

Journal Template

GENIUS : Indonesian Journal of Early Childhood Education

PENGARUH BERMAIN DENGAN MEDIA ORIGAMI UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TAMAN KANAK-KANAK WILDANUN KOTA MAKASSAR

THE EFFECT OF PLAYING WITH ORIGAMI MEDIA TO INCREASE THE CREATIVITY OF CHILDREN AGED 5-6 YEARS AT WILDANUN KINDERGARTEN MAKASSAR CITY

Efata Rijnia

Universitas Negeri Makassar
efatarj1998@gmail.com

Parwoto

Universitas Negeri Makassar
parwotounm@yahoo.com

Rusmayadi

Universitas Negeri Makassar
rusmayadi@unm.ac.id

Abstract

This study aims to determine the effect of playing with origami media to increase the creativity of children aged 5-6 years at the Wildanun Kindergarten in Makassar City. The research method used is quantitative research with a quasi-experimental type of research which has a population of 15 children and a sample of 12 children with a sampling technique that is purposive sampling. The data analysis technique used is nonparametric static analysis technique with Wilcoxon's difference test. The results showed that the creativity of children who played with origami media was in the very well developed category while other paper media were in the category of starting to develop. Based on the results of the different test (Wilcoxon) obtained the value of $T_{count} 22 \geq T_{table} 2.228$ and the value of $Z_{count} 2.41 \geq Z_{table} 0.4929$, which means that there is an influence on the variables of playing activities using origami paper media in children aged 5-6 years at Wildanun Kindergarten. Makassar city.

Keywords: Creativity, Origami, Early Childhood Education

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh bermain dengan media origami untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Wildanun Kota Makassar. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian Quasi Eksperimental yang memiliki jumlah populasi 15 anak dan sampel 12 anak dengan teknik pengambilan sampel yaitu purposive sampling. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis statis nonparametrik dengan uji beda Wilcoxon. Hasil penelitian menunjukkan kreativitas anak yang bermain dengan media origami masuk dalam kategori berkembang sangat baik sementara media kertas lainnya masuk dalam kategori mulai berkembang. Berdasarkan hasil uji beda (*Wilcoxon*) diperoleh nilai $T_{hitung} 22 \geq T_{tabel} 2,228$ dan nilai $Z_{hitung} 2,41 \geq Z_{tabel} 0,4929$, yang artinya terdapat pengaruh pada variabel dari kegiatan bermain dengan menggunakan media kertas origami pada anak usia 5-6 tahun di TK Wildanun Kota Makassar.

Kata kunci: kreativitas, origami, pendidikan anak usia dini

A. Pendahuluan

Anak usia dini merupakan usia dari 0-6 tahun, yang dimana pada masa usia dini ini anak mengalami masa yang penting yaitu masa keemasan (*The golden ages*). Masa keemasan ini atau *the golden ages* adalah masa yang menentukan bagi anak dalam bertumbuh dan berkembang. Pendidikan pada anak usia dini disadari betul akan peranannya yang sangat penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak (Rusmayadi, dkk, 2021).

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan awal yang diterima anak sebelum memasuki jenjang pendidikan selanjutnya dan pendidikan anak usia dini dimulai dari anak usia 0-6 tahun. Pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak, dari sejak lahir hingga anak berusia enam (6) tahun dengan diberikan rangsangan yang membantu anak dalam bertumbuh dan berkembang (Rahim, 2020). Pendidikan usia dini diselenggarakan melalui tiga (3) jalur pendidikan, yaitu pendidikan formal, informal dan non-formal. Pada pendidikan jalur formal terdapat TK, RA, atau bentuk lainnya yang sederajat, sedangkan pada pendidikan anak usia dini jalur non-formal terdapat KB,TPA, atau bentuk pendidikan lainnya yang sederajat. Kemudian pada pendidikan anak usia dini jalur informal terdapat pada lingkungannya (Suyadi dan Ulfah, 2016:18).

Meningkatkan kreativitas pada anak, maka dapat juga meningkatkan prestasi pada anak baik dalam akademik atau pun non akademik. Oleh karena itu, meningkatkan kreativitas anak yang khususnya pada usia 5-6 tahun ini sangat penting. Kreativitas pada anak perlu ditingkatkan atau dikembangkan serta dijaga agar tercipta lingkungan yang menghargai kreativitas yaitu dengan memberikan sarana prasana bermain yang baik bagi anak.

Adapun beberapa faktor pendorong yang dapat meningkatkan kreativitas pada anak yaitu waktu, kesempatan menyendiri, lingkungan yang merangsang, hubungan antara orang tua dengan anak yang baik, serta bermain atau menyediakan sarana prasarana yang baik bagi kegiatan anak. Selain itu, untuk meningkatkan kreativitas anak diperlukannya stimulasi pada anak. Stimulasi yang

diberikan pada anak yaitu dengan belajar sambil bermain yang pada setiap materi yang diberikan dikemas dengan bentuk bermain.

Salah satu kegiatan bermain yang dilakukan yaitu dengan melipat kertas. Bermain melipat kertas pada saat ini masih kurang maksimal, yang dikarenakan kurangnya kegiatan dengan menggunakan kertas atau origami. Sedangkan itu, masih banyak terdapat tema dan subtema yang dapat menggunakan origami sebagai media. Dengan menggunakan media origami, dapat menstimulus kreativitas anak yang khususnya pada usia 5-6 tahun yang ada di TK Wildanun, Kota Makassar.

Berdasarkan hasil observasi awal dan pengamatan yang dilakukan pada anak usia 5-6 tahun di TK Wildanun Kota Makassar dengan populasi 15 anak dan sampel 12 anak. Hasil dari observasi ini, terlihat masih kurangnya anak dalam meningkatkan kreativitasnya.. Hasil observasi yang telah dilakukan, dapat dilihat bahwa anak masih terlihat kurang aktif dalam bertanya seperti menanyakan langkah-langkah dalam bermain dengan menggunakan media origami, selanjutnya anak masih kurang bereksplorasi dalam memilih warna kertas origami dan pada beberapa anak masih memilih warna yang sama dengan teman atau guru, anak masih terlihat kurang dalam memperlihatkan rasa seni yang ada pada diri anak seperti menghasilkan berbagai macam bentuk dari media origami, dan anak masih kurang termotivasi seperti anak masih melakukan kegiatan dengan raut wajah yang murung serta anak terlihat kurang semangat dalam melakukan kegiatan.

Peran guru atau pun lingkungan sangat mempengaruhi tingkat kreativitas pada anak khususnya pada anak usia 5-6 tahun di TK Wildanun Kota Makassar. Guru tidak hanya memberikan tugas yang monoton/ itu-itu saja. Namun, guru memberikan tugas atau menstimulus anak dengan kegiatan bermain yang menggunakan media origami untuk membuat berbagai macam bentuk yang sesuai dengan tema dan subtema serta sesuai dengan keinginan anak. Selain itu, perlunya memotivasi anak dan memberikan sarana prasarana yang baik untuk anak. Agar anak dapat melakukan kegiatan bermain dengan menggunakan media origami untuk meningkatkan kreativitas anak.

Dengan adanya penelitian ini, mengacu pada penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Tamrin, dkk (Pawestri, 2018) yang menjelaskan bahwa adanya pengaruh dari bermain dengan media origami untuk meningkatkan kreativitas anak yang ada di TK Dharma Wanita Tampingan Kecamatan Boja. Adapun penelitian lainnya dari Chairah, dkk (2019) yang menjelaskan bahwa adanya pengaruh dari bermain dengan menggunakan media origami untuk meningkatkan kreativitas anak yang ada di PAUD Ar-Radhatul Hasanah Kota Medan Sumatera Utara.

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian dengan permasalahan yang terjadi yakni dengan judul "Pengaruh Bermain Dengan Media Origami Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Wildanun Kota Makassar".

B. Metode

Penelitian ini dilaksanakan di Taman Kanak-Kanak Wildanun Kota Makassar yang berlokasi di Jl. oddopuli Raya Timur No.167, Borong, Kec. Manggala, Kota Makassar, Sulawesi Selatan 90222. Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi experimental design*. Desain

penelitian yang digunakan yaitu *nonequivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah anak berusia 5-6 tahun yang berjumlah 15 anak. Pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Sampel yang digunakan yaitu 12 anak yang terdiri dari 6 anak kelompok eksperimen dan 6 anak kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes dan dokumentasi. Adapun teknik analisis data yang digunakan yaitu teknis analisis statistik deskriptif dan teknik analisis non paremetrik.

C. Hasil dan Diskusi (Bookman Old Style, 11pt, tebal, 1.15 Space)

Pelaksanaan kegiatan dilakukan sebanyak empat kali pertemuan. Dalam pelaksanaan kegiatan, dibagi menjadi dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen melakukan kegiatan bermain dengan menggunakan media origami, sedangkan pada kelas kontrol melakukan kegiatan dengan media kertas lainnya (HVS).

Dengan pembagian dua kelas ini, terdapat 6 anak dalam kelas eksperimen dan 6 anak dalam kelas kontrol. Pada data yang dikumpulkan mengenai hasil tingkat kreativitas anak, terdapat pengkategorian yaitu Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Berikut ini diuraikan hasil data pada tingkat kreativitas anak usia 5-6 tahun yang melakukan kegiatan bermain dengan media origami pada kelas eksperimen :

Tabel 1
Tingkat Kreativitas Anak Pada Kelas Eksperimen

Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
8-9	Belum Berkembang (BB)	0	0%
10-11	Mulai Berkembang (MB)	2	33,3%
12-13	Berkembang Sangat Baik (BSB)	2	33,3%
14-15	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	2	33,3%

Source: Hasil Pengolahan Data Pada Kelas Eksperimen

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa dari 6 jumlah anak yang dijadikan sebagai kelompok eksperimen terdapat 0 anak dengan presentase 0% yang belum mampu dalam memenuhi indikator tingkat kreativitas anak dengan menggunakan media origami, sehingga masuk dalam kategori Belum Berkembang (BB). Terdapat 2 anak dengan presentase 33,3% mulai mampu dalam memenuhi indikator tingkat kreativitas anak dengan menggunakan media origami, sehingga masuk dalam kategori Mulai Berkembang (MB). Terdapat 2 anak dengan presentase 33,3% mampu memenuhi indikator tingkat kreativitas anak dengan menggunakan media origami, sehingga masuk dalam kategori Berkembang Sesuai

Harapan (BSH). Dan terdapat 2 anak dengan presentase 33,3% yang mampu memenuhi indikator tingkat kreativitas anak dengan menggunakan media origami sehingga masuk dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Berikut ini diuraikan juga hasil data pada tingkat kreativitas anak usia 5-6 tahun yang melakukan kegiatan bermain dengan media kertas lainnya (HVS) pada kelas kontrol :

Tabel 2
Tingkat Kreativitas Anak Pada Kelas Kontrol

Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
8-9	Belum Berkembang (BB)	0	0%
10-11	Mulai Berkembang (MB)	5	83,3%
12-13	Berkembang Sangat Baik (BSB)	1	16,6%
14-15	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	0	0%

Source: Hasil Pengolahan Data Pada Kelas Kontrol

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa dari 6 jumlah anak yang dijadikan sebagai kelompok eksperimen terdapat 0 anak dengan presentase 0% yang belum mampu dalam memenuhi indikator tingkat kreativitas anak dengan menggunakan media origami, sehingga masuk dalam kategori Belum Berkembang (BB). Terdapat 5 anak dengan presentase 83,3% mulai mampu dalam memenuhi indikator tingkat kreativitas anak dengan menggunakan media origami, sehingga masuk dalam kategori Mulai Berkembang (MB). Terdapat 1 anak dengan presentase 16,6% mampu memenuhi indikator tingkat kreativitas anak dengan menggunakan media origami, sehingga masuk dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Dan terdapat 0 anak dengan presentase 0% yang mampu memenuhi indikator tingkat kreativitas anak dengan menggunakan media origami sehingga masuk dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

Adapun nilai T_{hitung} yang diperoleh yaitu 22 dan T_{tabel} yaitu 2,228 maka diperoleh $T_{hitung} 22 \geq T_{tabel} 2,228 = H_1$ diterima dan H_0 ditolak ada pengaruh bermain dengan media origami untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Wildanun Kota Makassar. Sedangkan nilai $Z_{hitung} 2,41 \geq Z_{tabel} 0,4929 = H_0$ ditolak dan H_1 diterima artinya ada pengaruh bermain dengan media origami untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Wildanun Kota Makassar. Hal tersebut menunjukkan bahwa dengan bermain menggunakan media origami lebih baik dibandingkan dengan bermain dengan media kertas lainnya (HVS) untuk meningkatkan kreativitas anak di Taman Kanak-Kanak Wildanun Kota Makassar.

D. Kesimpulan

Terdapat gambaran pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan, yaitu terdapat 2 kelas kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen menggunakan media origami untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun, dan kelas kontrol menggunakan media kertas lainnya (HVS). Kegiatan penelitian ini dilakukan kurang dari satu bulan dimana untuk melihat dan mengamati pengaruh bermain dengan media origami untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun.

Terdapat gambaran pada kelas eksperimen sebelum dilakukannya perlakuan yaitu dengan hasil 2 anak dalam katergori belum berkembang dengan presentase 33,3%. Selanjutnya terdapat 2 anak dalam kategori mulai berkembang dengan presentase 33,3% dan 1 anak dengan kategori berkembang sesuai harapan dengan presentase 16,6%. Sedangkan, sesudah diberikan perlakuan pada kegiatan bermain dengan media origami dengan hasil 2 anak dalam kategori mulai berkembang dengan presentase 33,3%, 2 anak dalam kategori berkembang sesuai harapan dengan presentase 33,3%, dan 2 anak dalam kategori berkembang sangat baik dengan presentase 33,3%.

Terdapat perbedaan yang signifikan dari bermain dengan media origami dan media kertas lainnya (HVS). Dimana pada penelitian ini bermain dengan media origami lebih unggul atau lebih baik dibandingkan dengan media kertas lainnya.

Referensi

- Andayani, S. (2021). *Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Usia dini*. Jurnal An-Nur: Kajian Ilmu-Ilmu Pendidikan dan Keislaman, 7(01), 230-238.
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*.
- Bafadal, I. (2012). *Dasar-dasar Manajemen dan Supervisi Taman Kanak-kanak*.
- Claudia, S., Widiastuti, A. A., & Kurniawan, M. (2018). Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 143-148.
- Chairoh, S. Z., Lubis, L., & Darmayanti, N. (2019). Pengaruh Bermain Anyaman Dan Melipat Kertas Origami Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Di PAUD Ar-Raudhatul Hasanah Kota Medan Sumatera Utara. *PROCEEDING: THE DREAM OF MILLENIAL GENERATION TO GROW*, 2(1).
- Dewanti, L. P. (2017). *Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Origami Pada Siswa Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, University of Muhammadiyah Malang).
- Hasanah, U., & Priyantoro, D. E. (2019). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Origami*. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(1), 61-72.
- Heryanti, V., Wembrayarli, W., & Hadiwinarto, H. (2014). *Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Tradisional (congklak)* (Doctoral dissertation, Universitas Bengkulu).
- Herman, H., Rusmayadi, R., & Ilyas, S. N. (2021, November). Pendidikan Anak Usia Dini Holistik Integratif (PAUD-HI) di Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar. In *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*.
- JANAH, R. (2020). *Pengaruh Penggunaan Media Bahan Alam Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Cut Nyak Dien Gendingan Kedungwaru Tulungagung*.
- Jannah, R. (2009). *Media Pembelajaran*.

- Khoiriyati, S. (2019). *Upaya Meningkatkan Kreatifitas Anak Menggunakan Media Kertas Origami*.
- Kusumaningrum, A. D. (2013). *Efektifitas Penggunaan Kertas Lipat (Origami) Dalam Meningkatkan Kreativitas Pada Anak*. Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan.
- Kusumawardani, R., Rosidah, L., Wardhani, R. D. K., & Raharja, R. M. (2018). Profil Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Ilmiah Visi*, 13(1), 11-16.
- Lilis Madyawati . (2016) *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. Kencana. Jakarta. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini, hal 2
- Mu Nafi'atul, H. A. S. A. N. A. H. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Vii Pada Mata Pelajaran Fiqih Di Mts Darul Huda Wonodadi Biltar Tahun 2018/2019*.
- Mutiah, D. (2015). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Kencana. Jakarta. Teori Perkembangan Kreativitas, hal 41;42; & 43.
- Patmonodewo, S. (2000). *Pendidikan Anak Prasekolah*. Rineka Cipta Bekerjasama Dengan Departemen Pendidikan & Kebudayaan.
- Pawestri, C. S., Widyaningsih, T. S., & Tamrin, T. (2020). *Pengaruh Bermain Origami terhadap Kreativitas Anak Usia Prasekolah*. *Jurnal Ners Widya Husada*, 5(1), 1-10.
- Pitri, N. (2021). *Pengembangan Buku Ajar Teknik Melipat Kertas Origami Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Layang Sakti Desa Talang Kabu Kecamatan Iilir Talo Kabupaten Seluma* (Doctoral Dissertation, Iain Bengkulu).
- Rahmawati, F. E., & Junining, E. (2018). *Revitalizing a Traditional Game "Dakon" to Teach English for Young Learners*. *Metathesis: Journal of English Language, Literature, and Teaching*, 2(1), 58-80.
- Rahayu, Nurwahyuni (2019). *Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Permainan Melipat Kertas Origami Di Taman Kanak-Kanak Nurul Huda Desa Suka Maju Kecamatan Mestong Kabupaten Muaro Jambi*.
- Rahim, N. A., Musi, M. A., & Rusmayadi, R. (2020). Pengaruh Kegiatan Mozaik terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak pada Kelompok B Taman Kanak-kanak Nusa Makassar. *TEMATIK: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 15-20.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2008). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, Dan Penilaian*. CV. Wacana Prima.
- Sudaryono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Tameon, S. M. (2018). *Peran Bermain Bagi Perkembangan Kognitif dan Sosial Anak*. *Ciencias: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 1(1), 26-39.
- Trinova, Z. (2012). *Hakikat Belajar Dan Bermain Menyenangkan Bagi Peserta Didik*. *Al-Ta Lim Journal*, 19(3), 209-215.
- Ulfah, M., & Muliawati, N. N. (2013). *Konsep Dasar PAUD/Suyadi*. PT. Remaja Rosdakarya. Bandung. *Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)* hal.18.
- Zulaikhakh, S., Kholis, wildaN., & Wulandari, R. (2019). *Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Bermain Konstruktif Lego Di Taman Kanak-Kanak Al Hidayah Silir Sari Labuhan Ratu Iv Labuhan Ratu*. *Azzahra: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 69-84.