

PENGARUH BERMAIN ORIGAMI TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA PRASEKOLAH

Clara Shinta Pawestri*, Tri Sakti Widyaningsih, Tamrin

Program Studi Ners STIKES Widya Husada Semarang, Jl. Subali Raya No.12 Krapyak – Semarang, Indonesia,
50146

*clarashintapawestri@gmail.com

ABSTRAK

Kreativitas anak harus dibangun sejak dini serta perlu dibekali kemampuan dalam mengembangkan kreativitas untuk mampu berfikir imajinatif. Dari hasil observasi pada 18 anak di TK Dharma Wanita Tampingan Kecamatan Boja hanya dapat menyelesaikan lipatan di tahap ke 3 dari 7 lipatan yang jadi standar dalam indikator dalam kegiatan meniru bentuk. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh bermain origami terhadap kreativitas pada anak usia prasekolah di TK Dharma Wanita Tampingan Kecamatan Boja. Penelitian ini *Quasi eksperimental* dengan *one-group pre-test post-test design*. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* dengan responden penelitian sebanyak 24 anak usia prasekolah di TK Dharma Wanita Tampingan Kecamatan Boja. Uji statistik yang digunakan adalah uji *Wilcoxon*. Penelitian ini diperoleh hasil analisis uji *Wilcoxon* di dapatkan *p value* 0,000 ($\leq 0,05$) dan nilai *Z* hitung -4,323 yang berarti *H_a* diterima dan *H_o* ditolak. Ada pengaruh bermain origami terhadap kreativitas pada anak usia prasekolah di TK Dharma Wanita Tampingan Kecamatan Boja.

Kata kunci: bermain origami, kreativitas, anak usia prasekolah

THE INFLUENCE OF PLAYING ORIGAMI ON CREATIVITY IN CHILDREN AGE OF PRESCHOOL

ABSTRACT

*Child creativity should be built early and need to be equipped with the ability to develop creativity to be able to think imaginatively. From the observation of 18 children in Dharma Wanita Tampingan Kindergarten, Boja Sub-district can only finish the 3rd step of 7 folds which become standard in the indicator in the activity of imitating the shape. The purpose of this study was to determine the effect of origami play on creativity in preschool age children in kindergarten Dharma Wanita Tampingan Boja District. This study is experimental Quasi with one-group pre-test post-test design. Technique of sampling using purposive sampling with research respondents counted 24 preschool age children in kindergarten Dharma Wanita Tampingan Boja District. The statistical test used is the Wilcoxon test. This study obtained Wilcoxon test results obtained p value 0,000 (≤ 0.05) and the value of Z arithmetic -4.323 which means *H_a* accepted and *H_o* rejected. There is an influence of origami play on creativity in preschoolers in Dharma Wanita Tampingan Kindergarten Boja District.*

Keywords: playing origami, creativity, preschoolers

PENDAHULUAN

Anak prasekolah adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun. Anak pada masa ini berkembang rasa ingin tahu (*curious*) dan daya imajinasinya, sehingga anak banyak bertanya mengenai segala sesuatu di sekelilingnya yang tidak diketahuinya. Anak belum mampu membedakan hal yang abstrak dengan konkret (Nursalam, Susilaningrum, Utami, 2008). Kreativitas anak prasekolah perlu dijaga dan dikembangkan dengan menciptakan lingkungan yang menghargai kreativitas yaitu memberikan sarana bermain. Namun, kenyataannya banyak TK yang lebih berorientasi pada hal akademis dibandingkan dengan metode bermain. Beberapa faktor pendorong yang dapat meningkatkan kreativitas yaitu waktu, kesempatan menyendiri, lingkungan yang merangsang, hubungan anak dan orang tua, cara mendidik anak dan bermain (sarana) (Hurlock, 1999, dalam Susanto, 2012).

Salah satu upaya dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini adalah dengan memberikan stimulus yang baik dan tepat yaitu pembelajaran dengan bermain atau belajar sambil bermain. Setiap materi yang akan diberikan harus dikemas dalam bentuk permainan. Permainan merupakan kegiatan yang menyenangkan dilakukan oleh anak, dimana dengan permainan anak dapat melakukan banyak hal, salah satunya ialah meningkatkan kreativitas anak. Mereka mendapatkan informasi atau pengetahuan yang belum diketahuinya, sehingga anak akan berpikir kreatif untuk memasuki lingkungan bermainnya agar diterima teman sepermainannya, anak juga akan menciptakan sesuatu karya yang unik dan khas sesuai dengan pemikirannya (Susanto, 2012).

Bermain mendukung tumbuhnya pikiran kreatif, karena di dalam bermain anak memilih sendiri kegiatan yang mereka sukai, belajar membuat identifikasi tentang banyak hal, belajar menikmati proses sebuah kegiatan, belajar mengontrol diri mereka sendiri dan belajar mengenali makna sosial dan keberadaan diri di antara teman sebaya. Anak di dalam bermain, terdorong untuk melihat, mempertanyakan sesuatu, menemukan atau membuat jawaban dan kemudian menguji jawaban dan pertanyaan yang mereka buat sendiri (Mutiah, 2012). Permainan melipat kertas (origami) di Indonesia memang tidak terdata secara lengkap, namun demikian permainan melipat ini juga diajarkan di berbagai sekolah dari tingkat pra sekolah hingga anak sekolah dasar kelas 1. Selain itu juga terdapat beberapa penelitian tentang origami terhadap perkembangan anak, seperti Jumiarsih (2012) yang meneliti tentang upaya meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan melipat pada anak kelompok A di TK Aisyiyah 2 Pandeyan Ngemplak Boyolali, hasil penelitian ini menemukan bahwa kegiatan melipat dapat meningkatkan motorik halus anak.

Permainan melipat kertas (origami) saat ini masih kurang maksimal, dikarenakan kurangnya pemberian tugas dari guru tentang origami. Banyak tema yang penugasannya bisa dilakukan dengan melipat kertas tidak hanya selalu mewarnai dan menempelkan saja. Padahal melipat kertas juga dapat membantu mengembangkan daya pikir atau imajinasi anak. Selain itu, melipat kertas juga dapat mengembangkan kreativitas anak (Paat, 2012). Seni melipat kertas atau origami adalah suatu seni yang berasal dari Jepang dan kini sudah sangat populer di Indonesia. Anak-anak (termasuk anak yang tidak bisa diam di kelas) biasanya sangat antusias mengikuti tahap pembuatan origami ini. Mereka dengan tekun mengikuti panduan yang diberikan oleh guru sambil melakukan gerakan-gerakan melipat (pengembangan motorik) dan pengembangan daya cipta atau kreativitas (setelah hasil akhir diperoleh) (Apriadi, 2007).

Bahan yang dibutuhkan untuk berkreasi dengan origami adalah kertas. Hampir semua jenis kertas dapat digunakan untuk origami. Kertas origami standard merupakan kertas tipis dengan ukuran 15cm x 15cm. Kertas tersebut memiliki suatu warna tertentu pada satu sisinya, sedangkan sisi lainnya tidak berwarna atau putih. Sebagian besar model origami dibuat dengan menggunakan kertas berbentuk bujur sangkar (Paat, 2012). Origami yang dapat dibentuk dengan berbagai bentuk, misal burung, katak, kapal, topi dan lain-lain. Membuat origami menjadi salah satu pelajaran di taman kanak-kanak dalam mengasah keterampilan dan kreatifitas anak. Bermain origami tidak hanya untuk belajar, tetapi bermain origami sangatlah mengasikkan dan dapat dimanfaatkan untuk menghias dinding atau ruangan. Bermain origami akan meningkatkan keterampilan motorik halus, menekan kertas dengan ujung-ujung jari adalah latihan efektif untuk melatih motorik halus, meningkatkan dan memahami pentingnya akurasi serta secara konsisten juga merupakan latihan

berkonsentrasi (Asmara, 2013). Keberhasilan anak dalam membuat bentuk mainan dengan menggunakan origami (kertas lipat) akan memberikan rasa senang (Olivia, 2010).

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. Hasil penelitian Kusumaningrum (2013) tentang efektifitas penggunaan kertas lipat (origami) dalam meningkatkan kreativitas kognitif pada anak PAUD IT Durratul Islam, Ngablak, Magelang. Hasil penelitian menunjukkan ada efektifitas penggunaan kertas lipat (origami) dalam meningkatkan kreativitas kognitif pada anak PAUD IT Durratul Islam, Ngablak, Magelang dengan nilai p value 0,003 ($\alpha = 0,05$).

Berdasarkan hasil wawancara dari salah satu Guru di TK Dharma Wanita Tampingan Kecamatan Boja kegiatan origami masih belum maksimal. 85% dar 26 siswa di kelas TK B tidak dapat melipat kertas sesuai dengan tarhet waktu yang ditentukan yaitu 15 menit. Jumlah lipatan sesuai standar yang ada dalam indikator pengembangan kegiatan meniru bentuk yaitu 1-7 lipatan. Berdasarkan hasil observasi sekitar 18 anak di TK Dharma Wanita Tampingan Kecamatan Boja tidak bisa menyelesaikan lipatan sampai ditahap akhir, dan hanya mampu menyelesaikan lipatan pada tahap tiga.

Hasil observasi juga menemukan bahwa anak membutuhkan waktu yang lebih lama dalam menyelesaikan lipatannya untuk menjadi sebuah bentuk binatang dan hanya ada tujuh siswa yang langsung mengerjakan tugas yang di berikan guru. Sebagian besar siswa pada saat awalnya melihat pekerjaan temannya terlebih dahulu kemudian mengerjakan tugasnya sendiri, anak-anak ini mencoba mencontoh pekerjaan temannya. Berdasarkan fenomena tersebut maka sangat perlu sebuah upaya untuk mengembangkan kreativitas pada anak di TK Dharma Wanita Tampingan Kec. Boja. Salah satu kegiatan pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas pada anak yaitu melipat kertas (origami). Berdasarkan fenomena yang di temukan, peneliti tertarik mengadakan penelitian dengan judul Pengaruh Bermain Origami Terhadap Kreativitas pada Anak Usia Prasekolah di TK Dharma Wanita Tampingan Kecamatan Boja.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan cara *Quasi Experiment* (eksperimen semu) dengan rancangan *one-group pre-test post-test design* (rancangan pra-pasca test dalam satu kelompok), dimana tingkat kreatifitas anak sebelum dan sesudah dilakukan intervensi melalui aktivitas bermain origami. Bentuk rancangan penelitiannya adalah sebagai berikut (Nasir, dkk, 2011) Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. Sampel dalam penelitian ini adalah anak usia prasekolah di TK B dan anak usia 4-5 tahun. jumlah sampel penelitian ini adalah 24 responden dan diambil sesuai karakteristik yang sudah di tentukan oleh peneliti. Penelitian ini menggunakan uji Wilcoxon. Instrumen pada penelitian ini adalah lembar observasi.

HASIL

Hasil penelitian dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 1.
 Karakteristik responden (n=24)

Karakteristik	f	%
Usia		
4	14	58,3
5	10	41,7
Jenis kelamin		
Laki-laki	12	50
Perempuan	12	50

Tabel 1 karakteristik responden berdasarkan usia menunjukkan sebagian besar berusia 4 tahun dan jenis kelamin keduanya sama jumlahnya.

Tabel 2.
 Kreativitas anak sebelum dilakukan permainan origami pada anak usia prasekolah (n=24)

Kreativitas	f	%
Kreatif	0	0
Kreatif Sedang	0	0
Tidak Kreatif	24	100

Kreativitas pada anak usia prasekolah sebelum dilakukan permainan origami dapat diketahui seluruh responden 24 anak (100,0%) anak berada pada kategori tidak kreatif.

Tabel 3
 Kreativitas setelah dilakukan permainan origami pada anak usia prasekolah (n=24)

Kreativitas	f	%
Kreatif	7	29,2
Kreatif Sedang	17	70,8
Tidak Kreatif	0	0

Kreativitas anak usia prasekolah di TK Dharma Wanita Tampingan Kecamatan Boja mayoritas memiliki tingkat kreatif sedang.

Tabel 4.
 Pengaruh bermain origami terhadap kreativitas anak usia prasekolah (n=24)

Kreativitas anak usia prasekolah	f	Z hitung	p-value
Negative Rank	0		
Positive Rank	24	-4,323	0,000
Ties	0		

Pengaruh bermain origami terhadap kreativitas anak usia prasekolah berdasarkan hasil uji *Wilcoxon*, hasil analisis pengaruh bermain origami terhadap kreativitas yaitu dari 24 anak di peroleh nilai Z hitung -4,323 dan nilai *p-value* = 0,000 < 0,05, dengan demikian maka H_a diterima dan H_0 ditolak yang artinya ada pengaruh bermain origami terhadap kreativitas pada anak usia prasekolah di TK Dharma wanita Tampingan Kecamatan Boja. Dengan ini nilai Negative Ranks 0, Positive Ranks 24 dan Ties 0. Didapatkan nilai Positive Ranks sebanyak 24 karena semua responden mengalami peningkatan kreativitasnya setelah di berikan tindakan permainan origami.

PEMBAHASAN

Kreativitas anak sebelum dilakukan permainan origami pada anak usia prasekolah

Kreativitas pada anak usia prasekolah sebelum dilakukan permainan origami dapat diketahui seluruh responden 24 anak (100,0%) anak berada pada kategori tidak kreatif. Kreativitas anak usia prasekolah pada TK B di TK Dharma Wanita Tampingan Kecamatan Boja saat dilakukan penilaian tingkat kreativitas sebelum diberikan permainan origami semua anak tidak kreatif. Secara alamiah perkembangan anak berbeda-beda, baik dalam bakat, minat, kreativitas, kematangan emosi, kepribadian, keadaan jasmani dan sosialnya. Setiap anak memiliki kemampuan tak terbatas dalam belajar yang inheren (telah ada) dalam dirinya untuk dapat berpikir kreatif dan produktif (Susanto, 2012). Beberapa bentuk kreativitas pada anak usia dini yaitu berpikir kreatif meliputi, aspek sikap yaitu rasa ingin tahu, ketersediaan untuk menjawab, keterbukaan, percaya diri dan berani mengambil resiko, aspek karya meliputi permainan di mana anak berani memodifikasi berbagai permainan dan mampu menyusun berbagai bentuk mainan. Seorang anak yang kreatif mampu memberikan suatu pemikiran baru atau permasalahan yang dihadapi orang lain (Hatimah, 2002; dalam Susanto 2012).

Kreativitas anak usia prasekolah pada TK B di TK Dharma Wanita Tampingan Kecamatan Boja di lihat dari observasi study pendahuluan permainan origami sudah di lakukan namun masih kurang optimal dan fasilitas yang ada di TK Dharma Wanita Tampingan belum memadai atau kurang. Guru harus bijaksana dalam memberikan alat permainan untuk anak. Pilih yang sesuai dengan tahapan tumbuh-kembang anak. Alat permainan tidak selalu harus yang dibeli di toko, tetapi lebih diutamakan yang dapat menstimulus imajinasi dan kreativitas anak, bahkan sering kalimainan tradisional yang dibuat sendiri dari benda-benda di sekitar kehidupan anak, akan lebih merangsang anak untuk kreatif (Supartini, 2014).

Alat permainan yang harus di dorong, ditarik dan dimanipulasi, akan mengajarkan anak untuk dapat mengembangkan kemampuan koordinasi alat gerak. Permainan membantu anak untuk meningkatkan kemampuan dalam mengenal aturan dan interaksi sosial dengan orang lain. Orang tua dan anak dapat memilih mainan bersama-sama, tetapi yang harus diingat bahwa alat permainan harus aman bagi anak, oleh karena itu, orang tua harus membantu anak memilihkan mainan yang aman (Supartini, 2014). Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian dari Hendraswaty (2011), tentang hubungan perilaku bermain (jenis permainan) dengan kreativitas pada anak prasekolah TK NOAH Early Childhood Center Jakarta Timur. Berdasarkan data yang telah dianalisis keeratan hubungan dua variabel penelitian menghasilkan nilai r sebesar 0,284 dengan taraf signifikan sebesar 0,038 ($\alpha = 0,05$) Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan perilaku bermain (jenis permainan) dengan kreativitas pada anak prasekolah TK NOAH Early Childhood Center Jakarta Timur.

Salah satu upaya dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini adalah dengan memberikan stimulus yang baik dan tepat yaitu pembelajaran dengan bermain atau belajar sambil bermain. Setiap materi yang akan diberikan harus dikemas dalam bentuk permainan. Permainan merupakan kegiatan yang menyenangkan dilakukan oleh anak, dimana dengan permainan anak dapat melakukan banyak hal, salah satunya ialah meningkatkan kognitif anak. Mereka mendapatkan informasi atau pengetahuan yang belum diketahuinya, sehingga anak akan berpikir kreatif untuk memasuki lingkungan bermainnya agar diterima teman sepermainannya, anak juga akan menciptakan sesuatu karya yang unik dan khas sesuai dengan pemikirannya (Susanto, 2012). Bermain mendukung tumbuhnya pikiran kreatif, karena di dalam bermain anak memilih sendiri kegiatan yang mereka sukai, belajar membuat identifikasi tentang banyak hal, belajar menikmati proses sebuah kegiatan, belajar mengontrol diri mereka sendiri dan belajar mengenali makna sosial dan keberadaan diri di antara teman

sebaya. Anak di dalam bermain, terdorong untuk melihat, mempertanyakan sesuatu, menemukan atau membuat jawaban dan kemudian menguji jawaban dan pertanyaan yang mereka buat sendiri (Mutiah, 2012).

Hasil penelitian observasi sebelum di lakukan tindakan anak usia prasekolah di TK Dharma Wanita Tampingan Kecamatan Boja semua anak berada dikategori tidak kreatif di karenakan pemuasan dorongan emosi atau mood anak yang berubah ubah dan ketika mood anak lagi tidak stabil maka anak akan malas untuk melakukan sebuah permainan origami, ada beberapa anak ketika di beri permainan anak masih sering bertanya kepada guru dan masih ingin di perhatikan penuh. Di TK Dharma Wanita Tampingan Kecamatan Boja anak sudah di berikan permainan origami sebelumnya namun anak belum dapat membuat bentuk origami sendiri dan masih di bantu oleh guru untuk menyelesaikan permainan origami. Anak terlihat tidak bereksploratif saat di berikan kertas origami di karenakan penyediaan alat di ruangan belum memadai sehingga anak tidak dapat bereksploratif, kemungkinan kalau penyediaan alat memadai anak dapat lebih bereksploratif, dan pada saat anak di suruh bercerita anak cenderung diam, dari hasil observasi peneliti di atas anak di TK Dharma Wanita Tampingan Kecamatan Boja masih dalam kategori tidak kreatif.

Kreativitas anak setelah dilakukan permainan origami pada anak usia prasekolah

Kreativitas anak usia prasekolah di TK Dharma Wanita Tampingan Kecamatan Boja, setelah dilakukan tindakan dengan melakukan permainan origami untuk meningkatkan kreativitas pada anak usia prasekolah di dapatkan hasil yang sangat baik yaitu dengan adanya perubahan jumlah anak prasekolah yang tidak kreatif sebesar 0% (0 anak), sedangkan yang memiliki tingkat kreatif sedang adalah 70,8% (17 anak) dan yang memiliki tingkat kreatif setelah dilakukan permainan origami adalah 29,2% (7 anak). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebanyak 7 anak yang kreatif sebagian besar berjenis kelamin laki-laki. Anak laki-laki mendapatkan perlakuan berbeda dengan anak perempuan terutama dalam lingkungan pergaulan dengan teman sebayanya. Anak laki-laki lebih diberi kesempatan untuk mandiri, di desak oleh teman sebayanya untuk lebih mengambil risiko dalam permainan mereka. Anak laki-laki juga di dorong oleh para orang tua dan guru untuk lebih menunjukkan inisiatif dan orisinalitas dalam berbagai hal baik ketika bermain ataupun belajar di sekolah. Sebaliknya, anak perempuan umumnya diberikan batasan-batasan terutama dalam bergaul terkait dengan kondisi fisik mereka yang lebih lembut. Hal tersebut yang mendorong anak perempuan cenderung menjadi kurang kreatif dibandingkan anak laki-laki (Santrock, 2007).

Anak laki-laki menunjukkan kreativitas yang lebih besar dari anak perempuan, terutama sesudah berlalunya masa kanak-kanak. Hal ini sebagian besar hal disebabkan oleh perbedaan perlakuan terhadap anak laki-laki dan anak perempuan. Anak laki-laki lebih diberi kesempatan untuk mandiri, di desak oleh teman sebayanya untuk lebih mengambil risiko dan didorong oleh para orang tua dan guru untuk lebih menunjukkan inisiatif dan orisinalitas (Santrock, 2007). Jenis kelamin merupakan salah satu faktor yang menentukan intensitas dorongan pembawaan dari setiap individu. Intensitas dorongan pembawaan yang dimiliki oleh laki-laki akan berbeda dengan intensitas dorongan pembawa dari perempuan (Santrock, 2007).

Penelitian mengenai pengaruh jenis kelamin terhadap kreativitas pernah dilakukan oleh Stoltzfus, dkk (2011) yang menemukan adanya pengaruh jenis kelamin terhadap kreativitas di mana laki-laki memiliki kreativitas lebih tinggi daripada perempuan. Perbedaan tingkat kreativitas antara anak laki-laki dan perempuan mungkin berbeda dalam menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian dari Syukri

dan Zulkarnain (2006) tentang jenis kelamin dan kreativitas pada karyawan yang bekerja di multi level marketing. Berdasarkan hasil penelitian ini ditemukan bahwa ada perbedaan tingkat kreativitas berdasarkan jenis kelamin ($p = 0,043 < 0,05$). Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Torrance (dalam Baker, Pomery & Rudd, 2001), bahwa ada perbedaan kreativitas antara laki-laki dan perempuan. Namun hasil penelitian ini tidak didukung oleh Basaow (1999) yang mengatakan bahwa tidak ada perbedaan antara kreativitas laki-laki dan perempuan.

Anak yang telah dilakukan tindakan permainan origami di TK Dharma Wanita Tampingan Kecamatan Boja mengalami peningkatan, di mana anak dapat mencoba pengalaman baru dalam membuat bentuk sendiri yang berbeda dengan baik, dan anak dapat bercerita bentuk origami yang di buat sendiri di depan teman-temannya tidak hanya ketika anak membuat origami ikan anak juga berinisiatif sendiri menambahkan gambaran mata dan sirip agar lebih menarik. Hal tersebut di dukung oleh faktor sarana bermain yang mendukung. Kreativitas dan imajinasi anak juga diasah dengan menyediakan sarana dan fasilitas yang tepat oleh orang tua atau mereka berupaya sendiri. Boneka adalah mainan yang dapat diajak bicara oleh anak. Mereka sering berinteraksi dengan bonekanya seolah-olah boneka itu bisa memahami mereka. Ketika berbicara dengan boneka, mereka akan bebas bereksplorasi dan mengeluarkan ide-ide dan pemikiran, sehingga mereka dapat meningkatkan keterampilan dengan berkomunikasi menggunakan bahasa. Menyediakan sarana yang tepat untuk anak-anak dapat juga berarti menyediakan mainan yang tepat, tipe dari boneka yang mewakili karakter dan peran. Barbie sebagai contoh, dengan ratusan karakter dan profesi pekerjaan dapat dipilih, dapat mendorong anak-anak untuk menjelajah dunia dengan menunjukkan kepada mereka bahwa apapun dapat dilakukan dengan imajinasi.

Bermain merupakan hak asasi bagi anak usia dini yang memiliki nilai utama dan hakiki pada masa prasekolah. Kegiatan bermain bagi anak usia dini adalah sesuatu yang sangat penting dalam perkembangan kepribadiannya. Bermain bagi seorang anak tidak sekedar mengisi waktu, tetapi media bagi anak untuk belajar. Setiap bentuk kegiatan bermain pada anak prasekolah mempunyai nilai positif terhadap perkembangan kepribadiannya. Di dalam bermain anak memiliki nilai kesempatan untuk mengekspresikan sesuatu yang dirasakan dan pikirkan. Dengan bermain, anak sebenarnya sedang mempraktekkan keterampilan dan anak mendapatkan kepuasan dalam bermain, yang berarti mengembangkan dirinya sendiri. Anak dalam bermain, dapat mengembangkan otot kasar dan halus, meningkatkan penalaran dan memahami keberadaan lingkungannya, membentuk daya imajinasi, daya fantasi dan kreativitas.

Menurut Susanto (2012:124), mengemukakan beberapa faktor pendorong yang dapat meningkatkan kreativitas, yaitu sarana bermain. Sarana untuk bermain dan kelak sarana lainnya harus disediakan untuk merangsang dorongan eksperimentasi dan eksplorasi, yang merupakan unsur penting dari semua kreativitas. Sarana mengembangkan kreativitas dan fleksibilitas anak adalah dengan bermain. Bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengekspresikan dorongan-dorongan kreatifnya sebagai kesempatan untuk merasakan obyek-obyek dan tantangan untuk menemukan sesuatu dengan cara-cara baru, untuk menemukan penggunaan suatu hal secara berbeda, menemukan hubungan yang baru antara sesuatu dengan sesuatu yang lain serta mengartikannya dalam banyak alternatif.

Hasil penelitian ini sesuai dengan Endang Kustiani (2010), tentang meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui kegiatan bermain balok di RA Suryawiyah. Hasil permainan menunjukkan permainan balok sangat efektif dalam mengembangkan daya pikir anak.

hal ini ditunjukkan dengan prosentase keberhasilan siswa sebesar 91% dan adanya peningkatan antara metode permainan balok terhadap peningkatan kreativitas anak. hal ini ditunjukkan dengan selisih ketuntasan belajar siswa sebesar 51%. Permainan Origami juga memberikan manfaat untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak, sekaligus merangsang kreativitas anak. Bermain origami memberikan kesempatan pada anak untuk membuat berbagai bentuk dari hasil melipat kertas dan pada usia ini, anak akan merasa bangga dengan sesuatu yang telah dihasilkan. Hal ini sesuai dengan teori tahap perkembangan psikososial anak prasekolah yang mengemukakan bahwa anak prasekolah mulai mengembangkan keinginannya dengan cara mengeksplorasi lingkungan sekitar. Anak juga akan merasa puas dan bangga dengan kemampuannya untuk menghasilkan sesuatu sebagai prestasinya, Supartini (2004). Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa anak bisa kreatif di dukung oleh adanya segi peran. Peran serta guru dalam mengembangkan kreativitas anak artinya ketika ingin anak menjadi kreatif maka di butuhkan juga guru yang kreatif dan mampu memberikan stimulasi yang tepat. Peran guru juga sangat penting untuk mendorong, membimbing, memberi arahan, motivasi dan memberi fasilitas belajar bagi anak untuk mencapai tujuan.

Pengaruh bermain origami terhadap kreativitas anak usia prasekolah

Hasil dari penelitian di dapatkan bahwa seluruh anak usia prasekolah di TK Dharma Wanita Tampingan Kecamatan Boja yang di lakukan tindakan permainan origami sebanyak 24 anak (100%) mengalami perubahan tingkat kreativitasnya setelah di lakukan tindakan permainan origami. Dimana anak yang tidak kreatif sebesar 100% (24 anak) sebelum dilakukan tindakan permainan origami dan berubah menjadi 0% (0 anak) setelah di lakukan tindakan permainan origami, sebagian besar anak usia prasekolah mempunyai tingkat kreatif dan anak yang tidak kreatif sebesar 0 (0%). Sedangkan anak yang kreatif semula 0 (0 anak) sebelum dilakukan tindakan permainan origami berubah menjadi 29,2% (7 anak), dimana anak usia prasekolah sebelum dilakukan permainan origami semua anak usia prasekolah tidak kreatif. Semua perubahan itu adalah hasil dari permainan origami yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas pada anak usia prasekolah.

Hasil penelitian ini dengan responden sejumlah 24 responden melakukan permainan origami yang di berikan oleh peneliti tanpa paksaan. Responden mengalami peningkatan kreativitasnya setelah di lakukan tindakan permainan origami yang sebelumnya anak usia prasekolah tidak kreatif, semua anak prasekolah hanya mampu melipat kertas dengan lipatan sederhana contohnya lipatan buku yang hanya di lipat satu kali dan lipatan tisu di lipat dua kali dan semua anak tidak dapat melipat kertas sesuai dengan target waktu yang ditentukan yaitu 15 menit, anak membutuhkan waktu yang lebih lama dalam menyelesaikan lipatannya untuk menjadi sebuah bentuk binatang dan anak masih cenderung tidak mau mencoba pengalaman baru dalam membuat bentuk dan meminta bantuan guru untuk menyelesaikan lipatannya.

Sesudah dilakukan tindakan permainan origami sebagian anak dapat melipat kertas origami sampai tahap akhir yaitu menjadi sebuah bentuk anak dapat membuat bentuk dalam waktu yang di tentukan yaitu 15 menit, anak dapat membuat bentuk secara berkelompok, dapat mencoba pengalaman baru dalam membuat bentuk sendiri yang berbeda dengan baik, dan anak dapat bercerita bentuk origami yang di buat sendiri di depan teman-temannya, sebagai contoh origami yang di buat adalah kupu-kupu, anak menceritakan dari mana kupu-kupu berasal. dan setelah di lakukan tindakan permainan origami terlihat ada peningkatan yang baik. Anak yang setelah diberikan permainan origami menjadi lebih kreatif dari sebelumnya.

Permainan origami ini dilakukan di ruang kelas agar anak lebih fokus untuk bermain permainan origami.

Hasil dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh bermain origami terhadap kreativitas pada anak usia prasekolah di TK Dharma Wanita Tampingan Kecamatan Boja. Pada dasarnya anak usia prasekolah adalah dimana anak hanya mengenal bermain dan anak belajar berkreaitivitas. Origami pada dasarnya adalah dunia kreativitas. Banyak model-model origami baik model tradisional maupun modern. Anak anak dapat memilih sesuai dengan apa yang dia suka. Seiring berjalannya waktu, apabila anak sudah mahir melipat anak akan membuat lipatan sesuai dengan gagasannya. Hal ini berarti anak belajar berkreasi untuk menghasilkan sesuatu.

Hasil penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan Kusumaningrum (2013) tentang efektifitas penggunaan kertas lipat (origami) dalam meningkatkan kreativitas kognitif pada anak PAUD IT Durratul Islam, Ngablak, Magelang, Desain penelitian eksperimen dengan jumlah sampel sebanyak 13 siswa kelas B RA Muslimat Grabag 2 Magelang hasil dari uji *Wilcoxon* yaitu pada kelompok eksperimen diperoleh $p=0,018$ ($p<0,05$) dan pada kelompok kontrol diperoleh $p=0,400$ ($p>0,05$) yang menunjukkan bahwa pada kelompok eksperimen diperoleh hasil yang signifikan dibandingkan dengan kelompok kontrol. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan kertas lipat (origami) yang signifikan terhadap kreativitas anak. Begitu juga dengan hasil penelitian yang di lakukan oleh Eliana (2013) tentang pengaruh bermain origami terhadap kreativitas anak usia prasekolah menunjukkan adanya perbedaan kreativitas anak sebelum dan sesudah di lakukan permainan origami dengan hasil menunjukkan nilai *p-value* sebesar 0,046. Ada perbedaan kreativitas anak usia prasekolah sebelum dan sesudah bermain origami pada kelompok intervensi dengan *p value* ($0,003 < \alpha$ ($0,05$)). Tidak ada perbedaan kreativitas anak usia prasekolah sebelum dan sesudah penelitian pada kelompok kontrol dengan *p value* ($0,334 < \alpha$ ($0,05$)).

SIMPULAN

Kreativitas anak sebelum dilakukan permainan origami dengan hasil siswa sebanyak 24 anak (100,0%) anak tidak kreatif. Kreativitas anak sesudah dilakukan permainan origami terjadi peningkatan dengan hasil kreatif sedang 17 anak (70,8%), dan 7 anak (29,2%) memiliki tingkat kreatif. Hasil penelitian dengan menggunakan uji *Wilcoxon* H_0 di tolak dan H_a di terima dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh bermain origami terhadap kreativitas pada anak usia prasekolah di TK Dharma Wanita Tampingan Kecamatan Boja yang di tunjukkan dengan *p value* 0,000 dan *Z* hitung -4,323.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriadji,WH. (2007). *Gizi Keluarga. Seri Kesejahteraan Keluarga*. Jakarta : PT Penebar Swadaya.
- Dharma, Kelana Kusuma. (2011). *Metodologi Penelitian keperawatan Panduan Melaksanakan dan Menerapkan Hasil Penelitian*. Jakarta: CV. Trans Info Media.
- Hidayat, A.A. (2007). *Riset keperawatan dan teknik penulisan ilmiah*. Edisi pertama. Jakarta : Salemba Medika.
- Jumiarsih, Catri. (2012). Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak melalui Kegiatan Melipat pada Anak Kelompok A dn TK Aisyiyah 2 Pandeyan Ngemplak Boyolali Tahun Ajaran 2012/2013. Surakarta: Universitas Muhammadiyah.

- Kusumaningrum, Aprilia Dyah. (2013). *Efektifitas Penggunaan Kertas Lipat (Origami) Dalam Meningkatkan Kreativitas Pada Anak*. Yogyakarta: Univresitas Ahmad Dahlan.
- Mutiah, Diana. (2012). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Media Prenada Group.
- Nasir, A. (2011). *Metodologi Penelitian Kesehatan: Konsep Pembuatan Karya Tulis Dan Thesis Untuk Mahasiswa Kesehatan*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Nursalam, Susilaningrum & Utami. (2008). *Asuhan Keperawatan Bayi dan Anak*, Edisi 1. Jakarta: Salemba Medika.
- Olivia, Femi. (2010). *Kembangkan Kecerdikan Anak Dengan Taktik Biosmart*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Paat, Ravi Devi. (2012). *Origami Pesta Buatanku Sendiri*. Jakarta; Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Santrock, (2007). *Perkembangan anak, edisi ke-11 jilid 1*. Penerbit Erlangga,. Jakarta.
- Supartini Y. (2014). *Konsep dasar keperawatan anak*. Jakarta: EGC.
- Susanto, Ahmad. (2012). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media. Group. Jakarta.
- Syukri dan Zulkarnain. (2006). *Pengaruh jenis kelamin dan kreativitas pada karyawan yang bekerja di multi level marketing*. Skripsi. Medan USU.