yaitu kreativitas mencerminkan keunikan individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Kedua definisi *Proses* adalah bersibuk diri secara kreatif yang menunjukkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitis dalam berpikir. Ketiga definisi *Press* atau *Pendorong* adalah kondisi internal dari diri sendiri berupa keinginan atau hasrat untuk menciptakan dan menyibukkan diri

secara kreatif, dan kondisi eksternal yang mendorong seseorang untuk berpikir kreatif. Keempat *Produk* adalah suatu karya dapat dikatakan kreatif jika merupakan suatu ciptaan yang baru atau orisional dan bermakna bagi individu dan lingkungan pada umumnya (dalam Munandar, 2012).

Keempat P tersebut, dalam pelaksanaannya saling berkaitan satu dengan yang lain, maka ada istilah : “Pribadi yang kreatif, yang melibatkan diri dalam proses kreatif, dan dengan dukungan ada dorongan (press) dari lingkungan, maka akan menghasilkan ide atau produk yang kreatif”.

Berdasarkan beberapa defenisi tersebut di atas, dapat kita simpulkan bahwa kreativitas merupakan suatu proses “*Mental*” individu yang melahirkan ide, konsep, gagasan, bahkan produk yang baru yang tidak terpikirkan oleh orang lain pada umumnya yang mempunyai nilai kemanfaatan dalam memecahkan suatu masalah.

Kemampuan kreatif sejatinya adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap manusia, hanya saja kadarnya yang berbeda antara manusia satu dengan yang lain. Sehingga, menurut Primadi (dalam Permana,tt.), kreatif itu sendiri mempunyai beberapa norma, seperti berikut :

- Norma yang pertama adalah gradasi, norma ini behubungan dengan kapasitas (kekuatan) dan abilitas (kemampuan) yang dimiliki masing-masing individu

- Kedua adalah norma level atau tahapan, yaitu norma yang berhubungan dengan tingkatan mutu kreativitas yang dicapai oleh individu pada titik tertentu dalam perjalanan usianya
- Ketiga norma periode, yaitu norma yang berhubungan dengan apa yang dicapai individu pada titik tertentu dalam sejarah atau kebudayaan manusia
- Dan keempat, adalah norma degree atau taraf, yaitu manifestasi dari ketiga norma sebelumnya (gradasi, level, dan periode) yang diejawantahkan dengan kreativitas itu sendiri.

Kreativitas merupakan kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa produk atau gagasan baru yang dapat diterapkan dalam memecahkan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Kreativitas anak dalam hal ini dapat dirangsang atau dieksploitasi melalui kegiatan bermain sambil belajar, sebab bermain adalah sifat alami anak. Pada usia prasekolah harus diberikan banyak kebebasan untuk mengeksplorasi dunia mereka di mana dunia anak adalah bermain yang akan memicu imajinasi atau kreativitas melalui kegiatan painting.

Hal tersebut sesuai dengan apa yang dijelaskan Devio (dalam Rachmawati & Kurniati, 2012), bahwa kreativitas merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh setiap orang dengan tingkat yang berbeda-beda. Setiap orang lahir dengan potensi kreatif yang ia punyai, dan potensi ini dapat dikembangkan dan dipupuk untuk hasil yang maksimal.

Sejalan dengan hal tersebut, Trefinger (dalam Rachmawati & Kurniati, 2012), juga menyatakan, tidak ada orang yang sekali tidak mempunyai kreativitas, seperti halnya tidak ada seorang manusia pun yang intelegensinya nol. Semua orang adalah kreatif, persoalannya kemudian, tinggal bagaimana potensi tersebut dapat dikembangkan dengan baik dan tidak termakan usia.

Supriyadi dalam Susanto (2011:114) yang menyatakan bahwa kreativitas pada intinya adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan yang telah ada sebelumnya.

Berdasarkan beberapa definisi kreativitas di atas, maka dapat disimpulkan pengertian kreativitas adalah sebagai kemampuan yang berhubungan dengan kelancaran berpikir (*Fluency*), kemampuan untuk mengembangkan, memperkaya, memperinci suatu gagasan (*elaboration*), keahlian (*originality*) dan keluwesan (*fleksibel*).

Ada banyak teori tentang kreativitas. Beberapa teori yang tidak diterima oleh kalangan akademi psikologi, menyatakan bahwa “ Sumber kreativitas bukan individu melainkan manifestasi Tuhan yang ada dalam diri kita”. Galton dan kawan-kawan memandang bahwa kreativitas murni genetik. Sementara dalam Psikoanalisa, Freud dan para pengikutnya melihat kerja kreatif sebagai sublimasi dorongan seksual. Mereka mencoba menganalisis kerja-kerja artistik dalam kerangka mekanisme pertahanan dan para seniman dan gangguan *neuroses*. Pada

analisis selanjutnya menganggap kerja-kerja kreatif sebagai usaha pemulihan atas dorongan-dorongan yang merusak.

b. Aspek-Aspek Kreativitas

Aspek-aspek kreativitas adalah komponen-komponen penyusunan tindakan kreatif. Pada dasarnya manusia mempunyai potensi-potensi untuk kreatif, tergantung bagaimana mengembangkan dan menumbuhkan potensi kreatif tersebut. Ciri individu yang kreatif menurut pendapat para ahli psikologi antara lain adalah imajinatif, mempunyai inisiatif, mempunyai minat luas, bebas dalam berpikir, rasa ingin tahu yang kuat, ingin mendapatkan pengalaman baru, penuh semangat dan energik, percaya diri, bersedia mengambil resiko serta berani dalam pendapat dan memiliki keyakinan diri.

Penyebab ciri sifat antara individu satu dengan yang lain akan menyebabkan perbedaan cara penyesuaian terhadap lingkungan, misalnya cara pemecahan masalah. Pada individu yang kreatif akan tampak beberapa ciri sifat yang berbeda dibanding individu yang kurang kreatif, yang pada prinsipnya akan menunjukkan individualitas yang kuat. Ciri sifat tersebut diantaranya adalah sifat mandiri, keberanian mengambil resiko, minat yang luas serta dorongan ingin tahu yang kuat.

1. Fluency (*kelancaran*)

Kegiatan yang berupaya mengembangkan kelancaran berpikir kreatif mendorong seseorang untuk memikirkan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu

persoalan atau masalah. Misalnya, ada problem bagaimana memanfaatkan bungkus rokok yang berserakan di mana-mana, lebih-lebih dapat menghasilkan rupiah. Dari hal tersebut, kemungkinan-kemungkinan untuk memanfaatkan bungkus rokok cukup banyak. Kemungkinannya adalah menjadikan bungkus sebagai hiasan dinding rumah, menjadikannya sebagai asbak yang mempunyai nilai seni, menjadikannya bahan untuk membuat mobil-mobilan, kapal-kapalan, dan seterusnya. Intinya, seseorang yang dapat memberikan jawaban yang sangat banyak adalah orang yang mempunyai ciri kelancaran berpikir.

2. Flexibility (*keluwesan/kelunhuran*)

Pada tahap ini, seseorang disebut mempunyai keluwesan berpikir, apabila gagasan-gagasan yang diungkapkannya mempunyai kejangkauan yang lebih luas dan beragam untuk memecahkan suatu masalah.

3. Orisinalitas (*keahlian*)

Orisinalitas adalah kemampuan untuk menemukan ide-ide yang tidak biasa atau ide yang tidak lazim. Berdasarkan pengalaman, ide-ide yang orisinal biasanya bukanlah ide yang pertama-tama diberikan. Biasanya, ide-ide yang mula-mula muncul adalah ide yang lazim, yang diberikan oleh banyak orang. Kemudian, dari ide yang lazim tersebut, diproses atau diendapkan oleh orang yang kreatif, menjadi ide yang tak lazim. Oleh karena itu, penting untuk memberikan waktu yang cukup untuk memikirkan gagasan-gagasan.

4. Elaboration (*elaborasi*).

Elaborasi adalah kemampuan mengembangkan suatu ide, memerinci, melengkapi, dan menambahkan detail-detail terhadap ide, sehingga dapat dilaksanakan dan dikerjakan. Sebagai contoh, seseorang memutuskan menggabungkan beberapa bungkus rokok untuk menjadi hiasan dinding rumah. Maka ia perlu membuat uraian tentang bahan apa saja yang dibutuhkan, bagaimana cara membuatnya, dan lain-lain. (dalam Munandar, 2012)

c. Ciri-Ciri Kreativitas Anak Usia Dini

Salah satu aspek penting dalam kreativitas adalah memahami ciri-cirinya. Upaya meningkatkan iklim yang kondusif bagi perkembangan kreativitas hanya mungkin dilakukan jika telah mampu memahami sifat-sifat kemampuan kreatif dan iklim lingkungan yang mengitarinya.

Menurut Munandar dalam Utami, (2002). Kreativitas hanya dapat dilahirkan dari orang cerdas yang memiliki kondisi psikologis sehat. Kreativitas tidak hanya perbuatan otak saja, namun variabel emosi dan proses mental sangat berpengaruh terhadap lahirnya sebuah karya kreatif. Kecerdasan tanpa adanya proses mental akan sulit sekali dapat menghasilkan sebuah karya.

Menurut Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati (2010). Proses mental yang dimaksud diatas merupakan ciri dari kepribadian kreatif. Kepribadian kreatif yang telah ditemukan dalam berbagai studi terdiri dari 24 ciri kepribadian, diantaranya adalah :

1. Terbuka terhadap pengalaman baru
2. Fleksibel dalam berpikir dan merespons rangsangan
3. Bebas dalam menyatakan pendapat dan perasaan
4. Menghargai fantasi
5. Tertarik pada kegiatan kreatif
6. Mempunyai pendapat sendiri dan tidak terpengaruh oleh orang lain
7. Mempunyai rasa ingin tahu yang besar
8. Toleransi terhadap perbedaan pendapat dan situasi yang tidak pasti
9. Berani mengambil resiko yang diperhitungkan
10. Percaya diri dan mandiri
11. Memiliki tanggung jawab dan komitmen kepada tugas
12. Tekun dan tidak mudah bosan
13. Tidak kehabisan akal untuk memecahkan masalah
14. Kaya akan inisiatif
15. Peka terhadap situasi lingkungan
16. Lebih berorientasi ke masa kini dan masa depan daripada masa lalu
17. Memiliki citra diri dan stabilitas emosi yang baik
18. Tertarik kepada hal-hal yang abstrak, kompleks, holistik, dan mengandung teka teki
19. Memiliki gagasan yang orisinal
20. Mempunyai minat yang luas
21. Menggunakan waktu luang untuk kegiatan yang bermanfaat dan konstruktif bagi pengembangan diri

22. Kritis terhadap pendapat orang lain
23. Senang mengajukan pertanyaan yang baik
24. Memiliki kesadaran etika moral dan estetika yang tinggi

Dari karakteristik tersebut, dapat dilihat bahwasannya ciri-ciri kepribadian orang kreatif sangat beragam dan fluktuatif. Disinilah pentingnya peran guru sebagai pembimbing yang akan membantu anak dalam menyeimbangkan perkembangan kepribadiannya, sehingga anak yang kreatif dapat berkembang optimal, tidak hanya dalam segi perkembangan intelegensinya melainkan juga perkembangan sosial dan emosinya.

d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi kreativitas

Kreativitas sebagai sebuah proses mental yang dilakukan individu dalam menciptakan gagasan atau produk baru, pastinya dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik itu yang berasal dari dalam maupun dari luar individu tersebut. Dalam hal ini, Kuwanto (dalam Nur'aeni, 2008), menjelaskan setidaknya ada tiga faktor yang dapat memengaruhi kreativitas.

1. Faktor kemampuan berpikir yang mencakup intelegensi dan pemerayaan bahan berpikir. Intelegensi merupakan petunjuk kualitas kemampuan berpikir, sedangkan pemerayaan bahan berpikir dibedakan atas perluasan dan pendalaman dalam bidangnya dan bidang lain di sekitarnya.
2. Faktor kepribadian dari seseorang sangat memengaruhi kreativitasnya. Seseorang yang mempunyai kepribadian pantang menyerah, optimis, rajin,

ulet, dan lainnya, akan mempunyai kreativitas yang berbeda dengan orang yang mempunyai sifat pesimis, mudah menyerah, malas, dan lainnya.

3. Faktor lingkungan. Suasana dan fasilitas yang memberikan rasa aman, kreativitas akan dapat berkembang apabila lingkungan memberi dukung dengan kebebasan sebagai suasana yang mendukung perkembangan kreativitas. Kebebasan yang diperlukan adalah kebebasan yang tetap mengacu kepada norma yang berlaku, akan tetapi harus saling menghargai dan memahami, sehingga memungkinkan rasa aman yang dinamis, yang akan memberikan rangsangan dan kesempatan bagi kreativitas untuk terus berkembang.

Penjelasan yang lebih lengkap terkait dengan faktor-faktor yang memengaruhi kreativitas, salah satunya dijelaskan oleh Amabia (dalam Nur'aeni, 2008). Amabia menjelaskan empat faktor yang dapat memengaruhi kreativitas berikut :

1. Kemampuan kognitif. Dalam hal ini pendidikan formal dan informal memengaruhi keterampilan sesuai dengan bidang dan masalah yang dihadapi individu yang bersangkutan.
2. Karakteristik kepribadian yang berhubungan dengan disiplin diri, kesungguhan dalam menghadapi frustrasi, dan kemandirian. Faktor-faktor ini akan memengaruhi individu dalam menghadapi masalah dengan menemukan ide-ide yang kreatif untuk memecahkannya
3. Motivasi intrinstik, motivasi intrinstik sangat memengaruhi kreativitas seseorang, karena motivasi intristik dapat membangkitkan semangat

individu untuk belajar sebanyak mungkin untuk menambah pengetahuan dan keterampilan yang sesuai dengan permasalahan yang sedang dihadapi, sehingga individu dapat mengemukakan ide dengan lancar, dapat memecahkan masalah dengan luwes, mampu mencetuskan ide-ide yang orisinal, dan mampu mengelaborasi ide.

4. Lingkungan sosial, yaitu tidak adanya tekanan-tekanan dari lingkungan sosial, seperti pengawasan penilaian maupun pembatasan-pembatasan dari pihak luar.

Penjelasan dari kedua tokoh tersebut, menggambarkan bahwa kepribadian individu dan lingkungan yang kondusif mempunyai peranan yang sangat penting dalam memengaruhi kreativitas. Begitu halnya dengan “Merangsang” kreativitas anak usia dini, lingkungan yang kondusif sangat dibutuhkan untuk cara berpikir kreatif anak. Selain itu, untuk membuat anak menjadi kreatif, memang dibutuhkan beberapa rangsangan dari orang tua maupun guru. Setidaknya ada empat hal yang harus diperhatikan untuk mengembangkan kreativitas anak, yaitu sebagai berikut :

1. Memberikan rangsangan mental baik pada aspek kognitif maupun kepribadian serta suasana psikologis anak.
2. Menciptakan lingkungan kondusif yang akan memudahkan anak untuk mengakses apa pun yang dilihatnya, dipegang, didengar, dan dimainkan untuk pengembangan kreativitasnya. Dalam hal ini, yang harus dipahami bersama adalah perangsangan mental dan menciptakan lingkungan yang kondusif, dapat berjalan beriringan seperti halnya kerja simultan otak kiri dan otak kanan.

3. Peran serta guru dalam mengembangkan kreativitas anak. Dengan kata lain, jika kita ingin menciptakan anak yang kreatif, maka dalam hal ini kita juga membutuhkan guru yang kreatif dan mampu dalam memberikan stimulasi atau rangsangan kepada anak.
4. Selain tenaga pendidik, peran serta orang tua dalam mengembangkan kreativitas anak jelas tidak bisa dikesampingkan begitu saja. (dalam Rachmawati dan Kurniati, 2012)

Adanya sebuah rangsangan, baik itu dengan melihat, mendengar, bergerak, dan yang lainnya, akan lebih berpeluang membuat anak lebih cerdas dan kreatif dibanding dengan anak yang tidak mendapat rangsangan tersebut. Salah satu bentuk rangsangan yang sangat penting dalam kehidupan anak adalah kasih sayang (*Touch*). Dengan kasih sayang yang ia dapatkan dari lingkungan terdekatnya, maka anak akan mempunyai kemampuan untuk menyatukan berbagai macam pengalaman emosional dan mengolahnya dengan baik. Dalam hal ini, kreativitas sangat erat kaitannya dengan kebebasan berkreasi pada anak. Hal itu artinya, seorang anak harus mempunyai rasa aman dan kepercayaan diri sebelum berkreasi (dalam Rachawati dan Kurniati, 2012).

e. Elemen-Elemen Kreativitas

Ada beberapa elemen yang terkait dengan kreativitas belajar siswa, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Produktif Kreatif

Pengertian dari produktif kreatif adalah suatu produksi yang baru dan tiadaandingannya, serta dikenal dengan kemampuan untuk memproduksi sesuatu yang baru, atau menciptakan hubungan baru terhadap sesuatu yang telah diketahui sebelumnya, dengan syarat sesuatu atau hubungan yang baru itu mempunyai tujuan tertentu dan bermanfaat, serta mampu menutupi kebutuhan bagi individu atau sekelompok orang. Artinya, hal ini merupakan kesiapan seorang individu untuk menghasilkan banyak pemikiran baru dari kreativitas yang tersimpan dalam dirinya dan dari produksi kreatif yang dimilikinya.

Ada beberapa pengertian yang sepadan dengan makna produksi kreatif ini, yaitu produk kreativitas. Kata ini mengandung arti segala hal yang mendatangkan beberapa perubahan melalui kreativitas tersebut. Jadi, produk kreativitas itu memiliki makna dan nilai tertentu. Ia dapat berupa suatu upaya untuk mengalahkannya kesulitan yang tidak diketahui oleh seseorang. Atau, berupa upaya untuk mengungkapkan pemikiran tertentu yang diberikan kepada seorang pemikir atau seniman. Produk kreativitas ini merupakan buah dari proses pemikiran tertentu, dan dimunculkan dalam bingkai pemikiran tertentu. Proses seperti ini mengakomodir problematika dan kesulitan yang memiliki eksistensi obyektif.

2. Kerja Kreatif

Kerja kreatif adalah segala bentuk tugas atau pekerjaan dalam berbagai ilmu, seni, dan sastra. Secara umum, penemuan itu banyak didapati dalam hal-hal ilmiah saja.

Pada dasarnya, kerja kreatif ini adalah memberikan segala sesuatu yang baru, baik dalam sastra, ilmu, dan seni dengan jenis dan macam yang berbeda.

Dengan demikian, studi kerja kreatif berarti setiap peneliti, pengarang, pengamat, pemikir, atau pelukis yang dalam inovasi dan penciptaannya itu mencari ladang-ladang yang belum diketahui secara umum, maka melalui kerja ini berarti ia telah menyuguhkan sesuatu yang baru. Dengan demikian, kerja kreatif itu variatif bidangnya, termasuk bidang seni dan sastra.

3. Kreativitas anak

Kreativitas yaitu kemampuan untuk menghasilkan pemikiran-pemikiran yang asli, tidak biasa, dan sangat fleksibel dalam merespon dan mengembangkan pemikiran dan aktivitas. Kreativitas ini juga dimiliki oleh mayoritas anak-anak. Akan tetapi, kreativitas ini berbeda antara satu anak dengan yang lainnya. Karena itu, kreativitas anak-anak sebenarnya adalah suatu pemikiran yang memiliki hasil cipta, bukan rutinitas atau sekedar mengikuti mode.

4. Tingkatan Kreativitas

Ada beberapa tingkat kreativitas, di antaranya :

a. Kreativitas Ekspresionis

Maksud dari kreativitas ekspresionis adalah ungkapan bebas dan mandiri yang didalamnya tidak memiliki urgensi atau kepentingan bagi kemahiran dan keaslian. Seperti, gambar spontanitas anak-anak

b. Kreativitas Produktif

Makna dari kreativitas produktif yaitu hasil-hasil produktif seni dan keilmuan yang diperoleh melalui usaha mendisiplinkan kecenderungan untuk bermain bebas, dan dengan menentukan langkah-langkah untuk mencapai hasil yang sempurna

c. Kreativitas Inovatif

Kreativitas ini banyak diungkapkan oleh para penemu yang memperlihatkan kejeniusan mereka dengan menggunakan pengembangan keterampilan-keterampilan individu

d. Kreativitas Pembaruan

Kreativitas pembaruan ini berarti pengembangan dan perbaikan yang mencakup penggunaan keterampilan-keterampilan individu

e. Kreativitas Imajinasi

Kreativitas yang terakhir ini berarti menunjukkan prinsip baru atau aksioma-aksioma baru yang muncul dari pendapat yang baru.

Jika kreativitas itu merupakan suatu sifat yang komplikatif bagi seluruh anak-anak kecil, maka ada yang mengatakan bahwa anak-anak kecil itu memiliki tabiat kreatif. Karena, kreativitas anak itu merupakan spontanitas yang dapat berkembang melalui latihan-latihan anak. Secara sederhana, kreativitas anak ini berarti penyusunan hubungan-hubungan yang baru. Karena itu, banyak peneliti yang berpendapat bahwa kreativitas dan penyelesaian problem merupakan dua

bentuk yang tampak satu. Dari sinilah, pemikiran kreatif dan perilaku inovatif itu menjadi sebuah bentuk perilaku yang maju, dan tampak dalam kemampuan untuk menyelesaikan permasalahan.

Mayoritas orang-orang yang kreatif itu tidak dilahirkan dari ayah atau ibu yang kreatif. Akan tetapi, mereka menciptakan bakatnya dengan kontemplasi dan percermatan hingga mereka menjadi orang-orang yang kreatif. Karena kita menemukan anak-anak yang jenius (selain dalam bidang musik dan terkadang matematik) itu kehilangan kejeniusannya dan kemampuan mereka untuk menyelesaikan hitungan-hitungan itu ketika mereka telah dewasa. Seseorang yang kreatif itu seharusnya banyak mencintai penelaahan, banyak menyibukkan diri dengan berbagai sesuatu, dan banyak membaca. Bisa jadi bakat itu dimulai dari buaian sebagai hasil kekhususan itu sendiri. Akan tetapi, jika ia tidak memperdayakan kemampuan berkreasi, maka bakat itu akan mati.

f. Kreativitas Anak Usia Dini

Konsep kreativitas yang sudah dijelaskan sebelumnya adalah pengertian umum dari kreativitas. Sikap kreatif dalam pengertian orang dewasa berarti adanya sebuah keahlian, keterampilan, dan motivasi dalam diri orang dewasa kreatif dipahami dan diindikasikan sebagai individu yang mempunyai keterampilan yang khas dan unik, dan memiliki bakat. Selain itu, mereka juga mempunyai karya yang memesona, keterbukaan ide yang mengagumkan, dan konsentrasi dan ketekunan yang luar biasa (dalam Musfiroh, 2003)

Sementara kreativitas pada anak mempunyai ciri dan karakteristik tersendiri, yang berbeda dengan orang dewasa. Menurut Isenberg dan Jalongo (dalam Musfiroh, 2003), kreativitas anak dikoridori oleh keunikan gagasan dan tumbuhnya imajinasi serta fantasi. Anak-anak yang kreatif, sangat sensitif akan adanya stimulasi. Dalam mengaplikasikan sifat kreatifnya, anak tidak dibatasi oleh frame-frame apapun artinya mereka mempunyai kebebasan dan keleluasan dalam berkreaitivitas kreatif. Selain itu anak usia dini juga ditandai dengan kemampuan membentuk imajinasi mental, konsep berbagai hal yang tidak hadir dihadapannya.

Dalam melakukan aktivitas anak yang kreatif, setidaknya ada dua syarat yang harus dipenuhi oleh anak, yaitu *fluency* (kelancaran) dan *fleksibilitas* (keleluasan/kelenturan). Seseorang anak dikatakan kreatif, ketika ia menemukan pemecahan atas permasalahan yang sedang dihadapi. Anak tentu saja melakukan *fluency* dengan memunculkan berbagai ide alternatif. Lebih lanjut anak akan mempertimbangkan berbagai hal untuk memilih solusi yang terbaik.

Misalnya, ketika anak membuat sebuah rumah-rumahan dari kumpulan balok. Anak kemudian melakukan berbagai pemikiran dan pertimbangan bagaimana membuat sebuah rumah yang indah. Berapa balok yang digunakan sebagai dasar membuat rumah, seberapa tinggi rumah yang akan dibuat apakah membuat satu rumah atau dua tiga dan yang lainnya jika kemudian anak tersebut bisa menyelesaikan masalahnya maka ia disebut kreatif. Terlepas dari hasil karya anak tersebut menyerupai rumah atau tidak .

Untuk lebih jelasnya ciri-ciri seorang anak yang disebut kreatif (dalam Musfiroh, 2003) diantaranya sebagai berikut :

1. Bereksplorasi bereksperimen memanipulasi, bermain-main mengajukan pertanyaan menebak mendiskusikan penemuan
2. Menggunakan imajinasi ketika bermain peran, bermain bahasa, dan bercerita
3. Berkonsentrasi untuk tugas tunggal dalam waktu cukup lama
4. Menata sesuatu sesuai selera
5. Mengerjakan sesuatu dengan orang dewasa
6. Mengulang untuk tau lebih jauh

Pernyataan serupa juga ditemukan oleh Torrance, seperti dikutip Munandar (2012), yang menjelaskan ciri-ciri lain dari anak yang kreatif berikut :

1. Berani dalam pendirian dan keyakinan. Artinya anak tidak takut berbeda dalam segala hal dengan anak yang lainnya. Mereka memegang teguh pendirian dan keyakinannya sekaligus berani mengungkapkannya. Dalam hal ini, mereka tidak terjebak dalam formalitas yang berlebihan dengan lingkungan.
2. Mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi. Hal ini merupakan ciri yang paling menonjol dalam diri anak. Sayangnya, banyak orang tua yang tidak memfasilitasi rasa ingin tahu anaknya, dengan cara enggan menjawab apa-apa yang ditanyakan anak.

3. Mandiri dalam berpikir dan memberikan pertimbangan. Anak menunjukkan kemauan untuk memecahkan masalahnya sendiri. Tidak mudah meminta bantuan orang lain, sebelum diriya memecahkan masalah tersebut.
4. Mampu berkonsentrasi secara terus menerus dalam proyek nya, dengan kata lain anak mempunyai semangat yang besar dalam melakukan kegiatan yang dimilikinya.
5. Intutif artinya dalam memecahkan suatu masalah anak tidak hanya berdasar pemikiran yang rasional tetapi juga menggunakan alam bahu sadarnya
6. Mempunyai keuletan yang tinggi. Artinya, mereka tidak mengenal kata putus asa. Hal ini juga merupakan ciri terpenting dari anak yang kreatif. Hal ini karena proses kreatif membutuhkan waktu yang cukup lama untuk diselesaikan.
7. Anak-anak tidak begitu saja menerima pendapat dari orang lain jika tidak sesuai dengan pendirian dan keyakinannya.
8. Mempunyai kepercayaan diri yang cukup tinggi. Mereka berani mengepresi dirinya, dan mempunyai keyakinan bisa menyelesaikan masalah tengah dihadapi.

Dalam hal demikian Munandar (dalam Rachmwati dan Kuniati, 2015), juga menekankan perlu memupuk kreativitas anak sejak dini. Hal ini disebabkan beberapa faktor dibawah ini :

1. Dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya, dan terwujudan diri merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam hidup manusia sebagaimana yang dikembangkan oleh teori Maslow. Kreatif merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya.
2. Kreatif atau berpikir kreatif sebagai kemampuan yang dilihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah, merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan. Di sekolah dasar terutama yang dilatih adalah penerimaan pengetahuan, ingatan, dan penalaran.
3. Bersibuk diri secara kreatif, tidak hanya bermanfaat bagi diri sendiri dan lingkungan, tetapi berlebih juga kepada individu itu sendiri. Hasil dari wawancara dari tokoh-tokoh yang telah mendapat penghargaan karena berhasil menciptakan suatu yang bermakna, seperti seniman, ilmuwan dan lainnya, menyatakan bahwa faktor kepuasan ini amat berperan bahkan lebih dari keuntungan material belaka.
4. Kreativitas yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya dalam era pembangunan ini, kesejahteraan masyarakat dan negara tergantung kepada sumbangan kreatif, berupa ide baru, penemuan baru, dan teknologi baru. Tentunya untuk mencapai hal ini, sikap pemikiran, dan perilaku kreatif harus dipupuk sejak dini.

1.1.2. MELIPAT KERTAS ORIGAMI

a. Pengertian Melipat Kertas Origami

Karmachela (2008:1) berpendapat bahwa kata origami berasal dari bahasa Jepang yakni dari kata “*oru*” yang berarti melipat dan “*kami*” berarti kertas origami. Ketika kedua kata digabungkan ada sedikit perubahan namun tidak mengubah artinya, yakni dari kata “*kami*” menjadi “*gami*” sehingga bukan origami tetapi origami maksudnya adalah melipat kertas origami. Seni melipat kertas origami ini merupakan seni yang sangat cocok bagi anak karena origami melatih keterampilan tangan anak, juga kerapian dalam berkreasi.

Dian Satya Pratiwi (2013:1) Origami dikenal sebagai seni melipat kertas yang berasal dari Jepang. China juga mengenal origami bahkan sejak tahun 105 Masehi dengan tokohnya yang tertulis dalam sejarah bernama Ts'ai Lun. Origami adalah satu bentuk kreativitas otak kanan juga punya banyak manfaat. Penyebaran origami sudah ke berbagai belahan dunia sehingga seni melipat pun memiliki banyak isian atau cara melipat dengan nama masing-masing. Dampak yang beraneka ragam tersebut membuat origami sebagai benda bahkan bisa menjadi satu produk tersendiri yang bisa dibisniskan.

Sedangkan menurut Sumanto, (2005: 99-100) melipat atau origami adalah suatu teknik berkarya seni atau kerajinan tangan yang umumnya dibuat dari bahan kertas origami dengan tujuan untuk menghasilkan aneka 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.

Hirai (2010:13) Melipat kertas origami adalah aktivitas seni yang mudah dibuat dan menyenangkan. Diantara perannya adalah sebagai aktivitas untuk mengisi waktu luang dan media pengajaran dan komunikasi dengan anak karena biasa dilakukan secara bersama-sama. Selain itu melipat kertas origami juga sangat fungsional untuk anak dan aktivitas ini memiliki fungsi melatih motorik halus dalam masa perkembangannya”.

Melipat dilakukan dengan cara mengubah lembaran kertas berbentuk bujur sangkar, empat persegi, atau segi tiga menurut arah atau pola lipatan tertentu secara bertahap sampai dihasilkan suatu model atau bentuk lipatan yang diinginkan, untuk memudahkan membuat suatu bentuk atau model lipatan perlu diperhatikan dasar-dasar teknik melipat, tahapan melipat setiap bentuk yang akan dibuat dan kerapian lipatan. Pentingnya kegiatan melipat bagi anak usia dini adalah sebagai salah satu bekal ia untuk hidup mandiri dikehidupan selanjutnya. Berawal dari belajar melipat kertas anak diharapkan mampu melipat baju, melipat tikar ataupun melipat benda-benda lain yang dapat dilipat.

Melalui kegiatan melipat kertas juga dapat mengembangkan keterampilan motorik halus anak, seperti melatih gerak otot-otot tangan sehingga anak memiliki kemampuan untuk memegang pensil, meremas kertas, ataupun membentuk benda dari adonan atau bahan lain. Anak-anak prasekolah di Jepang sangat terlatih dalam mempelajari kertas. Ini adalah latihan yang sangat baik untuk gerakan tangan. Rahasiannya adalah melipat dengan hati-hati dan menekankan kuku pada lipatannya untuk menghasilkan lipatan yang baik.

Dari beberapa pendapat para ahli diatas penulis menyimpulkan bahwa melipat kertas origami adalah seni melipat kertas yang tidak hanya menyenangkan tapi bisa dijadikan permainan, melipat kertas ini juga sudah menjadi salah satu pelajaran kreativitas yang menyenangkan bagi anak-anak. Bahkan tak hanya menyenangkan, origami juga memberikan manfaat terhadap tumbuh kembang anak. Pada hakikatnya, origami adalah dunia yang sangat dekat dengan anak-anak.

Dan Kesimpulan melipat kertas origami kegiatan melipat kertas origami dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini dan melalui kegiatan melipat kertas juga dapat mengembangkan keterampilan motorik halus anak, seperti melatih gerak otot-otot tangan sehingga anak memiliki kemampuan untuk memegang pensil, meremas kertas, ataupun membentuk benda dari adonan atau bahan lain. Anak-anak prasekolah di Jepang sangat terlatih dalam mempelajari kertas. Ini adalah latihan yang sangat baik untuk gerakan tangan. Rahasiannya adalah melipat dengan hati-hati dan menekankan kuku pada lipatannya untuk menghasilkan lipatan yang baik.

b. Aspek-Aspek Melipat Kertas Origami

1. Karya seni

Suatu hasil yang diciptakan oleh seseorang yang mempunyai unsur keindahan dan terkadang ada yang bisa dimanfaatkan dan ada pula yang diciptakan hanya untuk jadi pajangan. Menurut Aristoteles (2005), Karya Seni adalah suatu bentuk ungkapan dan penampilan yang tidak pernah menyimpang dari kenyataan, dan karya seni itu meniru alam.

2. Bentuk mainan

Bentuk mainan merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran untuk menemukan identitas, membantu tubuh yang kuat, mengembangkan alasan, mengembangkan hubungan, dan mempraktekkan kemampuan mereka saat bermain dengan bentuk mainan yang berbeda-beda dan dengan bermacam bentuk.

3. Hiasan

Hiasan adalah sebuah homonim karena arti-artinya memiliki ejaan dan pelafalan yang sama tetapi maknanya berbeda. Hiasan memiliki arti dalam kelas nomina atau kata benda sehingga hiasan dapat menyatakan nama dari seseorang, tempat, atau semua benda dan segala yang dibendakan.

4. Benda fungsional

Benda fungsional adalah benda yang dapat digunakan sebagai barang yang diperlukan dalam kegiatan sehari-hari. Benda fungsional adalah benda yang mempunyai kegunaan untuk membantu pekerjaan manusia. Atau sesuatu hal yang dirancang untuk mampu melakukan satu atau lebih kegiatan yang practical, lebih mengutamakan ketimbang hal-hal yang berbau dekorasi atraktif.

Contohnya : meja, kursi, tempat tidur, dll

5. Alat peraga

Alat peraga merupakan suatu alat bantu yang digunakan pengajar untuk memberikan pengajaran kepada murid yang tujuannya agar siswa atau pelajar mampu mempelajari sesuatu bidang yang dipelajari, lebih cepat memahami dan mengerti, dan lebih efektif serta efisien, intinya bahwa alat peraga merupakan

salah satu komponen penentu efektivitas belajar, dimana alat peraga mengubah materi ajar yang abstrak menjadi konkrit dan realistik

6. Kreasi

Kreasi adalah sebuah nomina (kata benda) dan merupakan sebuah sinonim untuk kata karya. Kata ini diambil dari bahasa Latin berdasarkan kata Verba Creare yang artinya menciptakan. Kreasi adalah proses terjadinya kegiatan yang bertujuan menghasilkan suatu benda dari yang tidak ada menjadi ada. (dalam Sumanto, 2005:99-100)

c. Dasar-Dasar Melipat Kertas

Kegiatan melipat kertas dalam pelaksanaannya haruslah mengikuti tuntunan dasar-dasar melipat, ini bertujuan agar kegiatan melipat kertas mudah untuk diikuti anak-anak. Dasar-dasar melipat menurut (dalam Sumanto, 2005: 100-101) adalah sebagai berikut:

- a. Gunakan jenis kertas yang secara khusus dipersiapkan untuk melipat. Kertas lipat biasanya sudah dikemas dalam bungkus plastik berbentuk bujur sangkar dalam berbagai ukuran dan warna. Melipat juga dapat menggunakan jenis kertas HVS, kertas koran, kertas sukung atau marmer, kertas payung, kertas buku tulis, dan sejenisnya. Sedangkan mengenai ukuran dan warnanya dapat disesuaikan dengan bentuk atau model lipatan yang akan dibuat termasuk melipat dengan menggunakan kertas tisu.
- b. Setiap model lipatan, ada yang dibuat dari kertas berbentuk bujur sangkar, bujur sangkar ganda, empat persegi panjang, dan segi tiga. Misalnya untuk lipatan model rumah, perahu, bunga, gelas, bola kotak dibuat dengan

menggunakan kertas berbentuk bujur sangkar, model katak lompat menggunakan kertas bujur sangkar ganda. Lipatan model perahu layar, kapal terbang, mainan topeng mamakai kertas empat persegi panjang. Lipatan model ikan dapat dibuat dari kertas berbentuk segi tiga. Setiap model akan dapat dibuat dari kertas berbentuk segi tiga. Setiap model lipatan tidak selalu menggunakan kertas berbentuk bujur sangkar.

- c. Untuk memudahkan melipat berdasarkan gambar kerja (pola), kenalilah petunjuk dan langkah-langkah pembuatannya. Petunjuk melipat ditandai dengan garis anak panah sesuai arah yang dimaksudkan dalam tahapan lipatan. Misalnya lipatan ke tengah, lipatan rangkap, lipatan sudut, hasil lipatan dibalik, hasil lipatan ditarik dan sebagainya.
- d. Kualitas hasil lipatan ditentukan oleh kerapian dan ketepatan teknik melipat, mulai dari awal sampai selesai.

d. Langkah Kerja Melipat

Menurut Sumanto (2005:102) langkah kerja melipat sebagai berikut :

- a. Tahap persiapan, dimulai dengan menentukan bentuk, ukuran, dan warna kertas yang digunakan untuk kegiatan melipat. Juga dipersiapkan bahan pembantu dan alat yang diperlukan sesuai model yang akan dibuat.
- b. Tahap pelaksanaan, yaitu membuat lipatan tahap demi tahap sesuai gambar pola (gambar kerja) dengan rapi menurut batas setiap tahapan lipatan sampai selesai.
- c. Tahap penyelesaian, yaitu melengkapi bagian-bagian tertentu pada hasil lipatan. Melipat lurus dan melipat miring perlu diberikan sebagai dasar

dalam melatih kemampuan anak pada kegiatan melipat kertas ke berbagai arah atau posisi dengan menggunakan beberapa ukuran kertas. Melipat lurus dan melipat miring merupakan cara atau pendekatan yang harus dilakukan dalam pembuatan suatu model lipatan.

e. Manfaat Melipat Kertas

Kegiatan melipat merupakan kegiatan yang efektif dan menyenangkan dan bermanfaat bagi anak. Ada beberapa manfaat melipat kertas (origami) menurut Pandiangan dalam Purnamasari (2014) yaitu :

1. Melatih motorik halus pada anak sekaligus sebagai sarana bermain yang aman, murah, menyenangkan dan kaya manfaat
2. Melalui origami anak belajar membuat mainannya sendiri, sehingga menciptakan kepuasan dibanding dengan mainan yang sudah jadi dan dibeli di toko mainan
3. Membentuk sesuatu dari origami perlu melewati tahapan dan proses tahapan, mengajari anak untuk tekun, sabar serta disiplin untuk mendapatkan bentuk yang diinginkan
4. Melalui origami anak juga diajarkan untuk menciptakan sesuatu, berkarya dan membentuk model sehingga membantu anak memperluas imajinasi mereka dengan bentukan origami yang dihasilkan, ketika berhasil menciptakan sesuatu dari tangan mungil mereka
5. Suatu kebanggaan dan kepuasan tersendiri bagi anak-anak. Terlebih lagi anak belajar menghargai dan mengapresiasi karya lewat origami

6. Belajar membaca diagram atau gambar, berpikir matematis serta perbandingan (proporsi) lewat bentuk-bentuk yang dibuat melalui origami adalah salahsatu keuntungan lain dari mempelajari origami.

Dian Satya Pratiwi (2013:1-3) dalam Seni melipat kertas origami binatang, menjelaskan bahwa banyak manfaat dari origami dalam kehidupan manusia bahkan bisa menghidupi manusia itu sendiri diantara manfaat origami antara lain :

1. Pembentukan kemampuan motorik yang lebih sempurna pada kedua tangan. Secara tidak langsung, belajar origami juga belajar mengomunikasikan sesuatu dari semula tidak terlihat menjadi terlihat tampak nyata.
2. Peningkatan kemampuan intelektual. Bentuk yang jadi dari origami pun bukan hanya benda mati, tetapi dapat dirangkai menjadi benda “hidup”. Dengan sentuhan sedikit, benda origami bisa bergerak bahkan melayang. Inilah yang membuat kenikmatan dan kebahagiaan sendiri dimana tidak sekedar kerja saja, tetapi pada akhirnya dapat menghibur kita sendiri si pembuatnya dengan gerakan yang dihasilkan produk akhir tersebut.
3. Peningkatan kemampuan daya kreatif. Origami memungkinkan kita membentuk kertas, yang merupakan benda dua dimensi karena begitu tipis, menjadi wujud tiga dimensi. Ini sangat bermanfaat dalam mengembangkan kemampuan pikiran spasial seseorang.
4. Merangsang kinerja seimbang antara bagian otak kiri dan kanan. Origami dapat membuat keseimbangan kecerdasan otak kanan kiri, sehingga kelak

mendorong orang untuk mandiri, membuat produk origami, dan menjual menjadi satu dagangan tersendiri.

5. Meningkatkan daya imajinasi. Origami juga bisa melatih intuisi seseorang. Dengan melipat sebuah kertas dan melalui proses yang lama sebelum akhirnya bisa menciptakan sebuah wujud, seseorang jadi terbiasa melihat sebuah proses, memahami bagaimana sesuatu terjadi. Bila hal ini dilatih terus, seseorang bisa dengan sangat mudah memahami sesuatu tengah terjadi dengan menyeluruh, yang kadang tidak dapat dilihat dengan pemahaman standar.
6. Meningkatkan kemampuan memusatkan perhatian (boleh dibilang meningkatkan konsentrasi). Dampak kesegaran dapat kita peroleh selama kita belajar. Hal ini berbeda dari situasi kondisi belajar yang lain, mungkin capai setelah belajar. Akan tetapi, belajar origami malah *tanoshii* (menyenangkan) sehingga rasa capai hilang secara psikologis. Dampak lebih lanjut kesehatan akan tetap terjaga baik karena isban hilang.
7. Meningkatkan kemampuan daya ingat (memori).
8. Melatih kesabaran. Berbagai bentuk seni origami menuntut kesabaran untuk menghasilkan karya yang indah. Hal ini kemudian tentu akan berdampak pada perilaku yang tenang dan sabar.
9. Memberikan pengalaman emosional dan estetis. Lewat origami kita dapat belajar sambil bersuka cita membuat mainannya sendiri, sehingga menciptakan kepuasan isbanding dengan mainan yang sudah jadi dan dibeli di toko mainan.

10. Membuat seseorang bisa lebih menghargai kenikmatan, kepuasan, dan kebanggaan akan hasil kerjanya.
11. Origami dapat pula meningkatkan kemampuan matematika. Dalam proses lipat-melipat pasti terjadi perhitungan, misalnya membagi kertas dalam dua atau beberapa lipatan atau bagaimana membagi kertas tersebut menjadi beberapa bagian yang sama besar.
12. Mengenali pola dan konsep bentuk atau bangun geometris. Ketika sebuah hasil lipatan origami yang sudah jadi dibuka kembali, akan terlihat pola-pola simetris dari garis bekas lipatan.
13. Manfaat origami juga berkaitan dengan pengembangan pemahaman seseorang akan seni. Ini bisa memupuk pikiran, bagaimana sesuatu yang sebelumnya tak terwujud bisa menjelma menjadi sesuatu, yang tidak ada menjadi ada.
14. Untuk menghias bahkan sampai ke pesta perkawinan sehingga membuat para tamu tersenyum bahkan bisa tertawa dengan keindahan origami tersebut.

Jadi, kegiatan melipat kertas origami bagi anak memiliki banyak manfaat tidak hanya mengembangkan kemampuan koordinasi mata-tangan anak saja, tetapi anak juga dapat belajar menciptakan mainannya sendiri sehingga pembelajaran lebih bermakna.

f. Jenis Kertas Origami

Atik Sustiwi (2009:3-5) jenis kertas origami yang dapat dipergunakan ada tiga jenis kertas yaitu :

1. Kertas Washi

Washi disebut juga dengan nama Wagami. Kertas ini merupakan kertas local Jepang yang banyak digunakan oleh masyarakat Jepang dalam membuat origami. Kertas ini dibuat dengan metode tradisonal di Jepang. Jika dibandingkan dengan jenis kertas lain, Washi mempunyai tekstur yang lebih tipis dan indah namun tetap kuat sertas tahan lama.

Hingga kini, Washi masih banyak dibutuhkan, tidak hanya oleh masyarakat Jepang sendiri. Hal ini pun menimbulkan produksi Washi sering tidak dapat memenuhi permintaan konsumen. Semakin hari pun harga nya menjadi semakin mahal. di negri Sakura sendiri Washi tidak hanya digunakan untuk membuat origami. Washi juga digunakan untuk membuat berbagai jenis benda seni dan kerajinan lain seperti Ukiyo-e, Shodo, bahan pakaian seperti kimono, bahan perlengkapan tidur, bahan mebel, pelapis pintu dorong, bahan interior rumah, alas shasimi dalam kemasan, bahkan menjadi bahan uang kertas yen.

2. Kertas irogami

Kertas irogami adalah kertas yang saat ini paling umum digunakan untuk membuat origami. Kertas irogami dikenal juga sebagai kertas standar origami. Kertas irogami banyak beredar di pasaran sehingga mudah diperoleh. Kertas ini memiliki banyak variasi. Sengaja dipotong dalam berbagai ukuran sehingga konsumen dapat memilih kertas sesuai dengan kebutuhannya. Harganya pun beraneka ragam menyesuaikan besar dan kecil ukuran kertasnya. Kertas irogami dibuat dengan berbagai macam warna. Bahkan mungkin saat ini ada lebih dari seratus warna. Namun kertas irogami akan tetap dapat membuat origami yang

cantik dengan menggunakan kertas ini. Tinggal bagaimana anda mengolah kreativitas yang anda miliki.

3. Kertas Chiyogami

Berbeda dengan kertas igogami yang polos, kertas chiyogami sengaja dibuat dengan corak yang menarik. Kertas ini sangat umum digunakan sebagai bahan membuat origami di negeri Sakura. Kertas Chiyogami dikenal juga dengan nama Washi Chiyogami. Mengapa demikian ? Ternyata, hal tersebut disebabkan karena Chiyogami juga bagian dari perkembangan kertas Printed Washi. Tekstur, pola, warna, dan corak kertas Chiyogami dibuat sangat beragam. Tampilannya pun menjadi menarik dan indah.

g. Karakteristik Melipat Kertas Origami

Karakteristik melipat kertas origami adalah seni melipat kertas yang dipopulerkan dari Jepang. Seni ini berkembang semakin pesat karena bahan pembuatan yang mudah didapat dimanapun. Seni origami semakin berkembang menyebabkan seni ini tidak hanya menggunakan kertas sebagai bahan pembuat origami tetapi juga dari bahan-bahan lain yang mampu dilipat. Origami bagi anak usia dini merupakan salah satu kegiatan yang sangat menarik dan disukai. Kegiatan ini seperti sebuah pertunjukan sulap yang dapat mengubah selembar kertas menjadi benda yang anak-anak inginkan.

Pendidik dapat menggunakan kegiatan melipat sebagai salah satu pilihan untuk mengajarkan sesuatu kepada anak karena melalui melipat banyak manfaat yang akan didapatkan oleh anak. Kegiatan melipat akan semakin menarik jika dikaitkan dengan tema pembelajaran harian dan diawali dengan bercerita.

Penilaian untuk kegiatan melipat pada anak tidak berdasarkan hasil lipatan tapi lebih kepada proses anak pada saat anak melipat kertas. Anak perlu dukungan penguatan untuk mengerjakan lipatannya sampai selesai. Jumlah lipatan yang diberikan kepada anak-anak harus disesuaikan dengan tingkatan usia. Semakin besar usia anak maka jumlah lipatan semakin banyak. Nancy Beal (2003).

h. Ciri-Ciri Melipat Kertas Origami

Berikut ini ada beberapa ciri-ciri origami atau ciri-ciri melipat kertas adalah :

1. Seni Melipat Kertas Bergerak / Origami bergerak (Action Origami)

Action Origami membentuk kertas menjadi sebuah obyek dengan bisa digerakkan berbantuan, adapun bantuan yang dipakai bermacam macam. Bantuan bisa menggunakan jari ataupun ditiup atau dengan bantuan model lainnya sedangkan gerakan yang diciptakan beraneka ragam seperti mengepakkan sayap seolah-olah terbang, melompat, melayang atau membuka menutup. Origami tipe ini paling banyak disukai anak kecil karena bisa dimainkan hasil dari lipatan kertas yang dibuat.

2. Moduler (Moduler Origami)

Merupakan seni dalam melipat kertas membentuk sebuah obyek 3 dimensi sehingga hasilnya menyerupai obyek aslinya dan biasanya menyerupai makhluk hidup. Dalam Moduler Origami terusun dari beberapa lipatan kertas yang membentuk sesuatu dan saling mendukung, lipatan modul dalam jumlah yang banyak dan sederhana tetapi tersusun menjadi sebuah obyek tertentu dan dibutuhkan ketelitian sehingga Melipat kertas Moduler Origami membutuhkan waktu yang cukup lama dalam pengerjaannya.

3. Origami Basah

Merupakan origami yang bahan pembuatannya menggunakan kertas basah, jika kertas yang digunakan kering maka dibasahi terlebih dahulu, dalam keadaan basah kertas dibentuk menjadi bentuk tertentu, setelah bentuk selesai alalu dibiarkan sehingga kertas menjadi kering. Origami tingkat ini merupakan origami bagi para seniman karena ketrampilan diuji dalam membentuk suatu objek disebabkan bukan hanya sekedar melipat kertas tetapi juga membentuk permukaan objek seperti tonjolan dan lekukan yang sempurna.

4. Origami Murni (Pureland Origami)

Merupakan origami yang hanya boleh menggunakan lipatan kertas tanpa mengurangi dengan cutter ataupun gunting dalam membentuk obyek. Origami Murni dikembangkan oleh seniman asal inggris John Smith pada tahun 1970-an. John bertujuan untuk membantu orang belajar origami dan ditujukan khusus untuk orang yang memiliki keterbatasan fisik motorik.

5. Tesselasi Origami

Merupakan seni melipat kertas dengan berdasarkan susunan ubin secara teratur membentuk tonjolah dan lekukan atau membentuk pola tertentu. Yang pasti origami ini membutuhkan ketelitian dan kreatifitas pembuatnya sekaligus kesabaran dalam menyusun dan membentuk pola.

6. Kirigami

Sebenarnya ini bukan termasuk dalam seni origami, tetapi ada beberapa orang yang mengatakan kirigami termasuk juga kedalam origami. Kirigami merupakan kemampuan membuat obyek tertentu menyerupai sesuatu (mahkluk atau

bangunan) menyerupai bentuk aslinya dan terbuat dari kertas, adapun melipat tidak diharuskan memotong juga diperbolehkan sehingga terbentuk obyek sesuai dengan aslinya.

i. Cara Membuat Sebuah Lipatan

Membuat lipatan yang rapi sangat diperlukan demi terciptanya hasil origami yang indah. Kita dapat berlatih dengan membuat lipatan sederhana dengan melipat kertas origami bujur sangkar menjadi dua bagian sisi kiri dan kanan artinya lipatan berada tepat ditengah-tengah kertas origami. Cara sederhana membuat lipatan seperti berikut:

- a. Ambil salah satu sudut siku-siku kertas origami.
- b. Kemudian ditarik hingga menempel pada sudut seberangnya yang sejajar.
- c. Dengan begitu, kita mempunyai bentuk segitiga. Contoh lipatan yang diajarkan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 3

Tambah Sari yang diambil dari origami Jepang, yaitu

- a. Bentuk bunga
- b. Bentuk kipas atau payung
- c. Bentuk burung bangau
- d. Bentuk pesawat
- e. Bentuk ikan.

Dan Kesimpulan melipat kertas origami kegiatan melipat kertas origami dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini dan melalui kegiatan melipat kertas juga dapat mengembangkan keterampilan motorik halus anak, seperti melatih gerak otot-otot tangan sehingga anak memiliki kemampuan untuk

memegang pensil, meremas kertas, ataupun membentuk benda dari adonan atau bahan lain. Anak-anak prasekolah di Jepang sangat terlatih dalam mempelajari kertas. Ini adalah latihan yang sangat baik untuk gerakan tangan. Rahasiannya adalah melipat dengan hati-hati dan menekankan kuku pada lipatannya untuk menghasilkan lipatan yang baik.

1.1.3. BERMAIN ANYAMAN

a. Pengertian Bermain Anyaman

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia (2003:696) disebutkan Bermain adalah berbuat sesuatu untuk menyenangkan hati (dengan alat tertentu atau tidak). Dengan bermain disebabkan karena adanya sisa kekuatan didalam dirinya yang sedang berkembang dan tumbuh. Produksi kekuatan dalam diri anak itu melebihi apa yang dibutuhkan lahir dan batin.

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara berulang-ulang demi kesenangan tanpa adanya tujuan dan sasaran yang hendak dicapai. (dalam Hariwijaya, 2009:103). Anak dibawah usia 6 tahun mempunyai masa bermain yang cukup panjang adapun yang dilakukan anak dapat menimbulkan kesenangan. Bermain adalah dunia main bagi anak usia 5-6 tahun dan menjadi hak pada anak untuk dapat selalu bermain, sebab masa mereka hanya untuk bermain. Bermain merupakan seluruh aktivitas anak, bergerak, termasuk bekerja, penyaluran hobi, dan merupakan cara mereka mengenal dunia.

Semiawan dalam Hartati (2005 : 85) “Bermain adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak, karena menyenangkan bukan karena akan memperoleh hadiah atau pujian”.

Menganyam menurut Sumanto (dalam Ardina, 2016) adalah “Kegiatan keterampilan yang menghasilkan aneka benda pakai dan seni yang dilakukan dengan saling menyusupkan atau menumpang tindihkan bagian-bagian bahan anyaman secara bergantian”. Kamus Besar Bahasa Indonesia (2014:3) mendefinisikan “Menganyam adalah mengatur (bilah, daun pandan, dan sebagainya) tindih-menindih dan silang-menyilang (seperti membuat tikar, bakul).”

Marliana (2015:3) mengungkapkan “Anyaman merupakan proses menyilangkan bahan-bahan dari tumbuh-tumbuhan untuk dijadikan satu kumpulan yang kuat dan boleh digunakan”

Ardina (2016:32) mengemukakan bahwa, keterampilan menganyam pada anak TK ialah meningkatkan perkembangan motorik halus yang melibatkan otot-otot kecil (halus) pada jari jemari dan tangan yang membutuhkan kecermatan dan koordinasi mata tangan dalam membuat anyaman dengan menyusun pakan bagian anyaman yang menjulur ke samping (*horizontal*) untuk diasupkan ke lungsi bagian anyaman yang menjulur ke atas (*vertical*). Sejalan dengan hal tersebut kecepatan, ketepatan, dan kelentukan mengiringi terbentuknya koordinasi antara mata dengan tangan.

Menurut Pitamic (2012:47) menganyam adalah kegiatan atau aktivitas yang merupakan sebuah pengantar keterampilan menjahit yang sangat baik, karena menggunakan gerakan yang dimulai dari atas dan bawah. Gerakan menganyam yang menumpang tindikan dari atas dan bawah bisa dilakukan secara berulang hingga memperoleh anyaman yang sesuai.

Dan kesimpulan bermain anyaman dapat diartikan sebagai suatu aktivitas menyilang bahan-bahan baik berupa tumbuh-tumbuhan, pita ataupun kertas untuk dijadikan kumpulan yang kuat, dapat digunakan dan membentuk suatu bentuk yang diinginkan dengan cara yang rileks dan menyenangkan. Proses bermain anyaman melibatkan otot-otot kecil (halus) pada jari jemari dan tangan yang membutuhkan kecermatan dan koordinasi mata tangan dalam membentuk anyaman yang sejalan dengan kecepatan, ketepatan, dan kelentukan mengiringi terbentuknya koordinasi antara mata dengan tangan.

b. Aspek-aspek Bermain Anyaman

1. Kegiatan keterampilan

Keterampilan adalah kemampuan untuk menggunakan akal, pikiran, ide, dan kreativitas dalam mengerjakan mengubah ataupun membuat sesuatu menjadi lebih bermakna sehingga menghasilkan sebuah hasil pekerjaan tersebut. Kegiatan keterampilan menjelaskan aspek yang sangat penting bagi guru dan pengajar lain karena sebagian besar percakapan pembelajaran yang mempunyai pengaruh besar terhadap pemahaman siswa adalah berupa penjelasan.

2. Aneka benda pakai

Aneka benda pakai adalah hasil karya manusia dengan berbagai bentuk yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Contohnya : sepatu, pulpen, topi, kursi, dll.

3. Seni

Seni adalah suatu ekspresi perasaan manusia yang memiliki unsur keindahan didalamnya dan diungkapkan melalui suatu media yang sifatnya nyata, baik itu dalam bentuk nada, rupa, gerak, dan syair, serta dapat dirasakan oleh panca indera manusia. Menurut Aristoteles Seni adalah suatu bentuk ungkapan dan penampilan yang tidak pernah menyimpang dari kenyataan, dan seni itu meniru alam.

4. Menyusupkan/Menumpang Tindihkan

Menyusupkan/Menumpang Tindihkan adalah menyusupkan kertas untuk dipergunakan dengan kertas atau benda lainnya yang artinya menimpa kertas dengan memasukkan ke kertas lalu diarahkan keluar secara berulang sampai hasil permainan anyaman selesai.

5. Bahan Anyam

Bahan Anyam yang biasa digunakan adalah gelagah, daun pandan, rotan, bambu, janur, daun lontar, enceng gondok dan daun pisang. Seperti dudukan kursi dari rotan, tikar dari rotan, sandaran kursi dari rotan, perabot rumah dari rotan, anyaman dari kertas, tas dari Koran, keranjang dari sedotan, tong sampah dari

daun kelapa. Namun dikarenakan anak usia dini, akan menggunakan bahan anyam dengan menggunakan kertas origami anak. Sumanto (dalam Ardina, 2016)

c. Faktor Yang Mempengaruhi Bermain Anyaman

Dalam bermain, anak-anak sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor. Berikut ini adalah beberapa faktor yang mempengaruhi permainan anak, diantaranya :

a. Kesehatan

Semakin sehat anak semakin banyak energinya untuk bermain aktif, seperti olahraga. Adapun anak yang kekurangan tenaga (tidak sehat) lebih menyukai hiburan

b. Perkembangan Motorik

Permainan anak pada setiap usia melibatkan koordinasi motorik. Apa saja yang akan dilakukan dan waktu permainannya bergantung pada perkembangan motor mereka. Pengendalian motorik yang baik memungkinkan anak terlibat dalam permainan aktif

c. Intelegensi

Pada setiap usia, anak yang pandai lebih aktif ketimbang yang kurang pandai, dan permainan mereka lebih menunjukkan kecerdikan. Dengan bertambahnya usia mereka lebih menunjukkan perhatian dalam permainan kecerdasan, dramatik, konstruksi, dan membaca

d. Jenis kelamin

Anak laki-laki bermain lebih kasar dibandingkan anak perempuan. Anak laki-laki lebih menyukai permainan yang menantang, sedangkan anak perempuan lebih pada hal-hal sederhana dan kelembutan

e. Lingkungan

Lingkungan yang kurang mendukung akan dapat memengaruhi anak dalam bermain. Lingkungan yang sepi dari anak-anak akan kurang rasa bermainnya dibandingkan dengan lingkungan yang terdapat banyak anak

f. Status Sosial - Ekonomi

Anak dari kelompok sosio-ekonomi yang lebih tinggi lebih menyukai kegiatan permainan yang mahal. Adapun dari golongan menengah ke bawah lebih menyukai permainan-permainan yang sifatnya sangat sederhana

g. Jumlah waktu bebas

Jumlah waktu bermain tergantung pada waktu bebas yang dimiliki anak. Artinya, anak yang memiliki waktu luang banyak lebih dapat memanfaatkannya untuk bermain. Dibandingkan dengan anak yang tidak cukup memiliki waktu luang, kemungkinan bermainnya sangat kurang. Sebab, ia sudah kehabisan tenaga untuk menyelesaikan tugas-tugas yang didapatnya

h. Peralatan Bermain

Peralatan bermain yang dimiliki anak mempengaruhi permainannya. Misalnya, dominasi boneka atau kartun lebih mendukung pada permainan pura-pura. Kemudian balok, kayu, cat air lebih mendukung pada permainan konstruktif dan berimajinatif.

Faktor-faktor tersebut di atas selamanya seperti itu. Artinya, sewaktu-waktu dapat berubah sesuai dengan minat dan tumbuh kembangnya anak usia dini. Namun yang menjadi pokok ialah bagaimana menyiapkan dan menyediakan permainan yang dapat memberikan kemanfaatan bagi peserta didik dalam rangka menumbuhkan dan mengembangkan potensi yang dimilikinya.

d. Ciri-Ciri Bermain Anyaman

Ada 3 ciri-ciri anyaman, yaitu :

1. Anyaman datar Anyaman datar dibuat datar, pipih dan lebar. Jenis kerajinan ini banyak digunakan untuk tikar, untuk dinding rumah tradisional, untuk pembatas dinding
2. Anyaman tiga dimensi Anyaman tiga dimensi berwujud benda tiga dimensi sebuah produk benda kerajinan. Kerajinan ini telah berkembang bukan hanya berbentuk kerajinan tradisional tetapi telah berkembang jenis produknya dan lebih bernilai seperti sandal, kursi, tas lampu lampion, dan tempat wadah.
3. Makrame seni simpul menyimpul Makrame seni simpul menyimpul bahan hanya dengan keahlian tangan dengan bantuan alat pengait yang fungsi

sama dengan jarum. Dalam seni makrame seni simpul menyimpul merupakan teknik utama untuk menciptakan sebuah sambungan dalam sebuah karya kerajinan. Beberapa hasil kerajinan makrame yang menggunakan teknik makrame seperti taplak meja, keset kaki, mantel baju, dan souvenir.

Anyaman dapat dibagi menjadi empat jenis anyaman, yaitu :

1. Anyaman silang tunggal,

Merupakan anyaman yang memiliki dua arah sumbu yang saling tegak lurus atau miring satu sama lainnya.

2. Anyaman silang ganda,

Menganyam dengan teknik ini sama dengan silang tunggal ialah menyisipkan dan menumpang dua benda pipih, yaitu pakan dan lusi yang berbeda arah. Bedanya ialah pada benda pipih, yaitu pakan dan lusi yang diselusup dan ditumpangi tidak hanya satu tepi tetapi dapat dua, tiga, empat, lima, dan seterusnya sehingga dikenal silangan ganda dua, ganda tiga, ganda empat, ganda lima, dan seterusnya sesuai dengan jumlah *benda pipih dilompati dan disusupi*.

3. Anyaman tiga sumbu,

Teknik ini sama seperti teknik anyaman silang, hanya saja perlu diingat bahwa benda pipih, yaitu pakan dan lusi yang akan dianyam tersusun menurut tiga arah. Teknik anyaman ini memberi peluang untuk memperoleh hasil anyaman tiga sumbu jarang dan anyaman tiga sumbu

rapat, sedangkan anyaman tiga sumbu rapat dengan pola bentuk heksagonal (segi enam beraturan) atau belah ketupat.

4. Anyaman empat sumbu,

Teknik anyaman ini berprinsip menyisip dan menumpangkan benda pipih yaitu pakan dan lusi secara satu sama lainnya berbeda arah. Hanya saja benda pipih yang berbeda arah disini makin banyak jumlahnya (empat buah sumbu). Jenis anyaman empat sumbu termasuk jenis anyaman yang berlubang-lubang dengan bentuk pola oktogonal (segi delapan beraturan).

e. Manfaat Bermain Anyaman

Bermain merupakan aktivitas yang menggemirakan mempunyai arti dalam kehidupan anak yaitu mampu membawa anak ke perubahan yang baik dalam berbagai aspek kehidupannya. Seperti dikemukakan oleh Plato (dalam Tedjasaputra, 2001) bahwa bermain mempunyai nilai praktis dalam kehidupan anak. Bermain bagi anak mempunyai arti penting terhadap perkembangan fisik, psikis, maupun sosial anak.

Melalui bermain secara fisik anak akan mengalami perubahan dalam hal pertumbuhan dan perkembangan fisik anak seperti bertambahnya berat dan tinggi badan serta kemampuan ototnya semakin berkualitas walaupun jumlah serabut dan bentuk otot relatif tetap. Melalui bermain juga dapat membantu penguasaan kemampuan gerak dasar anak, seperti gerak lokomotor, non lokomotor maupun manipulasi.

Gerald, Dkk (2016:261) mengemukakan bahwa, sejumlah studi telah menggali manfaat penggunaan media dan aktivitas untuk mendukung anak-anak berperilaku. Penelitian telah menyelidiki dampak terapi bermain pada perilaku yang mengalami kesulitan perkembangan serta anak-anak yang menunjukkan perilaku mengkhawatirkan, terutama agresif. Media dan aktivitas yang telah digunakan untuk mendukung perilaku antara lain adalah bermain dengan permainan, buku dan cerita.

Hurlock (1978:323) menyatakan mengenai pengaruh bermain dalam dunia anak bahwa bermain mempunyai pengaruh dalam perkembangan anak, pengaruh tersebut adalah sebagai berikut :

1. Perkembangan fisik,
2. Dorongan berkomunikasi,
3. Penyaluran bagi energi emosional yang terpendam,
4. Penyaluran bagi kebutuhan dan keinginan,
5. Sumber belajar,
6. Rangsangan bagi kreativitas,
7. Perkembangan wawasan diri,
8. Belajar bermasyarakat,
9. Standar moral,
10. Belajar bermain sesuai dengan peran jenis kelamin,
11. Perkembangan ciri kepribadian yang diinginkan.

Hendrick (dalam Montolalu, 2007) menyatakan bahwa bermain memberikan kesempatan pada anak-anak untuk menguji tubuhnya, melihat seberapa baik anggota tubuhnya berfungsi. Bermain membantu mereka rasa percaya diri secara fisik, merasa aman, dan mempunyai keyakinan diri. Menurut Pamadhi dan Sukardi (2010) anyaman merupakan salah satu seni kerajinan khas yang dimiliki bangsa Indonesia. Kerajinan anyam merupakan kerajinan tradisional yang sampai saat ini ditekuni, disamping banyak kegunaan juga memiliki unsur pendidikan. Maka sejak usia dini kerajinan menganyam ini sudah diajarkan guna melatih motorik dan juga melatih sikap anak.

Manfaat menganyam sebagai berikut :

- a. Kegiatan menganyam dapat berguna untuk melatih keterampilan motorik halus anak
- b. Menganyam dapat melatih sikap emosi anak
- c. Kegiatan menganyam dapat membuat akan terbina ekspresinya dan tumbuh dari pribadinya sendiri bukan karena pengaruh dari orang lain
- d. Kegiatan menganyam dapat membangkitkan minat anak
- e. Menganyam dapat membuat akan trampil dan kreatif
- f. Kegiatan menganyam dapat membantu tercapainya tujuan pendidikan secara umum
- g. Kegiatan menganyam dapat bermanfaat bagi perkembangan anak.

Adapun kegiatan menganyam untuk anak usia dini 4-5 tahun menggunakan teknik anyaman peta silang, anyaman keping dan teknik anyaman

pita. Kegiatan menganyam menggunakan dua teknik ini, anak bisa melakukannya dengan mudah secara bergantian menumpang tindihkan tali.

Dan kesimpulan bermain anyaman dapat diartikan sebagai suatu aktivitas menyilang bahan-bahan baik berupa tumbuh-tumbuhan, pita ataupun kertas untuk dijadikan kumpulan yang kuat, dapat digunakan dan membentuk suatu bentuk yang diinginkan dengan cara yang rileks dan menyenangkan. Proses bermain anyaman melibatkan otot-otot kecil (halus) pada jari jemari dan tangan yang membutuhkan kecermatan dan koordinasi mata tangan dalam membentuk anyaman yang sejalan dengan kecepatan, ketepatan, dan kelentukan mengiringi terbentuknya koordinasi antara mata dengan tangan.

1.2. Kelebihan dan Kekurangan Bermain Anyaman dan Melipat Kertas Origami

a. Kelebihan dan Kekurangan Bermain Anyaman

Untuk kelebihan bermain anyaman sesuai dengan tahap perkembangan anak dalam bermain anyaman membutuhkan aspek-aspek perkembangannya baik fisik, kognitif maupun emosionalnya. Dan dapat mendorong minat anak untuk belajar, dengan bermain anyaman anak biasanya tidak menyadari bahwa ia sedang belajar sesuatu sebab yang menjadi fokus utama mereka adalah ketertarikan terhadap bermainnya. Dan apabila membuat sebuah anyaman dengan rapih maka hasil anyaman tersebut akan tahan lama.

Dan untuk kelemahan atau kekurangan bermain anyaman yaitu apabila dilakukan tanpa persiapan yang matang, maka ada kemungkinan tujuan-tujuan

pembelajaran tidak tercapai secara maksimal sebab anak terlalu larut dalam poses bermain anyaman apabila misalnya guru kurang memperhatikan tahapan-tahapan pembelajaran bermain anyaman ini dan biasanya memerlukan strategi dan media pembelajaran yang disiapkan secara baik. Oleh karena itu ketersediaan media bermain anyaman merupakan syarat diterapkannya dalam bermain anyaman. Dan guru harus menguasai bagaimana cara melipat kertas agar menjadi sebuah bentuk anyaman dan apabila guru tidak menguasai maka proses bermain tidak akan berjalan dengan baik dan apabila hasil anyaman terkena air maka akan sangat mudah tersobek.

b. Kelebihan dan Kekurangan Melipat Kertas Origami

a. Kelebihan Melipat Kertas Origami

1. Murah

Dengan harga lebih murah, kamu bisa menambah koleksi mainanmu dan kualitasnya tidak kalah jauh. Selain itu, hamper semua kertas origami yang ada di diberikan secara gratis, jadi tidak perlu mengeluarkan biaya tambahan untuk membeli kertas tersebut.

2. Fleksibel

Dapat membentuk lipatan apa saja yang diinginkan selama punya imajinasi. Untuk menghasilkn seni kertas yang hamper mirip dengan lipatam maupun bentuk lain, lalu tinggal melipat dan menempelkannya dengan lem. Dari kertas, kamu bisa membuat benda kreatif dan tidak ada batasan kreativitas dalam seni melipat ini dan bisa membuat sebuah lipatan apa saja dari kertas origami tersebut.

3. Kepuasan tersendiri

Ada kepuasan tersendiri setelah selesai melipat. Setelah menghabiskan waktu untuk melipat, tentu merasa puas dengan hasil tersebut dan merasa jauh lebih puas lagi jika hasil lipatan tampak gagah dan rapih.

b. Kekurangan Melipat Kertas Origami

1. Butuh kesabaran

Butuh waktu saat melipat dan harus bersabar dalam proses pembuatannya tersebut. Untuk membuat satu lipatan sederhana, biasanya perlu satu atau dua kertas saja. Semakin rumit sebuah lipatan yang diberikan maka semakin banyak waktu yang dihabiskan untuk sebuah satu lipatan saja.

2. Mudah rusak

Kertas origami memang mudah rusak. Coba saja untuk diremas maka dengan mudah kertas origami akan rusak dan apabila terkena air dan api maka kertas pun akan sangat mudah rusak.

1.3. Menciptakan Permainan Yang Kreatif Pada Anak Usia Dini

Pada saat mengajar kita juga harus menghargai proses tidak semata hasil karena dalam perkembangannya proses adalah merupakan suatu yang urgen bagi anak. Sering kali guru menilai dan menghargai murid dari hasil kerja saja tanpa tahu siapa yang membuatnya. Sementara proses yang dijalani siswa selama menjalani proses belajarnya jarang diapresiasi ataupun dihargai oleh guru.

Bagi anak usia dini pengalaman baik dan menyenangkan dalam belajar akan berdampak positif bagi perkembangan dan pertumbuhan si anak. Untuk mendukung itu semua diperlukan guru yang kreatif dan inovatif apalagi dalam menciptakan permainan bagi anak usia. Guru yang kreatif juga mampu menunjang kecerdasan anak didiknya karena proses pembelajaran yang berhasil ditentukan oleh guru apalagi pada anak kecil yang merupakan tahap pemula dalam belajar.

Pada anak usia dini adalah dunia dimana dia selalu ingin bermain dan mencoba sesuatu yang baru dan unik. Dalam membuat permainan bagi anak supaya lebih menarik bagi anak harus memperhatikan prinsip-prinsip permainan sebagai berikut :

a. Prinsip Produktivitas

Permainan yang bersifat edukatif harus dapat mengembangkan sikap produktif pada diri anak sebagai pengguna dan pemain dalam permainan itu sendiri dan mencoba menciptakan hal-hal yang baru, permainan hendaknya diikuti sesuai dengan perkembangan zaman.

b. Prinsip Aktivitas

Permainan yang edukatif harus mampu mengembangkan sikap aktif pada anak yang nalurinya memang sudah ada dalam diri anak. Permainan itu hendaknya juga dapat menggerakkan anak dalam kegiatan permainan tersebut dalam rangsangan kognitif dan psikomotorik anak.

c. Prinsip Efektivitas dan Efisiensi

Prinsip efektif dan efisien menjadi acuan dari efek permainan edukatif yang digunakan. Efektif dan efisien adalah hal yang sangat penting dalam membuat permainan harus memperhatikan waktu dan kondisi financial juga, disamping permainan itu menarik juga tidak banyak menghabiskan biaya.

d. Prinsip Kreativitas

Dalam menggunakan permainan, diharapkan anak mampu merancang dan membentuk sesuatu yang baru dan berbeda dan menimbulkan rasa senang pada anak. Permainan pada anak haruslah sekreatif mungkin karena anak sangat menyukai hal-hal yang baru dalam menarik dirinya untuk memegang permainan tersebut.

e. Prinsip Mendidik dengan Menyenangkan

Permainan yang edukatif harus memperhatikan sisi kemampuan anak dalam melakukan sesuatu. Permainan haruslah memiliki nilai lebih pada anak yaitu nilai yang kuat dalam hal pendidikan, jadi mainan itu tidak hanya sekedar mainan saja tetapi mempunyai nilai lebih dalam kegunaannya.

Dari prinsip-prinsip di atas dapat mengembangkan permainan untuk anak usia dini dalam proses rangsangan dan membantu membentuk kognitif, afektif dan psikomotorik siswa, dan tidak hanya menciptakan permainan yang monoton bagi anak. Karena anak itu pada hakikatnya unik, mengapresiasi perilakunya secara spontan, bersifat aktif dan energy, egosentris, memiliki rasa ingin tahu

yang kuat, antusias terhadap banyak hal, bersifat eksploratif dan berjiwa petualang, kaya dengan fantasi, mudah frustrasi, dan memiliki daya perhatian yang pendek, masa anak merupakan masa belajar yang potensial.

1.4. Hubungan Bermain Anyaman Dengan Kreativitas

Adapun berpengaruh bermain dalam perkembangan anak, salah satunya ialah dengan bermain dapat merangsang kreativitas untuk terus berkembang dan meningkat. Menurut Santrock (2007) mengatakan bahwa bermain merupakan aktivitas atau kegiatan yang menyenangkan yang dilakukan oleh anak-anak untuk bersenang-senang tanpa ada paksaan. Salah satu permainan yang memiliki fungsi untuk membantu mengembangkan kreativitas anak yaitu dengan bermain konstruktif. Bermain konstruktif adalah kegiatan dimana anak mencoba untuk membangun sesuatu, seperti benteng yang dibuat dari balok atau gambar rumah yang dibuat dengan kertas dan pensil warna, menurut Forman & Hill, Scarlet (dalam Sari, 2013).

Nugraha (dalam Nuraeni, 2014:38) menunjukkan bahwa bermain anyaman berpengaruh dan memiliki hubungan terhadap kreativitas. Menganyam mempunyai banyak kegunaan, khusus nya bagi anak usia dini. Selain mempunyai unsur untuk pendidikan, menganyam juga dapat mengembangkan koordinasi antara mata dan tangan dan akan menimbulkan kreativitas anak.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, ada hubungan positif antara menganyam dengan kreativitas anak. Hal ini berarti semakin terampil anak dalam menganyam maka akan semakin meningkatkan kreativitas anak.

1.5. Hubungan Melipat Kertas Origami Dengan Kreativitas

Origami juga melatih anak berpikir sistematis, belajar perbandingan, membaca diagram, membuat mainan sendiri, serta anak belajar menemukan solusi bagi permasalahan yang dihadapi. Semua aspek ini akan membantu perkembangan kreativitas anak (dalam Arief, dkk, 2008). Hasil penelitian Arief, dk. (2008) menyimpulkan bahwa kegiatan bermain origami dapat meningkatkan kreativitas anak dari yang biasa menjadi yang sangat unggul. Hal ini disebabkan karena, dengan bermain origami, anak memiliki kesempatan untuk bebas mengungkapkan daya kreatif dan inovatif yang dimilikinya sehingga dapat memacu kreativitas anak.

Kegiatan melipat kertas dapat mendorong kreativitas anak untuk melipat dan juga dapat membuat hasil yang diciptakan tidak selalu hal-hal yang baru, tetapi juga berupa gabungan (kombinasi) dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya (dalam Yana, 2016).

Dari penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan positif antara melipat kertas origami dengan kreativitas anak. Hal ini berarti, semakin terampil anak melipat kertas origami maka akan semakin meningkatkan kreativitas individu.

1.6. Hubungan Bermain Anyaman Dan Melipat Kertas Origami Dengan Kreativitas

Kreativitas memiliki keterkaitan dengan pola bermain, dan dinamika ini akan tampak pada kehidupan anak di usia dini. Memahami dunia bermain, Huiziga berpendapat bahwa bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara bebas dan sukarela, kegiatannya dibatasi oleh waktu dan tempat, menggunakan peraturan yang bebas dan tidak mengikat, memiliki tujuan tersendiri dan mengandung unsur ketegangan, kesenangan serta kesadaran yang berbeda dari kehidupan biasa. Melihat beberapa ciri di atas, bermain dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar, suka rela tanpa paksaan, dan tak sungguhan dalam batas waktu, tempat dan ikatan peraturan.

Ciri lain yang juga harus dimanfaatkan dari bermain adalah sifat dan kemampuannya untuk melibatkan banyak peserta, meskipun bukan berarti harus diikuti banyak orang. Dari ciri itu, bermain dapat dimanfaatkan untuk mendorong pertumbuhan kelompok sosial karena dilakukan bukan hanya sendirian tetapi dalam suasana berkelompok. Dari pemahaman tersebut, maka kegiatan bermain sangat efektif sebagai media yang mampu menjadi wahana pengembangan kreativitas bagi peserta didik (dalam Nida dan Nurul, 2015).

Hasil penelitian Sari (2017), menyimpulkan bahwa kemampuan kreativitas anak melalui kegiatan menganyam dengan menggunakan origami mengalami peningkatan setelah diberi tindakan melalui kegiatan menganyam. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari kondisi awal anak yang presentase nya 26,05%, setelah

dilakukan tindakan pada siklus I mengalami peningkatan menjadi 46,54%. Pada siklus II kemampuan kreativitas anak melalui kegiatan menganyam dengan menggunakan origami mengalami peningkatan menjadi berkembang sangat baik presentasinya yaitu 81,58%.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa ada hubungan positif antara menganyam dan melipat kertas origami dengan kreativitas anak. Artinya, semakin terampil anak dalam menganyam dan melipat kertas origami maka akan semakin meningkatkan kreativitas anak.

1.7. Penelitian Yang Relevan

- Penelitian terdahulu dari Sujanna Astuti Siregar (2017) tentang Pengaruh Bermain Anyaman dalam Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus dan Kemandirian Anak Raudhatul Athfal Abatasa Yapuspenda Kota Medan Sumatera Utara. Hasil menunjukkan terdapat pengaruh bermain anyaman dalam meningkatkan perkembangan motorik halus anak di Raudhatul Athfal ABATASA Yapuspenda Medan. Hal ini ditunjukkan dengan terdapat perbedaan yang signifikan pada perkembangan motorik halus anak sesudah dan sebelum diberikan perlakuan bermain anyaman. Kemudian terdapat pengaruh bermain anyaman dalam meningkatkan kemandirian anak di Raudhatul Athfal ABATASA Yapuspenda hal ini ditunjukkan dengan terdapat perbedaan yang signifikan pada perkembangan motorik halus anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan bermain anyaman.
- Penelitian terdahulu dari Nurhasanah (2017) tentang Konsentrasi Belajar pada kegiatan Origami dengan menggunakan Metode Demonstrasi pada anak

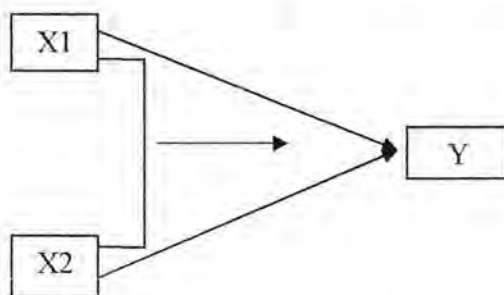
kelompok B TK Aba Gedongkiwono Kecamatan Mantrijeron Yogyakarta. Hasil penelitian ini adalah konsentrasi belajar anak kelompok B di TK ABA termasuk dalam kategori sangat baik. Jika dilihat dari masing-masing indikator dengan nilai tertinggi dengan hasil presentasi 99.10% dan indikator yang memperoleh nilai terendah adalah pemberian verbal dengan presentasi 55.17%.

- Kemudian penelitian terdahulu dari Selia Dwi Kurnia (2015) tentang Pengaruh Kegiatan Painting dan keterampilan Motorik Halus Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Dalam Seni Lukis. Hasil penelitian tersebut terdapat pengaruh interaksi antara kegiatan painting dan keterampilan motorik halus terhadap hasil terhadap hasil kreativitas anak usia dini dalam seni lukis. Dan hasil kreativitas anak usia dini dalam seni lukis pada kelompok anak yang memiliki keterampilan motorik halus rendah yang diberi kegiatan finger painting lebih rendah dibandingkan kelompok anak yang diberi kegiatan kegiatan brush painting.

1.8. Kerangka Konseptual

Penelitian ini terdiri dari tiga variabel, yaitu satu variabel bebas dan dua variabel terikat. Variabel bebas adalah bermain anyaman dan variabel terikat adalah Melipat Kertas Origami terhadap kreativitas anak usia dini. Pada penilaian ini terdapat satu kelompok eksperimen yang merupakan kelompok anak yang akan diberikan perlakuan bermain anyaman.

Adapun kerangka berfikir penelitian yang akan dilakukan digambarkan sebagai berikut :



Gambar 1. Kerangka Pemikiran

Berdasarkan pemikiran di atas, yang menjadi variabel bebas adalah bermain anyaman, artinya bermain anyaman merupakan variabel yang mempengaruhi dalam penelitian ini. Sedangkan variabel terikat adalah melipat kertas origami terhadap kreativitas anak usia dini, artinya kedua variabel tersebut akan dipengaruhi oleh bermain anyaman. Dalam penelitian ini pengujian pengaruh bermain anyaman dan melipat kertas origami terhadap kreativitas anak usia dini, dilakukan dengan melihat perbedaan melipat kertas origami dan kreativitas anak sebelum mendapatkan perlakuan dan sesudah diberi perlakuan.

1.9. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pemikiran di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut :

1. Terdapat pengaruh bermain anyaman terhadap kreativitas anak usia dini di PAUD Ar-Raudhatul Hasanah Kota Medan Sumatera Utara ?
2. Terdapat pengaruh melipat kertas origami terhadap kreativitas anak dini di PAUD Ar-Raudhatul Hasanah Kota Medan Sumatera Utara ?

3. Ada perbedaan bermain anyaman dan melipat kertas origami terhadap kreativitas anak usia dini di PAUD AR-Raudhatul Hasanah Kota Medan Sumatera Utara?



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan rancangan penelitian *quasi eksperimen*, dan menggunakan model *pretest-posttest control group desain* (desain kelompok kontrol tes awal-tes akhir). Jenis penelitian ini melibatkan dua kelompok subyek yang terdiri atas kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan, kelompok kontrol tidak diberi perlakuan dan hasilnya diketahui melalui tes akhir. Iskandar (2008:64) menjelaskan bahwa :

“Penelitian eksperimen adalah merupakan suatu penelitian yang menuntut peneliti memanipulasi dan mengendalikan satu atau lebih variabel bebas serta mengamati variabel terikat, untuk melihat perbedaan sesuai dengan manipulasi variabel bebas (independent) tersebut atau penelitian yang melihat hubungan sebab akibat kepada dua atau lebih variabel dengan memperlakukan lebih (treatment) kepada kelompok eksperimen. Untuk melihat pengaruhnya, maka kelompok eksperimen yang diberi treatment dibandingkan dengan kelompok yang tidak diberi treatment, biasanya disebut kelompok kontrol”.

Jhon J.S (2007:395) menjelaskan bahwa kuasi eksperimen melibatkan prosedur-prosedur yang mirip dengan prosedur yang menjadi ciri eksperimen sejati. Secara umum, kuasi eksperimen melibatkan tipe *intervensi* atau *treatment* tertentu atau perbandingan, tetapi tidak memiliki derajat pengontrol seperti ditemukan dalam eksperimen sejati. Seperti randomisasi yang menjadi tanda eksperimen sejati, tidak adanya randomisasi menjadi tanda kuasi-eksperimen. Adapun desain penelitiannya dapat digunakan sebagai berikut :

Tabel 1.
Desain Penelitian Eksperimen Kuasi

Kelompok	Pre-Test	Treatment	Post-Test
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Keterangan:

O₁O₃ : Kegiatan Pre - test

O₂O₄ : Kegiatan Post - test

X : Perlakuan / treatment

- : Tidak ada perlakuan.

Penelitian eksperimen kuasi dengan desain nonequivalent *pretest- posttest control group design* melibatkan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dan dilakukan pre-test dan post-test pada kedua kelompok tersebut untuk mengukur kontribusi perlakuan terhadap tingkat kreativitas anak usia dini pada dua kelompok siswa yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Pada kelompok pertama yaitu kelompok eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan treatment bermain anyaman dan pada kelompok kontrol diberikan perlakuan sebagaimana biasanya atau konvensional. Perbedaan hasil pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat menunjukkan efektivitas atau tidaknya perlakuan yang diberikan kepada kelompok eksperimen.

Treatment dalam penelitian melipat kertas origami menggunakan model origami, lebih mengarah ke bentuk atau model-model binatang, geometris, bunga, dan lainnya. Dan model origami yang peneliti pilih adalah model bentuk

geometris dengan model bentuk persegi, persegi panjang dan segitiga. Treatment melipat kertas origami menggunakan bahan Kertas Washi, Kertas Irogami, Kertas Chiyagomi. Adapun bahan kertas yang peneliti gunakan adalah Kertas Irogami dikarenakan kertas Irogami memiliki banyak variasi warna dan beraneka ragam ukuran besar maupun kecil. Dan melakukan treatment ini sebanyak 3 kali dalam seminggu sebanyak 6 kali perlakuan.

Kemudian treatment Bermain Anyaman menggunakan model anyaman, dudukan kursi dari rotan, tikar dari rotan, sandaran kursi dari rotan, perabot rumah dari rotan, anyaman dari kertas, tas dari Koran, keranjang dari sedotan, tong sampah dari daun kelapa, dll. Namun peneliti memilih anyaman dari kertas dengan bentuk binatang yaitu ikan dikarenakan mempermudah anak usia dini dalam menggunakan kertas yang sudah disediakan. Treatment bermain anyaman menggunakan kertas Irogami. Dan melakukan treatment ini sebanyak 3 kali dalam seminggu sebanyak 6 kali perlakuan.

3.2. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di PAUD Ar-Raudhatul Hasanah yang beralamat di Jalan Ledjamin Ginting km 11 Paya Bundung Simpang Selayang Medan Tuntungan, Kota Medan Sumatera Utara Kode Pos 20135 dan dilakukan penelitian ini dari bulan April sampai bulan Juni tahun 2019.

3.3. Identifikasi Variabel

Pada penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas (*Independen Variabel*) dan variabel terikat (*Dependen Variabel*). Yang termasuk

variabel bebas adalah Bermain Anyaman (X1) dan Melipat Kertas Origami (X2). Sedangkan variabel terikat adalah Kreativitas anak usia dini (Y)

3.4. Defenisi Operasional

Secara operasional variabel perlu didefinisikan yang bertujuan untuk menjelaskan makna variabel penelitian. Defenisi operasional adalah penelitian memberikan petunjuk bagaimana variabel diukur (alat pengambil data mana yang cocok digunakan). Variabel penelitian terdiri dari dua variabel bebas dan satu variabel terikat.

Dan berdasarkan kajian teoritis variabel penelitian, defenisi operasional yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Kreativitas (Y)

Kreativitas berpikir pada anak dinilai dari segi kelancaran (fluency), aspek ini berhubungan dengan kemampuan menghasilkan banyak gagasan alternatif pemecahan masalah dalam waktu yang singkat. Unsur ini mengukur kemampuan menguraikan banyak alternatif pemecahan masalah. Aspek berikutnya adalah keluwesan (flexibility), berhubungan dengan kesiapan mengubah arah atau memodifikasi informasi dari berbagai sudut tinjauan. Selanjutnya aspek keaslian atau orisinalitas (originality) membuat seseorang mampu mengajukan usulan yang tidak biasa atau unik dan mampu melakukan pemecahan masalah yang baru atau khusus. Dan yang terakhir adalah aspek penguraian atau keterperincian (elaboration), aspek ini berhubungan dengan kemampuan seseorang dalam memperkaya suatu hal atau produk dari yang biasa menjadi tidak biasa.

2. Bermain Anyaman (X1)

Kegiatan keterampilan yang menghasilkan aneka benda pakai dan seni yang dilakukan dengan saling menyusupkan atau menumpang tindihkan bagian-bagian bahan anyaman secara bergantian

3. Melipat Kertas Origami (X2)

Melipat atau origami adalah suatu teknik berkarya seni atau kerajinan tangan yang umumnya dibuat dari bahan kertas origami dengan tujuan untuk menghasilkan aneka 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.

3.5. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Sugiyono (2014:80) mengemukakan bahwa, "Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : objek dan subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya". Yusuf (2014:147) mengemukakan bahwa "Populasi merupakan totalitas semua nilai-nilai yang mungkin dari pada karakteristik tertentu sejumlah objek yang ingin dipelajari sifatnya". Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia dini PAUD Ar-Raudhatul Hasanah Kota Medan sejumlah 51 anak.

Tabel 2.
Populasi Penelitian

No	Kelas	JENIS KELAMIN		Kriteria Umur	Jumlah
		Laki-Laki	Perempuan		
1	Abu Bakar	11	8	3-4 Tahun	19
2	Usman Bin Khattab	18	14	5-6 Tahun	32
Jumlah		29	22		51

b. Sampel

Sugiyono (2014:81) menjelaskan bahwa, “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Yusuf (2014:150) mengemukakan, “Sampel adalah sebagian dari populasi yang terpilih dan mewakili populasi tersebut”.

Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *Simple Random Sampling* (SRS) yang merupakan dasar dalam pengambilan sampel random yang lain. Yusuf (2014:153) menjelaskan bahwa, “Pada sampel random setiap individu mempunyai kesempatan yang sama untuk dipilih, dan diambil secara random, menggunakan sampel random dalam penelitian kuantitatif berarti peneliti berupaya untuk meminimalkan kesalahan”

Sampel yang dijadikan dalam penelitian ini adalah anak usia dini kelas Abu Bakar dan kelas Usman Bin Khattab berjumlah 32 anak, dengan populasi relative kecil dan peneliti mengambil didalam kelas Abu Bakar dan Umar Bin Khattab. Kemudian peneliti membagi menjadi dua kelompok yaitu di kelas Abu Bakar kelompok 1 berjumlah 16 anak melakukan Melipat Kertas Origami dan Umar Bin Khattab kelompok 2 berjumlah 16 anak melakukan Bermain Anyaman.

3.6. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik yang akan digunakan dalam pengambilan sampel adalah *Simple Random Sampling* (SRS) yang merupakan dasar dalam pengambilan sampel random yang lain. Yusuf (2014:153) menjelaskan bahwa, “Pada sampel random setiap individu mempunyai kesempatan yang sama untuk dipilih, dan diambil secara random, menggunakan sampel random dalam penelitian kuantitatif berarti peneliti berupaya untuk meminimalkan kesalahan”

3.7. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan adalah :

1. Instrumen penelitian

a. Jenis Instrumen

Jenis instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi yang akan digunakan dalam observasi terstruktur. Lembar observasi yang digunakan adalah lembar observasi bermain anyaman, melipat kertas origami terhadap kreativitas anak.

b. Kisi-kisi Instrumen

Permainan disusun dengan menggunakan indikator berdasarkan sebagaimana diterangkan dalam defenisi operasional melipat kertas origami sebelumnya. Instrumen ini dikembangkan kedalam bentuk butir-butir pernyataan.

Menurut Munandar (2012) pengertian kreativitas adalah sebagai kemampuan yang berhubungan dengan kelancaran berpikir (*Fluency*), kemampuan untuk mengembangkan, memperkaya, memperinci suatu gagasan

(*elaboration*), keahlian (*originality*) dan keluwesan (*fleksibel*). Adapun kisi-kisi instrumen Kreativitas anak usia dini sebagai berikut :

Tabel 3.

Kisi-kisi Instrumen Kreativitas

No	Aspek	Indikator
1	Kelancaran berpikir adalah kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan (<i>Fluency</i>)	1. Anak dapat menghasilkan banyak gagasan atau jawaban atas sebuah persoalan
		2. Anak mampu menghasilkan suatu gagasan dalam waktu singkat
		3. Anak dapat mengembangkan suatu ide gagasan berdasarkan gagasan yang sudah ada
2	Keluwesan atau fleksibilitas yaitu kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan mengatasi masalah (<i>Flexibility</i>)	1. Anak memiliki gagasan yang beragam pada berbagai bidang
		2. Anak dapat melihat masalah dengan menggunakan beberapa sudut pandang
		3. Anak dapat mengajukan beberapa pemecahan masalah dengan pendekatan atau yang berbeda-beda
3	Keaslian yaitu kemampuan untuk menghasilkan atau mencetuskan gagasan atau pemikiran baru (<i>Originality</i>)	1. Anak memiliki gagasan atau pendapat yang berbeda dibandingkan teman-temannya
		2. Anak membuat hasil karya yang berbeda dibandingkan dengan teman-temannya dalam tema yang sama
		3. Dalam hal bercerita, menjelaskan sesuatu, menggambarkan atau memperagakan sesuatu, anak menampilkan sesuatu yang berbeda dibandingkan dengan teman-temannya
		4. Anak membuat hasil karya yang imajinasi dan tidak biasa
4	Memperinci yaitu kemampuan dalam mengembangkan dan menguraikan gagasan secara terperinci (<i>Elaboration</i>)	1. Anak dapat menjelaskan dengan rinci gagasannya
		2. Anak membuat hasil karya dengan teliti dan terperinci
		3. Anak dapat membuat karangan cerita yang kaya akan emosi dan penggambaran lingkungan yang

	terperinci
	4. Tugas yang diselesaikan anak melampaui apa yang diharapkan guru

Menurut Sumanto, (2005: 99-100) melipat atau origami adalah suatu teknik berkarya seni atau kerajinan tangan yang umumnya dibuat dari bahan kertas origami dengan tujuan untuk menghasilkan aneka 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. Adapun kisi-kisi instrumen Melipat Kertas Origami adalah sebagai berikut :

Tabel 4.
Kisi-kisi Melipat Kertas Origami

No	Aspek	Indikator
1	Karya seni	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak dapat menampilkan karya seni 2. Anak mampu berinteraksi dengan temannya 3. Anak bisa menciptakan karya yang dimiliki 4. Anak dapat meniru karya dari temannya 5. Anak melakukan dengan senang hati
2	Bentuk Mainan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mampu mengembangkan alasan saat bermain 2. Anak mampu melakukan dengan baik 3. Anak membantu tubuh yang kuat dalam membentuk mainan 4. Anak mampu mempraktekkan kemampuan saat bermain 5. Anak mampu mencoba ulang didepan temannya 6. Anak mampu membentuk mainannya dengan bentuk lain
3	Hiasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mampu menghias lipatan nya menjadi unik 2. Anak mampu melakukannya dengan berulang 3. Anak bisa mencontohkan hasil hiasannya kepada temannya 4. Anak bisa menghasilkan hiasan yang berbeda dari temannya
4	Benda Fungsional	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak bisa membedakan bentuk-bentuk benda

		disekitarnya 2. Anak bisa membuat bentuk meja dari kertasnya 3. Anak mampu mengatakan mana benda yang satu dengan yang lainnya 4. Anak bisa meletakkan benda meja pada tempatnya 5. Anak mampu membantu merapikan meja didalam kelasnya
5	Alat Peraga	1. Anak membawa alat peraga dari rumah 2. Anak mampu merapikan alat peraganya 3. Anak bisa membedakan benda-benda yang dimilikinya 4. Anak dapat melakukan bermacam bentuk dengan alat peraga yang dipegangnya 5. Anak mampu menyusun kembali setelah menggunakannya
6	Kreasi	1. Anak menciptakan hasil kreasi yang dimiliki 2. Anak memiliki kreasi yang unik 3. Anak mandiri dalam berkreasi apapun 4. Anak membuat hasil kreasi dengan teliti

Menganyam menurut Sumanto (dalam Ardina, 2016) adalah “Kegiatan keterampilan yang menghasilkan aneka benda pakai dan seni yang dilakukan dengan saling menyusupkan atau menumpang tindihkan bagian-bagian bahan anyaman secara bergantian”. Adapun kisi-kisi instrumen Bermain Anyaman adalah sebagai berikut :

Tabel 5.
Kisi-kisi Instrumen Bermain Anyaman

No	Aspek	Indikator
1	Kegiatan keterampilan	1. Anak mampu menggunakan akal sebelum bermain 2. Anak mampu berpikir saat melakukan permainan 3. Anak mampu menggunakan ide dalam bermain 4. Anak mampu melakukannya dengan baik
2	Aneka benda pakai	1. Anak mampu memegang pulpen dengan baik 2. Anak mampu meletakkan topi ke tempatnya

		<ol style="list-style-type: none"> 3. Anak bisa menggunakan kursi sebagai tempat duduk 4. Anak bisa membedakan aneka benda yang digunakannya
3	Seni	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mampu bernyanyi dengan menggunakan nada yang baik 2. Anak mampu menggerakkan badannya 3. Anak mampu mengungkapkan seni apa yang dihadapannya 4. Anak bisa melakukan seni dengan baik 5. Anak mampu meniru suara maupun nada yang didengarnya
4	Menyusupkan/Menumpang tindihkan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mampu memegang kertas dengan baik 2. Anak mampu menimpah kertas untuk menganyam 3. Anak mampu menyusupkan kertas-kertas yang ada 4. Anak mampu melakukan dengan baik 5. Anak mampu melakukannya dengan berulang 6. Anak mampu memberi contoh kepada temannya
5	Bahan Anyam	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mampu memegang sedotan saat bermain 2. Anak mampu melakukan dengan bagus 3. Anak mampu membuat tas dari kertas dengan teliti 4. Anak bisa memberikan contoh hasilnya kepada temannya 5. Anak mampu mempraktekkan dengan baik 6. Anak mampu menyebut nama benda dengan temannya 7. Anak mampu menggunakan kertas saat bermain

c. Proses Penyusunan Instrumen

Penyusunan lembar observasi melipat kertas origami terhadap kreativitas dilakukan dengan cara sebagai berikut :

1. Menyusun kisi-kisi instrumen berdasarkan kajian teori yang telah dipahami dan dipelajari oleh peneliti

2. Menentukan indikator yang akan digunakan dan mengembangkannya menjadi sub indikator sesuai dengan *literature*
3. Menyusun pertanyaan-pertanyaan pada setiap sub indikatornya

d. Analisis Data Hasil Uji Coba Instrumen

Sebuah instrumen perlu di uji terlebih dahulu kesahihannya sebelum digunakan menjadi alat pengumpul data penelitian. Uji prasyarat instrumen penelitian pada umumnya adalah validitas agar data yang diperoleh pada penelitian sah dan realibitas agar data yang diperoleh pada penelitian reliabel.

1. Validitas Alat Ukur

Yusuf (2014:234) mengemukakan bahwa “Validitas suatu instrumen yaitu seberapa jauh instrumen benar-benar mengukur apa (objek) yang hendak diukur”. Proses pertama yang dilakukan pada uji validitas instrumen penelitian ini adalah menguji validitas konstruk yang dilakukan dengan cara meminta penimbang ahli (*expert judgment*) untuk menimbang instrumen yang disusun peneliti. Analisis yang digunakan adalah rumus *Product Moment Correlation* sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{n \cdot (\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[n \sum x^2 - (\sum x)^2][n \sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

Keterangan :

- r_{xy} : Koefisien korelasi tes yang disusun dengan kriteria
- N : Jumlah responden
- X : Skor masing-masing responden variabel X (tes yang disusun)
- Y : Skor masing-masing responde variabel Y (tes kriteria)

2. Reliabilitas Alat Ukur

Yusuf (2014:242) mengemukakan bahwa, “Reliabilitas merupakan konsistensi atau kestabilan skor suatu instrumen penelitian terhadap individu yang sama dan diberikan dalam waktu yang berbeda”. Penentuan reliabilitas data pada penelitian ini dilakukan dengan memperhatikan nilai *Alpha Cronbach* hasil perhitungan dengan menggunakan bantuan program *SPSS For Windows 16.0 Version*. Dalam penelitian ini, koefisien reliabilitas dianggap signifikan pada total aspek maupun total perangkat instrumen dengan nilai probability (*p-value*) lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$).

Tabel 6.
Pedoman Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0.00 – 0.19	Sangat rendah
0.20 – 0.39	Rendah
0.40 – 0.59	Sedang
0.60 – 0.79	Tinggi
0.80 – 1.00	Sangat tinggi

Untuk mengukur tingkat kejelasan soal digunakan perhitungan rumus *Hoyt* sebagai berikut :

$$r_{11} = \frac{V_r - V_s}{V_r} \quad \text{atau} \quad r_{11} = 1 - \frac{V_s}{V_r}$$

Keterangan :

- r_{11} = Reliabilitas seluruh soal
 V_r = Varians Responden
 V_s = Varians sisa

3.8. Prosedur Penelitian

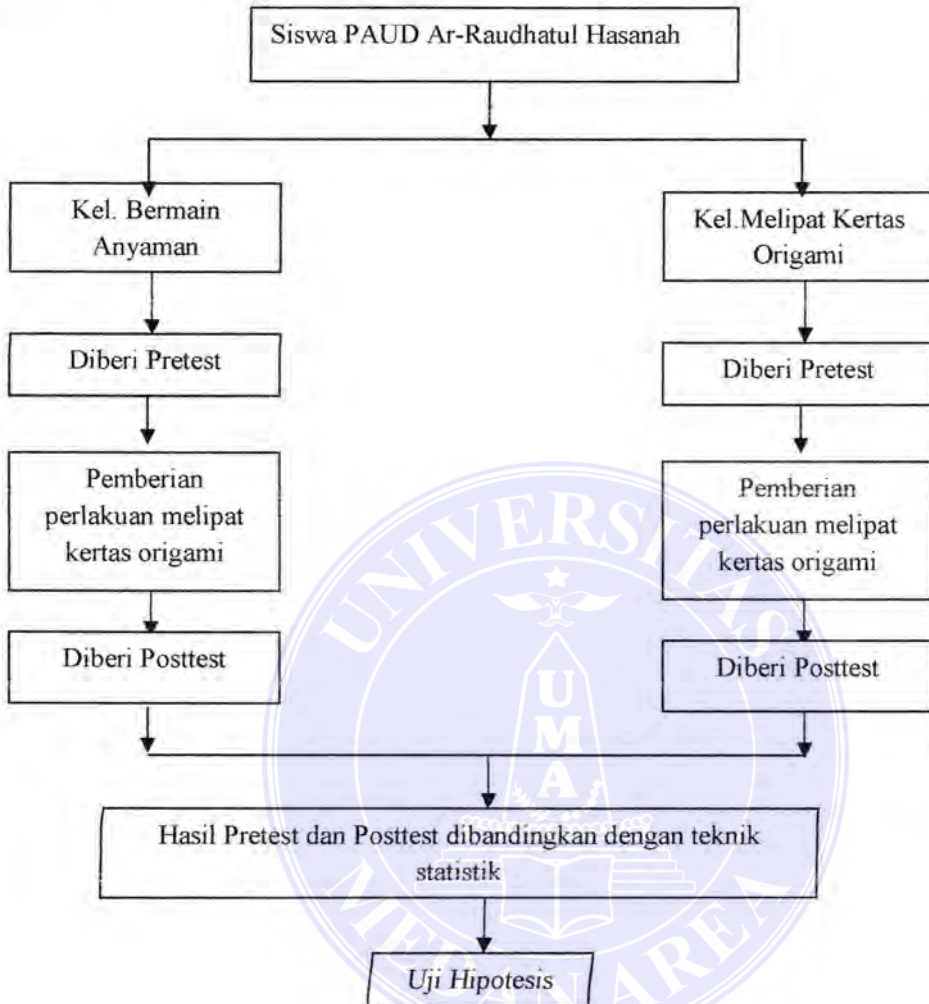
a. Menentukan Tempat Penelitian

Tempat penelitian yang dipilih untuk melakukan penelitian ini adalah anak usia dini di PAUD Ar-Raudhatul Hasanah Kota Medan Sumatera Utara, dengan pertimbangan PAUD ini sebagai salah satu sarana pendidikan bagi anak usia dini pada kota Medan, dan terdapat siswa yang menunjukkan indikasi keterlambatan bermain anyaman dan melipat kertas origami terhadap kreativitas sebagaimana yang menjadi latar belakang penelitian ini.

b. Menentukan Rancangan Pemberian Perlakuan

Permainan diberikan sebagai suatu bentuk perlakuan dilakukan sebanyak 3 kali dalam seminggu sebanyak 6 kali perlakuan dalam waktu 3 bulan. Sebelum diberi perlakuan anak akan diberi *Pre-Test* dan setelah diberi perlakuan anak akan diberi *Post-Test*. Selanjutnya dalam melaksanakan eksperimen, yaitu memberikan perlakuan berupa bermain anyaman dan melipat kertas origami kepada kelompok eksperimen. Selama perlakuan diberikan peneliti mengobservasi dinamika perilaku anggota kelompok selama bermain.

Berikut ini kerangka prosedur penelitian yang akan dilakukan.



Gambar 2. Kerangka Prosedur Penelitian

Berdasarkan kerangka prosedur di atas, dilakukan uji pengaruh bermain anyaman dan melipat kertas origami terhadap kreativitas anak, pengaruh bermain anyaman tersebut dilihat dari perbedaan perilaku anak sebelum perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan pada kelompok eksperimen dengan menguji hasil *pretest* dan *posttest* pada kelompok tersebut.

3.9. Teknis Analisis Data

Analisis data adalah cara yang digunakan dalam mengolah data yang diperoleh sehingga dapat diambil suatu kesimpulan. Sugiyono (2014:147) menjelaskan, “Kegiatan analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah dilakukan”.

Untuk menjawab hipotesis penelitian digunakan teknis analisis *uji-t* sampel berkolerasi, karena penelitian ini bertujuan untuk mengkaji apakah suatu perubahan terjadi sebagai akibat dari perlakuan dengan membandingkan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

1. Deskripsi Data

Pada penelitian ini data diolah menggunakan analisis deskriptif. Data melipat kertas origami terhadap kreativitas anak dikategorikan berdasarkan model distribusi normal. Azwar (2010:107) mengemukakan, “Tujuan kategorisasi ini adalah menempatkan individu kedalam kelompok-kelompok yang terpisah secara berjenjang menurut suatu kontinum berdasarkan atribut yang diukur”. Untuk menentukan klasifikasi pada kategorisasi melipat kertas origami terhadap kreativitas anak digunakan interval kelompok.

2. Pengujian Persyaratan Analisis

Uji persyaratan analisis dilakukan terhadap data penelitian sebelum melakukan analisis. Adapun uji persyaratan yang akan dilakukan adalah uji normalitas dan uji homogenitas. Iranto (2012:231) mengemukakan bahwa,

“Terdapat beberapa asumsi dalam penggunaan *uji-t* sampel berkolerasi, yaitu : data terpilih secara acak, data yang dianalisis bersifat independen satu sama lain, data berdistribusi normal, dan kedua variansi homogen. Asumsi-asumsi tersebut harus dipenuhi sebelum melakukan *uji-t* sampel berkolerasi karena jika asumsi ini tidak terpenuhi maka dapat menimbulkan kesimpulan yang salah”.

a. Uji Normalitas

Widiyanto (2013:154) mengemukakan, “Pengujian Normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau berada dalam sebaran normal”. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnow* dengan bantuan aplikasi *SPSS for windows 20.0 version*. Setelah didapatkan hasilnya kemudian dilihat signifikansi dari data yang dianalisis, jika $P\text{-value} > 0.05$ maka data berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Irianto (2013:275) mengemukakan, “Uji Homogenitas variansi (*Variance*) sangat diperlukan sebelum kita membandingkan dua kelompok atau lebih, agar perbedaan yang ada bukan disebabkan oleh adanya perbedaan data kasar (ketidak homogenan kelompok yang dibandingkan)”. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan uji Bartlett dengan bantuan aplikasi *SPSS for windows 20.0 version*. Setelah didapatkan hasilnya kemudian dilihat signifikansi dari data yang dianalisis, jika $P\text{-Value} > 0.05$ maka variansi kelompok sampel yang dibandingkan dinyatakan homogen.

3. Pengujian Hipotesis penelitian

Untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji-t *paired sample test* dan uji-t *independent sample test*. Mikha (2013:251) mengemukakan, “Uji-t *paired sample test* bertujuan untuk mengkaji apakah suatu perubahan terjadi sebagai akibat dari perlakuan dengan membandingkan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Desain dari penelitian ini adalah *pretest-posttest design*, dimana sebelum diberikan perlakuan terlebih dahulu diukur kinerjanya dengan instrumen yang telah dipersiapkan dan setelah perlakuan diberikan, diukur kembali dengan instrumen yang sama. Sedangkan uji-t independen sample test digunakan untuk menguji perbedaan *post test* antara kreativitas anak usia dini pada kelompok bermain anyaman dengan kelompok melipat kertas origami.

Penarikan kesimpulan dilakukan dengan cara melihat koefisien *P-value* data tersebut. Apabila *P-value* lebih kecil dari 0.05 maka dinyatakan bahwa perbedaan rata-rata tersebut signifikan, dan sebaliknya jika *P-value* lebih besar dari 0.05 maka dinyatakan bahwa perbedaan rata-rata tersebut tidak signifikan. Dalam hal ini peneliti menggunakan bantuan program aplikasi *SPSS for windows 20.0 version*.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dari pembahasan maka hal-hal yang dapat peneliti simpulkan sebagai berikut :

1. Terdapat pengaruh yang signifikan bermain anyaman terhadap kreativitas anak usia dini di PAUD Ar-Raudhatul Hasanah Kota Medan Sumatera Utara. Hasil tersebut diperoleh dari uji statistik dengan nilai t_{hitung} sebesar 39.679 dengan nilai signifikansi 0.000 ($sig < 0,05$). Perkembangan kreativitas anak usia dini sebelum dan sesudah diberikan bermain anyaman yang ditunjukkan oleh rata-rata *pre test* sebesar 29,88 (Mulai Berkembang) meningkat pada *post test* dengan rata-rata 53,69 (Berkembang Sangat Baik).
2. Terdapat pengaruh yang signifikan melipat kertas origami terhadap kreativitas anak usia dini di PAUD Ar-Raudhatul Hasanah Kota Medan Sumatera Utara. Hasil tersebut diperoleh dari uji statistik dengan nilai t_{hitung} sebesar 37.838 dengan nilai signifikansi 0.000 ($sig < 0,05$). Perkembangan kreativitas anak usia dini sebelum dan sesudah diberikan melipat kertas origami yang ditunjukkan oleh rata-rata *pre test* sebesar 29,06 (Mulai Berkembang) meningkat pada *post test* dengan rata-rata 50,63 (Berkembang Sesuai Harapan).
3. Terdapat perbedaan yang signifikan pengaruh bermain anyaman dan melipat kertas origami terhadap kreativitas anak usia dini di PAUD AR-

Raudhatul Hasanah Kota Medan Sumatera Utara. Hasil menunjukkan bahwa bermain anyaman lebih baik dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini dibandingkan dengan melipat kertas origami.

5.2 Saran

Berdasarkan temuan penelitian, pembahasan dan kesimpulan yang telah dikemukakan, saran yang dapat direkomendasikan peneliti sebagai tindak lanjut dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Bagi guru PAUD, untuk meningkatkan pengetahuan dan informasi mengenai peningkatan melipat kertas origami terhadap kreativitas anak dalam bermain anyaman. Diharapkan hasil penelitian ini kelak dapat menjadi salah satu referensi psikolog dan guru untuk meningkatkan melipat kertas origami terhadap kreativitas anak.
- b. Bagi siswa PAUD Ar-Raudhatul Hasanah, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan dalam bermain anyaman dan melipat kertas origami terhadap kreativitas anak usia dini
- c. Bagi Orang tua, untuk meningkatkan pengetahuan dan informasi mengenai melipat kertas origami terhadap kreativitas anak dan manfaat suatu permainan khususnya bermain anyaman terhadap kreativitas anak.
- d. Bagi Peneliti lanjutan, menjadi dasar dan bandingan untuk penelitian lanjutan berkenaan dengan bermain anyaman dan melipat kertas origami terhadap kreativitas anak. Untuk mengkaji faktor-faktor lain seperti faktor yang mempengaruhi permainan yang akan diteliti oleh peneliti. Contohnya : bermain engklek, bermain petak umpet, bermain kelereng, bermain lompat

tali, permainan bola, permainan egrang dan permainan tradisional lainnya. Yang turut mempengaruhi terhadap pencapaian kompetensi siswa dan mampu mengembangkan permainan yang lain.



DAFTAR PUSTAKA

- Ardina, Y.R. 2016. *Keterampilan Menganyam pada anak TK kelompok B Gugus II Kecamatan Pengasih Kulon Progo*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 04, 430-439
- Amriliyanto, Ainun. 2013. "Pembelajaran Chaning Bermedia Origami Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Tunagrahita Sedang". Jurnal Pendidikan Luar Biasa. Agustus 2013. Volume 1
- Anonym. 2015. *Pengertian. Bermain*. <http://www.defenisi.pengertian.com/2015/4/pengertian-bermain-konsep-pendidikan.html>. Diakses tanggal 07 Desember 2017
- Difatuguna, Sira. 2015. *Pengaruh Aktivitas Bermain Menggunakan Playdough Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
- Hapsari, I.I. 2016. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta : Indeks
- Hariwijaya, 2009. *Pengertian Bermain*. Makassar
- Hurlock. E. B. 1991. *Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan sepanjang rentang kehidupan*. (edisi kelima). Jakarta : Penerbit Erlangga
- Hirai, Maya. 2010. *Kreasi Origami Favorit*. Kawan Pustaka. Jakarta
- <http://Parentingislam.wordpress.com/2008/05/aspek-perkembangan-motorik-dan-keterhubungannyadengan-aspek-fisik-dan-intelektual-anak.htm>. Diakses pada 09 Desember 2018
- <http://Origami-indonesia.com/category/tokoh-origami-dunia/page/2>. Diakses : 10 Mei 2019
- Karmachela, Hira. 2008. *Seni Origami*. Azka Press. Jakarta
- Kurnia, Dwi. Selia. *Pengaruh Kegiatan Painting dan keterampilan Motorik Halus Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini dalam Seni Lukis*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, volume 09 Edisi 02, November 2015. <http://doi.org/10.21009/JPUD.092>
- Marliana, Helda. (2015). *Pengertian Anyaman*. (online). Tersedia <http://www.academia.edu/7437730?> *Pengertian Anyaman*. Diakses tanggal 10 Desember 2018
- Munandar, Utami. 2014. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Mulyani, N. 2016. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, Yogyakarta. Diva Press
- Nevvy Haryustianne. (2013). *Motorik Kasar dan Motorik Halus*. <http://www.ibadunbalitaa.com/diskusi/MOTORIK-KASAR-DAN-HALUS>. Diakses tanggal 10 Desember 2018
- Novi Mulyani, M.Pd.I. *Pengembangan Seni Anak Usia Dini*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya
- Nugraha (2014). *Pengertian Menganyam*. Jakarta
- Paat, Ravi Devi. (2012). *Origami Pesta Buatanku Sendiri*. Jakarta ; Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Pawestri, Clara Shinta. 2018. *PENGARUH BERMAIN ORIGAMI TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA PRA SEKOLAH DI TK DHARMA WANITATA TAMPINGAN KECAMATAN BOJA*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. clarashintapawestri@gmail.com
- Pratiwi Satya Dian (2013). *Seni Melipat Kertas Origami Binatang*. Yogyakarta : Graha Ilmu
- Pitamic. 2012. *Kegiatan Menganyam*. Bandung
- Salim dan Syahrums, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Bandung : Cita Pustaka, 2009
- Santrock, J. W. 2017. *Perkembangan Anak, Jilid satu*. Jakarta : Penerbit Erlangga
- Santrock, J. W. 2017. *Perkembangan Anak, Edisi ke Tujuh, Jilid dua*. Jakarta : Penerbit Erlangga
- Semiawan dalam Hartati (2005). *Pengertian Bermain*. Bandung
- Soetjiningsih. 1995. *Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta : EGC
- Silawati, Endah. (2008). *Aspek Perkembangan Motorik dan keterhubungannya dengan Aspek Fisik dan Intelektual Anak*.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Dinas Pendidikan
- Sumanto. 2003. *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*. Indeks. Jakarta.
- Sumantri. (2015). *Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta : Dinas Pendidikan

- Sustiwi Atik (2009). *Seni Origami Bentuk Dasar*. Cetakan Pertama, 2009. Pamulang Timur- Ciputat Tangerang : Rumah Pengetahuan
- Ulliyanti. Devi. 2016. *Pengaruh Kegiatan Menganyam Menggunakan Tali Kur Terhadap Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Kelompok A di TK PKK Plesungan Kapas Bojonogoro*. Jurnal Pendidikan Khusus. deviulliyanti@mhs.unesa.ac.id
- Wei, X. 2016. "Resech on the Boost as development on yours children's fine motor by folk games". Jounal of international Education Studies, 9. 111-119
- Yusuf, A. M. 2014. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan penelitian gabungan*. Jakarta : Kencana
- Yamin, M. dan Sanan, J. S. 2013. *Panduan PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. Jakarta : Gaung Persada Press Group

