

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Permainan

a. Pengertian Permainan

Menurut Eko Endarmoko istilah “permainan” berasal dari kata “main”, sebuah kata kerja, yakni aktif, bekerja.¹ Bermain merupakan salah satu sarana pendidikan yang memiliki manfaat besar bagi perkembangan anak. Menurut Dwijawiyata permainan merupakan sarana mengembangkan berbagai keterampilan anak, baik keterampilan jasmani maupun rohani.²

Menurut Fathul Mujib dan Nailufar permainan merupakan aktivitas yang bertujuan memperoleh keterampilan tertentu dengan cara menggembarakan. Permainan sangat erat dengan ekspresi diri, spontanitas, serta melatih pribadi agar siap melewati persaingan, menerima kemenangan atau kekalahan, dan aktualisasi diri. Melalui bermain, seseorang belajar banyak tentang kehidupan, baik kemandirian, keberanian, sosialisasi, kepemimpinan, dan menyadari arti eksistensi dirinya.³

¹ Eko Endarmoko, *Tesaurus Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2007), h. 397

² Dwijawiyata, *Mari Bermain Permainan Kelompok Untuk Anak*, (Yogyakarta: Kanisius, 2012), h. 7

³ Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab (2)*, (Yogyakarta: Diva Press, 2012), h. 19.

Manusia bermain sepanjang rentang kehidupannya dalam setiap kebudayaan yang ada di dunia. Anak usia taman kanak-kanak sebagai bagian anak kelompok usia dini identik dengan usia bermain. Oleh karena itu pembelajaran harus memperhatikan kesesuaian dengan usianya. Dengan kata lain pembelajaran harus dilakukan dengan melalui kegiatan bermain. Banyak para ahli pendidik PAUD yang menyatakan bahwa bermain sebagai kegiatan yang dapat dimanfaatkan untuk menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak. Selain memiliki fungsi edukatif, bermain juga merupakan rekreasi yang menyenangkan anak-anak. Jadi, bermain sangat baik untuk perkembangan otak, jasmani, dan juga kesehatan mental anak. Masa kanak-kanak adalah masa yang indah dan menyenangkan, karena pada masa kanak-kanak adalah masa untuk bermain.⁴

Berdasarkan penjelasan ahli di atas, maka dapat penulis simpulkan bahwa permainan merupakan kegiatan yang sering dilakukan oleh anak-anak dan dilakukan dengan rasa gembira dan dalam suasana menyenangkan. Suatu permainan harus bisa menciptakan atau menimbulkan rasa senang bagi pelakunya, apabila suatu permainan tidak bisa memberikan rasa senang bagi pemainnya maka tidak lagi disebut sebagai permainan.

⁴ Ibid. h. 19.

b. Tujuan Permainan Pada Usia Dini

Tujuan permainan dalam garis besar terdapat beberapa kategori, yakni sebagai berikut :⁵

1) Kerja Sama Kelompok (*Team Building*)

Team building sangat bagus untuk melatih peserta bekerja sama dalam memecahkan masalah, melatih kekompakan tim, membangun kepemimpinan (*leadership*), berempati terhadap orang lain, belajar bertanggung jawab setiap tindakan. Kerja sama kelompok tidak akan solid (kokoh) tanpa adanya persaingan dengan groupnya. Oleh karena itu, dengan ditumbuhkannya suasana kompetitif antar kelompok maka akan muncul naluri untuk bersaing dalam hal positif. Untuk itu, banyak diantara permainannya dibuatkan simulasi lomba.

2) Menyegarkan Suasana (*Energizer*)

Jenis permainan ini sangat bagus dijadikan sebagai selingan ketika suasana sudah jenuh dan membosankan. Tak dapat disangkal lagi, suasana bermain dalam kondisi senang dan suka bisa membuat mental bersemangat kembali. Pengaruh ini tidak hanya pada anak-anak saja, tetapi juga terjadi pada orang dewasa. Dengan menciptakan suasana

⁵ Pepen Supendi dan Nur Hidayat, *50 Permainan Indoor dan Outdoor Mengasyikkan*, (Jakarta: Penebar Plus, 2016), h. 13.

bermain yang senang dan suka, semangat yang menurun bisa dibangkitkan lagi.

3) Mencairkan Suasana (*Ice Breaking*)

Seringkali muncul suasana beku ketika dalam kegiatan yang membutuhkan konsentrasi besar, seperti kegiatan belajar, pelatihan atau pengenalan anggota baru. Hal ini bisa disebabkan karena ketegangan dan terlalu serius atau beberapa individu masih belum mengenal dengan baik teman sebayanya. Bahkan bad mood juga bisa merusak suasana yang pada awalnya kondusif. Suasana akan berubah menjadi kaku dan kurang hangat seperti itu bisa diatasi dengan melakukan jenis permainan ini.

4) Komunikasi (*Communication*)

Jenis permainan ini membutuhkan komunikasi antar peserta dalam satu kelompok. Membangun komunikasi efektif dalam bermain akan membantu kelompok dalam menyelesaikan tugas yang diberikan dengan efisien.⁶

5) Persepsi (*Perception*)

Persepsi berkaitan dengan pemahaman peserta terhadap sesuatu berdasarkan proses identifikasi objek tersebut

6) Pelajaran (*Learning*)

⁶ Ibid. h. 14.

Jenis permainan ini selain bersifat menghibur juga mengajarkan kepada peserta mengenai berbagai pengetahuan yang hanya diperoleh melalui pengalaman (*experience*) sendiri dari permainan tersebut. Dengan melakukannya, kemampuan kognitif dan wawasan peserta akan terasah dan bertambah kaya.

c. Manfaat Permainan Pada Anak Usia Dini

Permainan bisa dikategorikan ke dalam dua jenis, yaitu permainan aktif dan permainan pasif. Permainan aktif adalah aktifitas bermain dimana pelaku secara aktif terlibat dalam permainan itu sendiri. Contoh permainan aktif adalah olahraga. Sementara dalam permainan pasif pelaku hanya berperan sebagai penonton atau pendengar saja. Contoh permainan pasif adalah aktifitas menonton televisi atau mendengarkan radio.⁷

Bermain merupakan suatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian atau berkelompok dengan menggunakan alat atau untuk mencapai tujuan tertentu. Tampak pentingnya bermain bagi anak-anak. Dengan bermain, anak-anak akan berusaha untuk memiliki keinginan dan mencapai keinginannya.²⁰ Bermain akan memicu semangat kompetisi sehat dalam jiwa anak-anak. Selain itu,

⁷ Rani Yulianti, *Permainan yang Meningkatkan Mencerdaskan Anak*, (Jakarta: Laskar Aksara, 2008), h. 84

perkembangan fisik anak berkembang dengan baik karena secara fisik anak sering melakukan aktifitas yang melatih perkembangan otot-otot anak.

Beberapa aspek positif yang terkait dengan permainan ini di antaranya adalah sebagai berikut:

1) Aspek Fisik

Aspek fisik melibatkan berbagai pertumbuhan motorik kasar dan motorik halus. Anak yang berkembang aspek motorik kaarnya akan mampu dan trampil dalam melakukan kegiatan, seperti berlari, berguling, memanjat dan sebagainya. Sementara aspek motorik halus berkaitan dengan kegiatan seperti bermain musik, menulis dan merangkai bunga.

2) Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif berkaitan dengan kemampuan anak dalam berfikir untuk mempelajari permasalahan yang dihadapi, memahami, dan kemudian akan mencari cara untuk memecahkan permasalahan tersebut. Kemampuan ini akan seiring dengan perkembangan tingkat berfikirnya secara logis.

3) Perkembangan Mental Psikologis

Aspek psikologis sangat penting dalam perkembangan jiwa anak. Bahkan dalam kehidupannya, faktor ini akan mendukung

kebahagiaan dan kesuksesannya kelak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor yang menjadi penentu kebahagiaan dan kesuksesan seseorang dalam hidupnya tidak hanya kecerdasan otak atau inteligensi saja. Mitos yang menganggap bahwa faktor kecerdasan semata atau inteligency quotient (IQ) satu-satunya penentu kesuksesan seseorang telah terbantahkan oleh faktor hasil penelitian

Daniel Goleman yang menunjukkan bahwa peran terbesar dalam penentu kesuksesan seseorang adalah tingkat kecerdasan emosional atau emotional quotient (EQ). Mengingat demikian pentingnya permainan edukatif, selayaknya orang tua di rumah atau guru di sekolah dapat memilih dan menyediakan alat-alat yang dapat mendukung perkembangan totalitas kepribadian anak, yang menyangkut fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional anak.

Dalam menentukan permainan edukatif, orang tua atau pendidik harus pintar-pintar dalam memilih, karena tidak semua yang harganya mahal dan modern itu bersifat mendidik, bisa jadi itu hanya menanamkan sifat konsumtif pada anak. Selayaknya orang tua di rumah dan pendidik di sekolah dapat memilih dan menyediakan media-media yang dapat mendukung

perkembangan kepribadian anak, yang menyangkut fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional anak.

2. Konsep Kreativitas Anak Usia Dini

a. Pengertian Kreativitas

Perkembangan kreativitas sangat erat kaitannya dengan perkembangan kognitif karena kreativitas sesungguhnya merupakan perwujudan dari pekerjaan otak. Lahirnya kreativitas dalam bentuk gagasan maupun karya nyata merupakan perpaduan antara fungsi kedua belahan otak tersebut. Kreativitas adalah proses menantang ide-ide dan cara-cara melakukan hal-hal yang sudah diterima untuk menemukan solusi-solusi atau konsep-konsep baru.⁸

Kamus Besar Bahasa Indonesia mengartikan bahwa kreativitas berasal dari kata kreatif yaitu memiliki daya cipta, memiliki kemampuan untuk menciptakan, bersifat (mengandung) daya cipta, sedangkan kreativitas merupakan kemampuan untuk mencipta.⁹

Kreativitas adalah proses mental yang unik, suatu proses yang semata-mata dilakukan untuk menghasilkan sesuatu yang baru berbeda dan orisinal. Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati dalam bukunya, Supriadi menambahkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk

⁸ Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. (Jakarta:Rineka cipta, 2009), h. 4

⁹ Kamus Besar Bahasa Indonesia

melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada.¹⁰

Kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan. Lebih lanjut lagi Utami Munandar menekankan bahwa kreativitas sebagai keseluruhan kepribadian merupakan hasil interaksi dengan lingkungannya. Lingkungan yang merupakan tempat individu berinteraksi itu dapat mendukung berkembangnya kreativitas individu. Kreativitas yang ada pada individu itu digunakan untuk menghadapi berbagai permasalahan yang ada ketika berinteraksi dengan lingkungannya dan mencari berbagai alternatif pemecahannya sehingga dapat tercapai penyesuaian diri.¹¹

Kreativitas adalah kegiatan yang berhubungan dengan pengalaman mengekspresikan dan mengakualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam berhubungan dengan diri sendiri, alam dan orang lain. Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, berupa gagasan maupun karya nyata dalam bentuk ciri-ciri aptitude

¹⁰ Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Erlangga, 1978), 166

¹¹ Op.cit. Utami Munandar, h. 4

maupun non aptitude, dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada.¹²

Selanjutnya kreativitas adalah suatu aktivitas imajinatif yang memanifestasikan kecerdikan dari pikiran yang berbeda untuk menghasilkan suatu produk atau menyelesaikan persoalan dengan caranya sendiri. Seseorang yang kreatif ingin memuaskan rasa keingintahuannya melalui berbagai aktivitas, seperti bereksplorasi, bereksperimen, dan banyak mengajukan pertanyaan kepada orang lain. Semua hal tersebut dilakukan sebagai upaya menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda dari yang pernah ada untuk memecahkan suatu masalah serta dilakukan dengan caranya sendiri agar seseorang merasa puas akan hasil yang telah dia ciptakan.¹³

Berdasarkan beberapa pendapat di atas disimpulkan bahwa kreativitas adalah suatu proses untuk menghasilkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan atau berupa suatu obyek tertentu serta mampu menerapkannya dalam pemecahan masalah yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari dengan caranya sendiri. Di dalam menghasilkan gagasan maupun suatu produk yang baru

¹² Suyadi, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013), h. 19

¹³ Anies, *COVID-19: Seluk beluk corona virus*. (Jogjakarta: Arruzz Media, 2020). h. 45

dan orisinal tersebut, pendidik perlu memperhatikan aspek-aspek kreativitas yang menjadi indikator untuk digunakan sebagai acuan dalam mengukur kreativitas anak, sehingga kreativitas dapat berkembang secara optimal.

b. Aspek-Aspek Kreativitas

Aspek kreativitas menurut Pernes dalam Nursisto, meliputi:

- 1) *Fluency* (kelancaran), yaitu kemampuan dalam mengemukakan ide-ide untuk memecahkan suatu masalah.
- 2) *Flexibility* (keluwesan), yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah diluar kategori yang biasa.
- 3) *Originality* (keaslian), yaitu kemampuan memberikan respon unik.
- 4) *Elaboration* (keterperincian), yaitu kemampuan menyatakan pengarahan ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan.
- 5) *Sensitivity* (kepekaan), yaitu kepekaan dalam menangkap dan menghasilkan masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi.¹⁴

Selain itu, aspek kreativitas menurut Martini Jamaris yaitu:

¹⁴ Agus Wibowo, *Pendidikan Karakter Usia Dini (Strategi Membangun Karakter di Usia Emas)*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), h. 75

- 1) Kelancaran Kelancaran yaitu kemampuan untuk memberikan jawaban dan mengemukakan gagasan atau ide-ide yang ada dalam pikiran anak dengan lancar.
- 2) Kelenturan Kelenturan yaitu kemampuan anak untuk mengemukakan berbagai alternatif dalam pemecahan masalah sesuai dengan ide-ide yang dimilikinya.
- 3) Keaslian Keaslian yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai ide atau karya yang asli hasil pemikiran sendiri. Hasil karya yang dihasilkan anak lebih unik dan berbeda dengan lainnya.
- 4) Elaborasi Elaborasi yaitu kemampuan untuk memperluas atau memperkaya ide yang ada di dalam pikiran anak dan aspek-aspek yang mungkin tidak terpikirkan atau terlihat orang lain.¹⁵

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek kreativitas anak meliputi *fluency* (kelancaran), *flexibility* (keluwesan), *originality* (keaslian), *elaboration* (keterperincian), *sensitivity* (kepekaan), dan kelenturan.

Di dalam penelitian ini, peneliti lebih merujuk pada aspek-aspek keativitas anak menurut Martini Jamaris yaitu kelancaran, keluwesan, keaslian dan elaborasi. Setelah mengetahui aspek-aspek kreativitas di atas, untuk

¹⁵ Novan Ardy Wiyani, *Konsep Dasar PAUD*, (Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2016), h. 76

mengetahui bahwa anak tersebut kreatif, kita perlu mengetahui ciri-ciri kreativitas. Dengan demikian pendidik tidak salah dalam memberikan label kreatif pada anak.

c. Manfaat Kreativitas

Kreativitas memiliki manfaat besar bagi kehidupan anak kelak dikemudian hari. Sebab di dalam jiwa seorang anak yang kreatif memiliki nilai-nilai kreativitas yaitu: ¹⁶

1) Kreativitas memberi anak-anak kesenangan dan kepuasan pribadi yang sangat besar penghargaan yang mempunyai pengaruh nyata terhadap perkembangan kepribadiannya. Misalnya tidak ada yang dapat memberi anak rasa puas yang lebih besar daripada menciptakan sesuatu sendiri, apakah itu berbentuk rumah, yang dibuat dari kursi yang dibalik dan ditutupi selimut atau gambar seekor anjing. Dan tidak ada yang lebih mengurangi harga dirinya daripada kritik atau ejekan terhadap kreasi itu atau pertanyaan apa sesungguhnya bentuk yang dibuatnya itu.

2) Menjadi kreatif penting bagi anak kecil untuk menambah bumbu dalam permainannya pusat kegiatan hidup mereka, jika kreativitas dapat membuat permainan menyenangkan, mereka akan merasa bahagia dan puas, ini sebaliknya akan menumbuhkan penyesuaian pribadi dan sosial yang baik.

¹⁶ Op.cit. Utami Munandar, h. 7

- 3) Prestasi merupakan kepentingan utama dalam penyesuaian hidup mereka, maka kreativitas membantu mereka untuk mencapai keberhasilan di bidang yang berarti bagi mereka dan dipandang baik oleh orang yang berarti baginya akan menjadi sumber kepuasan ego yang besar.
- 4) Nilai kreativitas yang penting dan sering dilupakan ialah kepemimpinan, pada setiap tingkatan usia pemimpin harus menyumbangkan sesuatu pada kelompok yang penting artinya bagi anggota kelompok, sumbangan itu mungkin dalam bentuk usulan bagi kegiatan bermain yang baru dan berbeda atau berupa usulan mengenai bagaimana tanggung jawab khusus terhadap kelompok.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat penulis simpulkan bahwa pengembangan kreativitas pada anak dalam kehidupan sehari-hari mendatangkan manfaat yang cukup banyak sekali. Diantaranya: kreativitas memberi anak-anak kesenangan dan kepuasan pribadi yang sangat besar penghargaan yang mempunyai pengaruh nyata terhadap perkembangan kepribadiannya, kemudian menambah bumbu dalam permainannya pusat kegiatan hidup mereka, serta kreativitas membantu mereka untuk mencapai keberhasilan di bidang yang berarti bagi mereka dan dipandang baik oleh orang lain.

d. Faktor-faktor yang Meningkatkan Kreativitas

Semua anak mempunyai potensi untuk kreatif, walaupun tingkat kreativitasnya berbeda-beda. Akibatnya, kreativitas seperti halnya setiap potensi lain, perlu diberi kesempatan dan rangsangan oleh lingkungan untuk berkembang. Titik pandangan baru mengenai kreativitas mendorong diadakannya penelitian untuk menentukan apa saja kondisi lingkungan yang menguntungkan dan membekukan perkembangan kreativitas.

Penelitian telah menunjukkan dua faktor yang penting. Pertama, sikap sosial yang ada dan tidak menguntungkan kreativitas harus ditanggulangi. Alasannya, karena sikap seperti itu mempengaruhi teman sebaya, orang tua dan guru serta perlakuan mereka terhadap anak yang berpotensi kreatif. Apabila harus dibentuk kondisi yang menguntungkan bagi perkembangan kreativitas, faktor negatif ini harus dihilangkan. Kedua, kondisi yang menguntungkan bagi perkembangan kreativitas harus diadakan pada awal kehidupannya ketika kreativitas mulai berkembang dan harus dilanjutkan terus sampai berkembang dengan baik.¹⁷

Banyak hal dapat dilakukan untuk meningkatkan kreativitas, seperti memberi dorongan kreatif, waktu

¹⁷ Rita Mariyana, *Modul Pembelajaran Kreativitas Untuk Anak Usia Dini*, (Jurnal PDF Program Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia, 2008), h. 10

untuk bermain dan sebagainya. Anak membutuhkan waktu dan kesempatan menyendiri untuk mengembangkan kehidupan imajinatif yang kaya. Selain hal tersebut mereka juga membutuhkan sarana untuk bermain dan kelak sarana lainnya harus disediakan untuk merangsang dorongan eksperimental dan eksplorasi, yang merupakan unsur penting dari semua kreativitas dengan dukungan lingkungan yang merangsang.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang dapat mengembangkan kreativitas anak yakni dari faktor sosial, faktor dalam diri anak tersebut dan faktor lingkungan.

e. Indikator Kreativitas AUD

Adapun menurut rumusan yang dikeluarkan oleh Diknas, bahwa indikator kreativitas anak usia dini, yaitu:¹⁸

1. Memiliki rasa ingin tahu yang besar,
2. Sering mengajukan pertanyaan yang berbobot,
3. Memberikan banyak gagasan dan usul dalam suatu masalah,
4. Mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu,
5. Mempunyai dan menghargai rasa keindahan,

¹⁸ Rezeky Ana Ashal, *Pengaruh Work From Home Terhadap Kinerja Aparatur Sipil Negara di Kantor Imigrasi Kelas I Khusus TPI Medan (Effect of Work from Home on State Civil Apparatus Performance at Special Class I Immigration Office TPI Medan)*, (Jurnal Ilmiah Kebijakan Hukum Volume 14, Nomor 2, Juli 2020: 223-242), h. 225

6. Mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, tidak terpengaruh orang lain,
7. Memiliki rasa humoringgi,
8. Mempunyai daya imajinasi yang kuat,
9. Mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dari orang lain (orisinal),
10. Dapat bekerja sendiri
11. Senang mencoba hal-hal baru
12. Mampu mengembangkan atau memerinci suatu gagasan (kemampuan elaborasi).

Kreativitas merupakan daya dan atau kemampuan manusia untuk menciptakan sesuatu. Kemampuan ini dapat terkait dengan bidang seni maupun ilmu pengetahuan. Dalam bidang seni, intuisi dan inspirasi sangat berperan besar dan menuntut spontanitas lebih tinggi. Di bidang ilmu pengetahuan, kemampuan pengamatan dan perbandingan, menganalisa dan menyimpulkan lebih menentukan. Kedua-duanya menuntut pemusatan perhatian, kemampuan, kerja keras dan ketekunan; keduanya bertolak dari intelektualisme dan emosi, serta merupakan cara pengenalan realitas alam dan kehidupan yang sama.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam mengembangkan kreativitas anak, guru harus dapat menyesuaikan dan kemampuan sang anak

dengan indikator yang cenderung dengan kemampuan anak, sehingga guru nantinya dapat lebih mudah dalam mengembangkan kreativitas anak.

3. Konsep Permainan Kertas Origami

a. Pengertian Origami

Origami berasal dari bahasa Jepang dari kata ori yang berarti melipat dan kami berarti kertas. Ketika kedua kata digabungkan ada sedikit perubahan namun tidak mengubah artinya, yakni dari kata kami menjadi gami sehingga bukan orikami tetapi origami maksudnya adalah melipat kertas.¹⁹

Origami merupakan kesenian dari Jepang dimana origami berarti oru, melipat; dan kami dimana Origami membuat selembar kertas menjadi benda lain yang sudah ada di dunia nyata; mengorigamikan kertas sama dengan membuat miniatur atau model dari sebuah benda.²⁰

Tujuan dari origami sendiri adalah mengubah kertas yang datar menjadi berbentuk sesuatu melalui usaha melipat. Akira Yoshizawa adalah seniman origami Jepang yang dianggap sebagai grandmaster origami. Akira Yoshizawa secara luas diakui untuk semua upayanya dalam meningkatkan popularitas origami dari kerajinan menjadi sebuah bentuk seni yang hidup.

¹⁹ Sihanani. Dyah. E. *Origami, Folding, Topografi*. (Jurnal Arsitektur.net. Vol.2.(2), tahun 2008), h. 2

²⁰ Ibid. h. 2

Nama Maya Hirai memang tak bisa lepas dari dunia origami atau seni melipat kertas dari Jepang. Saat ini, di Indonesia, perempuan bernama asli Fajar Ismayanti itu satu-satunya instruktur origami yang memegang sertifikat *Nippon Origami Association* (NOA).²¹

Melipat kertas (origami) merupakan kegiatan hiasan (ornamen) dengan menggunakan kertas tertentu. Origami perannya bisa meluas ke segala bidang, misalnya dipergunakan sebagai bagian dari perlengkapan hidup. Origami telah memasuki segala aspek kehidupan manusia.²²

Berdasarkan penjelasan di atas dapat penulis simpulkan bahwa origami memiliki peranan pada semua bidang tergantung pada kebutuhan manusia, termasuk perannya dalam bidang pendidikan untuk keperluan melatih kemampuan motorik halus pada suatu pembelajaran.

b. Manfaat dan Kegunaan Origami

Origami bermanfaat untuk melatih motorik halus, serta menumbuhkan motivasi, kreativitas, ketrampilan serta ketekunan. Latihan origami dapat membantu anak-anak memahami ukuran yang relatif lebih lengkap dengan

²¹ *Tokoh Origami Indonesia*, (<https://gaya.tempo.com>, diunggah pada Rabu, 6 Oktober 2010 07:41 WIB

²² Nasrun.M., & Chiar, M. Yatijah. *Peningkatan Motifasi Belajar Matematika Melalui Media Gambar Kertas Origami*. (Jurnal Pdf Skripsi. Pontianak : Universitas Tanjungpura, 2012), h. 16

menggunakan strategi yang lebih efektif untuk perbandingan ukuran. Origami merupakan bagian dari pengembangan motorik halus sebagai media pengukur kerja otak yang disalurkan pada gerakan jari tangan secara terkoordinasi untuk mencapai tingkat keterampilan yang diharapkan.²³

Adapun pentingnya seni origami bagi 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.
- 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

²³ Cindy Salsabilla, *Seni Melipat Kertas Origami Untuk: Taman Kanak-Kanak* (Surabaya: Serba Jaya, 2013), h. 22

kemasan, diubah menjadi bentuk-bentuk unik yang bermanfaat.

c. Langkah-langkah Membuat Origami

Di bawah ini tahapan membuat origami binatang tikus, yaitu sebagai berikut :²⁴

- 1) Siapkan kertas origami. Lipat sisi kanan dan kiri bawah ke arah tengah.
- 2) Lipat sisi segitiga atas ke arah bawah membentuk segitiga terbalik.
- 3) Lipat sisi kanan dan kirinya ke dalam hingga kedua ujung sisinya bertemu.
- 4) Lipat ujung sisi depan dan belakang ke samping kanan membentuk segitiga hingga kedua ujungnya bertemu membentuk kepala tikus.
- 5) Tekuk ke depan ujung sisinya selebar 1 cm membentuk telinga tikus, lalu lipat ujung sisi bawah bertumpuk membentuk ekor tikus. Tempel nata dan gambar kumis tikusnya.

4. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian PAUD

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah upaya pembinaan ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun. Paud dilakukan melalui pemberian rangsangat untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan

²⁴ Op.cit. Sihanani. Dyah. E. h. 2

perkembangan agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.²⁵ Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun.

Selanjutnya, dalam pasal 1 ayat 14 ditegaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan 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.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosioemosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi, yang disesuaikan dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Pada hekatnya manusia dilahirkan dalam keadaan lemah dan tidak berdayas, namun ia memiliki potensi

²⁵ Hasnida, *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT. Luxima Metro Media, 2015), h. 111

bawaan yang bersifat laten yang dapat dikembangkan. Sejak dilahirkan ia telah membawa fitrah beragama, fitrah ini baru berfungsi setelah melalui proses pendidikan.²⁶ Sebagaimana dijelaskan dalam Al-Qur'an surat Ar-rum ayat 30 :

فَأَقِمْ وَجْهَكَ لِلدِّينِ حَنِيفًا فِطْرَةَ اللَّهِ الَّتِي فَطَرَ النَّاسَ عَلَيْهَا لَا تَبْدِيلَ لِخَلْقِ اللَّهِ ذَلِكَ الدِّينُ الْقَيِّمُ وَلَكِنَّ أَكْثَرَ النَّاسِ لَا يَعْلَمُونَ

Maka hadapkanlah wajahmu dengan lurus kepada agama Allah; (tetaplah atas) fitrah Allah yang telah menciptakan manusia menurut fitrah itu. Tidak ada perubahan pada fitrah Allah. (Itulah) agama yang lurus; tetapi kebanyakan manusia tidak mengetahui. (Q.S. Ar Rum: 30)

b. Fungsi dan Tujuan PAUD

Dalam Peraturan Pemerintah No. 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan disebutkan bahwa fungsi PAUD adalah membina, menumbuhkan, dan mengembangkan seluruh potensi anak secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya.

Proses pendidikan anak usia dini memiliki banyak fungsi yang dapat diambil, antara lain: pertama, untuk

²⁶ Ihsan Dacholfany dan Uswatun Hasanah, *Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Konsep Islam*, (Jakarta: Amzah, 2018), h. 5

mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Setiap anak memiliki potensi yang bervariasi, pendidikan di sini difungsikan untuk mengembangkan potensi-potensi tersebut agar lebih terarah dan berkembang secara optimal, yang selanjutnya akan memberikan dampak positif terhadap kehidupan sehari-harinya.²⁷

Kedua, mengenalkan anak dengan dunia sekitar. Anak merupakan bagian dari masyarakat. Masyarakat mencakup setiap lingkungan sekitar di mana dia berada dan dia tidak bisa terlepas dari masyarakat. Fungsi pendidikan di sini sebagai rangka mempersiapkan anak untuk mengenal dunia sekitar, mulai dari yang terkecil (keluarga) sampai yang lebih luas (sekolah, masyarakat umum).

Ketiga, mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak. Peraturan merupakan sesuatu yang mutlak ada dalam kehidupan manusia. Aturan dibuat dalam rangka menciptakan kedisiplinan seseorang. Namun, untuk membentuk kedisiplinan tidaklah mudah, diperlukan proses panjang. Di sinilah peran pendidikan difungsikan untuk mengenalkan peraturan-peraturan dalam diri anak sehingga kedisiplinan akan tertanam dalam dirinya.

²⁷ Mursid, *Pengembangan Pembelajaran PAUD*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), h. 14

Keempat, memberikan kesempatan pada anak untuk menikmati masa bermainnya. Masa usia dini merupakan masa bermain. Maka tak mengherankan jika prinsip utama dalam pembelajaran anak usia dini adalah bermain dan belajar. Artinya, pembelajaran dapat dilakukan dengan permainan yang mengasyikkan dan menyenangkan sehingga anak dapat bermain layaknya anak-anak seusianya dan materi pembelajaran dapat diserap oleh anak. Di sini pendidikan dapat difungsikan untuk memberikan kesempatan pada anak untuk menikmati masa bermainnya.²⁸

Adapun tujuan dari PAUD adalah: a) membangun landasan bagi berkembangnya potensi anak-anak agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berkepribadian luhur, sehat, berilmu, cakap, kritis, kreatif, inovatif, mandiri, percaya diri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab; b) mengembangkan potensi kecerdasan spiritual, intelektual, emosional, kinestetis, dan sosial anak-anak pada masa usia emas pertumbuhan dalam lingkungan bermain yang edukatif dan menyenangkan; dan c) membantu anak-anak mengembangkan berbagai potensi, baik psikis maupun fisik yang meliputi nilai-nilai agama dan moral,

²⁸ Ibid. h. 16

sosioemosional, kemandirian, kognitif dan bahasa, dan motorik, untuk siap memasuki pendidikan dasar.

c. Arah dan Sasaran Program Pembelajaran PAUD

Program pembelajaran PAUD diarahkan pada pencapaian perkembangan anak sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak berdasarkan tingkat pencapaian perkembangan anak yang dikategorikan dalam kelompok umur 4-6 tahun sebagai acuan normatif dan dikembangkan untuk mempersiapkan anak-anak agar siap mengikuti pendidikan pada jenjang SD, MI, atau bentuk lain yang sederajat.²⁹

B. Penelitian Terdahulu

Dari beberapa Penelitian yang terkait ini ada penelitian yang hampir sama diantaranya:

1. Yusnani, Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Melipat Kertas Origami Taman Kanak-Kanak Mekar Jaya Kecamatan Bengkunt Belimbing Pesisir Barat.³⁰

Seni melipat kertas atau origami, merupakan kegiatan yang sangat baik untuk merangsang kreativitas serta membangun daya pikir anak. Menyadari hal tersebut penulis memilih untuk mencoba mengajarkan beberapa

²⁹ Ibid. h. 17

³⁰ Yusnani, *Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Melipat Kertas Origamidi Taman Kanak-Kanak Mekar Jaya Kecamatan Bengkunt Belimbing Pesisir Barat*, (Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri Raden Intan Lampung 1438 H / 2017 M)

metode melipat kertas origami kepada anak-anak usia dini di Taman Kanak-Kanak Mekar Jaya Kecamatan Bengkunt Belimbing Pesisir Barat. Kegiatan ini sengaja penulis adakan mengingat jumlah anak yang terlihat belum ada kegiatan yang merangsang perkembangan kreativitas anak yang di ajarkan di Taman Kanak-Kanak tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah melalui permainan melipat kertas origami dapat mengembangkan kreativitas anak di Taman Kanak-Kanak Mekar Jaya Kecamatan Bengkunt Belimbing Pesisir Barat. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas kolaboratif dengan menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart. Subjek penelitian adalah anak kelompok B2 yang berjumlah 20 anak terdiri dari 9 anak laki-laki dan 11 anak perempuan. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dokumentasi, dan wawancara. Indikator keberhasilan yang di tetapkan yaitu jika minimal 85% dari 20 anak memiliki keberhasilan dalam permainan melipat kertas origami dengan kriteria berkembang sangat baik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan melipat kertas origami anak dapat mengembangkan kreativitas anak dan meningkat setelah adanya tindakan melalui origami. Pada siklus I pertemuan 1 presentasi kreativitas anak sebesar 5 % yang berkembang sangat baik. Pada siklus I pertemuan 2 persentasi anak

sebesar 30 % yang berkembang sangat baik. Pada siklus II pertemuan I presentasi kreativitas anak sebesar 50% yang berkembang sangat baik. Pada siklus II pertemuan 2 presentasi anak sebesar 85% yang berkembang sangat baik. Perolehan presentase tersebut menunjukkan bahwa kreativitas anak kelompok B2 dengan kriteria sangat baik telah mencapai indikator keberhasilan sebesar 85%.

2. Uswatun Hasanah Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Origami.³¹

Setiap individu memiliki beragam kemampuan yang berbeda. Bercermin dari keragaman kemampuan yang berbeda itu, hendaknya perlu dilakukan pelbagai cara dalam mengembangkan kemampuan tersebut. Salah satu kemampuan individu adalah kreativitas. Kreativitas merupakan suatu kemampuan yang penting untuk dikembangkan, pun di berbagai elemen pendidikan. Dalam hal ini, para pendidik memegang peranan yang penting untuk mengembangkan kemampuan tersebut. Kreativitas sangat penting untuk dikembangkan, karena kreativitas memiliki pengaruh besar dan cukup memberi andil dalam kehidupan seseorang, misalnya dalam prestasi akademik. Seni melipat kertas atau origami, merupakan kegiatan yang sangat baik untuk merangsang kreatifitas serta membangun daya pikir terstruktur pada anak. Karena

³¹ Uswatun Hasanah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Origami*. (Jurnal Ilmiah Elementary Vol. 5 No. 1, January-June 2019), h. 1

subjek dari kegiatan ini merupakan anak-anak usia dini, maka kegiatan ini memang dirancang dengan metode yang sederhana. Anak-anak yang mengikuti kegiatan ini hanya disuruh melihat, lalu mempraktekkan secara bersama dan mereka bahkan boleh membentuk pola lain yang mereka inginkan.

3. Rika Dwi Hartanto, Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Melalui Kegiatan Bermain Origami Pada Anak Kelompok B Di TK Pertiwi II Purwosuman Sidoharjo Sragen Tahun Pelajaran 2016/2017³²

Origami adalah suatu tehnik berkarya seni/kerajinan tangan yang umumnya dibuat dari bahan kertas, dengan tujuan untuk menghasilkan aneka bentuk mainan, hiasan, benda fungsional, alat peraga dan kreasi lainnya. Bagi anak usia TK melipat merupakan salah satu bentuk kegiatan bermain kreatif yang menarik dan menyenangkan. Melalui kegiatan ini dapat mengembangkan kompetensi daya pikir, imajinasi, rasa seni dan ketrampilan anak. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreatifitas anak melalui Origami pada kelompok B TK Pertiwi II Purwosuman Sidoharjo Sragen Tahun Pelajaran 2016/2017.

³²Rika Dwi Hartanto, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Melalui Kegiatan Bermain Origami Pada Anak Kelompok B Di TK Pertiwi II Purwosuman Sidoharjo Sragen Tahun Pelajaran 2016/2017*, (Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta 2016/2017)

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas, metode pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara, dokumentasi dan catatan lapangan. Desain penelitian tindakan kelas secara garis besar terdapat empat tahapan yang pasti dilaksanakan, yaitu: (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Pengamatan, (4) Refleksi. Hasil perhitungan tiap siklus perkembangan motorik kasar anak diperoleh hasil pada prasiklus 42,6%, kemudian dilakukan tindakan pada siklus I diperoleh 60,32 %, dan siklus II diperoleh 82,18%. Oleh karena itu, upaya meningkatkan kreativitas melalui kegiatan bermain origami pada anak kelompok B di TK Pertiwi II Purwosuman Sidoharjo Sragen Tahun Pelajaran 2016/2017 dapat dikatakan berhasil karena telah memenuhi prosentase maksimum yang telah ditentukan yaitu 80%.

Tabel 2.1
Tabel Persamaan dan Perbedaan Penelitian

No	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Yusnani	Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Melipat Kertas Origami Taman Kanak-Kanak Mekar Jaya Kecamatan Bengkunt Belimbing Pesisir Barat	Penelitian Yusnaini dan penelitian ini sama-sama mengkaji mengenai pengembangan kreativitas anak melalui melipat kertas origami	Perbedaan penelitian antara lain: Penelitian Yusnaini menggunakan metode PTK, sedangkan penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan R&D
2	Uswatun Hasanah	Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Origami	Penelitian Uswatun Hasanah Berfokus kepada penelitian	Perbedaan penelitian Uswatun Hasanah dengan penelitian ini

			kognitif anak, sedangkan penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan R&D	
3	Rika Dwi Hartanto	Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Melalui Kegiatan Bermain Origami Pada Anak Kelompok B Di TK Pertiwi II Purwosuman Sidoharjo Sragen Tahun Pelajaran 2016/2017	Penelitian Rika Dwi Hartanto dan penelitian ini sama-sama mengkaji melipat kertas origami	Perbedaan penelitian antara lain: Penelitian Rika Dwi Hartanto menggunakan metode PTK, sedangkan penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan R&D

C. Kerangka Berpikir

Kreativitas merupakan suatu kondisi, sikap atau keadaan yang sangat khusus sifatnya dan hampir tidak mungkin dirumuskan secara tuntas. Kreativitas dapat diartikan dalam beraneka ragam pernyataan tergantung siapa dan bagaimana menyorotinya.

Origami merupakan bagian dari pengembangan motorik halus sebagai media pengukur kerja otak yang disalurkan pada gerakan jari tangan secara terkoordinasi untuk mencapai tingkat keterampilan yang diharapkan.



Gambar 2.1
 Kerangka Berpikir Penelitian

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Ha : Ada pengaruh permainan seni melipat kertas origami terhadap peningkatan kreativitas pada anak usia dini di PAUD Al-Iqro desa Simpang Ketenong Kabupaten Bengkulu Utara
2. Ho : Tidak ada pengaruh permainan seni melipat kertas origami terhadap peningkatan kreativitas pada anak usia dini di PAUD Al-Iqro desa Simpang Ketenong Kabupaten Bengkulu Utara