

[paud-lectura] New notification from PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini



Kotak Masuk



Universitas Lancang K... 26/8/2022

kepada saya ▾



You have a new notification from PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini:

An issue has been published.

Link: <http://journal.unilak.ac.id/index.php/paud-lectura/issue/current>

Sri Wahyuni

[PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini](#)

PG-PAUD FKIP

Universitas LancangKuning

Jl. Yos Sudarso KM. 8 Rumbai

Pengaruh Bermain Proyek Dengan Media Origami Terhadap Kreativitas Anak

Syarifah Nurhana¹⁾, Parwoto²⁾ Muhammad Akil Musi³⁾

¹ Universitas Negeri Makassar
email: minulsyarifah2000@gmail.com

² Universitas Negeri Makassar
email: parwoto@unm.ac.id

³ Universitas Negeri Makassar
email: akrimna@yahoo.co.id

Contact Person: 081355685070

Abstrak

Kemampuan kreativitas anak terbilang sangat rendah. Hal ini dapat dipicu dari beberapa faktor, salah satunya dengan bermain origami karena dapat memicu minat anak. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh bermain proyek dengan media origami terhadap kreativitas anak. Pendekatan eksplorasi ini merupakan metodologi kuantitatif dengan jenis penelitian Quasi Eksperimen Design. Item dalam penelitian ini adalah 12 anak, 6 anak dalam kelompok uji coba dan 6 anak dalam kelompok patokan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif dan analisis statistik non parametrik. Dari hasil penanganan informasi diperoleh nilai $T_{hitung} - 16 > T_{tabel} 2.228$ sehingga H_1 diakui dan H_0 ditolak, sedangkan nilai $Z_{hitung} 2,78 > Z_{tabel} 0,4970$ sehingga H_1 diakui dan H_0 diberhentikan, maka didemonstrasikan pemanfaatan bermain proyek dengan media origami. memberikan dampak yang sangat besar terhadap peningkatan kreativitas anak.

Kata Kunci : *Kreativitas ; Origami ; Bermain Proyek.*

Abstract

The creative ability of children is very low. This can be triggered from several factors, one of which is playing origami because it can trigger children's interest. This study aims to see the effect of playing projects with origami media on children's creativity. This exploratory approach is a quantitative methodology with a Quasi Experiment Design type of research. The items in this study were 12 children, 6 children in the trial group and 6 children in the benchmark group. Data collection techniques used were descriptive statistical analysis and non-parametric statistical analysis. From the results of handling information, it is obtained that the value of $T_{count} - 16 > T_{table} 2.228$ so that H_1 is recognized and H_0 is rejected, while the value of Z_{count} is $2.78 > Z_{table} 0.4970$ so that H_1 is recognized and H_0 is dismissed, then demonstrate the use of playing projects with origami media. have a huge impact on increasing children's creativity.

Keywords: *Kreativitas ; Origami ; Bermain Proyek.*

1. PENDAHULUAN

Remaja adalah anak muda yang melalui siklus perbaikan dimana anak-anak bisa mendapatkan kesempatan berharga untuk memperhatikan, meniru, dan memeriksa secara langsung (Hairiyah & Mukhlis, 2019), sejak awal anak-anak dipersiapkan untuk memiliki pilihan untuk memiliki kemampuan fisik dan kemampuan yang mendalam. dengan tujuan akhir untuk menumbuhkan potensi ilmiah. Selanjutnya, kemampuan (Ubaidillah, 2018). Pemuda sangat penting untuk memiliki pilihan untuk membangun kemampuan pengetahuan anak-anak yang dibentuk dalam rentang usia mereka, memenuhi kebutuhan anak-anak dengan bekerja dengan setiap tindakan yang dilakukan karena setiap anak memiliki berbagai kemungkinan, minat dan kemampuan (Pendidikan et al., 2014).

Menurut (Husna et al., 2019) Dalam latihan merupakan hal yang mendasar bagi setiap individu sekaligus melepaskan batas yang ada dalam dirinya, sehingga sekolah merupakan suatu keberadaan manusia yang tidak dapat dilepas dengan alasan keduanya saling menyempurnakan. Demikian pula jenis desain pelatihannya adalah administrasi persekolahan anak usia dini yang dilakukan di lembaga pendidikan TK, karena pelatihan yang dimulai dari sejak dini akan sangat berpengaruh mulai sekarang.

Setiap anak muda harus diberi kesempatan untuk menjelajah dengan banyak waktu (Muna & Larasati, 2021). Setiap anak juga harus punya curiositas tinggi, pikiran kreatif, energik,

mengutarakan banyak problem, menjelajah, menunjukkan peningkatan baru, mempelajari berbagai hal, mendapatkan pengetahuan aktual, serta tidak kenal rasa lelah. Sebab imajinatif sangat mendasar untuk kaum muda, memperluas cita rasa dalam permainan (Rahayu et al., 2019).

Kreativitas salah satu latihan yang dapat menumbuhkan kepribadian imajinatif adalah gerakan origami dengan origami, anak-anak akan mulai belajar dan mengambil keuntungan dari peningkatan mereka dalam mencapai yang terakhir (Toifur et al., 2017). Melalui imajinasi, anak-anak dapat berkreasi, mengatasi hal-hal baru, mengurus teka-teki masalah (Fiori et al., 2022) dan dapat membangun negara yang bersaing di era globalisasi, dengan cara ini inovasi tidak perlu dibungkam terlebih dahulu. dalam periode brilian anak-anak muda berkualitas baik (Tindakan et al., 2013)

Kreativitas atau Inovasi adalah kontes yang dapat memberikan jawaban atas masalah seperti yang ditunjukkan oleh Carbonell-Carrera et al., 2019 (Weng et al., 2022), inovasi juga penting untuk dikonsentrasikan secara lebih mendalam karena dapat memberikan keunikan struktur imajinatif, mengarang pemikiran inovatif (Griffith, 2021). Saat kebutuhan mungkin muncul untuk perbaikan diri, yang menggabungkan strategi inovatif yang membuat anak-anak bebas, memiliki etika yang hebat, dan struktur pertemuan yang hebat (Cabra & Guerrero, 2022).

Pemuda memiliki ciri-ciri jiwa inventif, senang menelusuri hal-hal atau

perjumpaan baru, suka bertanya dan menjawab pertanyaan, suka mencoba, mencoba banyak hal, memiliki kreativitas yang tinggi (Toifur et al., 2017). Selain itu, cara untuk mengembangkan kreativitas anak adalah dengan bermain menggunakan origami. Bermain dapat membantu meningkatkan pemahaman kreatif dengan bermain. Anak-anak dapat memilih latihan mereka sendiri yang mereka sukai, berusaha mengambil bagian dalam suatu tindakan atau perkembangan, berlatih ketenangan dan berusaha memahami suasana teman mereka. Dengan bermain, anak muda mengingat untuk melihat, mempertanyakan sesuatu (Clara Shinta Pawestri, Tri Sakti Widyaningsih, 2018)

Salah satu permainan yang mendorong penalaran inventif adalah paper collapsing (origami) yang merupakan gerakan yang menyenangkan. dalam origami runtuh terlihat dari anak muda saat menyelesaikan lipatan anak-anak merasa ceria saat bermain origami mengingat fakta bahwa dengan kreativitas anak-anak adalah bermain origami, kemampuan untuk mengontrol gerakan yang terkoordinasi dengan baik, tetap di jalur adalah jenis bermain sambil belajar (Hairiyah & Mukhlis, 2019). Dengan belajar origami, anak-anak menjadi bahagia karena setiap baris atau sudut origami dapat diciutkan dan dilengkapi dengan berbagai variasi sehingga anak-anak tidak merasa lelah (Teo et al., 2022). Origami dapat memperluas keunggulan anak-anak dengan ide-ide dasar, kualitas imajinasi (Wen et al., 2021).

Berdasarkan pengamatan secara langsung yang dilakukan di TK terungkap kemampuan kreativitas anak terbilang sangat rendah. Dari pengamatan tersebut dapat dilihat dari minat kreativitas anak yang sangat kurang. Hal ini yang mendasari peneliti tertarik mengkaji "*Pengaruh Bermain Proyek Dengan Media Origami Terhadap Kreativitas Anak*".

2. METODE

Jenis eksplorasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis quasi eksperimen yang melibatkan anak usia dini di TK Sa'be Lo'mo. Analisis memisahkan objek atau subjek yang diteliti menjadi dua kelompok, khususnya kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan bermain origami sebanyak empat kali dan kelompok kontrol melakukan kegiatan bermain origami sebanyak satu kali.

Penelitian ini, desain penelitian eksperimen ini yaitu nonequivalent control group design. Populasi dalam penelitian ini adalah pada kelompok B TK Sa'be Lo'mo dengan jumlah 12 anak. Adapun sampel yang diambil adalah 6 anak sebagai kelompok eksperimen dan 6 anak sebagai kelompok kontrol yang akan diberikan tes awal untuk mengetahui kreativitas anak setelah diberikan perlakuan atau treatment berupa bermain origami. Selanjutnya anak akan diberikan tes akhir untuk mengetahui kreativitas anak setelah diberi perlakuan berupa bermain origami. Penelitian ini dilaksanakan pada february hingga maret 2022.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data diperoleh dalam penelitian ini ialah hasil nilai anak yang diperoleh

dari hasil tes (*pre-test*) dan (*post-test*). Berikut ini dapat dilihat dari tabel sebagai berikut :

Tabel 1. Distribusi frekuensi Kreativitas Anak (*Pre-test*)

Kategori	Kelompok eksperimen		Kelompok kontrol	
	Frekuensi	Presentase	Frekuensi	Presentase
Belum berkembang	3	50%	5	83%
Mulai berkembang	3	50%	1	17%
Berkembang sesuai harapan	0	0%	0	0%
Berkembang sangat baik	0	0%	0	0%
Jumlah	6	100%	6	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa dari jumlah 6 anak pada kelas eksperimen dan 6 anak pada kelompok kontrol pada kegiatan *pre-test* terdapat 3 anak pada kelompok eksperimen dengan presentase 50% dan 5 anak pada kelompok kontrol dengan presentase 83% belum mampu melipat atau menggunting sesuai ide, belum mampu melipat atau menggunting sesuai ide dengan lancar, belum mampu membuat atau menggunting origami berbagai macam pola, belum mampu meniru berbagai macam pola yang bervariasi, belum mampu melipat atau menggunting yang luar biasa atau tidak umum, belum mampu melipat atau menggunting secara rinci sekaligus dapat mengembangkan bentuk yang ada sehingga termaksud pada kategori Belum Berkembang. Terdapat 3 anak pada kelompok eksperimen dengan presentase 50% dan 1 anak pada kelompok kontrol dengan presentase 17% mampu melipat atau menggunting sesuai ide, mampu melipat atau menggunting sesuai ide dengan lancar, mampu membuat atau menggunting origami berbagai macam pola, mampu meniru berbagai macam pola yang bervariasi, mampu melipat atau menggunting yang luar biasa atau tidak umum, mampu melipat atau menggunting secara rinci sekaligus dapat mengembangkan bentuk yang ada sehingga termaksud pada kategori Berkembang Sesuai Harapan. Tidak terdapat anak pada kelompok eksperimen dan kontrol dengan presentase 0% mampu melipat atau menggunting sesuai ide, mampu melipat atau menggunting sesuai ide dengan lancar, mampu membuat atau menggunting origami berbagai macam pola, mampu meniru berbagai macam pola yang bervariasi, mampu melipat atau menggunting yang luar biasa atau tidak umum, mampu melipat atau menggunting secara rinci sekaligus dapat mengembangkan bentuk yang ada sehingga termaksud pada kategori Berkembang Sangat Baik.

bervariasi, mampu melipat atau menggunting yang luar biasa atau tidak umum, mampu melipat atau menggunting secara rinci sekaligus dapat mengembangkan bentuk yang ada sehingga termaksud pada kategori Mulai Berkembang. Tidak terdapat anak pada kelompok eksperimen dengan presentase 0% dan tidak terdapat anak pada kelompok kontrol dengan presentase 0% mampu melipat atau menggunting sesuai ide, mampu melipat atau menggunting sesuai ide dengan lancar, mampu membuat atau menggunting origami berbagai macam pola, mampu meniru berbagai macam pola yang bervariasi, mampu melipat atau menggunting yang luar biasa atau tidak umum, mampu melipat atau menggunting secara rinci sekaligus dapat mengembangkan bentuk yang ada sehingga termaksud pada kategori Berkembang Sesuai Harapan. Tidak terdapat anak pada kelompok eksperimen dan kontrol dengan presentase 0% mampu melipat atau menggunting sesuai ide, mampu melipat atau menggunting sesuai ide dengan lancar, mampu membuat atau menggunting origami berbagai macam pola, mampu meniru berbagai macam pola yang bervariasi, mampu melipat atau menggunting yang luar biasa atau tidak umum, mampu melipat atau menggunting secara rinci sekaligus dapat mengembangkan bentuk yang ada sehingga termaksud pada kategori Berkembang Sangat Baik.

Tabel 2. Distribusi frekuensi Kreativitas Anak (*Post-test*)

Kategori	Kelompok eksperimen		Kelompok kontrol	
	Frekuensi	Presentase	Frekuensi	Presentase
Belum berkembang	0	0 %	1	17 %
Mulai berkembang	2	33,33 %	2	33 %
Berkembang sesuai harapan	2	33,33 %	3	50 %
Berkembang sangat baik	2	33,33 %	0	0 %
Jumlah	6	100 %	6	100 %

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa dari jumlah 6 anak pada kelas kontrol dan 6 anak pada kelas eksperimen pada kegiatan *post-test* tidak terdapat anak dengan presentase 0% dan 1 anak dengan presentase 17% pada kelompok kontrol belum mampu melipat atau menggunting sesuai ide, belum mampu melipat atau menggunting sesuai ide dengan lancar, belum mampu membuat atau menggunting origami berbagai macam pola, belum mampu meniru berbagai macam pola yang bervariasi, belum mampu melipat atau menggunting yang luar biasa atau tidak umum, belum mampu melipat atau menggunting secara rinci sekaligus dapat mengembangkan bentuk yang ada sehingga termaksud pada kategori Belum Berkembang. Terdapat 2 anak pada kelompok eksperimen dengan presentase 33,33% dan 2 anak pada kelompok kontrol dengan presentase 33,33% mampu melipat atau menggunting sesuai ide, mampu melipat atau menggunting sesuai ide dengan lancar, mampu membuat atau menggunting origami berbagai macam pola, mampu meniru berbagai macam pola yang bervariasi, mampu melipat atau menggunting yang luar biasa atau tidak umum, mampu melipat atau

menggunting secara rinci sekaligus dapat mengembangkan bentuk yang ada sehingga termaksud pada kategori Mulai Berkembang. Terdapat 2 anak pada kelompok eksperimen dengan presentase 33,33% dan 3 anak pada kelompok kontrol dengan presentase 50% mampu melipat atau menggunting sesuai ide, mampu melipat atau menggunting sesuai ide dengan lancar, mampu membuat atau menggunting origami berbagai macam pola, mampu meniru berbagai macam pola yang bervariasi, mampu melipat atau menggunting yang luar biasa atau tidak umum, mampu melipat atau menggunting secara rinci sekaligus dapat mengembangkan bentuk yang ada sehingga termaksud pada kategori Berkembang Sesuai Harapan. Terdapat 2 anak pada kelompok eksperimen dengan presentase 33,33% dan tidak terdapat anak pada kelompok kontrol dengan presentase 0% yang mampu melipat atau menggunting sesuai ide, mampu melipat atau menggunting sesuai ide dengan lancar, mampu membuat atau menggunting origami berbagai macam pola, mampu meniru berbagai macam pola yang bervariasi, mampu melipat atau menggunting yang luar biasa atau tidak umum, mampu melipat atau menggunting secara rinci sekaligus dapat mengembangkan bentuk yang ada sehingga termaksud pada kategori Berkembang Sangat Baik.

Imajinasi anak melalui latihan project play dengan media origami dapat membuat anak tidak tenggelam dalam pengalaman yang berkembang karena anak dapat menjadi inventif. Setiap anak muda memiliki inovasi.

Dengan berimajinasi, anak-anak muda bisa berinovasi dan bisa menunjukkan diri secara umum, mengingat salah satu syarat eksistensi manusia, daya cipta harus dilestarikan dan ditumbuhkan, apalagi inovasi yang dimulai dari anak-anak bisa ditumbuhkan melalui permainan.

Rhodes merencanakan definisi imajinatif yang mengacu pada individu, siklus, item dan pers yang didorong oleh iklim (Fakhriyani, 2016). Tugas keluarga sangat penting dalam membantu anak berkembang dan berkreasi (Yulianti, 2014), mengingat tidak ada anak yang tidak berimajinasi sama sekali, yang utama membutuhkan semangat dari orang-orang di sekitar (Ihsan Maulana, 2019). Menjadi anak yang solid, ceria, cerdas adalah fantasi, semua hal dipertimbangkan, selain itu anak muda perlu meningkatkan inovasi mereka sehingga bermanfaat bagi mereka dan orang lain (Yuliani Nurani., 2017)

Menurut Suratno (Hanafi, 2018), pikiran kreatif adalah demonstrasi imajinatif yang menunjukkan otak besar yang dapat mengalahkan suatu masalah dengan caranya sendiri. Sedangkan imajinasi adalah kemampuan anak untuk membuat karya baru dan tidak sama dengan hasil karya orang lain (Musdalifah et al., 2020), anak juga memiliki potensi yang berbeda dan karakter yang berbeda dari anak yang berbeda, tentunya mereka membutuhkannya. perbaiki diri dari individu di sekitar mereka (Zuhrotun Ni'mah, 2022). Untuk memiliki pilihan untuk mengembangkan potensi

imajinatif mereka, diperlukan cara imajinatif agar anak-anak mengisi secara ideal dalam keadaan yang terlindungi dan menyenangkan (Putro, 2016). Imajinasi harus dimungkinkan dalam banyak cara, termasuk bermain origami. Namun dalam mendidik anak agar imajinasi terus diasah, mereka juga harus fokus pada sarana (Mulyati & Sukmawijaya, 2013).

Mengingat konsekuensi dari tes Wilcoxon, ada perbedaan yang sangat besar antara imajinasi anak-anak yang mengikuti pembelajaran dengan latihan bermain proyek dengan media origami dan anak-anak yang tertarik dengan latihan menggunting origami. Untuk situasi ini, skor kreativitas khas anak-anak yang mengikuti pembelajaran dengan latihan bermain proyek dengan media origami lebih tinggi daripada skor kreativitas khas anak-anak yang tertarik pada latihan menggunting origami.

Berdasarkan penanganan informasi yang diperoleh, nilai T_{hitung} adalah -16 dan T_{tabel} adalah 2,228 = H_1 diakui dan H_0 ditolak, hal ini dimaksudkan agar ada pengaruh bermain proyek dengan media origami terhadap kreativitas anak. Sementara itu, dilihat dari penanganan Z_{hitung} 2,78 > Z_{tabel} 0,4970 = H_1 diakui dan H_0 ditolak, hal ini menunjukkan adanya pengaruh bermain proyek dengan media origami terhadap kreativitas anak. Sehingga menunjukkan bahwa kreativitas anak yang mendapatkan treatment melalui bermain proyek dengan media origami lebih kuat dibandingkan dengan anak yang mendapatkan kegiatan menggunting

dengan menggunakan media origami.

Origami adalah sebuah karya seni yang berasal dari Jepang dimana origami mengandung arti oru, kolaps, dan origami dapat dibuat menjadi berbagai macam barang yang sampai saat ini ada di dunia nyata (Nugraha, 2013). Menurut Sumanto, origami adalah strategi pengerjaan atau spesialisasi yang sebagian besar terbuat dari kertas yang sepenuhnya bertujuan untuk menghasilkan karya dengan berbagai jenis mainan, perbaikan, dan manifestasi yang berbeda. Bagi anak-anak, origami adalah gerakan yang sangat aneh dan menyenangkan karena origami dapat menumbuhkan pikiran kreatif anak-anak (Husna et al., 2019). Sangat wajar bagi anak-anak karena melatih tangan, serta kemampuan dan kerapihan dalam berimajinasi (Wardhani et al., 2020).

Dalam eksplorasi yang diarahkan oleh Neti Agustina (2019) mengatakan bahwa hasil dari pemeriksaan ini adalah daya khayal anak-anak di TK rumpun B 1 binaan. Demonstrasi eksplorasi ini bahwa media origami merupakan salah satu media yang dapat diterapkan dalam mengembangkan imajinasi anak.

4. KESIMPULAN

Dapat dikatakan bahwa kreativitas anak memberikan pengaruh yang signifikan setelah diberikan treatment dari pertemuan pertama, kedua, ketiga dan keempat. Disimpulkan bahwa kegiatan bermain proyek dengan media origami memiliki pengaruh terhadap kreativitas anak usia dini. Adapun saran yang dapat penulis

kemukakan adalah bagi pendidik untuk memberikan latihan bermain proyek media origami yang disederhanakan pada semester berikutnya untuk menumbuhkan imajinasi anak-anak dan untuk analisis tambahan dalam menumbuhkan kreativitas anak dapat dijiwai dengan bermain latihan proyek dengan media origami.

DAFTAR PUSTAKA

- Cabra, J. F., & Guerrero, C. D. (2022). Regional creativity: Cultural and socio-economic differences. *Journal of Creativity*, 32(2), 100022. <https://doi.org/10.1016/j.yjoc.2022.100022>
- Clara Shinta Pawestri, Tri Sakti Widyaningsih, T. (2018). *Pengaruh bermain origami terhadap kreativitas anak usia prasekolah*. 5(1), 1–10.
- Fakhriyani, D. V. (2016). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Wacana Didaktika*, 4(2), 193–200. <https://doi.org/10.31102/wacanadidaktika.4.2.193-200>
- Fiori, M., Fischer, S., & Barabach, A. (2022). Creativity is associated with higher well-being and more positive COVID-19 experience. *Personality and Individual Differences*, 194(October 2021), 111646. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2022.111646>
- Griffith, A. (2021). Embodied creativity in the fine and performing arts. *Journal of Creativity*, 31(October), 100010. <https://doi.org/10.1016/j.yjoc.2021.100010>
- Hairiyah, S., & Mukhlis. (2019).

- Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Permainan Edukatif. *Jurnal Kariman*, 7(2), 265–282.
<https://doi.org/10.52185/kariman.v7i2.118>
- Hanafi, H. (2018). Kreativitas Seni melalui Kegiatan Bermain Membentuk Bebas Terarah pada Anak Kelompok B di Tk Pariama Kecamatan Wawotobi. *Jurnal Pembelajaran Seni Dan Budaya*, 3(1).
- Husna, M., Pransiska, R., & Yulsyofriend, Y. (2019). Pengaruh Kegiatan Origami Kertas Washi Terhadap Kreativitas Anak Di Taman Kanak-Kanak Aisyiah No. 1 Muara Panas Kabupaten Solok. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 3(1), 67–77.
<https://doi.org/10.33369/jip.4.1.67-77>
- Ihsan Maulana, F. M. (2019). PENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI DI ERA REVOLUSI 4.0. □□□□□□, 3, 1141–1149.
- Mulyati, S., & Sukmawijaya, A. A. (2013). Meningkatkan Kreativitas Pada Anak. *Inovasi Dan Kewirausahaan*, 2(2), 124–129.
- Muna, M. S., & Larasati, S. P. D. (2021). Dinamika Pembelajaran Online di Era Covid-19 terhadap Perkembangan Kreativitas Anak. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2391–2399.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.827>
- Musdalifah, M., Anas, M., & Sadaruddin, S. (2020). Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Metode Discovery Pada Pembelajaran Sains Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Mario. *TEMATIK: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 42.
<https://doi.org/10.26858/tematik.v6i1.14438>
- Nugraha, S. P. (2013). *ORIGAMI*. 2(3), 183–187.
- Pendidikan, J., Pendidikan, G., Usia, A., Pendidikan, F. I., & Ganesha, U. P. (2014). *PENERAPAN METODE DEMONSTRASI MELALUI KEGIATAN MELIPAT KERTAS (ORIGAMI) UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK*. 2(1).
- Putro, K. Z. (2016). Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Bermain. *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama*, 16(1), 19.
<https://doi.org/10.14421/aplikasia.v16i1.1170>
- Rahayu, N., Yusria, Y., & Amrindono, A. (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. *SMART KIDS: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 31.
<https://doi.org/10.30631/smartkids.v1i2.54>
- Teo, Y. X., Cai, C. J., Yeow, B. S., Tse, Z. T. H., & Ren, H. (2022). Auto-generating of 2D tessellated crease patterns of 3D biomimetic spring origami structure. *Biomimetic Intelligence and Robotics*, 2(2), 100036.
<https://doi.org/10.1016/j.birob.2022.100036>
- Tindakan, P., Izzati, A. P., Serang, B., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2013).

- Peningkatan kreativitas melalui pendekatan.* 143–162.
- Toifur, K. B., Nganjuk, K., Pangastuti, R., Islam, U., Sunan, N., & Surabaya, A. (2017). *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak Vol. 3 (2)*, 2017. 3(2), 169–184.
- Ubaidillah, K. (2018). Pembelajaran Sentra BAC (Bahan Alam Cair) untuk Mengembangkan Kreativitas Anak; Studi Kasus RA Ar-Rasyid. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 161–176. <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2018.42-04>
- Wardhani, P. I., Urrochman, A. A., Alimah, A. N., Fatmawati, I., Rifngatin, I., Dewi, N. B. S., Wibisono, R. H., Andriani, R., & Pratiwi, S. (2020). Penerapan Permainan Origami untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa di MIM Pepe, Klaten. *Buletin KKN Pendidikan*, 1(2), 83–90. <https://doi.org/10.23917/bkkndik.v1i2.10773>
- Wen, G., Chen, G., Long, K., Wang, X., Liu, J., & Xie, Y. M. (2021). Stacked-origami mechanical metamaterial with tailored multistage stiffness. *Materials and Design*, 212. <https://doi.org/10.1016/j.matdes.2021.110203>
- Weng, X., Chiu, T. K. F., & Tsang, C. C. (2022). Promoting student creativity and entrepreneurship through real-world problem-based maker education. In *Thinking Skills and Creativity*. Elsevier Ltd. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2022.101046>
- Yuliani Nurani., T. M. (2017). *Pengembangan Model Kegiatan Sentra Bermain.* 11, 386–400.
- Yulianti, T. R. (2014). Peranan orang tua dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini (Studi kasus pada pos PAUD Melati 13 Kelurahan Padasuka Kecamatan Cimahi Tengah). *E-Journal.Stkipsiliwangi.Ac.Id*, 4(1), 11–24. <http://e-journal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/empowerment/article/view/569>
- Zuhrotun Ni'mah, & D. R. (2022). *MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI KEGIATAN FINGER PAINTING DI TAMAN KANAK-KANAK PAUD ABA I.* 7.