

**MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI  
MELALUI PERMAINAN ORIGAMI PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN  
DI RAUDLATUL ATHFAL *INHADLUTH THOLIBIN* BANYUWANGI  
TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Institut Agama Islam Negeri Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Oleh:

**Iza Ahfarina Rifqi Jamil**  
NIM:T20175027

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
JULI 2021**

**MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI  
MELALUI PERMAINAN ORIGAMI PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN  
DI RAUDLATUL ATHFAL *INHADLUTH THOLIBIN* BANYUWANGI  
TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

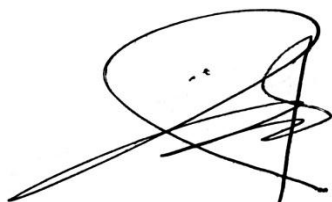
**SKRIPSI**

Diajukan kepada Institut Agama Islam Negeri Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh:

**Iza Ahfarina Rifqi Jamil**  
NIM : T20175027

Disetujui Pembimbing



**Istifadah, S. Pd., M.Pd.I.**  
NIP. 1968041419920322001

**PENGEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 4-5 TAHUN  
MELALUI KEGIATAN MEWARNAI DENGAN MENGGUNAKAN CAT AIR  
PADA MASA PANDEMI COVID-19  
DI TAMAN KANAK-KANAK ISLAM AMBULU JEMBER  
TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

**SKRIPSI**

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu  
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Hari : Kamis  
Tanggal : 15 Juli 2021

**Tim Penguji**

**Ketua**

**Drs. H.D. Fajar Ahwa, M.Pd.I.**

NIP. 196502211991031003

**Sekretaris**

**Evi Resti Dianita, M.Pd.I.**

NUP. 201708176

Anggota :

1. Drs.H. Mursalim, M.Ag
2. Yanti Nur Hayati, S. Kep.Ns.MMRS

Menyetujui  
Dekan Fakultas dan Ilmu Keguruan



**Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I.**  
NIP. 196405111999032001

## MOTTO

لَهُرُّ مُعَقَّبَتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَهُ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ ۗ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ ۗ وَمَا لَهُمْ مِّنْ دُونِهِ مِنْ وَالٍ ﴿١١﴾

Artinya :Baginya (manusia) ada malaikat-malaikat yang selalu menjaganya bergiliran, dari depan dan belakangnya. Mereka menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri. Dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap suatu kaum, maka tak ada yang dapat menolaknya dan tidak ada pelindung bagi mereka selain Dia (Q.S. Ar-Rad: 11).\*

IAIN JEMBER

---

\*Departemen Agama Republik Indonesia, *Alquran Dan Terjemah*, (Jakarta:Toha Putra, 2013), 199.

## PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan segala karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Shalawat serta salam kepada junjungan baginda Nabi Muhammad SAW. Yang menjadi suri tauladan bagi kita. Skripsi ini ku persembahkan kepada:

1. Bapak dan Ibu tercinta, bapak Sugito dan ibu Hayatun yang tak henti mendoakan serta memberikankan dukungan kepada ananda. Terimakasih atas segala kasih sayang, pengorbanan dan perjuangan yang kalian berikan agar ananda dapat menempuh pendidikan lebih baik.
2. Kakakku Adib Habibi yang telah memberikan pengalaman dan selalu membimbing dan mengarahkan sehingga menjadi pribadi yang lebih baik. Juga kepada adikku Riska Alfiya Rahma yang selalu memberikan warna dalam kehidupan.
3. Kepada keluarga besar yang tak bisa penulis sebutkan satu persatu, terima kasih atas doa, dukungan dan semangatnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

IAIN JEMBER

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan segala karunianya. Tidak lupa shalawat serta salam kepada junjungan baginda Nabi Muhammad SAW. Yang telah memberi berkah berupa Islam kepada kita semua.

Dalam perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian dari sebagai salah satu syarat penyelesaian sarjana dapat terselesaikan dengan lancar. Penulis menyadari mendapatkan dukungan dari banyak pihak. Oleh karena itu penulis berterima kasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Prof. Dr. H. Babun Suharto, SE., MM selaku rektor IAIN Jember yang telah memberikan fasilitas dan telah mengembangkan serta memajukan lembaga IAIN Jember dengan baik.
2. Dr. H. Mukni'ah, M.Pd.I selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIN Jember yang telah mengembangkan dan memajukan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember.
3. Drs. H. Mahrus, M.Pd selaku ketua program studi pendidikan Islam anak usia yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Istifadah, S.Pd., M.Pd.I selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya serta bimbingan dan nasehat demi terselesaikannya penyusunan skripsi ini.

5. Seluruh dosen fakultas terbiyah dan ilmu keguruan khususnya yang telah memberikan ilmunya kepada penulis sebagai bekal dalam mengarungi kehidupan didunia dan akhirat.
6. Nur Asiyah S.Pd.I selaku kepala sekolah RA Inhadluth Tholibin dan para dewan guru yang telah memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian dan memberikan arahan dan bimbingan sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini.
7. Keluarga besar PIAUD angkatan 2017 yang telah memberikan pengalaman dan wawasan sehingga penulis selalu mendapat semangat, Serta teman-teman dan semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu yang telah memberikan bantuan apapun kepada penulis.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya semua yang telah banyak membantu dalam kelancaran kelancaran skripsi ini mendapat balasan yang setimpal dari Allah SWT.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb*

Jember, 20 Juni 2021

**IAIN JEMBER** Penulis

## ABSTRAK

Iza Ahfarina Rifqi Jamil, 2021: Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Permainan Origami Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Raudlatul Athfal *Inhadluth Tholibin* Banyuwangi Tahun Pelajaran 2020/2021

Pada dasarnya setiap manusia sudah memiliki potensi kreatif sejak mereka diciptakan, namun potensi kreatif tersebut harus dikembangkan dengan baik, dengan memberikan pendidikan pada anak saat usia dini merupakan suatu upaya untuk mengembangkan potensi Kreativitas tersebut. Di Rudlatul Athfal *Inhadluth Tholibin* sendiri perkembangan kreativitas anak belum berkembang dengan baik hal ini terlihat ketika pembelajaran anak masih melihat karya temanya, rendahnya rasa ingin tahu anak dan rendahnya percaya diri anak serta tuntutan dari orang tua agar anak dapat membaca, menulis dan menghitung. Salah satu upaya untuk mengembangkan kreativitas pada anak yaitu melalui permainan origami karena permainan origami merupakan salah satu pembelajaran yang ada disekolah termasuk di Rudlatul Athfal *Inhadluth Tholibin*.

Penelitian ini terdiri dari dua fokus yaitu 1) Bagaimana pengembangan kreativitas anak usia dini melalui permainan origami usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal *Ihadluth Tholibin* Banyuwangi Tahun Pelajaran 2020/2021?. 2) Bagaimana langkah-langkah permainan origami dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal *Inhadluth Tholibin* Banyuwangi Tahun Pelajaran 2020/2021 ?.

Tujuan dari penelitian ini adalah 1) Untuk mendeskripsikan pengembangan kreativitas anak usia dini melalui permainan origami usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal *Ihadluth Tholibin* Banyuwangi Tahun Pelajaran 2020/2021. 2) Untuk mendeskripsikan langkah-langkah permainan origami dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal *Inhadluth Tholibin* Banyuwangi Tahun Pelajaran 2020/2021

Adapun metode yang dilakukan penelitian ini yaitu pendekatan kualitatif dengan jenis diskriptif. Sedangkan alat pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan reduksi data, perusahan, dan kesimpulan.

Dari hasil penelitian yang dilakukan di Rudlatul Athfal *Inhadluth Tholibin* Banyuwangi ada beberapa pengembangan kreativitas untuk anak yaitu 1) Anak membuat kreasi. 2) Mengajarkan anak konsep perbedaan dan menghargai karya teman. 3) Belajar menyelesaikan masalah. 4) Meningkatkan daya pikir dan imajinasi. Untuk mengembangkan kreativitas anak juga memerlukan langkah-langkah tertentu yaitu 1). Pembuatan perencanaan pembelajaran. 2) Permainan origami minima satu minggu sekali. 3) Bagun mood anak dan beri motivasi. 4) Ajari anak dengan teknik dan arahan yang sesuai perkembangan dan usia anak. 5) Selesai pembelajaran ajak anak untuk berdiskusi. 6) Evaluasi pembelajaran.

**Kata Kunci:** Kreativitas, Permainan Origami, Anak Usia Dini



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Konteks Penelitian .....	1
B. Fokus Penelitian .....	8
C. Tujuan Penelitian .....	8
D. Manfaat Penelitian .....	9
E. Definisi Istilah.....	10
F. Sistematika Pembahasan .....	15
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Penelitian Terdahulu .....	17
B. Kajian Teori .....	21
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian.....	43
B. Lokasi Penelitian.....	44
C. Subjek Penelitian.....	44
D. Teknik Pengumpulan Data.....	45
E. Analisis Data .....	47
F. Keabsahan Data.....	49
G. Tahapan-Tahapan Penelitian.....	49
<b>BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS</b>	
A. Gambaran Objek Penelitian .....	51

B. Penyajian Data .....	56
C. Pembahasan Temuan.....	73
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Simpulan .....	82
B. Saran .....	83
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>84</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	



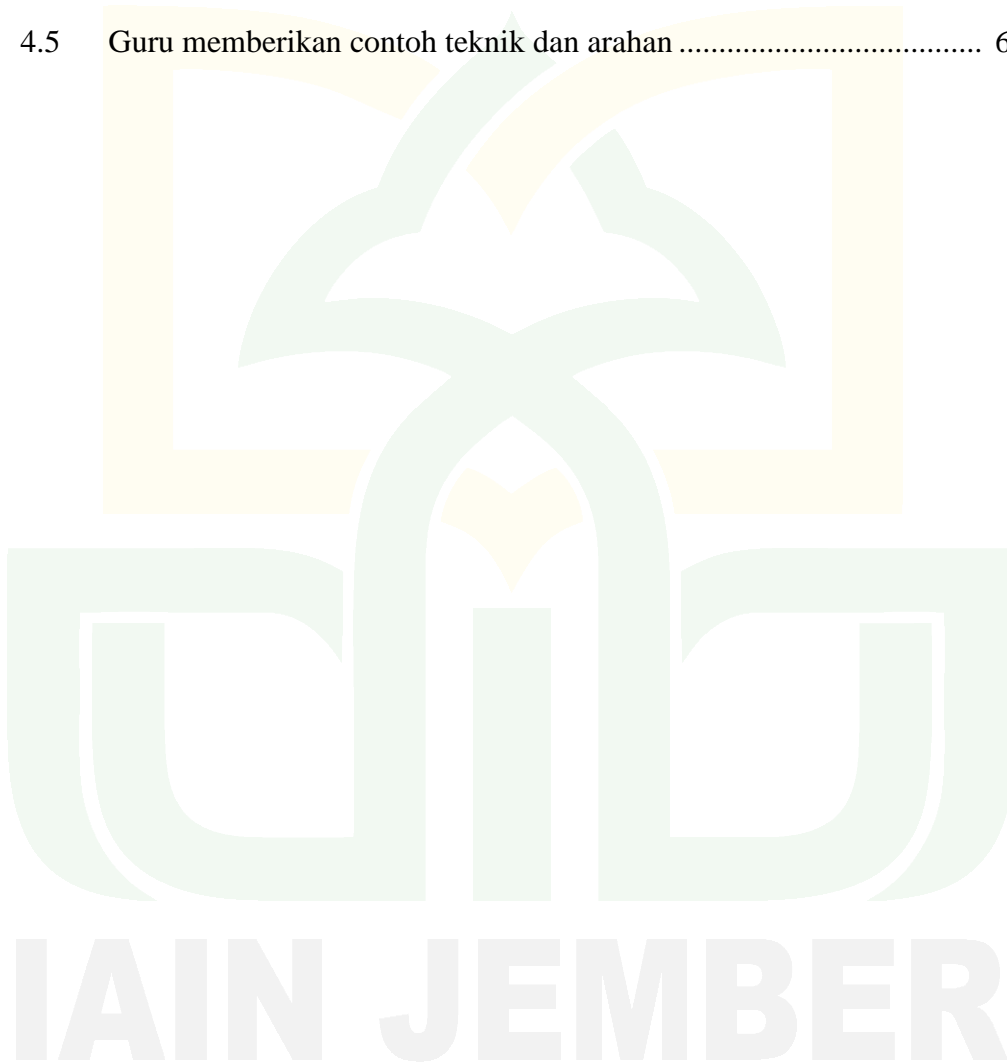
## DAFTAR TABEL

No	Uraian	Hal
2.1	Persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu dengan peneliti.....	20
4.1	Nama guru RA <i>Inhadluth Tholibin</i> .....	55
4.2	Peserta didik RA <i>Inhadlutn Tholibin</i> .....	55
4.3	Nama peserta didik kelas B.....	55
4.4	Sarana dan prasarana RA <i>Inhadluth Tholibin</i> .....	55
4.5	Temuan.....	73



## DAFTAR URAIAN GAMBAR

No	Uraian	Hal
4.1	Anak belajar membuat suatu kreasi dari origami.....	59
4.2	Melipat sesuai kreasi anak .....	61
4.3	Anak melipat origami dengan arahan guru .....	62
4.4	Anak meniru arahan dan bimbingan dari guru.....	65
4.5	Guru memberikan contoh teknik dan arahan .....	69



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Konteks Penelitian

Pada hakikanya manusia telah mempunyai potensi kreatif dalam dirinya sejak ia diciptakan. Namun demikian, seiring dengan berjalannya waktu, potensi tersebut ada yang dimaksimalkan dengan baik, juga terdapat beberapa potensi manusia yang masih terpendam.<sup>1</sup> Selain itu harus difahami bahwa setiap kreativitas individu mempunyai kadar yang berbeda-beda antara satu dengan yang lainnya. Untuk menciptakan manusia kreatif tidak dapat dipungkiri bahwa pada masa usia dini merupakan masa terbaik dalam siklus manusia untuk mengembangkan kreativitas. dalam potensi kreativitas alamiah yang dimiliki, maka seorang anak akan senantiasa membutuhkan ide, aktifitas, kreatif, yang membutuhkan bimbingan dari orang tua ataupun guru dalam memfasilitasi potensi kreativitas anak-anak supaya dapat berkembang dengan maksimal dan kemampuan tersebut dapat berguna dimasa yang akan mendatang.<sup>2</sup>

Anak adalah manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan, Anak memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa, mereka selalu aktif, dimanis, antusias dan ingin tahu terhad apa yang dilihat, didengar, dirasakan, mereka seolah-olah tak pernah berhenti bereksplorasi dan belajar. Anak bersifat egosentris, memiliki rasa ingin tahu secara alamiah, merupakan makhluk sosial, unik, kaya dengan

---

<sup>1</sup> Novi Mulyani, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Kalimedia, 2016), 179

<sup>2</sup> Mulyani, 180.

fantasi, memiliki daya perhatian yang pendek, dan merupakan masa yang paling potensial untuk belajar.<sup>3</sup>

Berdasarkan undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional berkaitan dengan pendidikan anak usia dini tertulis pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan 6 tahun dan bukan merupakan persyaratan untuk mengikuti pendidikan dasar selanjutnya pada bab 1 pasal 1 ayat 14 ditegaskan bahwa:

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.<sup>4</sup>

Pengembangan sumber daya manusia merupakan faktor kunci kesuksesan pembangunan suatu bangsa, karena itu berbagai upaya pengembangan sumber daya manusia haruslah merupakan suatu proses yang berkesinambungan sejak usia dini. Anak usia dini merupakan generasi penerus bangsa yang memiliki potensi untuk tumbuh dan berkembang secara optimal maka pendidikan yang diberikan haruslah layak dan sesuai dengan keberbedaan individu.<sup>5</sup>

---

<sup>3</sup> Yuliani Nuriani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: PT Indeks, 2009), 6

<sup>4</sup> Sujiono, 6.

<sup>5</sup> Yuliana Nurati, *Kurikulum Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, (Jakarta: PT Indeks, 2020), 2.

Hal ini berkaitan dengan firman Allah SWT yang berbunyi :

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ  
السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿٧٨﴾

Artinya: Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan dia memberikan kamu pendengaran, penglihatan, hati agar kamu bersyukur.(Q.S. An-Nahl : 78)<sup>6</sup>

Pada surat tersebut menjelaskan bahwasannya setiap anak yang lahir memiliki tiga kemampuan yakni pendengaran, penglihatan, dan nurati (hati). Tiga kemampuan tersebut akan mempengaruhi setiap perilaku anak, sehingga dalam awal pendidikan prasekolah hendaknya ketiga kemampuan tersebut harus dikembangkan secara optimal dan terpadu. Semua potensi tersebut dapat dijadikan dasar dalam mengembangkan setiap perkembangan dan potensi anak. salah satunya sebagai dasar mengembangkan kreativitas anak

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling mendasar menempati posisi yang sangat strategis dalam pengembangan sumber daya manusia pendidikan anak usia dini memberi upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasah, dan memberi kegiatan yang akan menghasilkan kemampuan, serta keterampilan anak yang diberikan sejak lahir hingga anak umur enam tahun. Sesuai dengan keunikan, pertumbuhan dan tahapan-tahapan perkembangan yang dilalui anak.<sup>7</sup>

Gallagher mengungkapkan bahwa kreativitas berhubungan dengan kemampuan untuk menciptakan, mengadakan, menemukan suatu bentuk baru

<sup>6</sup> Departemen Agama Republik Indonesia, *Alquran Dan Terjemah*, (Jakarta:Toha Putra, 2013), 275.

<sup>7</sup> Mulyani, *Dasar-Dasar Pendidikan*, 15

dan untuk menghasilkan sesuatu itu melalui keterampilan imajinasi, berarti pada hal ini kreativitas berhubungan dengan pengalaman mengekspresikan dan mengaktualkan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam dan orang lain.

Kemudian Freeman dan Munandar mengemukakan bahwa kreativitas ialah ekspresi seluruh kemampuan anak. Oleh karena itu kreativitas hendaknya sudah dikembangkan sedini mungkin semenjak anak lahir.<sup>8</sup> Pada masa anak usia dini, individu memiliki peluang yang sangat besar agar dapat mengembangkan kreativitas tersebut. Jika diamati dunia anak, mereka adalah profil manusia yang merdeka yang tidak memiliki beban untuk sekedar mengambil keputusan terhadap suatu persoalan yang dihadapi. Kerap kali cara pemecahan persoalan tersebut menjadikan sesuatu yang membuat hidup menjadi lebih baik dan bahagia, ceria, senyum, canda, tawa dan keceriaan tersebut terpancar dari kegiatan bermain yang biasa mereka lakukan. Berbeda dengan dunia orang dewasa yang cenderung serius, stress, dan bentuk beban dalam menghadapi persoalan, Anak-anak dan dunia bermain merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain banyak hal yang dapat difasilitasi oleh kegiatan bermain ini salah satunya diantaranya adalah kreativitas anak memiliki potensi besar untuk menjadi jembatan terpelihanya kreativitas dalam diri manusia selanjutnya.<sup>9</sup>

---

<sup>8</sup> Masganti Sit et al., *Pengembangan Kreatifitas Anak Usia Dini* (Medan:Perdana Publishing, 2016), 1.

<sup>9</sup>Yuni Rachmawati andEuis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak* (Jakarta:Pranadanmedia Group, 2019), 52.



Masa kanak-kanak merupakan masa bermain, oleh sebab itu kegiatan pendidikan di taman kanak-kanak diberikan melalui kegiatan bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain.<sup>10</sup> Bermain dapat digunakan anak-anak untuk menjelajahi dunianya, mengembangkan kompetensi dalam usaha mengatasi dunianya serta mengembangkan kreativitas dengan bermain anak memiliki kemampuan untuk memahami konsep secara ilmiah, tanpa paksaan. Banyak konsep dasar yang dapat dipelajari anak saat bermain yaitu tentang warna, bentuk dan sebagainya.<sup>11</sup>

Adapun pengaruh bermain dalam perkembangan anak, salah satunya yaitu dapat merangsang kreativitas untuk terus berkembang dan meningkat. Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kesempatan pada anak untuk mengekspresikan dorongan-dorongan kreatif, merasakan objek-objek dan tantangan dalam menemukan sesuai dengan cara-cara baru, serta menemukan hubungan yang terpadu antara sesuatu dengan sesuatu yang lain, selain itu bermain juga memberikan kesempatan pada individu untuk berfikir dan bertindak imajinasif, serta penuh daya khayal yang erat hubungannya dengan perkembangan kreativitas anak.<sup>12</sup>

Perilaku yang mencerminkan kreativitas alami anak usia dini dapat diidentifikasi dari beberapa ciri-ciri yang sebagai berikut senang menjelajahi lingkungan, mengamati dan memegang segala sesuatu, eksplorasi secara ekstensif dan efektif, rasa ingin tahu besar, suka mengajukan pertanyaan

---

<sup>10</sup> Rahmawati,1

<sup>11</sup> Pupung Puspa Ardani and Anik Lestarinigrum, *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini* (Nganjuk:Adjie Media Nusantara, 2018), 4.

<sup>12</sup> Susanto, *Pendidikan anak*, 99.

dengan tak henti-hentinya, bersifat spontan menyatakan pikiran dan perasaannya, suka berpetualang selalu ingin mendapatkan pengalaman-pengalaman baru, suka melakukan eksperimen, membongkar dan mencoba-coba berbagai hal, Jarang merasa bosan mempunyai daya imajinasi yang tinggi. Anak yang kreatif memiliki sifat mandiri dan memiliki rasa percaya diri yang tinggi.<sup>13</sup> Adapun kreativitas anak TK dapat ditampilkan dengan berbagai bentuk baik dalam membuat gambar yang disukainya maupun dalam bercerita atau dalam bermain.<sup>14</sup>

Setiap anak lahir dengan lebih dari satu bakat tetapi bakat tersebut bersifat potensial dan ibaratnya belum muncul dalam wujud yang nyata. Untuk itulah anak perlu diberi pendidikan yang sesuai dengan perkembangan dengan memperkaya lingkungan belajar memberi peluang kepada anak untuk menyatakan diri, berekspresi, berkreasi, dan menggali sumber-sumber yang terunggul serta tersembunyi dalam diri anak. Selain itu, pada hakekatnya anak adalah makhluk individu yang membangun sendiri pengetahuannya. Yang artinya guru tidaklah dapat menuangkan air begitu saja kedalam gelas yang seolah tanpa isi karena pada dasarnya ketika anak lahir anak sudah membawa potensi yang siap di tumbuh kembang kan melalui pemberian stimulasi dari lingkungan.<sup>15</sup>

Di Raudhatul Athfal *Inhadluth Tholibin* kreativitas anak masih belum berkembang secara optimal dapat dilihat dari bagaimana anak masih belum

---

<sup>13</sup> Syafarudin, Herdianto, and Ernawati, *Pendidikan Prasekolah Perspektif Pendidikan Islam Dan Umum* (Medan : Perdana Publishing, 2016), 86.

<sup>14</sup> Susanto, *Pendidikan anak*, 73.

<sup>15</sup> Nurani, *Kurikulum bermain kreatif*, hal 8

bisa membuat kreasinya sendiri, anak masih melihat kreasi temannya ketika membuat suatu kreasi ketika guru memberi tugas, serta kurangnya rasa ingin tahu anak, dan rendahnya rasa percaya diri anak. Hal ini terjadi karena tuntutan dari orang tua agar anak dapat membaca, menulis dan menghitung sehingga pembelajaran masih menekankan kepada pembelajaran membaca, menulis dan menghitung, orangtua masih beranggapan bahwa anak yang pintar adalah anak yang dapat membaca, menulis dan menghitung. Padahal dalam pendidikan dan perkembangan anak usia dini ada banyak sekali perkembangan yang harus dikembangkan secara optimal, yang berdampak pada masa selanjutnya, salah satunya adalah perkembangan kreativitas, salah satu cara dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini adalah dengan memberikan stimulasi yang baik dan tepat yaitu dengan cara bermain sambil belajar. Salah satu permainan yang biasa digunakan dalam pembelajar anak usia dini adalah permainan origami. Meskipun permainan origami tidak didata secara lengkap diindonesia, namun demikian permainan origami ini juga banyak diajarkan dalam dunia pendidikan khususnya pada pendidikan prasekolah salah satunya di Raudlatul Athfal *Inhadluth Tholibin*. Sehingga penelitian ini menggunakan permainan origami untuk meningkatkan kreativitas anak. karena origami merupakan alat permainan edukatif yang terbuat dari kertas origami merupakan bentuk permainan kreatif yang berasal dari Jepang.<sup>16</sup>

---

<sup>16</sup> Fadlillah, *Buku Ajar Bermain Dan Permainan* (Jakarta: Kencana, 2017), 89.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian tentang peningkatan kreativitas yang berjudul Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Origami Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Raudhatul Athfal *Inhadluth Tholibin* Ajaran 2020/2021. Harapan kami penelitian ini dapat mengembangkan kreativitas di *Inhadluth Tholibin* Banyuwangi secara optimal.

## **B. FOKUS PENELITIAN**

1. Bagaimana pengembangan kreativitas anak usia dini melalui permainan origami usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal *Inhadluth Tholibin* Banyuwangi Tahun Pelajaran 2020/2021?
2. Bagaimana langkah-langkah permainan origami dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal *Inhadluth Tholibin* Banyuwangi Tahun Pelajaran 2020/2021?

## **C. TUJUAN PENELITIAN**

Tujuan penelitian merupakan suatu gambaran tentang arahan atau tujuan yang dituju dalam penelitian.<sup>17</sup> Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan pengembangan kreativitas anak usia dini melalui permainan origami usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal *Inhadluth Tholibin* Banyuwangi Tahun Pelajaran 2020/2021?
2. Untuk mendeskripsikan langkah-langkah permainan origami dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal *Inhadluth Tholibin* Banyuwangi Tahun Pelajaran 2020/2021?

---

<sup>17</sup>Tim Penyusun, *Pedoman Karya Tulis Ilmiah*, (IAIN Jember: 2020), 39

#### D. MANFAAT PENELITIAN

Pada dasarnya penelitian akan lebih berguna apabila dapat dikonsumsi oleh semua pihak. Oleh karena itu, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi dan sumbangsih pemikiran untuk memperkaya khazanah berbasis keilmuan. Adapun manfaat dari penelitian sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritik.

Penelitian ini diharapkan dapat menambah, memperdalam dan memperluas khazanah keilmuan khususnya tentang mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun dengan permainan edukatif khususnya permainan origami.

2. Manfaat Praktik

- a. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman dalam melakukan penelitian secara langsung dan dapat menambah wawasan pengetahuan tentang meningkatkan kreativitas anak serta menambah khazanah ilmu pengetahuan, mengembangkan wawasan penelitian dan penulisan karya tulis ilmiah yang baik sebagai bekal penulisan karya tulis ilmiah selanjutnya.

- b. Bagi Institut Agama Islam Negeri Jember (IAIN) Jember.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan wawasan baik dosen maupun mahasiswa khususnya bagi Pendidikan Islam anak usia dini (PIAUD) sebagai sumber referensi model pembelajaran untuk meningkatkan kreatifitas anak.

c. Bagi Lembaga Raudlatul Athfal *Inhadluth Tholibin* Banyuwangi.

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi pembeajaran sehingga kekurangan-kekurangannya dapat diperbaiki.

## E. DEFINISI ISTILAH

Definisi istilah berisi tentang pengertian istilah-istilah penting yang menjadi titik perhatian peneliti didalam judul penelitian. Tujuannya agar tidak terjadi kesalah pahaman terhadap makna istilah sebagaimana dimaksud oleh peneliti. Adapun istilah-istilah penting dalam penelitian ini antara lain:

### 1. Kreativitas

Munandar berpendapat tentang pengertian kreativitas. Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada. Berfikir kreatif adalah kemampuan yang berdasarkan data atau informasi yang menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana pendekatannya adalah kuantitas ketepatan-gunaan, dan keragaman jawaban. Secara operasional kreativitas dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran keluwesan (fleksibilitas), dan orisinalitas dalam berfikir, serta kemampuan untuk mengkolaborasikan (mengembangkan, memperkaya dan memperinci) suatu gagasan.<sup>18</sup>

Kreativitas menurut Santrock (2002) yaitu kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa serta melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang

---

<sup>18</sup>Syafarudin, Herdianto, and Ernawati, *Pendidikan Prasekolah*, 87

dihadapi. Pada intinya kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relative berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.<sup>19</sup>

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kreativitas diartikan dengan kemampuan untuk menciptakan daya cipta. Artinya kreativitas dimaknai sebagai kemampuan seorang individu atau seseorang menciptakan atau menghasilkan kreasi baru, menemukan cara baru dalam melakukan sesuatu agar lebih mudah, efisien, dan efektif.<sup>20</sup>

Dalam pengertian kreativitas yang terpenting bukanlah menemukan sesuatu yang belum pernah diketahui oleh orang sebelumnya, melainkan bahwa produk kreativitas itu merupakan sesuatu yang baru bagi diri sendiri dan tidak harus sesuatu yang baru bagi orang lain atau dunia pada umumnya.<sup>21</sup>

Pada pengertian diatas dapat disimpulkan bahwan kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang yang diperoleh dari imajinasi, daya pikir, atau pengalaman dari seseorang sehingga menghasilkan suatu ide, karya atau produk baru yang memiliki daya guna baik untuk diri sendiri maupun orang lain.

Adapun Kreativitas yang dimaksud dalam penelitian ini ialah bagaimana cara membangun daya pikir anak dan membangun sifat efektif pada diri anak sehingga menghasilkan suatu kreasi baru atau suatu hal yang baru bagi diri anak.

---

<sup>19</sup> Sit et al, *Pengembangan Kreatifitas*, 1.

<sup>20</sup> Susanto, *Pendidikan Anak*, 71.

<sup>21</sup> Ardani and Lestaningrum, *Bermain Dan Permainan*, 70

## 2. Permainan Origami

Menurut Bizinga bermain merupakan Tindakan atau kegiatan suka rela yang dilakukan dengan Batasan-batasan waktu berdasarkan aturan-aturan yang menikan dengan tujuan bermain itu sendiri. Bermain juga dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhirnya.<sup>22</sup> Bermain bagi anak bukan hanya sekedar untuk mengisi waktu luang saja melainkan sebagai media anak untuk belajar. Setiap kegiatan bermain merupakan nilai positif terhadap perkembangan seluruh aspek pada diri anak.<sup>23</sup>

Menurut Isao Honda menyatakan origami merupakan seni melipat kerta dari jepang atau sesuatu (menampilkan bentuk burung, serangga, dan bunga) yang dihasilkan dari seni melipat kertas. Seni melipat kertas yang pertama kali berasal dari Jepang yang disebut dengan Origami, ori berarti lipat dan gami yang berarti kertas, yang berkembang menjadi suatu bentuk kesenian yang modern.<sup>24</sup>

Elfianingrum mengungkapkan kegiatan melipat ialah aktivitas yang menggunakan keterampilan tangan guna menghasilkan suatu bentuk tanpa menggunakan perekat (lem). Aktivitas ini diperlukan kerjasama antaramata dan tangan, ketelitian, kesabaran. Penggunaan kertas origami yang berbentuk segi empat, berguna untuk melipat 1-6 lipatan, membuat bentuk anjing, kipas, bentuk amplop. Tujuan dari kegiatan melipat ialah

---

<sup>22</sup> Khodijah, Armanila, *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*, 4

<sup>23</sup> Ardini and lestarigrum, *Bermain Dan Permainan* ,3

<sup>24</sup> Qurrotul Aeni and Elisabeth Cristiana , “Pengaruh Kegiatan Origami Terhadap Keterampilan Motorik Halus Pada Anak Kelompok B”.Surabaya: Jurnal PAUD Teratai 05, No 02 (2016): 2.



dapat meningkatkan imajinasi anak, daya ingat anak, meningkatkan kesabaran dan ketelitian bagi anak, melatih kerapian dalam melipat, ketelitian dalam melipat dapat di tingkatkan.<sup>25</sup>

Melipat kertas atau origami adalah Teknik berkarya seni atau kerajinan tangan yang awalnya dibuat dari bahan kertas, dengan tujuan menghasilkan aneka bentuk mainan, hiasan, benda fungsional, alat peraga dan kreasi lainnya.<sup>26</sup>

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwasannya permainan origami merupakan suatu permainan berasal dari jepang yang menggunakan bahan kertas dengan cara melipat kertas dari bentuk sederhana hingga membentuk suatu lipatan yang sesuai dengan keinginan seperti bunga, burung dan lainnnya dengan tujuan untuk meningkatkan imajinasi, daya ingat, meningkatkan kesabaran dan ketelitian bagi anak.

Permainan Origami yang dimaksud dalam penelitian disini ialah merupakan permainan edukasi yang terbuat dari bahan dasar kertas dengan cara melipat kertas dari bentuk sederhana seperti segiempat, segitiga hingga bentuk yang sulit sesuai dengan bentuk yang diinginkan, yang bertujuan untuk melatih keterampilan dan kreativitas anak.

### 3. Anak Usia Dini

Anak adalah manusia kecil yang memiliki potensi yang harus dikembangkan. Anak memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak

---

<sup>25</sup> Steffi Claudia, Ajeng Ayu Widiastuti, Mozes Kurniawan, "Origami Game for Improving Fine Motor Skills for Children 4-5 Years Old in Gang Buaya Village In Salatiga".*Selatiga: Jurnal Observasi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2, No 2 (2018): 146.

<sup>26</sup> Hodijah, Nurul Amalia, *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini Teori Dan Praktik* (Jakarta: Bencana, 2020), 40.

sama dengan orang dewasa, mereka selalu aktif, dinamis, antusias dan ingin tahu terhadap apa yang dilihat, didengar, dirasakan mereka seolah-oleh tidak berhenti untuk belajar. Mereka memiliki sifat egosentris, memiliki rasa ingin tahu yang alamiah, makhluk sosial, unik, kaya dengan fantasi, memiliki daya perhatian yang pendek, dan merupakan masa yang paling potensial untuk belajar.<sup>27</sup>

Adapun yang dimaksud Anak usia dini adalah anak yang berumur 0-6 tahun yang memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang lebih pesat dan fundamental pada awal-awal tahun kehidupannya. Dimana perkembangan menunjukan suatu proses kearah yang lebih sempurna dan tidak begitu saja dapat diulang Kembali.<sup>28</sup>

Anak usia dini merupakan masa proses pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa, banyak ahli yang menyatakan bahwa masa tersebut sebagai golden age yakni masa keemasan yang dimiliki oleh anak, atau masa dimana anak memiliki potensi yang sangat besar untuk berkembang.<sup>29</sup> pada usia ini 90% dari fisik anak sudah terbentuk. Pendapat lain mengemukakan bahwa sekitar 50% kapasitas kecerdasan manusia berumur 4 tahun, 80% telah terjadi Ketika umur 8 tahun, dan dan capai titik kulminasi Ketika akan berumur sekitar 18 tahun.<sup>30</sup>

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwasannya anak usia dini merupakan anak usia 0-6 tahun dimana pada masa ini merupakan

---

<sup>27</sup> Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan*, 6.

<sup>28</sup> Ahmad Susanto, *Pendidikan anak usia dini*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), 1

<sup>29</sup> Fadlillah *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, ( Jakarta: Kencana, 2014), 21.

<sup>30</sup> Fadillah, 22

masa pertumbuhan dan perkembangan yang berkembang secara pesat dan memiliki potensi yang sangat besar untuk dikembangkan atau biasanya dinamakan golden age yakni masa keemasan yang memiliki sifat unik berbeda dari orang dewasa.

Berdasarkan definisi istilah tersebut. Yang dimaksud dengan judul Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Origami Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Raudhatul Athfal *Inhadluth Tholibin* Pelajaran 2020/2021. Upaya untuk mengembangkan atau menumbuhkan kreativitas anak usia 5-6 tahun adapun Kreativitas yang dikembangkan yaitu anak mampu membuat suatu kreasi dari origami sesuai dengan imajinasi anak, anak mampu membuat kreasi dari origami tanpa bantuan dari orang lain, anak dapat mengembangkan daya pikir, anak dapat mengembangkan sifat efektif.

## **F. SISTEMATIS PEMBAHASAN**

Sistematika pembahasan berisi tentang deskripsi alur pembahasan proposal yang dimulai dari bab pendahuluan hingga penutup titik secara garis besar, skripsi terdiri dari V bab yaitu tu pendahuluan, kajian pustaka, metode penelitian, penyajian data dan analisis, dan penutup. Berikut penjelasannya:

Bab satu berisi tentang: latar belakang masalah, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah, dan sistematika pembahasan.

Bab dua berisi tentang: kajian kepustakaan yang meliputi penelitian terdahulu dan kajian teori.

Bab tiga berisi tentang: metode penelitian, Pendekatan dan jenis penelitian, Lokasi penelitian, subjek penelitian teknik pengumpulan data analisis data keabsahan data dan tahap-tahap penelitian.

Bab empat berisi tentang: penyajian data dan analisis data yang terdiri dari gambaran objek penelitian. Penyejin data dan analisis temuan.

Bab lima berisi tentang: penutup meliputi kesimpulan hasil penelitian dan saran-saran, sebagai acuan dan data yang dihasilkan dalam penyusunan penelitian ini, akan dicantumkan kepustakaan dan lampiran-lampiran.



## BAB II

### KAJIAN KEPUSTAKAAN

#### A. Penelitian Terdahulu

1. Lila Putri Dewinta. 2017. Judul Skripsi: Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Origami Pada Siswa Sekolah Dasar.<sup>31</sup> Fokus penelitian ini adalah upaya meningkatkan kreativitas anak melalui permainan origami pada siswa sekolah dasar. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah quasi experimental research. Penelitian ini menggunakan eksperimen dengan disain control pre-test post-test desigh.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa meningkatkan kreativitas anak melalui permainan origami pada siswa sekolah dasar. Metode pengajaran yang dilakukan yaitu dengan cara kreatif, belajar aktif melalui pemecahan masalah dan diskusi kelompok, dengan menggunakan strategi untuk meningkatkan konsep diri dan ekspresi diri. Permainan origami ini menggunakan permainan bebas yaitu menggunakan tektik lipatan sesuai dengan keinginan siswa.

Persamaan dalam penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan adalah membahas tentang meningkatkan kreativitas melalui permainan origami. Sedangkan perbedaanya adalah subjek penelitian terdahulu siswa sekolah dasar sedangkan penelitain yang dilakukan subjek penelitiannya anak usia dini. Metode penelitian terdahulu menggunakan

---

<sup>31</sup> Lila Putri Dewinta, "Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Origami Pada Siswa Sekolah Dasar" (Skripsi, Fakultas Psikologi Universitas Muhamadiyah Malang, Malang, 2017), 1.

quasi experimental research sedangkan penelitian yang dilakukan sekarang menggunakan metode kalitatif deskriptif.

2. Chamdana. 2018. Judul Skripsi: Upaya Meningkatkan Kreativitas Melalui Aktivitas Menggambar Pada Peserta Didik Kelompok B di RA Nurul Ulum Tambakaji Ngaliyan Semarang Tahun Ajaran 2017/2018.<sup>32</sup> Fokus penelitian in adalah upaya meningkatkan kreativitas anak aktifits menggambar pada peserta didik kelompok B RA Nurul Ulum Tambakaji Ngaliyan Semarang tahun ajaran 2017/2018. Adapun pendekatan penelitian yang digunakan adalah penelitian tindak kelas (PTK), metode pengumpulan data menggunakan penugasan, observasi, dokumentasi.

Hasil dari penelitian dilakukan melalui aktivitas menggambar menggunakan dua cara yaitu menggambar diatas kertas manila dan menggambar dengan menggunakan jari diatas kertas HVS ditandai dengan empat aspek kreativitas yaitu kelancaran, keluwesan, keaslian, dan kolaborasi.

Persamaan dalam penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan adalah subjek penelitian sama yaitu anak usia dini dan membahas tentang meningkatkan kreativitas, sedangkan perbedaannya adalah penelitian terdahulu melalui kegiatan menggambar sedangkan penelitian yang dilakukan melalui kegiatan bermain origami dan metode

---

<sup>32</sup> Chamdana, “Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Menggambar Pada Peserta Didik Kelompok B Di RAUDLATUL ATHFALNurul Ulum Tambakaji Ngaliyan Semarang Tahun Ajaran 2017/2018” (Skripsi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Walisongo Semarang, 2018), 1.

penelitian terdahulu menggunakan penelitian tindak kelas (PTK) dan penelitian yang dilakukan menggunakan kualitatif diskriptif.

3. Badriah Rahmawati. 2019. Judul Skripsi: Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Mewarnai Di TK Pertiwi 1 Raja Basa Lama.<sup>33</sup> Fokus penelitian ini adalah upaya meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui kegiatan mewarnai di TK Pertiwi 1 Raja Basa Lama. Adapun teknik analisis data menggunakan diskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keseluruhan proses mewarnai dengan menggunakan krayon dan buku gambar serta mengenalkan jenis-jenis warna dan memadukan warna dengan cara langsung mewarnai pada gambar. Pada penelitian ini menggunakan dua tahapan yang pertama anak mewarnai menggunakan satu warna, kedua dengan menggunakan arahan bagaimana menggores warna dengan benar.

Persamaan dalam penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan adalah subjek penelitian sama yaitu anak usia dini dan membahas tentang peningkatan kreativitas anak, serta pendekatan penelitian diskriptif kualitatif. sedangkan perbedaannya adalah penelitian terdahulu menggunakan kegiatan mewarnai sedangkan penelitian yang dilakukan menggunakan kegiatan bermain origami.

---

<sup>33</sup>Badriah Rahmawati. Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Mewarnai Di TK Pertiwi 1 Raja Basa Lama (Skripsi, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institute Agama Islam Negri Metro, 2019), 1

**Tabel 2.1**  
**Persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu dengan peneliti**

<b>No</b>	<b>Nama Peneliti</b>	<b>Tahun</b>	<b>Judul</b>	<b>Persamaan</b>	<b>Perbedaan</b>
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>
1	Lila Putri Dewinta	2017	Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Origami Pada Siswa Sekolah Dasar	a. Membahas kreativitas. b. kegiatan permainan origami.	a. Peneliti ini membahas anak usia dini. b. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif diskriptif.
2	Chamdana	2018	Upaya Meningkatkan Kreativitas Melalui Aktivitas Menggambar Pada Peserta Didik Kelompok B Di Raudlatul Athfal Nurul Ulum Tambakaji Ngaliyan Semarang Tahun Ajaran 2017/2018.	a. Mempahas kreatifitas. b. Penelitian kelompok B.	a. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif diskriptif. b. Penelitian ini menggunakan kegiatan permainan origami.
3	Badriah Rahmawati.			a. Membahas tentang kreativitas. b. Membahas anak usia dini. c. Metode penelitian diskriptif kualitatif.	a. Penelitian ini menggunakan kegiatan permainan origami.



## B. Kajian Teori

### 1. Kreativitas

#### a. Pengertian Kreativitas

Kreativitas merupakan suatu konsep yang dapat dijelaskan dari berbagai sudut pandang. Sudut pandang tersebut akan mempengaruhi arti kreativitas. Selain itu kreativitas mempunyai dimensi yang luas, artinya mencakup semua potensi manusia. Menurut kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI) kreativitas diartikan dengan kemampuan untuk menciptakan daya cipta. Artinya kreativitas dimaknai sebagai kemampuan seorang individu atau seseorang menciptakan atau menghasilkan kreasi baru, menemukan cara baru dalam melakukan sesuatu agar lebih mudah, efisien, dan efektif.<sup>34</sup>

Kreativitas menurut Santrock yaitu kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa sehingga melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi sedangkan Mayesty menyatakan bahwa kreativitas adalah cara berfikir dan bertindak atau menciptakan sesuatu yang original dan bernilai atau berguna bagi orang tersebut dan orang lain.<sup>35</sup>

Munandar berpendapat tentang pengertian kreativitas. Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada. Berfikir kreatif adalah kemampuan yang berdasarkan data atau informasi yang

---

<sup>34</sup> Susanto, *Pendidikan Anak*, 71.

<sup>35</sup> Sit et al, *Pengembangan Kreativitas Anak*, 1.

menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana pendekatannya adalah kuantitas ketepatan, dan keragaman jawaban. Secara operasional kreativitas dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran keluwesan (fleksibilitas), dan orisinalitas dalam berfikir, serta kemampuan untuk mengkolaborasikan (mengembangkan, memperkaya dan memperinci) suatu gagasan.<sup>36</sup>

Kreativitas merupakan salah satu kemampuan manusia yang memegang peranan penting dalam kehidupan. Kemampuan tersebut banyak dilandasi oleh kemampuan intelektual, seperti intelegensi, bakat dan kecakapan hasil belajar dan didukung oleh faktor-faktor efektif dan psikomotorik. Kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang melahirkan sesuatu yang baru, berupa gagasan karya nyata, baik dalam ciri-ciri aptitude maupun non aptitude, baik dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal hal yang sudah ada yang semua itu relatif berbeda dengan apa yang sudah ada sebelumnya.<sup>37</sup>

Kreativitas mencakup segenap potensi manusia, secara filosofis dapat diartikan pencarian identitas diri, dari segala ekspresi manusia untuk menemukan kesejatan diri untuk menjadi diri sendiri bukan

---

<sup>36</sup> Syafarudin, Herdianto, and Ernawati, *Pendidikan Prasekolah*, 87

<sup>37</sup> Ardini and Leataningrung, *Bermain Dan Permainan*, 69

menjadi orang lain, oleh karena itu proses kreativita seorang anak akan berbeda-beda.<sup>38</sup>

b. Ciri-Ciri Anak Kreatif

Supriadi mengatakan bahwa ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan menjadi dua kategori, kognitif dan nonkognitif. Ciri-ciri kognitif diantaranya orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran eleborisi. Sedangkan ciri nonkognitif diantaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif. Kedua kreativitas hanya dilahirkan oleh orang yang cerdas yang memiliki kondisi psikologis yang sehat. Kreativitas tidak hanya perbuatan otak saja namun variabel emosi dan kesehatan mental sangat mempengaruhi terhadap lahirnya suatu karya kreatif.<sup>39</sup>

Anak merupakan karakteristik yang unik dan berbeda dengan orang dewasa, begitu juga dengan kreativitas mereka. Suyanto mengemukakan mengenai perilaku yang mencerminkan kreativitas alamiah pada anak dapat diidentifikasi berdasarkan ciri-ciri sebagai berikut :

- 1) Senang menjelajahi lingkungannya.
- 2) Mengamati memegang segala sesuatu eksplorasi secara ekspensif dan eksefif.
- 3) Rasa ingin tahu yang besar, suka mengajukan pertanyaan tak henti-henti

<sup>38</sup> Susanto, *Pendidikan Anak*, 71.

<sup>39</sup> Rachmawati, *strategi pengembangan*, 15

- 4) Suka bertualang, selalu ingin mendapatkan pengalaman-pengalaman baru.
- 5) Bersifat spontanitas menyatakan pikiran dan perasaanya.
- 6) Suka melakukan eksperimen membongkar dan mencoba-coba berbagai hal.
- 7) Jarang merasa bosan, ada-ada saja hal yang ingin dilakukan.
- 8) Mempunyai daya imajinasi yang tinggi.<sup>40</sup>

Catron dan Allen menjelaskan 12 indikator kreatif pada anak usia dini yaitu:

- 1) Anak memiliki selera humor yang luar biasa dalam situasi keseharian.
- 2) Anak berpendapat tegas/tetap, terang-terangan dan berkeinginan berbicara terbuka serta bebas.
- 3) Anak adalah nonkonfermis yaitu melakukan hal-hal dengan caranya sendiri.
- 4) Anak mengekspresikan imajinasi secara verbal, seperti berbicara lucu atau bercerita fantastis.
- 5) Anak tertarik dengan berbagai hal, memiliki rasa ingin tahu dan senang bertanya.
- 6) Anak menjadi terarah dan termotivasi sendiri, anak memiliki imajinasi dan menyukai fantasi.

---

<sup>40</sup> Sit et al, *Perkembangan Kreativitas Anak*, 9.

- 7) Anak terlibat dalam eksplorasi untuk menggunakan imajngggsinasi dalam bermain terutama dalam bermain pura-pura.
- 8) Anak menjadi inovasi, penemuan dan memiliki banyak sumber daya.
- 9) Anak bersifat fleksibel dan anak berbakat dalam mendisain sesuatu.<sup>41</sup>

#### c. Bentuk Kreativitas

Lebih lanjut Ihat Hatimah mengemukakan beberapa bentuk kreativitas pada anak usia dini, yaitu:

- 1) Gagasan/berpikir kreatif, yang meliputi:
  - a) Berpikir luwes yaitu anak yang mampu mengungkapkan pengertian lain yang mempunyai sifat sama, mampu memberikan jawaban yang tidak kaku, mampu berinisiatif.
  - b) Yang baru, anak mampu mengimajinasi bermacam fungsi benda.
  - c) Berpikir orisinil yaitu anak mampu mengungkapkan jawaban berpikir terperinci yaitu anak yang mampu mengembangkan ide yang bervariasi, mampu mengerjakan sesuatu dengan tekun, mampu mengerjakan dan menyesuaikan tugas dengan teliti dan terperinci.

---

<sup>41</sup> Nurani, *Kurikulum Bermain Kreatif*, 40

d) Berpikir menghubungkan yaitu anak yang memiliki tingkat kemampuan mengingat masa lalu yang kuat, memiliki kemampuan menghubungkan masa lampau dan masa kini.

2) Aspek sikap, yang meliputi:

a) Rasa ingin tahu yaitu anak tersebut senang menanyakan sesuatu, terbuka terhadap situasi asing, senang mencoba hal-hal yang baru.

b) Ketersediaan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan guru, tertarik untuk memecahkan masalah-masalah baru.

c) Keterbukaan yaitu anak yang senang berargumentasi, senang terhadap pengalaman orang lain.

d) Percaya diri yaitu anak yang berani melontarkan berbagai gagasan, tidak mudah dipengaruhi orang lain, kuat pendirian, memiliki kebebasan berkreasi.

e) Berani mengambil resiko yaitu anak yang tidak ragu mencoba hal baru, selalu berusaha untuk berhasil, dan berani mempertahankan.

3) Aspek karya, yang meliputi:

a) Permainan yaitu anak yang berani memodifikasi berbagai mainan, mampu menyusun berbagai bentuk mainan.

- b) Karangan yaitu anak mampu menyusun karangan, tulisan atau cerita, mampu menggambar hal yang baru, memodifikasi dari yang telah ada.<sup>42</sup>

#### 4) Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas

Menurut Racmawati dan Kurniati menjelaskan bahwa ada empat faktor yang mendukung kreativitas anak yaitu:

- a) Memberikan rangangsangan mental baik pada aspek kognitif maupu kepribadian serta suasana psikologis.
- b) Menciptakan lingkungan yang kondusif yang akan memudahkan anak untuk mengakses apapun yang dilihat, didengar, dan dimainkan untuk mengembangkan kreativitas.
- c) Peran serta guru dalam mengembangkan kreativitas anak, artinya Ketika kita menginginkan anak yang kreatif maka dibutuhkan juga guru yang kreatif untuk memberika stimulasi atau rangsangan kepada anak.
- d) Peran serta orang tua dalam mengembangkan kreativitas anak.<sup>43</sup>

#### 5) Faktor penghambat kreativitas.

Menurut Teronce menjelaskan bahwa hal-hal yang dapat menghambat kreativitas anak ialah

- a) Usaha terlalu dini untuk mengeliminasi fantasi.
- b) Pembatasan terhadap rasa ingin tahu anak.

<sup>42</sup> Sik et al, *Pengembangan Kreativitas anak*, 9-10

<sup>43</sup> Mulyani, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak*, 191.

- c) Terlalu menekankan peran terhadap seksual
- d) Terlalu banyak melarang.
- e) Takut dan malu.
- f) Penekanan yang salah kaprah terhadap keterampilan verbal tertentu.
- g) Memberikan kritik yang bersifat diskriptif.<sup>44</sup>

Adapun faktor penghambat kreatif anak di Indonesia sebagai berikut:

- a) Hambatan diri sendiri

Diri sendiri juga dapat menyebabkan terhambatnya kreativitas diantaranya faktor psikologis biologis, fisiologis, dan sosial individu.

- b) Psikologis

Ada beberapa perilaku yang dapat menghambat kreativitas anak diantaranya seperti pengaruh dari kebiasaan atau pembiasaan, perkiraan harapan orang lain, kurangnya usaha dan kemalasan mental, menentukan sendiri batas yang tidak perlu, kekuatan dan ketidak lenturan dalam berpikir, ketakutan untuk mengambil resiko, tidak berani untuk berbeda atau menyimpang dari yang lazim dilakukan, takut kritikan, diejek, ketergantungan terhadap otoritas, kecenderungan untuk mengikuti pola perilaku orang lain,

---

<sup>44</sup> Susanto, *Pendidikan Anak*, 95.



rutinitas, kenyamanan, keakraban, kebutuhan dan keteraturan, ketakhayulan, merasa ditentukan oleh nasib, hereditas atau kedudukan seseorang dalam hidup.

c) Biologis

Beberapa pakar menekankan bahwa kemampuan kreativitas merupakan ciri hereditas. Namun pakar lain juga percaya bahwa lingkungan menjadi faktor penentu utama. Akan tetapi gen yang diwarisi berperan dalam menentukan batasan-batasan intelegensi dan kreativitas.

d) Fisiologis

Kemungkinan lain seorang menyandang salah satu kelainan fisik yang dapat menghambat untuk mengoptimalkan kreativitasnya.

e) Sosiologis

Lingkungan sosial merupakan faktor utama yang menentukan kemampuan kita untuk menggunakan potensi kreatif dan mengungkapkan keunikan kita.

f) Pola asuh

Pola asuh orang tua merupakan salah satu faktor penting dalam mengembangkan ataupun menghambat tumbuhnya kreativitas. Seorang anak yang dibiasakan dengan suasana keluarga yang terbuka saling menghargai saling menerima dan mendengarkan pendapat anggota keluarga ia

akan tumbuh menjadi generasi yang terbuka fleksibel dan penuh inspiratif serta produktif suka akan tantangan dan percaya diri. Sebaliknya seorang anak dibesarkan dengan pola asuh yang mengutamakan kedisiplinan yang tidak disertai dengan toleransi, wajib menaati peraturan memaksa kehendak maka yang muncul adalah generasi yang tidak memiliki visi masa depan tidak mempunyai keinginan untuk maju dan berkembang terbiasa berpikir satu arah atau linier dan lain sebagainya.

g) Sistem pendidikan

Penyebab rendahnya kreativitas anak Indonesia ada lingkungan yang kurang menunjang anak-anak kita untuk mengekspresikan kreativitasnya harusnya lingkungan keluarga dan sekolah Indonesia ada lingkungan yang kurang menunjang anak-anak kita untuk mengekspresikan kreativitasnya khususnya lingkungan keluarga dan sekolah dalam sebuah penelitian Munandar, murid yang ideal menurut guru di antaranya sehat, sopan, rajin, punya daya ingat yang baik dan mengerjakan tugas secara tepat waktu hal ini jauh dari karakteristik anak kreatif yang membiasakan memiliki ide sendiri untuk mengerjakan dan memperkaya tugas-tugasnya.

#### h) Latar belakang sejarah dan budaya

Hal yang penting dalam perkembangan kreativitas di Indonesia adalah akibat masa penjajahan selama 3 abad oleh kolonial Belanda serta tiga tahun selama masa penjajahan Jepang peristiwa ini memberi dampak yang besar terhadap pengembangan kreativitas karena kebiasaan hidup sehari-hari yang selalu berada di bawah tekanan ketakutan instruksi dan perintah membuat bangsa Indonesia kehilangan nyali untuk hidup mandiri. Sehingga hal ini berkelanjutan turun-temurun antar generasi. Menurut Adams ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi kreativitas. Bangsa Indonesia masih memiliki budaya yang kurang menguntungkan bagi perkembangan kreatif diantaranya:

- (1) Anggapan masyarakat bahwa berkhayal atau melamun adalah membuang waktu
- (2) Anggapan masyarakat bahwa sikap atau suka bermain hanyalah cocok untuk anak-anak
- (3) Masyarakat menjunjung tinggi kemampuan berpikir logis, kritis analisis dan tidak mengandalkan pada perasaan atau firasat.
- (4) Masih beranggapan bahwa setiap masalah dapat dipecahkan dengan pemikiran ilmiah dan dengan banyak uang.

(5) Keterkaitan pada tradisi masih kuat dan sulit melakukan inovasi ataupun perubahan-perubahan.

(6) Adanya atau berlaku sebutan "tabu" untuk sesuatu yang bersifat baru, aneh, beda dan yang lainnya.<sup>45</sup>

#### 6) Manfaat dan tujuan kreativitas bagi anak

Ada lima manfaat kreatifitas harus dikembangkan dan dipupuk dalam diri anak diantaranya:

a) Dengan berkreasi anak dapat mewujudkan dirinya. Perwujudan diri adalah salah satu kebutuhan pokok manusia sebagaimana yang siungkapkan oleh maslow, salah satu dari kebutuhan pokok seseorang manusia adalah aktualisasi atau perwujudan diri.

b) Dengan kemampuan berfikir kreatif dimungkinkan dapat melihat berbagai macam penyesuaian suatu masalah. Meekspresikan pikiran-pikiran yang berbedadari orang lain tanpa dibatasi hakikatnya akan melahirkan berbagai gagasan.

c) Bersibuk diri secara kreatif (sebagai kebutuhan anak TK yang selalu sibuk dan ingin tahu) akan memberikan kepuasan kepada individu tersebut. Hal ini penting untuk diperhatikan karena tingkat ketercapain kepuasan seseorang akan mempengaruhi perkembangan sosial emosionalnya.

<sup>45</sup> Rahmawati and Kurniati, *Strategi Pengembangan*,7-12.

d) Dengan kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Gagasan baru sebagai buah pemikiran kreatif akan sangat diperlukan untuk menghadapi masa depan yang penuh tantangan.<sup>46</sup>

Berdasarkan manfaat diatas maka tujuan mengembangkan kreativitas anak usia dini adalah:

- (1) Menenal cara mengekspresikan diri melalui hasil karya dengan menggunakan Teknik-teknik yang dikuasainya.
- (2) Menenal cara dengan menemukan alternatif pemecahan masalah.
- (3) Membuat anak memiliki sikap keterbukaan terhadap berbagai pengalaman dengan tingkat kelenturan dan toleransi yang tinggi terhadap ketidak pastian.
- (4) Membuat anak memiliki kepuasan tersendiri terhadap apa yang dilakukan dan bersifat menghargai hasil karya orang lain.
- (5) Membuat anak kreatif yaitu anak yang memiliki:
  - (a) Kelancaran mengungkapkan gagasan
  - (b) Kelenturan untuk mengemukakan berbagai alternatif pemecahan masalah.
  - (c) Orisinalitas dalam menghasilkan pemikiran-pemikiran.
  - (d) Eloborasi dalam gagasan.

---

<sup>46</sup> Ardini and Lestaningrum, *Bermain dan Permainan*, 72

(e) Keuletan dan kesabaran atau kegigihan dalam menghadapi rintangan dan situasi yang menentu.<sup>47</sup>

## 2. Permainan Origami

### a. Pengertian permainan

Bermain dan permainan adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan anak sehari-hari. Sejatinya dunai anak adalah dunia bermain oleh karena itu dalam pembelajaran anakpun menggunakan konsep bermain sambil belajar.<sup>48</sup> Menurut Ruswandi, permainan adalah sebuah bentuk kegiatan yang memberikan pengalaman belajar bagi pelakunya..<sup>49</sup>

Permainan edukatif adalah bermacam-macam permainan atau suatu kegiatan bermain yang menggunakan alat untuk bermain. Alat bermain tersebut biasa disebut ape yang mana permainan tersebut dapat menstimulasi dan mengembangkan seluruh kemampuana anak. Ape merupakan alat bantu bermain sambil belajar yang meliputi alat-alat untuk dan kegiatan-kegiatan dibawah pimpinan guru.<sup>50</sup>

Cosby dan Sawyer menyatakan bahwa permainan secara langsung memengaruhi seluruh area perkembangan anak dengan memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar tentang dirinya, orang lain dan lingkungannya. Permainan memberikan anak-anak kebebasan untuk berimajinasi menggali potensi diri/bakat dan untuk

<sup>47</sup> Ardini and Lestaningrum,73.

<sup>48</sup>Syafarudin, Herdianto, and Ernawati, *Pendidikan prasekolah*, 106.

<sup>49</sup> Ardini, *Bermain dan Permainan*, 43.

<sup>50</sup> Guslanda, Rita Kurnia, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Surabaya: CV. Jagad Publishing, 2018) 34.

berkreativitas. Motivasi bermain anak-anak muncul dari dalam diri mereka sendiri; mereka bermain untuk menikmati aktivitas mereka, untuk merasakan bahwa mereka mampu, dan untuk menyempurnakan apa saja yang telah anak dapatkan, baik yang telah mereka ketahui sebelumnya juga hal-hal yang baru.<sup>51</sup>

#### b. Pengertian origami

Origami adalah seni melipat kertas yang berasal dari Jepang. Origami berasal dari kata 'ori' yang berasal dari kata 'oru' yang berarti melipat dan kata 'gumi' yang berasal dari kata 'kami' yang berarti kertas jadi, origami memiliki arti melipat kertas.<sup>52</sup>

Melipat kertas origami merupakan hiasan (ornament) dengan menggunakan kertas tertentu. Origami memiliki peranan dalam setiap bidang tergantung pada setiap kehidupan manusia, termasuk peranan dalam dunia Pendidikan untuk keperluan melatih motorik halus serta dapat mengembangkan kreativitas pada suatu pembelajaran. Origami bermanfaat untuk melatih motor halus, serta menumbuhkan motivasi, kreativitas, ketampilan atau ketekunan. Latihan origami dapat membantu anak-anak memahami ukuran yang relatif lebih lengkap dengan menggunakan strategi yang lebih efektif untuk perbandingan ukuran.<sup>53</sup>

<sup>51</sup> Sujiono, *Konsep Dasar pendidikan anak usia dini*. 157.

<sup>52</sup> Reni Devi Paat, *Kreasi Kotak Dengan Origami* (Jakarta: Pt Grasindo, 2017), 6.

<sup>53</sup> Uswatun Khasanah and Dian Eka Prianto, "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Origami," *Elementary 5*, No 1 (January-June, 2019), 67.

Teknik melipat ini merupakan cara pengolahan kertas menjadi sebuah karya seni rupa yang membutuhkan daya cipta yang lebih bahkan dapat juga menjadi karya seni rupa tiga dimensi yang yaitu berupa bentuk-bentuk kapal, burung, kucing, rumah, dan lain-lain titik tadi melekat pada kegiatan ini sebaiknya dibantu oleh dua orang. Pendidik mengajak anak untuk melipat kertas dengan langkah satu persatu dengan anak bagaimana cara melipat sambil ikut memegang setiap anak memegang kertas masing-masing satu lembar langkah demi langkah sambil dibantu pendidik untuk melipat kertas.<sup>54</sup>

Melipat atau origami memberi kelebihan yang baik bagi perkembangan anak, adapun yang didapat dari seni melipat lebih khusus pada anak-anak usia dini adalah untuk melatih motorik halus pada anak, melatih kesabaran ketekunan, serta kedisiplinan titik selain itu juga dapat melatih otak atas dan otak kanan anak juga melatih anak untuk berkomunikasi yang cukup efektif. Jadi melalui origami anak dapat melatih otak agar menjadi semakin lebih baik. Selain itu origami memberi kelebihan dalam memberi sumbangan positif dalam kehidupan sehari-hari melalui dasar-dasar pembuatan origami yang membuat pribadi sabar dan teliti dari segi bentuk porigami mempunyai

---

<sup>54</sup> Khodijah and Nurul Amalia, *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini Teori Dan Praktik* (Jakarta: Bencana, 2020), 41.



estetika dan keindahan yang berasal dari satu atau dua helai kertas menjadi coba dan tidak lekas menyerah.<sup>55</sup>

c. Manfaat Permainan Origami

Kegiatan melipat ini membutuhkan keterampilan koordinasi mata dan tangan, ketelatenan, kerapian, dan kreativitas apabila kegiatan ini sesuai dengan minat anak akan memberikan kegembiraan keasikan serta kepuasan bagi anak.

- 1) Dengan origami maka motorik halus akan berkembang dengan baik. Jari-jari anak akan terampil dalam melakukan berbagai gerakan melipat, mulai dari tingkat yang sulit sampai mudah. melakukan aktivitas motorik halus dengan baik.
- 2) Dalam bermain origami anak-anak akan diajari tentang komposisi yaitu kemampuan mengatur ruangan, jarak, ketepatan. Hal ini akan mengembangkan kecerdasan anak. komposisi terkait dengan kemampuan dalam perspektif relasi membangun dan membagi ruangan dengan baik kemampuan ini terbentuk kemampuan ini terbentuk dari kebiasaan kemampuan ini terbentuk dari kebiasaan berlogika ruangan dan cermat dalam mengikuti.
- 3) Mengembangkan kesenangan. Kegiatan bermain origami membuat anak merasa senang dan gembira, dengan rasa senang ini anak akan berkelanjutan bermain melipat kertas. Inilah yang kemudian

---

<sup>55</sup> Tuminem, "Keterampilan Motorik Halus Anak Kelompok A Melalui Kegiatan Melipat Kertas Di TK Pertiwi Krikilan Bayat Semester Gasal Tahun Pelajaran 2018/2019," Dwi Utama 42, Vol 10 (Februari 2019): 103.

mengasah kemampuan kecerdasan dan kreatif anakpun akan berkembang dengan baik.<sup>56</sup>

- 4) Lewat permainan origami anak belajar membentuk mainan sendiri sehingga menciptakan kepuasan dibandingkan dengan bermain mainan yang sudah jadi atau beli di toko mainan.
- 5) Dalam membuat sesuatu dari origami perlu melewati tahapan dan proses tahapan mengajar anak untuk tekun sabar serta disiplin untuk mendapatkan bentuk yang diinginkan.
- 6) Melalui kegiatan origami diajari untuk menciptakan sesuatu karya dan membentuk model sehingga membantu anak memperluas imajinasi mereka dengan bentuk origami yang dihasilkan karena berhasil menciptakan sesuatu dari tangan mereka.
- 7) Ketika anak dapat membuat karya dari origami menjadi suatu kebanggaan dan kepuasan tersendiri bagi anak-anak, terlebih lagi anak belajar menghargai dan apresiasi karyanya lewat origami.
- 8) Belajar membaca diagram atau gambar berpikir matematik serta perbandingan proposisi lewat bentuk-bentuk yang diberikan melalui origami adalah suatu keuntungan lain dari mempelajari origami.

#### d. Langkah-Langkah Penerapan Melipat Kertas

Guru sebagai fasilitator dalam mengembangkan potensi anak usia dini. keterampilan merupakan salah satu potensi dasar anak

<sup>56</sup> Heru Kurniawan and Dian Wahyu Sri Lestari and Umi Khomsiyah, *Solutif Parenting 33 Cara Praktis Mewujudkan Anak Cerdas Kreatif, Dan Berkarakter* (Jakarta:PT Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia, 2017), 103-104.

sebagai bentuk dari kecerdasan anak, pendidik diharapkan dapat menjalankan peran dengan baik oleh hal itu maka pelaksanaan pembelajaran harus diperhatikan dan ditingkatkan. Melipat kertas merupakan suatu kegiatan keterampilan tangan yang tidak sulit untuk dilakukan asalkan menggunakan panduan yang tepat. Anak memiliki imajinasi dan daya pikir cukup tinggi sehingga guru harus menggunakan Langkah-langkah yang tepat dalam mengajarkan anak dalam kegiatan melipat origami sebagai berikut:

1) Alat dan bahan.

Bahan dan alat yang digunakan dalam kegiatan melipat kertas atau origami sangat mudah didapatkan dan dengan harga yang murah.

Bahan yang digunakan dalam membuat origami yaitu kertas yang berwarna agar anak tertarik serta dapat menggunakan gunting untuk alat membuat origami.

2) Pemberian tugas.

Guru memberikan tugas setelah memberikan contoh atau petunjuk cara membuat origami.

3) Praktek langsung

Anak mempraktekkan langsung apa yang telah dicontohkan oleh guru, dibawah bimbingan dan petunjuk guru.

#### 4) Memberikan penguatan dan pijakan

Langkah terakhir adalah anak diberikan penguatan terhadap keberhasilan yang telah dilakukan anak lakukan dengan memberi pujian atau dengan memberi nilai seperti tanda bintang.<sup>57</sup>

#### e. Teknik 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 adalah sebagai berikut:

- 1) 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/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.

- 2) 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,

---

<sup>57</sup> Nurwahyuni Rahayu, Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Permainan Melihat Kertas Origami di Taman Kanak-kanak Nurul Huda Desa Sukomaju Kecamatan Mestong Kabupaten Muaro Jambi, ( Skripsi, Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negri Thaha Sultan Jambi, 2019) 42.

model katak lompat menggunakan kertas bujur sangkar ganda. Lipatan model perahu layar, kapal terbang, mainan topeng memakai 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.

- 3) Untuk memudahkan melipat berdasarkan gambar kerja (pola), kenallah petunjuk dan langkah-langkah pembuatan. 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
- 4) Kualitas hasil lipatan ditentukan oleh kerapian dan ketepatan teknik melipat mulai dari awal sampai selesai.<sup>58</sup>

#### f. Permainan Origami Dalam Perkembangan Kreativitas Anak

Adapun pentingnya permainan origami bagi perkembangan kreativitas anak usia dini antara lain:

- 1) Origami dapat membangun jiwa kreatif anak.
- 2) Origami adalah permainan yang kreatif, edukatif dan bersifat menghibur serta menjadi bekal keterampilan yang bermanfaat di sepanjang usia.

---

<sup>58</sup> Tumenem, *Keterampilan Motoric Halus*, 103-104.

- 3) Origami adalah seni yang universal. Dapat dilakukan oleh semua orang, dengan bahan kertas yang mudah didapat, maka origami bisa dilakukan dimana saja, oleh siapa saja, dan kapan saja.
- 4) Origami bermanfaat dalam masa perkembangan anak. Selain menjadi stimulan positif bagi perkembangan otak pada anak usia dini, origami juga bermanfaat untuk melatih motorik halus, melatih kerapihan dan ketelitian. serta melatih berkarya sejak kecil.
- 5) Teknik origami dapat dipakai untuk memberi solusi pemanfaatan limbah, kertas, plastik atau foil bekas kemasan, diubah menjadi bentuk-bentuk unik yang bermanfaat.<sup>59</sup>

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-hari yaitu anak bisa melipat bajunya sendiri, ataupun melipat benda-benda yang mudah untuk dilipat. Selain itu kegiatan melipat kertas juga di harapkan anak menjadi lebih kreatif dalam menciptakan ketrampilan yang lain dan anak mempunyai rasa ingin tahu yang besar sehingga akan berkreasi secara optimal.

---

<sup>59</sup> Uswatun Hasanah and Dian Eka Priyanto, *Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Origami* 1, No 5 ( Januari-juni 2019) 67.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang akan digunakan dalam penelitian ini ialah menggunakan pendekatan kualitatif. metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang lebih menekankan pada aspek pemahaman secara mendalam terhadap suatu masalah dari pada melihat permasalahan untuk penelitian generalisasi.<sup>60</sup> Dalam penelitian kualitatif instrumennya menggunakan orang atau human instrument yaitu penelitian itu sendiri.<sup>61</sup>

Sedangkan jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif. Penelitian ini dilakukan untuk memperoleh informasi tentang suatu gejala pada saat penelitian. Tujuan penelitian deskriptif untuk mengetahui variabel atau kondisi apa yang ada dalam suatu situasi.<sup>62</sup> Dalam hal ini peneliti berusaha untuk menjelaskan, mendeskripsikan kondisi atau situasi yang terdapat dalam penelitian yaitu Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Permainan Origami Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Raudlatul Athfal *Inhadluth Tholibin* Banyuwangi Tahun Pelajaran 2020/2021.

---

<sup>60</sup> Sandu Siyoto and M. Ali Shodiq, *Dasar Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Literasi Media Publishing 2015), 28.

<sup>61</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017), 8.

<sup>62</sup> Soebardhy et al, *Kapita Selakta Metodologi Penelitian* (Pasuruan: Cv Penerbit Qiara Media, 2020), 83.

## B. Lokasi Penelitian

Lokasi dalam penelitian ini dilakukan di Raudlatul Athfal *Inhadluth Tholibin*, Dusun Perangan, Desa Kradenan, Kecamatan Purwoharjo, Kabupaten Banyuwangi. Alasan memilih tempat ini:

1. Peneliti tertarik dengan permasalahan yang ada disana.
2. Belum pernah ada penelitian yang meneli disana.

## C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian di sini adalah informan yang dapat memberikan informasi terkait data yang akan dicari menentukan sumber data pada orang yang diwawancarai dilakukan dengan teknik purposive yaitu dipilih dengan pertimbangan dan tujuan tertentu.<sup>63</sup>

Dengan demikian informasi yang dipilih dalam penelitian ini yaitu orang-orang yang dianggap bersangkutan dan memahami tentang tujuan yang dimaksud oleh penelitian. Adapun informan yang dipilih menjadi subjek dalam penelitian ini adalah:

1. Kepala sekolah Raudhatul Athfal *Inhadluth Tholibin* Banyuwangi (Nur Asiyah, S.Pd) selaku kepala Raudlatul Athfal *Inhadluth Tholibin* Banyuwangi sekaligus pimpinan yang bertanggung jawab atas lembaga.
2. Wali kelas kelompok B Raudhatul Athfal *Inhadu Tholibin* ( Zulfu Nurul Hidayati, S.Pd) selaku wali kelas yang juga bertanggung jawab dalam kegiatan pembelajaran di kelas B.

---

<sup>63</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian*, 216.



3. Guru Kelas B Raudlotul Athfal *Inhadluth Tholibin* ( Nurul Lailiah, S.Pd) selaku guru kelas yang melaksanakan kegiatan pembelajaran dikelas B.
4. Siswa-Siswi kelompok B ( Dafa dan Hasna) selaku orang yang ikut dalam kegiatan pembelajaran dikelas B.

#### D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### 1. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati objek penelitian, seperti tempat khusus suatu organisasi, sekelompok orang atau beberapa aktivitas suatu sekolah.<sup>64</sup> Observasi merupakan pengumpulan data langsung dari lapangan atau pengamatan, pengamatan tentang kejadian, gerak atau tingkah laku, dan suatu proses.<sup>65</sup>

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan observasi partisipasi aktif dimana peneliti hadir langsung pada lokasi penelitian tersebut dan peneliti bukan hanya sebagai pengamat saja melainkan peneliti juga mengikuti kegiatan kelembagaan yang ada, salah satunya dalam kegiatan pembelajaran menggunakan permainan origami.

##### 2 Wawancara.

Percakapan antara dua orang atau lebih yang diarahkan oleh salah satu dengan bermaksud memperoleh keterangan, yang tujuannya untuk

<sup>64</sup> Salim and Syahrul, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: Citapustaka Media, 2012), 144.

<sup>65</sup> Siyoto, *Dasar Metodologi*, 77

menggali informasi tentang fokus penelitian.<sup>66</sup> Wawancara merupakan Teknik penggalan data yang utama yang sangat memungkinkan peneliti untuk mendapatkan data sebanyak-banyaknya, lengkap, dan mendalam<sup>67</sup>

Adapun wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara semi terstruktur. Wawancara semi terstruktur merupakan jenis wawancara yang sudah termasuk dalam kategori in-dept interview, dimana pelaksanaannya lebih bebas dibandingkan dengan wawancara semi terstruktur. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk menemukan permasalahan secara terbuka, dimana pihak yang diajak wawancara di minta pendapat, dan ide-idenya.<sup>68</sup> Dalam hal ini penelitian hanya menyiapkan pertanyaan-pertanyaan pokok saja lalu peneliti mengembangkan pertanyaan tersebut pada saat wawancara berlangsung.

### 3. Dokumentasi

Metode dokumentasi yaitu mencari data atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku surat kabar, majalah, prasasti format notulen rapat, Lenggeng, agenda, dan sebagainya. Dalam metode dokumentasi yang diamati bukan hanya benda hidup saja tetapi benda mati juga.<sup>69</sup>

Adapun data yang ingin diperoleh menggunakan teknik dokumentasi adalah sebagai berikut:

- a. Data, profil sekolah Raudlatul Athfal *Inhadu Tholibin* Banyuwangi
- b. Visi misi lembaga Raudlatul Athfal *Inhadluth Tholibin* Banyuwangi

<sup>66</sup> Salim and Syahrul, *Metode Penelitian*, 119.

<sup>67</sup> Farida Nugrahani, *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Penelitian Pendidikan Bahasa* (Solo: Cakra Books, 2014), 124.

<sup>68</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian*, 306.

<sup>69</sup> Siyoto, *Dasar Metode Penelitian*, 78.

- c. Data siswa-siswi dan guru Raudlatul Athfal *Inhadu Tholibin* Banyuwangi letak geografis Raudlatul Athfal *Inhajut Tholibin* Banyuwangi
- d. Aktivitas dalam proses pembelajaran bermain origami untuk mengembangkan kreativitas anak
- e. Dokumentasi atau foto-foto yang relevan yang diperoleh dari beberapa sumber yang dapat memperkuat analisis fokus penelitian.

### **E. Analisis Data**

Analisis data merupakan proses pengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola kategori dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data. analisis data dalam hal ini ialah mengatur, mengukur, mengelompokkan, memberi kode, dan mengkategorikan.<sup>70</sup> Menurut Nasution analisis dimulai sejak merumuskan dan menjelaskan masalah, sebelum terjun kelapangan, dan berlangsung terus sampai penulisan hasil penelitian.<sup>71</sup> Adapun analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data miles dan huberman yaitu sebagai berikut:

#### 1. Reduksi data (*Reduction*)

Data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak, maka dari itu perlu dicatat secara runtut dan rinci. Seperti telah dikemukakan, semakin lama penelitian kelapangan, maka jumlah data akan semakin banyak, kompleks dan rumit. untuk itu perlu segera dilakukan analisis data

<sup>70</sup> Siyoto, *Dasar Metode Penelitian*, 120.

<sup>71</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian*, 245.

melalui reduksi data, reduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dari tema dan polanya. dengan demikian data yang telah direduksi akan memberi gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan.<sup>72</sup> Jadi setelah peneliti memperoleh data dari wawancara, observasi dan dokumentasi penelitian merangkum data yang ada agar mendapatkan fokus dan tujuan penelitian yang perlukan dan dibutuhkan.

## 2. Penyajian data (*Display*)

Setelah data reduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data titik melalui penyajian data tersebut, maka data terorganisasikan tersusun dalam pola hubungan, sehingga akan semakin mudah dipahami.<sup>73</sup> Dalam penelitian penyajian data dalam bentuk teks naratif agar mudah difahami dan dimengerti.

## 3. Kesimpulan (*Verification*)

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahapan pengumpulan data berikutnya.<sup>74</sup> Setelah penyajian data langkah selanjutnya adalah menyimpulkan seluruh data yang ditemukan agar data tersebut sesuai dengan fokus dan tujuan yang diinginkan.

---

<sup>72</sup> Sugiyono, 247.

<sup>73</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian*, 249.

<sup>74</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian*, 252.

## F. Keabsahan Data

Keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi. triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data dengan memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data tersebut untuk keperluan pengecekan atau perbandingan terhadap data yang bersangkutan.<sup>75</sup> Dalam penelitian ini penulis menggunakan dua triangulasi yaitu:

### 1. Triangulasi sumber

Triangulasi yang mengarahkan peneliti untuk mengumpulkan data dari beberapa sumber yang tersedia, karena data yang sebenarnya akan lebih valid kebenarannya apabila digali dari sumber lainnya.<sup>76</sup> Dalam hal ini peneliti membandingkan data yang diperoleh dengan menggunakan sumber yang berbeda bertujuan untuk mengecek keabsahan data tersebut.

### 2. Triangulasi teknik

Triangulasi Teknik untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data dengan sumber yang sama dengan teknik yang berbeda.<sup>77</sup> Dalam hal ini peneliti membandingkan sumber data yang ada dengan teknik yang berbeda bertujuan untuk mengecek keabsahan data.

## G. Tahapan-Tahapan Penelitian.

Pada tahapan-tahapan ini, peneliti menjelaskan mengenai rencana pelaksanaan penelitian, mulai dari tahapan persiapan, pelaksanaan dan pelaporan.

---

<sup>75</sup> Nugrahani, *Metode Penelitian Kualitatif*, 155.

<sup>76</sup> Nugrahani, *Metode Penelitian Kualitatif*, 116.

<sup>77</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian* 274.

1. Tahap persiapan

Tahapan pralapang merupakan tahapan yang dilakukan peneliti sebelum terjun kelapangan. Tahapan yang dilakukan penelitian ditahapan ini yaitu: menyusun rencana penelitian, mengurus perizinan, dan menyiapkan perlengkapan penelitian.

2. Tahapan pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan tahapan inti dari penelitian ini, karena pada tahapan pelaksanaan ini peneliti mencari dan mengumpulkan data yang diperoleh sesuai dengan fokus masalah dan tujuan penelitian.

3. Tahapan pelaporan

Pada tahapan ini penelitian menyusun data yang telah diperoleh dari hasil wawancara dan dokumentasi kemudian dianalisis dan dikumpulkan dalam bentuk karya tulis ilmiah.



## BAB IV

### PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

#### A. Gambaran Objek Penelitian

Penelitian yang dilakukan peneliti dengan judul Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui origami pada kelompok B Usia 5-6 Tahun di Raudlatul Athfal Inhadluth Tholibin Banyuwangi. Maka peneliti akan Memaparkan data mengenai Raudlatul Athfal *Inhadluth Tholibin*, Desa Kradenan, Kec Purwoharjo Kab Banyuwangi Banyuwangi, sebagai berikut:

##### 1. Sejarah singkat Raudlatul Athfal *Inhadluth Tholibin*

Anak adalah sebagai penerus yang merupakan pewaris di antara perjuangan bangsa yang merupakan sumber daya manusia yang sangat penting dalam mencapai keberhasilan pembangunan. Untuk menjadi sumber daya yang berkualitas maka pembiasaan sejak dini terhadap anak sangat penting mengingat pada tahap ini lah terjadi awal pembentukan dasar-dasar kepribadian. Mengingat kepentingan tersebut koma dan letak wilayah di mana banyak anak usia 4 sampai 6 tahun yang masih memerlukan asuhan dan stimulasi pendidikan dan atas kesepakatan warga sekitar rumah pada tahun 2007 didirikan lah lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD) DAHLIA dengan tokoh pendiri PAUD: Bapak Anwarudin, Bapak Drs. Jamroni, Ibu Junaidah S.pd

Dengan seringnya waktu hingga sampai tahun 2011 akhirnya lembaga PAUD DAHLIA berpindah nama menjadi RAUDLATUL ATHFAL *INHADLUTH THOLIBIN* yang mana nama tersebut mengacu

pada yayasan lokal yaitu masjid Inhadluth Tholibin yang beralamat kan di dusun perangan, desa karadenan, kecamatan purwoharjo. penduduknya bermata pencaharian sebagai petani dan pedagang, tergolong tingkat ekonomi menengah ke bawah. Raudlatul Athfal *Inhadluth Tholibin* lahir di tengah-tengah masyarakat sesuai kebutuhan akan sarana pendidikan yang berkualitas dan terjangkau berbasis agama.<sup>78</sup>

## 2. Profil Raudlatul Athfal *Inhadluth Tholibi*.

Lembaga Raudlatul Athfal *Inhadluth Tholibin* bertempat di Dusun Perangan, Kradenan, Purwoharjo, Banyuwangi, Jawa Timur yang didirikan pada tanggal 28 November 2011 Sekolah ini dinaungi oleh Lembaga Ma'arif Nu yang berstatus swasta dan sudah terakreditasi B. Raudlatul Athfal *Inhadluth Tholibin* didirikan ditanah wakaf yang luasnya 425M<sup>2</sup> dengan kepala sekolah ibu Nur Asiyah, S.Pd.I dengan No.Sk Kepala Sekolah Pc/1749/Sk/A-1/Vii/2014 sedang nomor SK lembaga adalah Ra/10.00071/2017.<sup>79</sup>

## 3. Indikator, Visi, dan Misi Raudlatul Athfal *Inhadluth Tholibin*.

Visi Raudlatul Athfal *Inhadluth Tholibin* :

Terwujudnya peserta didik yang berakhlak mulia mandiri cerdas dan kreatif.

Indikator visi Raudlatul Athfal *Inhadluth Tholibin* :

- a. Mampu berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan.

<sup>78</sup> Raudlatul Athfal Inhadluth Tholibin,” Sejarah Raudlatul Athfal Inhadluth Tholibin “ 9 Maret 2021.

<sup>79</sup> Raudlatul Athfal Inhadluth Tholibin,” Profil Lembaga Raudlatul Athfal Inhadluth Tholibin “ 9 Maret 2021.



- b. Mampu mengucapkan salam, berperilaku baik, sopan dan santun.
- c. Mampu melakukan kegiatan secara mandiri.
- d. Mampu menghafal surat-surat pendek, bacaan sholat dan doa-doa sehari-hari.
- e. Mampu dalam baca tulis dan berhitung.
- f. Mampu berkreasi dan berimajinasi dalam kegiatan motorik halus dan kasar

#### Misi Raudlatul Athfal *Inhadluth Tholibin*

- a. Membiasakan anak untuk berdoa, mengucap salam, berperilaku baik dan sopan.
- b. Membiasakan anak untuk melakukan kegiatan secara mandiri.
- c. Membiasakan menghafal surat-surat pendek, baca sholat, doa sehari-hari serta baca tulis dan berhitung.
- d. Membiasakan anak untuk berkreasi dan imajinasi dengan berbagai media.<sup>80</sup>

#### 4. Kegiatan Kelembagaan

Pembelajaran aktif di Raudlatul Athfal *Inhadluth Tholibin* berjalan selama 6 hari yaitu senin sampai sabtu, diawali pukul 07.30 sampai dengan 10.30 WIB. Anak didik di Raudlatul Athfal *Inhadluth Tholibin* berjumlah 29 anak, dibagi 2 kelompok. Pada proses pembelajaran 4 tahap, yaitu:

---

<sup>80</sup> Raudlatul Athfal *Inhadluth Tholibin*,” Profil Raudlatul Athfal *Inhadluth Tholibin*” 9 Maret 2021

a. Kegiatan pembukaan

Kegiatan pembukaan merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengawali pembelajaran di pagi hari, bertujuan untuk membuat anak siap menerima pembelajaran dengan hal-hal yang dapat membuat anak merasa rileks dan bersemangat. Kegiatan diawali dengan paRaudlatul Athfalanak-anak berbaris di halaman, salam, membaca doa, bernyanyi dan bertepuk tangan.

b. Kegiatan inti pembelajaran

Setelah berbaris di halaman masing-masing kelompok berpindah ke ruang kelas masing-masing. Kegiatan inti dilakukan sesuai tema dan RPPH yang sudah dirancang oleh guru kelas.

c. Kegiatan istirahat

Setelah selesai kegiatan pembelajaran, anak persiapan untuk istirahat. Pada waktu istirahat anak-anak membeli makanan dan jajan dikoprasi sekolah dan juga bermain di halaman sekolah.

d. Kegiatan Penutup

Sebelum melakukan kegiatan penutup pendidik mengulang kembali pembelajaran hari ini, setelah itu anak-anak membereskan bukunya dimasukkan tas, setelah itu melakukan kegiatan penutup yaitu bernyanyi untuk pulang, membaca surat-surat pendek, membaca doa-doa harian dan berdoa setelah belajar.<sup>81</sup>

---

<sup>81</sup> Raudlatul Athfal Inhadluth Tholibin, "Kegiatan Kelembagaan Raudlatul Athfal Inhadluth Tholibin" 9 Maret 2021

## 5. Pendidik dan Ketenaga Kependidikan

Penyelenggaraan pendidikan di lembaga ini melibatkan guru. Keadaan sumberdaya manusia pada Raudlatul Athfal Inhadluth Tholibin pada tahun pelajaran 2020-2021 adalah sebagai berikut.

**Table 4.1**  
**Nama guru Raudlatul Athfal Inhadluth Tholibin**

No	Nama Guru/Pegawai	L/P	Tempat Tanggal Lahir	Pend Terakhir	Tugas
1	Nur Asiyah, S.Pd.I	P	Bojonegoro 28-08-1982	S1	Kepala sekolah
2	Nurul Lailiyah, S.Pd.	P	Banyuwangi 13-07-1995	S1	Guru kelas
3	Zulfi Nurul Hidayah, S.Pd.	P	Banyuwangi 5-11-1994	S1	Guru Kelas

## 6. Peserta Didik

Jumlah peserta didik Raudlatul Athfal Inhadluth Tholibin tahun ajaran 2020/2021 sebanyak 29 anak, dengan perincian:

**Table 4.2**  
**Peserta didik Raudlatul Athfal Inhadluth Tholibin.**

Kelompok A	Kelompok B	Jumlah
12	17	29

**Table 4.3**  
**Nama peserta didik kelas B**

No	Nama peserta didik kelas B	No	Nama peserta didik kelas B
1.	Aprelia Berlina Arista	10.	Sultan El Syarawi
2.	Naja Farikhatun Nafisa	11.	Talita Zahra Aprilia
3.	Mohammad Daffa Alfian Putra	12.	Nabila Almira
4.	Hasna Zainun Nisa	13.	Amira Niluh Sifa
5.	Ardinda Nazwa Athafunisah	14.	Putri Kamalia Aqla
6.	Ahmad Zulfikar Al Faizin	15.	Muhammad Syahdan Hanafi
7.	Roghib Tahsin Nawa	16.	Nigar Faza Habsi Ali
8.	M Arjuna Eka Novebriano	17.	Qudratunnada Salsabila
9.	Aiko Fidelis		

## 7. Keadaan Prasarana dan Prasarana

Sejak awal berdirinya Raudlatul Athfal *Inhadluth Tholibin* ini secara bertahap berupaya untuk meningkatkan pengadaan sarana dan prasarana pendidikan untuk menunjang proses belajar mengajar Raudlatul Athfal *Inhadluth Tholibin* ini. Sampai saat ini sarana dan prasarana yang dimiliki oleh Raudlatul Athfal *Inhadluth Tholibin* ini adalah sebagai berikut :

**Table 4.4**  
**Sarana dan prasarana Raudlatul Athfal *Inhadluth Tholibin***

No	Jenis Ruangan	Jumlah Ruangan
1	Ruang Kelas	2
2	Ruang koperasi	1
1	Ruang Kepala Sekolah	1
3	Ruang Guru	1
4	Ruang UKS	1
5	Kamar mandi/WC	1
6	Komputer	1
7	Prin	1
8	Tiang bendera	3
9	Kipas angin	3
10	Rak sepatu	2
11	Papan tulis	2
12	Ayunan	2
13	Papan luncur	2
14	Kran cuci tangan	5

## B. Penyajian dan Analisis Data

Penelitian ini dilakukan pada bulan Maret 2021 diketahui bahwa jumlah peserta didik kelompok B di Raudlatul Athfal *Inhadluth Tholibin* berjumlah 17 anak terdiri dari 10 anak perempuan dan 7 anak laki-laki dan 1 tenaga kependidikan.

Penelitian ini diawali dengan wawancara yang dilakukan kepala sekolah tentang bagaimana pembelajaran menggunakan permainan origami yang ada di sekolah dan juga faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kreativitas anak.

Hasil analisis dari wawancara, observasi dan dokumentasi yang dilakukan peneliti untuk mengembangkan kreativitas anak melalui permainan origami di Raudlatul Athfallain *Inhadluth Tholibin*:

### **1. Pengembangan kreativitas anak melalui permainan origami pada anak usia 5-6 tahun di Raudlatul Athfal *Inhadluth Tholibin*.**

Dari hasil observasi dan wawancara yang dimulai pada tanggal 8 Maret 2021. Hasil observasi, wawancara dan dokumentasi analisis yang dilakukan peneliti dalam proses mengetahui bagaimana pengembangan kreativitas anak kelas B di Raudlatul Athfal *Inhadluth Tholibin* Banyuwangi sebagai berikut:

Mengembangkan kreativitas merupakan salah satu kegiatan yang wajib dalam kegiatan pembelajaran. Selain memberikan dan menstransfer ilmu pengetahuan guru juga bertugas untuk mengembangkan kreativitas dalam pembelajaran. Dalam menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan di raudlatul Athfal *Inhadluth tholibin* tenaga pendidik ditekankan untuk menyediakan berbagai media pembelajaran yang bervariasi, dengan demikian guru dapat menentukan arahan dan tujuan yang hendak dicapai dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan

pemaparan yang diberikan oleh bu Nur Asiyah selaku kepala Raudlatul Athfal *Inhadluth Tholibin*.

“Ada mbak di Raudlatul Athfal Inhadluth Tholibin juga ada pembelajaran dengan mengembangkan kreativitas anak, selain enam aspek perkembangan seperti bahasa, fisik-motorik, kognitif, seni, sosial emosional dan juga keagamaan, tentunya kami juga mengembangkan kreativitas anak malah dengan kreativitas secara tidak sadar kita sadari keenam aspek perkembangan tersebut ikut berkembang. Di sini kami mengembangkan kreativitas dengan berbagai macam cara dan media, salah satunya yaitu dengan permainan origami”.

Hal ini juga ditegaskan oleh bu Zulfi selaku wali kelas B yang menyatakan bahwa permainan origami dapat mengembangkan kreativitas anak karena dari memberikan tugas kepada anak berupa membuat suatu kreasi dari origami anak-anak akan belajar membuat suatu kreasi.

“Karena memang permainan origami merupakan salah satu cara agar anak menjadi lebih kreatif. Bagaimana guru menyediakan media pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas anak salah satunya permainan origami. Dengan memberikan tugas melipat dan menggunting kertas origami, anak dapat berkreasi sesuai imajinasinya, ketika anak mencoba melipat kertas sesuai arahan dari guru hingga membentuk suatu kreasi dari hasil karya yang mereka buat sendiri”<sup>82</sup>.

Dari wawancara tersebut dapat dilihat bahwa dengan menggunakan media yang dapat mengembangkan kreativitas yang tepat dan benar maka kreativitas anak dapat berkembang dengan baik. Seperti permainan origami merupakan permainan yang dapat mengembangkan kreativitas anak terlihat ketika anak melipat kertas origami membuat anak dapat berkreasi dengan mencoba membuat bentuk-bentuk baru dari origami.

<sup>82</sup> Bu Nur Asiyah, Diwawancarai Oleh Penulis, 8 Maret 2021



**Gambar 4.1**  
**Anak belajar membuat suatu kreasi dari origami<sup>83</sup>**

Di Raudlatul Athfal *Inhadluth Tholibin* sendiri anak bisa melakukan permainan origami sehingga anak dapat bereksplorasi dengan berbagai macam bentuk-bentuk kreasi yang terbuat dari kertas bukan hanya itu saja permainan origami juga dapat mengajari anak tentang tentang perbedaan suatu karya yang mereka buat. Hal ini sesuai dengan wawancara dengan bu Lail selaku guru kelas B.

“Jadi begini mbak tujuan dari permainan origami ini bisa mengajarkan anak tentang perbedaan antara satu sama lain karena ketika anak membuat kreasi dari origami pastinya ada anak yang melipatnya sudah rapi dan bagus ada juga yang masih belum rapi dengan permasalahan yang seperti ini kita dapat memberi pengertian kepada anak tentang perbedaan yang ada bahwa setaip anak mempunyai kemampuan sendiri-sendiri bahwa kita harus menghargai karya teman-teman dengan tidak mengejek temannya tetapi kita harus menghargai karya teman mereka”<sup>84</sup>

<sup>83</sup> Raudlatul Athfal Inhadluth Tholibin, "Kegiatan Anak Membuat Kreasi Dari Origami", 15 Maret 2021

<sup>84</sup> Bu Lail, Diwawancarai Oleh Penulis, 10 Maret 2021

Dari hasil wawancara tersebut dijelaskan bahwa dengan permainan origami anak-anak dapat menghargai karya temanya dengan memberikan pengertian kepada anak saat ada perbedaan ketika anak membuat suatu kreasi dari origami.

Di Raudlatul Athfal *Inhadluth Tholibin* guru memberikan pengertian kepada anak bahwa jika anak-anak masih belum bisa membuat suatu kreasi dengan bagus maka teman-teman mereka harus tetap menghargai karya temannya dengan tidak mengejek tetapi memberi motivasi kepada temannya agar temanya dapat membuat kreasi lebih baik lagi. Permainan origami membutuhkan ketelitian dan kefokusannya saat melakukannya maka dari itu permainan origami harus dikemas dengan menarik agar anak-anak tidak jenuh dan bosan ketika pembelajaran berlangsung karena ketika bermain origami anak-anak memperhatikan arahan dari guru agar kreasi yang mereka dapat terbentuk dengan bagus. Demikianlah yang dapat mengajarkan kepada anak untuk belajar memecahkan permasalahan yang mereka hadapi saat melakukan kegiatan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan wawancara dengan bu Zulfi selaku wali kelas B.

“Sebenarnya ketika anak melipat origami anak-anak juga belajar tentang bagaimana memecahkan suatu masalah misalnya ketika anak melipat kertas terkadang anak masih bingung bagaimana melipat kertas tersebut, namun dengan demikian anak-anak akan mencoba membuat kreasi tersebut hingga membentuk suatu kreasi meskipun terkadang kreasi tersebut tidak sesuai dengan apa yang mereka inginkan atau kreasi tersebut masih kurang rapi tetapi dengan hal inilah anak-anak dapat belajar memecahkan masalah, apalagi kalau anak itu anak yang kreatif anak itu akan mencoba



terus sampai kreasi tersebut sesuai dengan yang mereka harapkan”<sup>85</sup>



**Gambar 4.2**  
**Melipat sesuai kreasi anak<sup>86</sup>**

Dari hasil wawancara tersebut dapat dilihat bahwa di Raudlul Athfal *Inhadluth Tholibin* permainan origami juga dapat mengajarkan anak untuk berusaha memecahkan masalahnya sendiri. Saat anak mencoba membuat kreasi dari origami anak-anak akan mencoba cara-cara bagaimana membuat origami tersebut hingga membentuk suatu kreasi yang mereka inginkan. Anak yang kreatif akan berusaha agar dia dapat menyelesaikan tugas tersebut meskipun terkadang kreasi mereka tidak sesuai dengan yang dicontohkan namun mereka akan berusaha hingga kreasi itu sesuai dengan yang diarahkan oleh guru bukan hanya itu saja anak-anak juga akan mengingat langkah-langkah yang diberikan oleh guru. Hal ini sesuai dengan wawancara dengan bu Lail.

" Ketika anak bermain origami daya fikir dan imajinasi anak dapat meningkat karena ketika anak bermain kertas origami anak-anak

<sup>85</sup> Bu Zulfi, di Wawancarai Oleh Penulis, 9 Maret 2021

<sup>86</sup> Raudlatul Athfal Inhadluth Tholibin,” Kegiatan Anak Melipat Sesuai Kreasi Raudlatul Athfal Inhadluth Tholibin “ , 26 Maret 2021

akan mengingat langkah-langkah yang diberikan oleh guru hal ini lah yang dapat meningkatkan daya pikir anak dan imajinasi anak juga akan berkembang karena ketika anak bermain origami anak-anak suka berhayal seperti ketika melipat kertas origami menjadi persegi panjang terkadang anak-anak sudah menganggap lipatan itu burung yang terbang"<sup>87</sup>

Dari hasil wawancara tersebut dapat dilihat bahwa permainan origami dapat mengembangkan kreativitas anak. Ketika anak-anak diberi tugas membuat kreasi dari origami anak-anak akan mencoba mengingat langkah-langkah yang diberikan oleh guru, bukan itu saja secara tidak langsung dengan permainan origami anak-anak akan mengenal berbagai macam bangun geometri seperti persegi, segitiga, dan persegi panjang.



**Gambar 4.3**  
**Anak melipat origami dengan arahan guru<sup>88</sup>**

Dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi dapat dilihat bahwa pengembangan kreativitas anak dapat dilakukan dengan menggunakan permainan origami. Permainan origami anak-anak dapat belajar kreatif dengan membentuk origami anak juga memahami konsep

<sup>87</sup> Bu Lail, Diwawancarai Oleh Penulis, 10 Maret 2021

<sup>88</sup> Raudlatul Athfal Inhadluth Tholibin, "Kegiatan Anak Melipat Sesuai Arahan Guru", 22 Maret 2021

perbedaan dan dapat menghargai karya teman mereka, bukan hanya itu saja dengan origami anak-anak belajar memecahkan masalah dengan menyelesaikan kreasi yang mereka buat dari arahan yang diberikan guru, dengan mengingat arahan yang diberikan guru perkembangan daya pikir dan imajinasi anak dapat berkembang dengan baik.

**2. Langkah-langkah mengembangkan kreativitas anak melalui permainan origami pada anak usia 5-6 tahun di Raudlatul Athfal *Inhadluth Tholibin* Tahun Pelajaran 202/2021.**

**a. Pembuatan perencanaan pembelajaran menggunakan origami**

Hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 15 Maret 2021 bahwasanya sebelum pembelajaran terlebih dahulu menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) agar dapat tercapainya pembelajaran serta agar pembelajaran menjadi terarah. Pada penelitian ini menggunakan tema alam semesta. Pada observasi ini penelitian memberikan pengarahan dan membimbing peserta didik dalam kegiatan membuat origami, seperti membagikan kertas origami dan mengajarkan anak langkah-langkah membuat origami. Hal ini dinyatakan dari wawancara oleh bu Lail guru kelas B di Raudlatul

*Athfal Inhadluth Tholibin:*

"Setiap pembelajaran dilembaga ini selalu membuat rencana pembelajaran terlebih dahulu diawal tahun pembelajaran, salah satunya dalam pembelajaran yang ada di rencana pembelajaran atau biasanya disebut RPPH guru menyesuaikan dengan tema dan sub tema. Begitu juga dengan pembelajaran menggunakan

permainan origami agar pembelajaran dapat terarah, efektif dan juga agar tujuan dari pembelajaran tersebut dapat tercapai" <sup>89</sup>

Dari hasil wawancara diatas bahwasanya guru di Raudlatul Athfal *Inhadluth Tholibin* membuat rencana pembelajaran terlebih dahulu sebelum pembelajaran dimulai, guru juga mempelajari dan menyiapkan bagaimana teknik melipat origami sebelum pembelajaran dilaksanakan. Hasil pengamatan kali ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran menggunakan origami sudah mulai terarah dalam mengembangkan kreativitas anak.

**b. Pembelajaran minimal seminggu sekali.**

Dari hasil observasi dan wawancara di Raudlatul Athfal *Inhadluth Tholibin* yang peneliti lakukan, pembelajaran dengan origami dilakukan minimal satu minggu sekali karena permainan ini berpengaruh kepada perkembangan anak, permainan origami memiliki banyak manfaat untuk perkembangan anak khususnya kreativitas dan motorik halus anak dan jika terlalu sering menggunakan origami ditakutkan anak akan bosan dengan permainan tersebut.

Di Raudlatul Athfal *Inhadluth Tholibin*, pembelajaran menggunakan origami guru menggunakan permainan origami dilakukan satu minggu sekali atau biasanya dua Minggu tiga kali, karena pembelajaran origami sangat berdampak pada perkembangan anak apalagi dalam mengembangkan motorik halus anak, seperti yang disampaikan dalam oleh bu Lail sebagai berikut:

---

<sup>89</sup>Bu Lail, Diwawancara Oleh Penulis, 9 Maret 2021

"Untuk pembelajaran menggunakan origami dilakukan 1 minggu sekali atau 2 minggu 3 kali, jadi tidak terlalu sering dan tidak terlalu jarang karena jika pembelajaran menggunakan origami dilakukan terlalu sering misalnya seminggu ada beberapa kali takutnya nanti anak-anak akan bosan dan jika dilakukan beberapa Minggu sekali juga tidak baik karena permainan origami sangat penting dalam meningkatkan perkembangan anak salah satunya meningkatkan motorik halus dan daya ingat anak, jadi menurut saya pembelajaran menggunakan origami lebih efektif kalau dilakukan paling tidak satu minggu sekali".<sup>90</sup>



**Gambar 4.4**  
**Anak meniru arahan dan bimbingan dari guru<sup>91</sup>**

Dari hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 15 bulan Maret 2021. Adapun kegiatan permainan origami sudah berkembang dengan baik. Hal tersebut dapat dilihat ketika anak sudah mampu meniru arahan dan bimbingan dari guru. Mereka yang biasanya bingung dengan arahan yang diberikan guru dan juga tidak percaya diri serta cenderung pesimis ketika membuat karya dari origami namun, sekarang mereka lebih bisa menangkap arahan dari guru. Antusias

<sup>90</sup>Bu Lail, Diwawancarai Oleh Penulis, 10 Maret 2021

<sup>91</sup>Raudlatul Athfal Inhadluth Tholibin, "Kegiatan Anak Meniru Arahan Dan Bimbingan Guru", 22 Maret 2021.

anak dalam pembelajaran tersebut menunjukkan bahwa anak senang dengan permainan origami.

Dalam hal ini peneliti melihat anak antusias dan juga menyimak arahan dari guru, anak mencoba membuat kreasinya sendiri sehingga imajinasi anak dapat berkembang. Dilihat dari hal tersebut sudah menunjukkan bahwasannya ciri-ciri kreativitas sudah ada dalam diri anak sehingga kreativitas pada diri anak harus dikembangkan secara optimal yang mana akan berguna untuk masa depan anak.<sup>92</sup>

**c. Membangun mood anak dan memberi motivasi**

Dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti pada tanggal 22 Maret 2021 adapun memberikan motivasi kepada anak bukan hanya memberikan nilai berupa Bintang atau angka saja melainkan dapat menggunakan ucapan yang berisi pujian atau motivasi bagi anak. bukan hanya memberikan motivasi saja namun guru harus membangun mood anak dengan cara mengajak anak untuk berbicara, bernyanyi dan bertepuk tangan hal ini akan memicu anak agar siap menerima pelajaran yang akan dilakukan.

Di Raudlatul Athfal *Inhadluth Tholibin* guru mengajak anak untuk bernyanyi atau bertepuktangan agar anak siap untuk mengikuti pembelajaran serta untuk membengun mood anak agar pembelajaran dikelas dapat terlaksana dengan baik, guru juga memberikan motivasi kepada anak-anak seperti memberi ucapan agar anak semangat untuk

---

<sup>92</sup> Observasi Raudlatul Athfal Inhadluth tholibin, 15 Maret 202.

belajar jadi guru bukan hanya memberikan nilai saja kepada anak melainkan guru juga memberikan apresiasi berupa ucapan. Wawancara dengan bu Zulfi selaku wali kelas B sebagai berikut:

"Anak kadang bangun kesiangan jadi waktu pembelajaran mood anak jadi jelek maka dari itu kita harus membangun mood anak terlebih dahulu seperti mengajak bernyanyi atau bertepuk tangan, atau apa saja yang bisa membuat mood anak baik, karena jika mood anak tetap jelek biasanya anak tidak mau ikut pembelajaran"<sup>93</sup>

Dari wawancara tersebut dapat dilihat bahwa membangun mood anak sangat penting, hal ini juga dapat berpengaruh kepada kesiapan anak untuk belajar.

Dengan membangun mood anak dan memotivasi anak sangat penting, Ketika mood anak baik anak akan senang untuk mengikuti pembelajaran sama halnya dengan memberi motivasi anak, anak akan lebih antusias lagi dalam pembelajaran menggunakan origami.

Terlihat Ketika guru memberikan motivasi berupa pujian untuk anak, anak lebih tekun dalam mengerjakan karya mereka juga anak menjadi lebih percaya diri dalam mengerjakan karya mereka sampai menjadi bentuk yang diinginkan.<sup>94</sup>

#### **d. Memberi teknik dan arahan yang sesuai dengan perkembangan dan usia anak**

Dari hasil observasi yang peneliti lakukan bahwasannya guru harus memberikan Teknik dan memberikan arahan sesuai

<sup>93</sup> Bu Zulfi, Diwawancarai Oleh Penulis, 10 Maret 2021

<sup>94</sup> Observasi Raudlatul Athfal Inhadluth tholibin, 22 Maret 2021.

perkembangan anak sehingga mudah dimengerti oleh anak, anak mudah meniru Teknik dan arahan yang diberikan. Di Raudlatul Athfal *Inhadluth Tholibin* guru memberi Teknik yang sesuai dengan perkembangan anak namun guru masih kurang memberikan arahan yang mudah difahami anak, sehingga anak tidak mudah mengerti apa yang diperintahkan oleh guru.

Serta yang dimaksud memberikan arahan yang mudah dimengerti anak merupakan arahan yang sesuai dengan bahasa serta perkembangan anak terkadang anak tidak memahami arahan yang diberikan orang dewasa bukan karena mereka tidak bisa melainkan karena mereka belum mengerti maksud dari ucapan tersebut, karena anak berbeda dari orang dewasa sehingga anak tidak mudah memahami apa yang orang dewasa katakan. Dengan menggunakan arahan serta memberikan Teknik sesuai perkembangan pada anak berdampak baik bagi anak dapat terlihat dari observasi bahwasanya anak akan lebih semangat dan lebih percaya diri.

Terbukti ketika anak disuruh membuat karya dari origami saat anak mengerti arahan dan memahami langkah-langkah yang diberikan guru anak dapat lebih tertarik dan senang membuat karya mereka, anak akan cenderung melakukan hal tersebut tanpa merasa bosan, meskipun Meraka terkadang tidak bisa akan tetapi mereka senang melakukan hal tersebut, mereka akan belajar mencoba lagi sampai karya tersebut berbentuk sesuai dengan apa yang diarahkan oleh guru, anak juga



dapat membuat karya dengan baik serta anak percaya diri untuk membuat kreasinya sendiri tanpa melihat karya temannya. Ini juga dapat membuktikan bahwa anak sudah dapat berimajinasi dan menumbuhkan sifat efektif anak salah satunya rasa percaya diri, anak sudah percaya diri dengan karya yang mereka buat. Berikut ini wawancara dengan Hasna anak kelompok B di Raudlatul Athfal *Inhadluth Tholibin* yang mengatakan.

“Membuat bentuk dari origami itu asik, karena kita membuat sesuatu kayak sekarang buat kincir angin nanti aku juga dapat main sama temen-temen terus kalok origami nya boleh dibawa pulang nanti aku tunjukkan ke ayah sama bunda sama temen-temen yang dirumah juga”.<sup>95</sup>

guru juga dapat memberikan teknik melipat kertas dengan lipatan tidak banyak dan menggunakan lipatan yang mudah ditiru oleh anak bukan lipatan yang terlalu rumit seperti segitiga, persegi, persegi panjang.



**Gambar 4.5**  
**Guru memberikan contoh teknik dan arahan<sup>96</sup>**

<sup>95</sup> Hasna, Diwawancara Oleh Penulis, 22 April 2021

<sup>96</sup> Raudlatul Athfal Inhadluth Tholibin, ” Kegiatan Guru Memberi Contoh Teknik Dan Arahan”, 26 Maret 2021.

Hal ini dibuktikan ketika observasi anak dapat meniru semua langkah-langkah melipat yang diberikan oleh guru meskipun terkadang mereka masih membutuhkan bimbingan dari guru namun mereka sudah dapat menyelesaikan tugas yang diberikan dengan baik.<sup>97</sup>

Dari gambar tersebut dapat dilihat bahwasannya memberikan Teknik dan arahan yang mudah dimengerti oleh anak sehingga anak mudah meniru arahan dari guru. Berikut wawancara bu Zulfi wali kelas B Di Raudlatul Athfal *Inhadluth Tholibin* yang mengatakan:

"Pembelajaran menggunakan origami di sekolah ini menggunakan teknik yang sesuai dengan perkembangan dan usia anak, karena jika para guru memberikan teknik yang terlalu rumit anak akan kesusahan meniru dan dalam pembelajaran menggunakan origami guru juga memiliki buku panduan melipat sehingga pembelajaran menggunakan permainan origami dapat tercapai tujuan pembelajaran bagi anak"<sup>98</sup>

Dari hasil wawancara tersebut dapat dilihat bahwa mengembangkan kreativitas anak melalui permainan origami hendaknya menggunakan teknik yang sesuai dengan perkembangan dan usia anak sehingga imajinasi dan daya pikir anak dapat berkembang. Anak akan mudah menerima dan mudah meniru langkah langkah melipat origami.

Anak diberikan tugas membuat suatu bentuk dari origami namun sebelum memberikan tugas guru terlebih dahulu memberikan arahan berupa langkah-langkah melipat kertas menggunakan origami, agar anak-anak tidak kebingungan setelah itu dilanjutkan dengan

<sup>97</sup> Observasi Raudlatul Athfal Inhadluth tholibin, 26 Maret 2021.

<sup>98</sup> Bu Lail, Diwawancarai Oleh Penulis 10 Maret 2021

lipatan yang sulit hingga membentuk suatu karya yang diinginkan seperti (membuat kincir angin dan bintang dan lain-lainnya) lalu anak-anak mengikuti arahan yang diberikan guru hingga membentuk suatu karya dari origami. Dari hal tersebut dapat terlihat bahwa anak dapat menerima arahan dari guru serta anak sudah dapat mengembangkan imajinasi mereka dan dapat membuat suatu karya yang bagus dari origami.

### **3. Selesai bermain ajak anak untuk diskusi**

Setelah pembelajar menggunakan permainan origami selesai guru juga dapat mengajak anak untuk berdiskusi tentang karya yang sudah mereka buat, hal ini dapat menumbuhkan rasa percaya diri anak karena ketika anak menceritakan apa yang berkaitan dengan karya yang mereka buat anak belajar berbicara didepan temanya dengan metode ini juga anak akan aktif bertanya ketika diskusi berlangsung. Dalam hal ini nak dapat berdiskusi tentang warna apa yang mereka dapat dari kertas origami yang diberikan guru, apa nama benda yang mereka buat dan apa kegunaannya dari karya tersebut secara tidak langsung kepercayaan diri anak akan terbentuk. Contohnya ketika guru menunjuk salah satu anak untuk menjawab pertanyaan dari guru anak dapat menjawab dengan imajinasi mereka yang dituangkan dengan bahasa mereka secara tidak langsung hal tersebut sudah dapat menumbuhkan rasa percaya diri pada anak.

Pada saat observasi di Raudlatul Athfal *Inhadluth Tholibin* guru mengajak anak untuk berdiskusi setelah pembelajaran selesai. Setelah guru

memberi arahan dan langkah langkah melipat orimagi guru guru memberi tugas kepada anak untuk membuat karya yang sama dengan yang diarahkan oleh guru lalu guru akan bercerita tentang hal-hal yang berkaitan dengan karya yang mereka buat setelah itu Guru akan bertanya satu persatu kepada anak-anak tentang hal-hal yang berkaitan dengan apa yang guru ceritakan. Pada hal ini anak sudah dapat menjawab pertanyaan yang diberikan guru, anak menjawab dengan menggunakan bahasa dan imajinasi mereka, terlihat juga anak dapat menjawab pertanyaan tersebut tanpa takut, mereka menjawab dengan baik, maka anak juga menyimak setiap apa yang di ucapkan guru dan yang diperintahkan oleh guru.

Terbukti dengan mengajak anak untuk berdiskusi tentang karya yang mereka buat dapat menumbuhkan sifat efektif anak yaitu rasa percaya diri, daya ingat anak, serta imajinasi anak hal ini berkaitan dengan perkembangan kreativitas.<sup>99</sup>

#### **4. Evaluasi pembelajaran**

Dari hasil observasi guru melakukan evaluasi kepada peserta didiknya. Setelah pembelajaran selesai guru mengevaluasi setaiap perkembangan anak agar guru dapat mengetahui bagaimana perkembangan peserta didik mereka, mengingat juga setiap anak memiliki perkembangan yang berbeda-beda.

Guru bukan menekankan kepada hasil dari kegiatan yang dilakukan melainkan bagaimana proses anak dalam pembelajarn itu

---

<sup>99</sup> Observasi Raudlatul Athfal Inhadluth tholibin, 26 Maret 2021.

berlangsung, karena dari hal tersebut guru mengetahui bahaimana perkembangan anak tersebut. Dari hasil observasi yang dilakukan bahwa permainan origami dapat mengembangkan kreativitas anak.

**Table 4.5**  
**Temuan**

No	Fokus Penelitian	Temuan
1	<b>Pengembangan Kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui permainan origami di Raudlatul Athfal <i>Inhadluth Tholibin</i> Banyuwangi Tahun Pelajaran 2020/2021.</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat anak kreatif.</li> <li>2. Mengajarkan anak tentang perbedaan dan menghargai karya teman</li> <li>3. Mengajarkan anak memecahkan masalah</li> <li>4. Meningkatkan daya pikir dan imajinasi anak</li> </ol>
2	<b>Langkah-langkah mengembangkan kreativitas anak melalui permainan origami di Raudlatul Athfal <i>Inhadluth Tholibin</i> Banyuwangi Tahun Pelajaran 2020/2021</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pembuatan perencanaan pembelajaran</li> <li>2. Pembelajaran minimal seminggu sekali</li> <li>3. Bagun mood anak dan beri motivasi</li> <li>4. Memberi teknik dan arahan yang sesuai perkembangan dan usia anak</li> <li>5. selesai pembelajaran ajak anak untuk berdiskusi</li> <li>6. Evaluasi pembelajaran</li> </ol>

### C. Pembahasan temuan

Berdasarkan paparan data yang telah disajikan dan dilakukan analisis, maka dilakukan pembahasan terhadap hasil temuan dalam bentuk intrpretasi dan diskusi dengan teori-teori yang ada serta relevan dengan topik penelitian.

Pembahasan Penelitian disesuaikan dengan fokus penelitian yang terdapat dalam skripsi ini, guna mempermudah dalam menjawab pertanyaan yang ada dalam penelitian. Adapun pembahasan ini adalah sebagai berikut:

## **1. Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Permainan Origami Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Raudlatul Athfal *Inhadluth Tholibin* Banyuwangi Tahun Pelajaran 2020/2021.**

Dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi bahwa pengembangan kreativitas anak sudah dikembangkan di Raudlatul Athfal *Inhadluth Tholibin* hal ini terlihat ketika wawancara bahwa pengembangan kreativitas anak dengan menggunakan berbagai media salah satunya menggunakan permainan origami. Dengan permainan origami anak-anak dapat mengembangkan kreativitas mereka secara tidak langsung dengan bermain origami anak-anak belajar membuat suatu kreasi mereka sendiri. Guru memberikan tugas kepada anak berupa membuat suatu kreasi dari origami dengan hal itulah anak-anak akan belajar membuat kreasi mereka dengan mencoba melipat kertas origami hingga membuat suatu bentuk yang sesuai dengan arahan guru.

Bukan hanya itu saja dengan permainan origami anak-anak mengenal tentang perbedaan kemampuan mereka serta anak-anak dapat menghargai kreasi teman mereka, karena dari bermain origami hasil kreasi anak-anak akan berbeda ada yang kreasiya bagus dan ada yang belum rapi dengan hal ini anak-anak belajar menghargai karya teman mereka.

Permainan origami juga mengajarkan anak bagaimana cara memecahkan masalah. Dengan bermain hal ini anak-anak mencoba melipat kertas hingga membuat membuat suatu bentuk yang mereka inginkan, anak-anak meniru dan mengingat langkah-langkah yang

diberikan oleh guru sehingga daya pikir dan imajinasi anak juga ikut berkembang?

Pernyataan diatas sesuai dengan teori Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kreativitas diartikan dengan kemampuan untuk menciptakan daya cipta yang berti kreativitas dimaknai sebagai kemampuan seorang individua tau seseorang menciptakan atau menghasilkan kreasi baru, menemukan cara baru dalam melakukan sesuatu agar lebih mudah, efisien, dan efektif.<sup>100</sup>

Berdasarkan hasil temuan diatas yang relevan dengan teori bahwa kreativitas anak berupa anak dapat membuat suatu kreasi baru bagi diri mereka, anak dapat mengembangkan daya pikir, mengertitentang perbedaan dan menghargai karya temannya serta anak belajar memecahkan masalah.

## **2. Langkah-Langkah Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Origami Di Raudlatul Athfal Inhadluth Tholibin Tahun Pelajaran 2020/2021.**

Dari observasi, wawancara dan dokumentasi ditemukan bahwasannya untuk mengembangkan kreativitas anak maka diperlukan

Teknik-teknik tertentu antara lain:

- a. Pembuatan perencanaan pembelajaran menggunakan permainan origami
- b. Pembelajaran minimal seminggu sekali

---

<sup>100</sup> Susanto, *Pendidikan Anak*, 71.

- c. Bagun mood anak dan beri motivasi
- d. Memberi teknik dan arahan yang sesuai perkembangan dan usia anak
- e. Selesai pembelajaran ajak anak untuk berdiskusi
- f. Evaluasi pembelajaran

Sedangkan data empatik berdasarkan informasi dan observasi serta dokumentasi di kelompok B di Raudlatul Athfal *Inhadluth Tholibin* permainan origami sangat disenangi oleh anak, dengan permainan origami anak dilatih untuk terampil dan sabar anak juga dapat membangun daya pikir anak dengan cara membuat karya dari origami sesuatu dengan imajinasi mereka. Guru sebagai fasilitator hendak menguasai teknik dan lebih kreatif lagi dalam perjalanan agar menjadi lebih efisien. Secara empirik untuk mengembangkan Kreativitas Anak di Raudlatul Athfal *Inhadluth Tholibin* pada kelompok B menunjukkan bahwa peneliti memperkirakan teknik yang digunakan dalam pembelajaran menggunakan permainan origami.

Teknik pertama peneliti merumuskan pembelajaran yang jelas (RPPH) untuk menggunakan pembelajaran menggunakan permainan origami dapat terlaksana dengan baik serta tercapainya tujuan pembelajaran. Dari hasil observasi, wawancara serta dokumentasi bahwasanya di Raudlatul Athfal *Inhadluth Tholibin* sebelum pembelajaran dimulai guru menyiapkan terlebih dahulu rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) yang bertujuan agar pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.



Dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi bahwasanya di Raudlatul Athfal *Inhadluth Tholibin* pembelajaran melalui permainan origami teknik yang kedua yaitu permainan origami dilaksanakan minimal satu minggu sekali agar pembelajaran tidak terlalu monoton atau membosankan selebihnya guru dapat menggunakan media lainnya sehingga perkembangan anak dapat berkembang dengan baik.

Hal ini terbukti dengan menggunakan permainan origami minimal seminggu sekali anak dapat mengembangkan perkembangan yang ada pada anak salah satunya keterampilan anak. anak dapat meniru dan menerima arahan dari guru, mereka cenderung berusaha membuat karya mereka sendiri dan mereka juga antusia dalam melakukan permainan ini sehingga imajianasi anak dapat berkembang dengan baik juga rasa percaya diri anak akan tumbuh secara optimal, sikap yang seperti inilah yang merupakan salah satu sikap dari kreatifitas anak.

Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Ihat Ftimah yang dikutip dalam buku pengembangan kreativitas anak usia dini teori dan praktik oleh masganti sik, dkk yaitu Percaya diri yaitu anak yang berani melontarkan berbagai gagasan, tidak mudah dipengaruhi orang lain, kuat pendirian, memiliki kebebasan berkreasi.<sup>101</sup>

Teknik Ketiga peneliti memberi motivasi serta membangun mood anak dalam pembelajaran, dari hasil wawancara observasi dan dokumentasi bahwasanya sebelum pembelajaran dimulai guru di

---

<sup>101</sup> Magisti Sik, *Pengembangan Kreativitas anak*, 9

Raudlatul Athfal *Inhadluth Tholibin* membangun mood anak terlebih dahulu karena jika mood anak tidak bagus terkadang anak tidak mau ikut pembelajaran, guru membangun mood anak dengan cara bertanya jawab, bernyanyi dan bertepuk tangan hal ini dilakukan agar anak siap menerima pembelajaran. Di Raudlatul Athfal *Inhadluth Tholibin* guru juga memberikan motivasi kepada anak bukan hanya menggunakan bintang dan angka melainkan juga menggunakan ucapan dan pujian sehingga anak menjadi lebih bersemangat lagi dalam pembelajaran.

Dari hasil pengamatan dengan menggunakan dua hal tersebut yaitu membangun mood anak dan memberikan motivasi kepada anak mempunyai dampak yang baik bagi anak yaitu anak lebih siap dalam menerima pembelajaran, dengan memberikan motivasi anak lebih semangat dalam membuat karya dari origami, anak juga lebih percaya diri.

Teknik keempat yaitu pembelajaran melalui permainan origami hendaknya menggunakan arahan dan teknik sesuai dengan perkembangan dan usia anak. Dari hasil observasi wawancara dan dokumentasi menggunakan memberikan arahan dan teknik sesuai dengan perkembangan dan usia anak berdampak baik bagi perkembangan anak salah satunya dalam berkembang kreativitas anak. Terbukti ketika guru menggunakan arahan yang sesuai dengan perkembangan dan usia anak mereka mudah memahami arahan dan bimbingan yang diberikan guru, dengan arahan tersebut anak lebih antusias dalam pembelajaran melalui

permainan origami. Anak dapat membuat karyanya sendiri meskipun terkadang masih dibimbing oleh guru.

Bukan hanya menggunakan arahan yang mudah difahami bagi anak saja melainkan guru di Raudlatul Athfal *Inhadluth Tholibin* juga menggunakan teknik yang sesuai dengan perkembangan dan usia anak, dengan menggunakan teknik yang sesuai dengan perkembangan dan usia anak maksudnya yaitu tidak menggunakan teknik melipat kertas yang rumit atau terlalu banyak lipatan karena jika menggunakan teknik yang banyak lipatan anak akan merasa kebingungan dan anak akan enggan mengikuti pembelajaran melalui permainan origami karena anak menganggap permainan origami sangat susah, maka dari itu menggunakan teknik yang sesuai dengan perkembangan dan usia anak perlu dilakukan. Dengan guru memberikan Teknik yang mudah lalu anak-anak akan dengan mudah juga meniru arahan dari guru tersebut.

Hal tersebut sesuai dengan teori yang dikemukakan Khodijah dan Nurul Amalia yaitu pendidik mengajak anak untuk melipat kertas dengan langkah satu persatu dengan anak bagaimana cara melipat sambil ikut memegang setiap anak memegang kertas masing-masing satu lembar langkah demi langkah sambil dibantu pendidik untuk melipat kertas.<sup>102</sup>

Dari hasil observasi wawancara dan dokumentasi teknik yang kelima yaitu setelah pembelajaran selesai anak anak untuk berdiskusi tentang karya yang telah mereka buat, mengajak anak untuk berdiskusi

---

<sup>102</sup> Hodijah, Nurul Amalia, *Perkembangan Fisik Motorik*, 41.

bisa dengan bertanya tentang apa manfaat karya yang sudah mereka buat, warna apa yang mereka dapat, bagaimana kegunaan karya yang mereka buat dan lainnya yang berhubungan dengan karya yang mereka buat. Mengajak anak berdiskusi bertujuan untuk memicu agar menyimak serta menumbuhkan rasa percaya diri pada anak ketika anak mencoba menjawab pertanyaan dari guru dan juga anak dapat menghargai karya dari teman mereka.

Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Ihat Ftimah yang dikutip dalam buku pengembangan kreativitas anak usia dini teori dan praktik oleh Masganti Sik, dkk yaitu ketika anak dapat membuat karya dari origami menjadi suatu kebanggaan dan kepuasan tersendiri bagi anak-anak, terlebih lagi anak belajar menghargai dan apresiasi karyanya lewat origami.<sup>103</sup>

Dengan bertanya jawab guru dapat menyelipkan ucapan agar akan dapat menghargai karya teman mereka, hal ini terlihat ketika guru bertanya tentang warna apa yang anak-anak dapatkan disitu guru dapat memberikan pengertian. Mengajak anak untuk berdiskusi juga dapat menumbuhkan rasa percaya diri anak. Di Raudlatul Athfal *Inhadluth Tholibin* ketika guru mengajak anak untuk tanya jawab tentang karya yang mereka buat anak senang dan anak juga dapat menjawab pertanyaan yang diberikan guru tanpa mereda takut, anak juga menjawab pertanyaan guru sesuai imajinasi mereka. Dari hal tersebut dapat dilihat bahwa

---

<sup>103</sup> Sik, *Pengembangan Kreativitas anak*, 9

mengajak anak berdiskusi juga dapat mengembangkan kreativitas anak salah satunya sifat efektif anak.

Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh yaitu ketersediaan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan guru, tertarik untuk memecahkan masalah-masalah baru.<sup>104</sup>

Teknik yang terakhir atau yang keenam yaitu evaluasi pembelajaran hal ini bertujuan agar guru dapat melihat bagaimana perkembangan anak didik mereka. Di Raudlatul *Athfal Inhadluth* guru melakukan evaluasi pembelajaran agar dapat mengetahui bagaimana perkembangan anak setelah mengikuti pembelajaran, bagaimana perkembangan anak setiap harinya hal tersebut penting dilakukan untuk mengetahui apakah pembelajaran yang diberikan sudah tercapai tujuannya atau belum.

---

<sup>104</sup> Tumene, *keterampilan motoric halus*, 103

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

1. Pengembangan kreativitas anak usia dini melalui permainan origami pada anak usia 5-6 tahun di Raudlatul Athfal *Inhadluth Tholibin* Banyuwangi tahun pelajaran 2020/2021 dapat dikembangkan dengan permainan origami yaitu kreativitas anak berupa anak dapat membuat suatu kreasi baru bagi diri mereka, anak dapat mengembangkan daya pikir, mengerti tentang perbedaan dan menghargai karya temannya serta anak belajar memecahkan masalah.
2. Langkah-langkah mengembangkan kreativitas anak melalui permainan origami pada anak usia 5-6 tahun di Raudlatul Athfal *Inhadluth Tholibin* tahun pelajaran 2020/2021 ada beberapa Teknik yang dilakukan dalam pembelajaran menggunakan permainan origami yaitu :
  - a. Pembentukan perencanaan pembelajaran melalui permainan origami.
  - b. Pembelajaran minimal seminggu sekali
  - c. Bagun mood anak dan beri motivasi.
  - d. Memberi teknik dan arahan yang sesuai perkembangan anak.
  - e. Selesai pembelajaran ajak anak untuk berdiskusi.
  - f. Evaluasi pembelajaran.

## B. Saran

1. Kepala kepala sekolah Raudlatul Athfal *Inhadluth Tholibin* hendaknya lebih memberikan arahan dan bimbingan kepada guru dan wali murid, bertujuan untuk memberikan pengetahuan tentang pentingnya kreativitas anak bagi anak agar kreativitas anak dapat berkembang dengan optimal.
2. Kepada Guru di Raudlatul Athfal *Inhadluth Tholibin* hendaknya lebih kreatif lagi dalam pembelajaran serta lebih mengembangkan metode yang mudah dan menarik untuk peserta didik, agar anak dengan mudah memahami pembelajaran yang diberikan dan agar perkembangan anak dapat berkembang dengan baik, salah satunya kreativitas anak.
3. Kepada wali murid Raudlatul Athfal *Inhadluth Tholibin* hendaknya lebih memahami dan mempelajari tentang pendidikan dan perkembangan anak, serta mendukung setiap kegiatan yang dapat mengembangkan kreativitas anak agar perkembangan kreativitas anak berkembang dengan baik.

IAIN JEMBER

## DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, Qurrotul and Elisabeth Cristiana , “*Pengaruh Kegiatan Origami Terhadap Keterampilan Motorik Halus Pada Anak Kelompok B* “. Jurnal PAUD Teratai 05. (2016) No 02: 2.
- Ardani Pupung Puspa and Anik Lestarinigrum. *Bermain Dan Permainan Abak Usia Dini*. Nganjuk: Adjie Media Nusantara, 2018.
- Chamdana “Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Menggambar Pada Peserta Didik Kelompok B Di RAUDLATUL ATHFALNurul Ulum Tambakaji Ngaliyan Semarang Tahun Ajaran 2017/2018.” Skripsi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Walisongo Semarang. 2018.
- Claudia, Steffi and Ajeng Ayu Widiastuti, Mozes Kurniawan, “*Origami Game for Improving Fine Motor Skills for Children 4-5 Years Old in Gang Buaya Village In Salatiga*” Jurnal Observasi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 2. (2018) No 2: 146.
- Dewinta, Lila Putri. “Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Origami Pada Siswa Sekolah Dasar.” Skripsi, Fakultas Psikologi Universitas Muhamadiyah Malang, Malang, 2017.
- Fadlillah *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*,( Jakarta: Kencana, 2014), 21.
- Guslanda, Rita Kurnia, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Surabaya: CV. Jagad Publishing, 2018.
- Khodijah, Armanila. *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. Medan:Perdana Publishing, 2017.
- Khodijah and Nurul Amalia. *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini Teori Dan Praktik*. Jakarta: Bencana, 2020.
- Kurniawan, Heru and Dian Wahyu Sri Lestari and Umi Khomsiyah, *Solutif Parenting 33 CaRaudlatul AthfalPraktis Mewujudkan Anak Cerdas Kreatif, Dan Berkarakter*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia,2017.
- M. Fadlillah. *Buku Ajar Bermain Dan Permainan*. Jakarta: Kencana, 2017.
- Nugrahani, Farida. *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*. Solo: Cakra Books, 2014.
- Nurati, Yuliana *Kurikulum Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, Jakarta: PT Indeks, 2020.
- Paat, Reni Devi. *Kreasi Kotak Dengan Origami*. Jakarta: PT Grasindo, 2007.



- Rachmawati, Yuni dan Euis Kurniati. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta:Pranadanmedia Group, 2019.
- Rahmawati, Badriah. “Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Mewarnai Di TK Pertiwi 1 Raja Basa Lama.” Skripsi, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institute Agama Islam Negeri Metro, 2019
- Salim, Syahrul. *metode penelitian kualitatif*. Bandung: citapustaka media, 2012.
- Sandu Siyoto. Ali Shodiq. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta:Literasi Media Publishing 2015.
- Sit, Masganti et al. *Pengembangan Kreatifitas Anak Usia Dini*. Medan:Perdana Publishing, 2016.
- Syafarudin, Herdianto, and Ernawati. *Pendidikan Prasekolah Perspektif Pendidikan Islam Dan Umum*. Medan : Perdana Publishing, 2016.
- Soebardhy, dkk. *Kapita Selakta Metodologi Penelitian*. Pasuruan: Cv Penerbit Qiara Media, 2020.
- Sugiono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- Susanto and Ahmad. *Pendidikan Anak Usia Dini Konsep Dan Teori*. Jakarta:Bumi Perkasa, 2018
- Sujiono and Yuliana Nurani. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : PT Indeks, 2013.
- Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmia*. Jember: IAIN Press, 2019.
- Tuminem, “Keterampilan Motorik Halus Anak Kelompok A Melalui Kegiatan Melipat Kertas Di TK Pertiwi Krikilan Bayat Semester Gasal Tahun Pelajaran 2018/2019”. *Dwi Utama* 42, No 10 (2019): 99-108.
- Uswatun Khasanah and Dian Eka Prianto. “Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Origami.” *Elementary* 5, .No 1, (2019): 61-71.

IAIN JEMBER

## MATRIK PENELITIAN

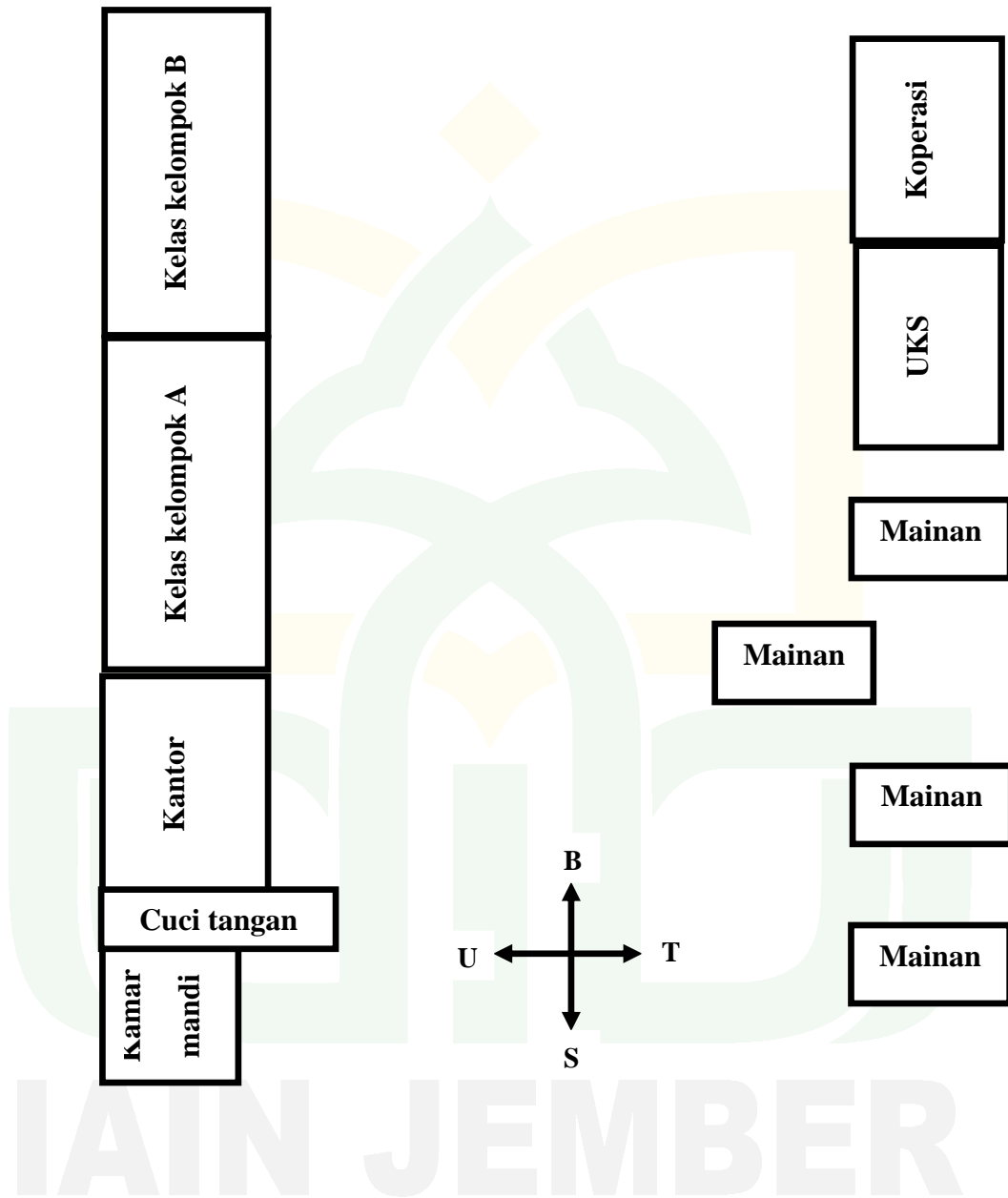
JUDUL	VARIABEL	SUB VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	FOKUS MASALAH
MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI DENGAN PERMAINAN MELIPAT KERTAS LIPAT (ORIGAMI) PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RAUDLATUL ATHFAL <i>INHADLUTH THOLIBIN</i> TAHUN PELAJARAN 2020/2021	<ol style="list-style-type: none"> <li>Mengembangkan kreativitas anak</li> <li>Permainan melipat kertas (origami)</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Perkembangan kreativitas</li> <li>Melipat kertas</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Anak menunjukkan aktifitas eksploratif.</li> <li>Anak mampu menunjukkan sikap kreatif dalam memecahkan masalah( ide, gagasan, tugas)</li> <li>Anak mampu membuat karya dengan bentuk dan berbagai bahan(kertas, plastisin, balok)</li> <li>Memiliki rasa ingin tahu</li> <li>Anak mampu melipat dengan rapi.</li> <li>Anak dapat focus atau teliti Ketika melipat kertas</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Informasi               <ol style="list-style-type: none"> <li>Kepala Sekolah Raudlatul Athfal <i>Inhadluth Tholibin</i></li> <li>Guru Raudlatul Athfal <i>Inhadluth Tholibin</i></li> <li>Siswa dan Siswi Kelompok B Raudlatul Athfal <i>Inhadluth Tholibin</i></li> </ol> </li> <li>Observasi</li> <li>Dokumentasi</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Pendekatan Penelitian Kualitatif</li> <li>Jenis Penelitian Kualitatif Deskriptif</li> <li>Metode Pengumpulan Data :               <ol style="list-style-type: none"> <li>Observasi</li> <li>Wawancara</li> <li>Dokumentasi</li> </ol> </li> <li>Metode Analisis Data Deskriptif Kualitatif               <ol style="list-style-type: none"> <li>Pengumpulan data</li> <li>Penyajian Data</li> <li>Penarikan Kesimpulan</li> </ol> </li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Bagaimana perkembangan kreativitas anak usia dini melalui permainan melipat kertas lipat (origami) pada anak usia 5-6 tahun di Raudlatul Athfal <i>Inhadluth Tholibin</i> tahun pelajaran 2020/2021 ?</li> <li>Bagaimana langkah-langkah mengembangkan kreativitas anak melalui permainan melipat kertas lipat (origami) pada anak usia 5-6 tahun di Raudlatul Athfal <i>Inhadluth</i></li> </ol>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>c. Anak dapat tangkas atau cepat dalam melipat kertas</li> <li>d. Anak dapat melipat kertas tanpa bantuan orang lain</li> <li>e. Anak dapat membedakan bentuk persegi dan segi tiga</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>5. Keabsahan data <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Triangulasi sumber</li> <li>b. Triangulasi data</li> </ul> </li> <li>6. Tahap penelitian <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Persiapan</li> <li>b. Pelaksanaan</li> <li>c. Penyusunan</li> </ul> </li> </ul>	<i>Tholibin</i> tahun pelajaran 2021?
--	--	--	---	--	---	---------------------------------------

IAIN JEMBER

**DENAH LOKASI RAUDHATUL ATHFAL INHADLUTH THOLIBIN**

**TAHUN AJARAN 2020/2021**



## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Iza Ahfarina Rifqi Jamil  
Fakultas/Program Studi : FTIK/Pendidik Anak Usia Dini  
Tempat/Tanggal Lahir : Banyuwangi, 15 Mei 1999  
Alamat : Dusun Perangan, RT 03/RW03, Desa Kradenan, Kec  
Purwoharjo, Kab Banyuwangi.

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul  
“Mengembangkan Kreatifitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Origami Di  
RA Inhadluth Tholibin Banyuwangi” adalah benar-benar karya saya.

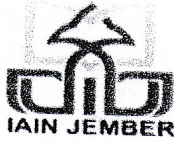
Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Jember, Mei 2021



Iza ahfarina rifqi jamil

NIM: T20175027



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No.1 Mangli, Telp. (0331) 487550 Fax. (0331) 472005, Kode Pos : 68136  
Website : [www.http://tik.iain-jember.ac.id](http://tik.iain-jember.ac.id) e-mail : [tarbiyah.iainjember@gmail.com](mailto:tarbiyah.iainjember@gmail.com)

Nomor : B. 1281/In.20/3.a/PP.00.9/03/2021 02 Maret 2021  
Sifat : Biasa  
Lampiran : -  
Hal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala RA Inhadluth Tholibin  
Dusun Perangan, Desa Kradenan, Kec Purwoharjo, Kab Banyuwangi

*Assalamualaikum Wr Wb.*

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

Nama : Iza Ahfarina Rifqi Jamil  
NIM : T20175027  
Semester : VIII (DELAPAN)  
Prodi : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai **Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Permainan Origami Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Raudlatul Athfal Inhadluth Tholibin** selama 20 ( dua puluh ) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Nur Asiyah, S.Pd.

Adapun pihak-pihak yang dituju adalah sebagai berikut:

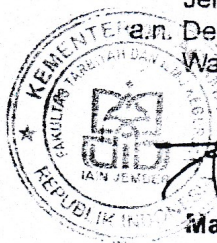
1. Kepala Sekolah RA Inhadluth Tholibin
2. Wali Kelas RA Inhadluth Tholibin
3. Guru Kelas B RA Inhadluth Tholibin
4. Siswa-siswa Kelas B RA Inhadluth Tholibin

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

*Wassalamualaikum Wr Wb.*


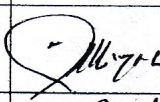
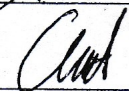
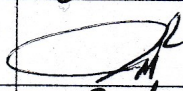
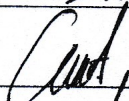
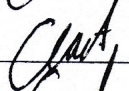
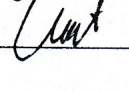
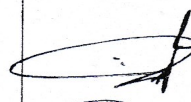


Jember, 02 Maret 2021

a.n. Dekan  
Wakil Dekan Bidang Akademik,



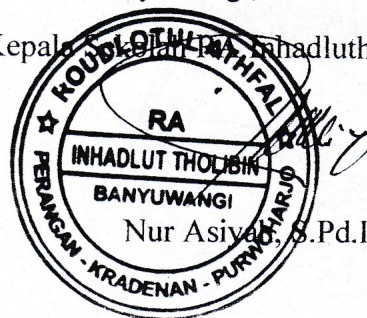
Mashudi

**JURNAL KEGIATAN PENELITIAN**  
**DI RA INHADLUTH THOLIBIN BANYUWANGI**

No	Tanggal	Kegiatan	Penerimaan	Paraf
1.	5 maret 2021	Silaturrehmi dan konsultasi terkait judul	Nur asiyah, S.Pd.I	
2.	8 maret 2021	Wawancara kepala sekolah	Nur asiyah, S.Pd.I	
3.	9 maret 2021	Wawancara wali kelas	Zulfi nurul hidayah, S.P.d	
4.	10 maret 2021	Wawancara guru kelas	Nurul lailiyah, S.P.d	
5.	15 maret 2021	Observasi ke 1	Zulfi nurul hidayah, S.P.d	
6.	22 maret 2021	Observasi ke 2	Zulfi nurul hidayah, S.P.d	
7.	26 maret 2021	Observasi ke 3	Zulfi nurul hidayah, S.P.d	
8.	26 april 2021	Meminta data-data yang kurang lengkap	Nurul lailiyah, S.P.d	
9.	30 april 2021	Wawancara warga sekitar sekolah	Nur asiyah, S.Pd.I	
10.	31 Mei 2021	Meminta surat selesai penelitian	Nur asiyah, S.Pd.I	

Banyuwangi, 31 Mei 2021

Kepala RA Inhadluth Tholibin





PENGURUS CABANG NU LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU BANYUWANGI

## RA INHADLUTH THOLIBIN

KRADENAN - PURWOHARJO - BANYUWANGI

Alamat: Dusun Perangan RT.01 RW.05 Kradenan Purwoharjo Banyuwangi 68483

### SURAT KETERANGAN

NOMOR : 29/B.1/RA.INH/V/2021

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nur Asiyah, S.Pd.I  
Jabatan : kepala RA Inhadluth Tholibin  
Institut : RA Inhadluth Tholibin  
Alamat. : Kradenan, Purwoharjo, Banyuwangi

Dengan ini menerangkan bahwa

Nama : Iza Ahfarina Rifqi jamil  
Nim : T20175027  
Fakultas/jurusan : Tarbiyah/PIAUD  
Institut. : Institut Agama Islam Negeri Jember

Adalah benar telah melakukan penelitian dalam rangka penulisan skripsinya yang berjudul mengembangkan kreativitas anak melalui permainan origami pada anak usia 5-6 tahun di RA Inhadluth Tholibin Banyuwangi sejak tanggal 7 Maret 2021 sampai dengan 30 April 2021 dan telah pula membahas hasil penelitian dengan kami.

Banyuwangi 31, Mei 2021

Kepala RA Inhadluth Tholibin

Nur Asiyah, S.Pd.I



## LAMPIRAN FOTO DOKUMENTASI



Wawancara dengan guru kelas B



Wawancara dengan kepala sekolah



Wawancara dengan wali kelas B



Hasil kreasi anak kelompok B melalui permainan origami



Kegiatan belajar melalui permainan origami di kelompok B

## BIODATA PENULIS



Nama : Iza Ahfarina Rifqi Jamil  
Nim : T20175027  
Tempat/tanggal lahir : Banyuwangi, 15 Mei 1999.  
Alamat : Dusun Perangan, RT 03/RW03, Desa Kradenan, Kec  
Purwoharjo, Kab Banyuwangi  
No. Telepon : 085812482090  
Email : [izaahfarina0@gmail.com](mailto:izaahfarina0@gmail.com)

### Riwayat Pendidikan

**TK** : TK Hasanudin  
**MI** : MI NU 1 Kradenan  
**Mts** : MTs Raudlothul Mutta'alimin  
**MA** : MA Raudlothul Mutta'alimin

# IAIN JEMBER