

**PENGEMBANGAN BUKU AJAR TEKNIK MELIPAT KERTAS
ORIGAMI UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK
USIA 5-6 TAHUN DI TK LAYANG SAKTI DESA TALANG KABU
KECAMATAN ILIR TALO KABUPATEN SELUMA**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri
Bengkulu Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Islam



OLEH :

NELLPUS PITRI
NIM. 1611250033

**PRODI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
BENKULU
2021 M / 1442 H**



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS

Alamat: Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax: (0736) 51171 Bengkulu

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdri. Nellpus Pitri

NIM : 1611250033

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu

Di Bengkulu

Assalamu'alaikum Wr. Wb. Setelah membaca dan memberikan arahan serta perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa Skripsi ini :

Nama : Nellpus Pitri

NIM : 1611250033

Judul : **Pengembangan Buku Ajar Teknik Melipat Kertas Origami
Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK
Layang Sakti Desa Talang Kabu Kecamatan Ilir Talo
Kabupaten Seluma**

Telah memenuhi syarat untuk diujikan pada sidang munaqasyah skripsi guna memperoleh Sarjana dalam bidang Ilmu Tarbiyah. Demikian, atas perhatiannya diucapkan terima kasih. *Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Bengkulu, 17 Februari 2021

Pembimbing I

Pembimbing II


Deni Febrini, M.Pd

NIP. 197502042000032001


Septi Fitriana, M.Pd

NIDN. 2003099001



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat: Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax: (0736) 51171 Bengkulu

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “ **Pengembangan Buku Ajar Teknik Melipat Kertas Origami Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK Layang Sakti Desa Talang Kabu Kecamatan Iir Talo Kabupaten Seluma**”, yang disusun oleh Nellpus Pitri, NIM: 1611250033, telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu pada hari Rabu, 27 Januari 2021, dalam bidang Ilmu Tarbiyah.

Ketua

Dr. Husnul Bahri, M.Pd
NIP. 196209051990021001

Sekretaris

Nurhikma, M.Pd
NIP. 198709192019032004

Penguji I

Dr. Irwan Satria, M.Pd
NIP. 197407182003121004

Penguji II

Wiwinda, M.Ag
NIP. 197606042001122004

Bengkulu, 17 Februari 2021

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris



Dr. Zubaedi, M. Ag, M. Pd
NIP. 196903081996031005

MOTTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

Artinya:

6. sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.

(Q.8. Alam Nasirah: 6)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah sujud syukur kupanjatkan kepada Allah Swt yang maha agung dan maha tinggi yang telah menjadikan aku manusia yang senantiasa selalu berpikir, berilmu, dan beriman, serta sabar dalam menjalankan kehidupan ini.

Jerkhusus bagi kedua orangtuaku :

- + Untuk ayahku (Sahrul Ikuandi) dan ibuku (Mursia), terima kasih telah menjadi motivasi, menyekolahkanku hingga aku bisa duduk di bangku perguruan tinggi saat ini, hingga aku bisa menyelesaikan studiku ini dengan baik, tapi kalian aku tidak bisa apa-apa, semua jasa kalian ayah ibu tidak pernah bisa terbalaskan, hanya ucapan do'a semoga kalian memakai toga ini, terima kasih ayah dan ibu.*
- + Terima kasih untuk ayukku (Nellys Atroma, S.Pd) dan adikku (Newin Lilik Arniani) yang telah selalu memotivasi hingga bisa sampai ke tahap ini.*
- + Jeruntuk keluarga besarku yang tidak bisa kusebutkan satu-persatu.*
- + Untuk pembimbing-pembimbingku ibu Deni Febrini, M.Pd (Pembimbing 1), Septi Fitriana, M.Pd (Pembimbing 22), terima kasih telah membimbing dan memberi saran yang baik*

selama bimbingan, sehingga penulis bisa menyelesaikan studi dengan baik.

+ Jeruntuk Jeman-temanku yang sudah selalu ada di saat aku membutuhkan dan sudah banyak mendukung aku.

+ Jeruntuk teman SD, SMP, SMA dan Kuliah

+ Jeruntuk teman seperjuangan tahun angkatan 2016

+ Agama, almamater, bangsa dan negara

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan :

1. Skripsi dengan judul **“Pengembangan Buku Ajar Teknik Melipat Kertas Origami Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK Layang Sakti Desa Talang Kabu Kecamatan Ilir Talo Kabupaten Seluma”**. Adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di IAIN Bengkulu maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Skripsi ini murni gagasan, pemikiran dan rumusan saya sendiri tanpa bantuan yang tidak sah dari pihak lain kecuali arahan dari tim pembimbing.
3. Di dalam skripsi ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali kutipan secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila bila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar sarjana, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan berlaku.

Bengkulu, 26-01-.....2021
Mahasiswa yang bersangkutan



6000
REKORBUKUPAH

Nellpus

NELLPUS PITRI
NIM. 1611250033

ABSTRAK

Skripsi Nellpus Pitri, NIM. 1611250033, dengan judul **”Pengembangan Buku Ajar Teknik Melipat Kertas Origami Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK Layang Sakti Desa Talang Kabu Kecamatan Ilir Talo Kabupaten Seluma”**. Pembimbing I: Deni Febrini, M.Pd, II: Septi Fitriana, M.Pd

Kata Kunci : *Buku Ajar, Melipat Kertas Origami, Kreativitas Anak*

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan kreativitas anak masih sangat kurang, ini dapat dibuktikan dengan kurangnya pemahaman anak terhadap pembelajaran yang diberikan, sehingga anak-anak perlu diperhatikan lebih mendalam per individu, karena untuk dapat mengembangkan kreativitas anak yang lebih jauh. Rumusan masalah penelitian ini adalah: 1). Bagaimana pembuatan buku ajar melipat kertas origami untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini 5-6 tahun di TK Layang Sakti Desa Talang Kabu Kecamatan Ilir Talo Kabupaten Seluma? 2). Bagaimana validitas buku ajar melipat kertas origami dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini 5-6 tahun di TK Layang Sakti Desa Talang Kabu Kecamatan Ilir Talo Kabupaten Seluma? 3). Bagaimana efektivitas buku ajar melipat kertas origami untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini 5-6 tahun di TK Layang Sakti Desa Talang Kabu Kecamatan Ilir Talo Kabupaten Seluma?

Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan R&D. Metode penelitian pengembangan yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat penulis simpulkan bahwa: 1) Proses penelitian dan pengembangan buku ajar Melipat Kertas Origami terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun anak usia dini di Desa Talang Kabu telah menghasilkan sebuah produk yang telah divalidasikan dan sudah dinilai oleh para ahli dan sudah memperoleh kategori sangat baik oleh ahli guru praktik. Dan sehingga dapat disimpulkan produk yang dikembangkan dalam penelitian ini sudah layak untuk digunakan. 2) Kegiatan Melipat Kertas Origami terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahunnya dan disana di dalam *Pre-Test* anak mendapatkan pengembangan dengan nilai 39,78 % dalam kategori Mulai Berkembang sedangkan hasil dari *Post-Test*nya anak mendapatkan pengembangan dengan nilai 79,68 % berkembang dengan baik, serta pada tahap post test ke-2 dengan hasil 94,14%, sehingga dapat kita simpulkan bahwasanya pengembangan bahan ajar dengan kegiatan melipat kertas origami ini sudah layak diterapkan dan digunakan dalam pembelajaran dengan tujuan pengembangan kreativitas anak usia dini usia 5-6 tahun.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT, Rabb sekalian alam. Dialah dzat yang melimpahkan rahmat dan karunia yang tiada tara, yang dengan perkenan-Nya juga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Buku Ajar Teknik Melipat Kertas Origami Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK Layang Sakti Desa Talang Kabu Kecamatan Ilir Talo Kabupaten Seluma ”**. Shalawat dan salam juga senantiasa dicurahkan bagi rasul junjungan tauladan umat, Nabi Muhammad SAW. juga bagi keluarga, para sahabat, dan seluruh umatnya berpegang di jalan Islam hingga akhir zaman.

Penulis menyadari dan mengakui Skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan, karena kesempurnaan hanyalah milik Allah SWT semata. Karena itulah penulis mengharapkan adanya keritikan dan saran-saran perbaikan dari para pembaca demi kesempurnaan skripsi ini.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan dari dosen pembimbing dan semua pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. H. Sirajuddin, M., M.Ag., MH, selaku Rektor IAIN Bengkulu.
2. Dr. Zubaedi, M.Ag, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu.
3. Nurlaili, M, Pd selaku Ketua Jurusan Tarbiyah.
4. Fatrica Syafri, M.Pd.I selaku ketua program studi pendidikan guru PAUD

5. Deni Febrini, M.Pd, selaku Pembimbing I yang telah banyak memberikan sumbangan pikiran dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Septi Fitriana, M.Pd selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan petunjuk, saran, dan motivasi hingga selesainya skripsi ini.
7. Bapak/ibu dosen yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman yang telah membantu penulis menyelesaikan skripsi ini.

Penulis hanya mampu berdo'a dan berharap semoga beliau-beliau yang telah berjasa selalu diberikan rahmat dan karunia oleh Allah SWT. Dengan segala kerendahan hati dan rasa sadar skripsi ini masih jauh dari sempurna, namun izinkanlah penulis berharap semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan maupun kepentingan lainnya.

Bengkulu,2021
Peneliti

Nellpus Fitri
NIM. 1611250033

DAFTAR ISI

| | |
|-------------------------------|------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| NOTA PEMBIMBING | ii |
| PENGESAHAN | iii |
| MOTTO | iv |
| PERSEMBAHAN | v |
| SURAT PERNYATAAN | vii |
| ABSTRAK | viii |
| KATA PENGANTAR | ix |
| DAFTAR ISI | xi |
| DAFTAR TABEL | xiii |
| DAFTAR GAMBAR | xiv |
| DAFTAR LAMPIRAN | xv |

BAB I PENDAHULUAN

| | |
|-------------------------------|---|
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 4 |
| C. Batasan Masalah | 4 |
| D. Rumusan Masalah | 4 |
| E. Tujuan Penelitian | 4 |
| E. Manfaat Penelitian | 5 |

BAB II LANDASAN TEORI

| | |
|-----------------------------------------------------------|----|
| A. Kajian Teori | 7 |
| 1. Pendidikan Anak Usia Dini | 7 |
| a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini | 7 |
| b. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini | 9 |
| 2. Konsep Kreativitas | 12 |
| a. Pengertian Kreativitas | 12 |
| b. Karakteristik Kreativitas | 15 |
| c. Indikator Kreativitas | 16 |
| d. Manfaat Kreativitas dalam Kehidupan Sehari-hari | 18 |
| e. Faktor-faktor yang Meningkatkan Kreativitas Anak | 19 |

| | |
|--------------------------------------------------------|----|
| 3. Origami | 21 |
| a. Pengertian Origami | 21 |
| b. Manfaat dan Kegunaan Origami | 23 |
| c. Langkah-langkah Membuat Origami | 24 |
| d. Manfaat Origami Untuk Anak Usia Dini | 24 |
| e. Langkah-langkah Teknik Melipat Kertas Origami | 25 |
| 4. Aspek Perkembangan Anak Usia Dini | 29 |
| B. Hasil Penelitian Yang Relevan | 30 |
| C. Kerangka Berfikir | 34 |

BAB III METODE PENELITIAN

| | |
|--------------------------------------------|----|
| A. Jenis Penelitian | 36 |
| B. Tempat dan Waktu Penelitian | 37 |
| C. Prosedur Penelitian | 37 |
| D. Uji Coba Produk | 42 |
| E. Jenis Data | 42 |
| F. Teknik Pengumpulan Data | 43 |
| G. Pengembangan Instrumen Penelitian | 46 |
| H. Teknik Analisis Data | 49 |

BAB IV HASIL PENELITIAN

| | |
|-------------------------------------|----|
| A. Deskripsi Objek Penelitian | 54 |
| B. Hasil Penelitian | 56 |
| C. Pembahasan | 82 |

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

| | |
|---------------------|----|
| A. Kesimpulan | 86 |
| B. Saran | 87 |

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

| | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Tabel 3.1. Kisi-kisi Instrumen Observasi Guru dan Anak | 44 |
| Tabel 3.2. Kisi-kisi Observasi Guru..... | 44 |
| Tabel 3.3. Kisi-kisi Indikator Kreativitas..... | 45 |
| Tabel 3.4. Kriteria Hasil Belajar | 45 |
| Tabel 3.5. Kriteria Validator | 46 |
| Tabel 3.6. Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi | 47 |
| Tabel 3.7. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media | 48 |
| Tabel 3.8. Kisi-kisi Instrumen Pengamatan Uji Coba Lapangan..... | 49 |
| Tabel 4.1. Data Guru TK Layang Sakti | 55 |
| Tabel 4.2. Data Anak TK Layang Sakti | 55 |
| Tabel 4.3. Sarana dan Prasarana TK Layang Sakti | 55 |
| Tabel 4.4. Hasil Validitas Ahli Materi Media Melipat Kertas Origami..... | 70 |
| Tabel 4.5. Hasil Validitas Ahli Media Bagian Tampilan Melipat Kertas Origami | 71 |
| Tabel 4.6. Validitas Ahli Media Bagian Tampilan Melipat Kertas Origami | 72 |
| Tabel 4.7. Hasil Validitas Guru di TK Layang Sakti..... | 73 |
| Tabel 4.8. Rubrik Penilaian Pengembangan Kreativitas Anak | 75 |
| Tabel 4.9. Hasil Data Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun | 77 |
| Tabel 4.10. Hasil dari Post Test | 78 |
| Tabel 4.11. Hasil Uji Coba Produk Pre Test..... | 79 |
| Tabel 4.12. Hasil Uji Coba Produk Post Test | 80 |
| Tabel 4.13. Hasil Uji Coba Produk <i>Post-Test</i> ke-3..... | 81 |
| Tabel 4.14. Data Peningkatan Persentase Pre Test dan Post Test Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun..... | 84 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|-------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 2.1. Kerangka Berpikir Penelitian | 35 |
| Gambar 3.1. Langkah-langkah Pengembangan dalam Buku Sugiyono..... | 41 |
| Gambar 3.2. Desain Eksperimen (<i>before-after</i>)..... | 42 |

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lembar Validitas
2. Lembar Angket dan RPPH
3. Lembar Bimbingan Skripsi
4. Lembar Surat Pengesahan dan Persetujuan Pembimbing
5. Foto Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini pada hakekatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan kepada perkembangan seluruh aspek kepribadian anak.¹ Pendidikan anak usia dini sekarang ini telah banyak bermunculan di masyarakat, baik pendidikan formal maupun informal.² Perkembangan kemampuan anak bermakna bagi pengembangan potensi anak secara utuh dan bagi kemajuan ilmu pengetahuan dan seni budaya. Menurut ahli permainan mendukung tumbuhnya pikiran kreatif, karena di dalam bermain anak memilih permainan sendiri yang mereka sukai, belajar membuat identifikasi banyak hal.

Paud memegang peranan yang sangat penting dan menentukan bagi sejarah perkembangan anak selanjutnya. Sebab Paud merupakan pondasi bagi dasar kepribadian anak. Anak yang mendapatkan pembinaan sejak usia dini akan dapat meningkatkan kesehatan dan kesejahteraan fisik dan mental, yang akan berdampak pada peningkatan prestasi belajar, etos kerja, dan produktivitas. Dan pada akhirnya anak akan lebih mampu untuk mandiri dan mengoptimalkan potensi yang dimiliki.³

¹ Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Bandung: Remaja Rosdakarya: 2014) h. 22

²Uswatun Hasanah, *Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini*, (Jurnal Pendidikan Anak, Volume 5, Edisi 1, Juni 2016), h.717

³ Hasnida. *Analisa Kebutuhan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Luxima Metro Media, 2015), h. 36

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan bagi hidup selanjutnya. Pendidikan anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan, pendidikan anak dengan menciptakan suasana dan lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan kepadanya untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan melalui cara mengamati, meniru dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak. Usia dini merupakan kesempatan emas bagi anak untuk belajar, sehingga disebut usia emas (*golden age*). Pada usia ini, anak memiliki kemampuan untuk belajar yang luar biasa.

Kreativitas merupakan suatu kemampuan yang tidak dibawa sejak lahir, namun dapat dipelajari dan dikembangkan, sehingga seyogyanya kemampuan ini dapat dikembangkan sejak dini. Hal tersebut dikarenakan masa-masa usia dini merupakan masa *golden age*, yang merupakan pondasi dari tahapan usia yang selanjutnya. Kreativitas sangat penting untuk dikembangkan karena kreativitas dapat meningkatkan prestasi akademik. Sehingga, semakin tinggi kreativitas yang dimiliki seseorang maka semakin tinggi pula prestasi akademik yang diraih.⁴

Dari beberapa penelitian tentang kreativitas, menunjukkan bahwa kreativitas sangat penting untuk dikembangkan, karena kreativitas memegang

⁴ Uswatun Hasanah, *Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini*, (Jurnal Pendidikan Anak, Volume 5, Edisi 1, Juni 2016), h.718

pengaruh penting dalam kehidupan seseorang. Maka dari itu, kreativitas perlu dikembangkan sejak dini. Kreativitas anak merupakan segala proses yang dilalui oleh anak dalam rangka melakukan, mempelajari, dan menemukan sesuatu yang baru yang berguna bagi kehidupan dirinya dan oranglain. Untuk sampai di terminal akhir, yaitu penemuan sesuatu yang baru, seorang anak atau sekelompok anak akan mengalami serangkaian perjalanan panjang. Dalam perjalanannya itu, mungkin seorang anak atau sekumpulan anak akan terhenti di titik tertentu (terminal antara) dan tidak pernah melanjutkan perjalanan lagi, sehingga tidak pernah sampai ke tujuan akhirnya, atau mungkin berhenti di titik tertentu untuk beristirahat karena lelah, lalu melanjutkan perjalanannya hingga akhir, atau bahkan mungkin berjalan tanpa henti sampai mencapai batas akhir (sampai terminal akhir).

Bahan ajar mempunyai banyak jenis yang dapat di buat oleh guru baik cetak seperti buku ajar, *handout*, lembar kerja siswa, ataupun bahan ajar non cetak seperti video dan film. Sebagai guru dalam perencanaan yang dibuat seperti RPP di dalamnya tercantum penggunaan bahan ajar dan lampiran bahan ajar yang akan disampaikan ke peserta didik. Bahan ajar yang dibuat sendiri oleh guru lebih baik karena telah mempertimbangkan keadaan dan kemampuan peserta didik di sekolah. Namun berdasarkan observasi yang penulis lakukan diperoleh informasi bahwa di TK Layang Sakti sangat kurang dengan buku ajar sebagai bahan pembelajaran.

Berdasarkan observasi awal penulis diperoleh informasi bahwa di TK Layang Sakti kreativitas anak masih sangat kurang, ini dapat dibuktikan

dengan kurangnya pemahaman anak terhadap pembelajaran yang diberikan, sehingga anak-anak perlu diperhatikan lebih mendalam per individu, karena untuk dapat mengembangkan kreativitas anak yang lebih jauh. Di samping itu, guru di TK Layang Sakti kurang memaksimalkan media yang ada, serta kurangnya bahan ajar yang digunakan, sehingga media pembelajaran hanya nampak dijadikan pajangan.⁵

Berdasarkan hasil observasi dan permasalahan yang penulis temukan di lapangan, maka perlu penulis lanjutkan ke dalam penelitian dengan judul “Pengembangan Buku Ajar Teknik melipat kertas origami Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK Layang Sakti Desa Talang Kabu Kecamatan Ilir Talo Kabupaten Seluma”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah yang penulis temui di lapangan, antara lain :

1. Kreativitas anak di Layang Sakti masih kurang
2. Media pembelajaran yang ada di TK kurang dimaksimalkan oleh guru
3. Selama ini pembelajaran melipat kertas origami telah dilakukan, namun guru lebih sering menggunakan karton, dan tidak menggunakan kertas khusus origami, sehingga dalam hal ini penggunaan origami menggunakan media kertas tersebut kurang dimaksimalkan oleh guru.

⁵ Hasil observasi awal penulis di TK Darul Fikri pada 15 Oktober 2019 pukul 09.30 Wib

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana validitas buku ajar melipat kertas origami dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini 5-6 tahun di TK Layang Sakti Desa Talang Kabu Kecamatan Ilir Talo Kabupaten Seluma?
2. Bagaimana efektivitas buku ajar melipat kertas origami untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini 5-6 tahun di TK Layang Sakti Desa Talang Kabu Kecamatan Ilir Talo Kabupaten Seluma?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini antara lain :

1. Untuk mengetahui validitas buku ajar melipat kertas origami dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini 5-6 tahun di TK Layang Sakti Desa Talang Kabu Kecamatan Ilir Talo Kabupaten Seluma.
2. Untuk mengetahui efektivitas buku ajar melipat kertas origami untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini 5-6 tahun di TK Layang Sakti Desa Talang Kabu Kecamatan Ilir Talo Kabupaten Seluma.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian yang dilakukan yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat teoritis
 - a. Dapat memberikan masukan berupa konsep-konsep, sebagai upaya meningkatkan dan mengembangkan ilmu dalam bidang pendidikan.

b. Dapat menjadi bahan pembelajaran untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi jajaran dinas pendidikan atau lembaga terkait, hasil penelitian dapat dipertimbangkan untuk menentukan kebijakan di bidang pendidikan terutama dalam meningkatkan mutu pendidikan di sekolah PAUD/TK.
- b. Bagi kepala sekolah dan pengawas, hasil penelitian dapat membantu meningkatkan profesional kepada guru agar lebih efektif dan efisien.
- c. Bagi para guru, hasil penelitian dapat menjadi tolak ukur dan bahan pertimbangan guna melakukan pembenahan dan koreksi diri untuk mengembangkan kreativitas diri dalam melaksanakan tugasnya.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Berdasarkan Undang-undang tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.⁶

Anak usia dini adalah anak yang berada pada usia 0-8 tahun. Menurut Beichler dan Snowman, anak usia dini adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun. Sedangkan hakikat anak usia dini) adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.

Perkembangan setiap anak tidak sama karena setiap individu memiliki perkembangan yang berbeda. Makanan yang bergizi dan seimbang serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk

⁶ Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 ayat 14

pertumbuhan dan perkembangan tersebut. Apabila anak diberikan stimulasi secara intensif dari lingkungannya, maka anak akan mampu menjalani tugas perkembangannya dengan baik.⁷

Masa kanak-kanak merupakan masa saat anak belum mampu mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Mereka cenderung senang bermain pada saat yang bersamaan, ingin menang sendiri dan sering mengubah aturan main untuk kepentingan diri sendiri. Dengan demikian, dibutuhkan upaya pendidikan untuk mencapai optimalisasi semua aspek perkembangan, baik perkembangan fisik maupun perkembangan psikis. Potensi anak yang sangat penting untuk dikembangkan. Potensi-potensi tersebut meliputi kognitif, bahasa, sosio- emosional, kemampuan fisik dan lain sebagainya.⁸ Di dalam Al-Qur'an Allah menjelaskan bahwa :

هُوَ الَّذِي خَلَقَكُمْ مِنْ تُرَابٍ ثُمَّ مِنْ نُطْفَةٍ ثُمَّ مِنْ عَلَقَةٍ ثُمَّ يُخْرِجُكُمْ طِفْلًا ثُمَّ لِتَبْلُغُوا أَشُدَّكُمْ ثُمَّ لِتَكُونُوا شُيُوخًا ۗ وَمِنْكُمْ مَنْ يُتَوَفَّىٰ مِنْ قَبْلِ ۚ
وَلِتَبْلُغُوا أَجَلًا مُّسَمًّىٰ وَلَعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ

Artinya: “Dia-lah yang menciptakan kamu dari tanah kemudian dari setetes mani, sesudah itu dari segumpal darah, kemudian dilahirkannya kamu sebagai seorang anak, kemudian (kamu dibiarkan hidup) supaya kamu sampai kepada masa (dewasa), kemudian (dibiarkan kamu hidup lagi) sampai tua, di antara kamu ada yang diwafatkan sebelum itu. (kami perbuat demikian) supaya kamu sampai kepada ajal yang ditentukan dan supaya kamu memahaminya. ” (Q.S. Al-Mu'min : 67)

⁷ Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Bandung: Remaja Rosdakarya: 2014) h. 25

⁸ Hasnida. *Analisa Kebutuhan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Luxima Metro Media, 2015), h. 38

Dari penjelasan ayat di atas bahwa proses kejadian individu mengalami tahapan dan dinamika sejak dalam kandungan hingga lahir. Seorang individu tumbuh menjadi anak, remaja atau dewasa yang mengarah pada proses pertumbuhan dan perkembangan.⁹

Berdasarkan definisi di atas dapatlah peneliti simpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia 0-5 tahun Yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan, baik fisik maupun mental. Masa anak usia dini sering disebut dengan istilah “*golden age*” atau masa emas. Pada masa ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat dan hebat.

b. Karakteristik Pendidikan Pada Anak Usia Dini

Masa usia dini merupakan masa ketika anak memiliki berbagai kekhasan dalam bertingkah laku. Bentuk tubuhnya yang mungil dan tingkah lakunya yang lucu, membuat orang dewasa merasa senang, gemas, dan terkesan.

Segala bentuk aktivitas atau tingkah laku yang ditunjukkan seorang anak pada dasarnya merupakan fitrah. masa usia dini adalah masa perkembangan dan pertumbuhan yang akan membentuk keperibadiannya ketika dewasa. Pengalaman pengalaman yang diperoleh anak secara tidak langsung akan tertanam pada diri seorang anak. Untuk itu, sebagai orang tua dan pendidik wajib mengerti

⁹ Suyadi, & Mauolidya Ulfah. *Konsep Dasar PAUD*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset, 2015), h. 76

karakteristik-karakteristik anak usia dini, supaya segala bentuk perkembangan anak dapat terpantau dengan baik.

Berikut ini adalah beberapa karakteristik anak usia dini menurut berbagai pendapat.

- 1) Unik, yaitu anak itu berbeda satu dengan yang lainnya. Anak memiliki bawaan, minat, kapabilitas, dan latar belakang kehidupan masing- masing.
- 2) Egosentris, yaitu anak lebih cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri. Bagi anak sesuatu itu penting sepanjang hal tersebut terkait dengan dirinya.
- 3) Aktif dan energik, yaitu anak lazimnya senang melakukan berbagai aktivitas. Selama terjaga dari tidur, anak seolah-olah tidak pernah lelah, tidak pernah bosan, dan tidak pernah berhenti beraktivitas. Terlebih lagi kalau anak dihadapkan pada suatu kegiatan yang baru dan menantang.
- 4) Eksploratif dan bejiwa petualang, yaitu anak terdorong oleh rasa ingin tahu yang kuat dan senang menjelajah, mencoba, dan mempelajari hal- hal yang baru.
- 5) Rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal, yaitu anak cenderung memperhatikan, membicarakan, dan mempertanyakan berbagai hal yang sempat dilihatnya dan didengarnya, terutama terhadap hal-hal yang baru.

- 6) Spontan, yaitu perilaku yang ditampilkan anak umumnya relatif asli dan tidak ditutup-tutupi sehingga merefleksikan apa yang ada dalam perasaan dan pikirannya.
- 7) Senang dan kaya dengan fantasi, yaitu anak senang dengan hal-hal yang imajinatif. Anak tidak saja senang dengan cerita-cerita khayal yang disampaikan oleh orang lain, tetapi ia sendiri juga senang bercerita kepada orang lain.
- 8) Masih mudah frustrasi, yaitu anak masih mudah kecewa bila menghadapi sesuatu yang tidak memuaskan. Ia mudah menangis dan marah bila keinginannya tidak terpenuhi.
- 9) Masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu, yaitu anak belum memiliki pertimbangan yang matang, termasuk berkenaan dengan hal-hal yang membahayakannya.
- 10) Daya perhatian yang pendek, yaitu anak lazimnya memiliki daya perhatian yang pendek, kecuali terhadap hal-hal yang secara intrinsik menarik dan menyenangkan. k) Bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalaman, yaitu anak senang melakukan berbagai aktivitas yang menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku pada dirinya.
- 11) Semakin menunjukkan minat terhadap teman, yaitu anak mulai menunjukkan untuk bekerja sama dan berhubungan dengan teman-

temannya, hal ini beriringan dengan bertambahnya usia dan perkembangan yang dimiliki oleh anak.¹⁰

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa esensi yang hakiki dari pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang menitikberatkan pada kemampuan anak dalam melakukan adaptasi dengan lingkungan dalam arti luas. Tujuan pendidikan seharusnya menjadi dasar untuk mengarahkan berbagai proses pendidikan (pembelajaran) agar mendekati anak dengan lingkungan.

2. Konsep Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Kreativitas berasal dari kata kreatif. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kreatif berarti memiliki daya cipta, memiliki kemampuan untuk menciptakan. Jadi kreativitas adalah suatu kondisi, sikap, atau keadaan yang sangat khusus sifatnya dan hampir tidak mungkin dirumuskan secara tuntas.¹¹

Kreativitas dapat didefinisikan dalam istilah kreativitas dalam kehidupan sehari-hari selalu dikaitkan dengan prestasi yang istimewa dalam menciptakan sesuatu yang baru, menemukan cara-cara pemecahan masalah yang tidak dapat ditemukan oleh kebanyakan orang, ide-ide baru, dan melihat adanya berbagai kemungkinan.¹²

¹⁰ Suyadi, & Mauolidya Ulfah. *Konsep Dasar PAUD*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset, 2015)

¹¹ *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (Jakarta: PT Gramedia Pustaka, 2008), h. 133

¹² Rohani, *Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Media Bahan Bekas*, (Jurnal Ilmiah Raudhah, Vol. 05, No. 02 Juli-Desember 2017), h. 2

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. Istilah kreativitas dalam kehidupan sehari-hari selalu dikaitkan dengan prestasi yang istimewa dalam menciptakan sesuatu yang baru, menemukan cara-cara pemecahan masalah yang tidak dapat ditemukan oleh kebanyakan orang, ide-ide baru, dan melihat adanya berbagai kemungkinan. Selain itu, kreativitas juga diartikan sebagai aktivitas kognitif yang menghasilkan cara pandang baru terhadap suatu masalah atau situasi.¹³

Pada dasarnya kreativitas telah ada sejak manusia itu sendiri diketahui keberadaannya dalam sejarah. Manusia purba bukanlah manusia statis yang hanya diam terpaku dan tidak melakukan kemajuan tertentu yang akan meningkatkan peradabannya. Pada zaman itu, manusia purba telah menciptakan berbagai peralatan untuk membantu kehidupannya. Peralatan yang berhasil telah mereka ciptakan seperti roda batu, mata panah untuk berburu, teknik membuat api dan lain sebagainya. Dengan peralatan ini mereka terus mengembangkan kehidupannya. Selain itu, jika kita telaah melalui pandangan psikologi, pada dasarnya setiap manusia telah dikaruniai potensi kreatif sejak dilahirkan. Hal ini dapat kita lihat melalui perilaku bayi ataupun anak yang secara alamiah gemar bertanya, gemar mencoba, gemar memperhatikan hal baru, gemar berkarya

¹³ Suyadi, & Mauolidya Ulfah. *Konsep Dasar PAUD*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset, 2015), h. 34

melalui benda apa saja yang ada dalam jangkauannya termasuk di dalamnya gemar berimajinasi.¹⁴

Potensi kreativitas ini dapat kita lihat melalui keajaiban alamiah seorang bayi dalam mengeksplorasi apapun yang ada di sekitarnya. Secara alamiah perkembangan anak berbeda-beda, baik dalam bakat, minat, kreativitas, kematangan emosi, kepribadian, keadaan jasmani dan sosialnya. Selain itu, setiap anak memiliki kemampuan tak terbatas dalam belajar yang inheren (telah ada) dalam dirinya untuk dapat berpikir kreatif dan produktif. Anak akan beraktivitas sesuai dengan minat dan potensi yang dimiliki dirinya, pengembangan kreativitas anak harus diberikan stimulasi dari mulai usia dini, sehingga anak akan teras untuk berpikir kreatif, karena dengan kreativitas lah memungkinkan manusia menjadi berkualitas dan survive dalam hidupnya.

Anak akan melihat masalah dari berbagai sudut pandang, mampu menghasilkan karya yang berbeda dari yang sudah ada sebelumnya. Pengertian kreativitas diantaranya adalah :¹⁵

- 1) Kreativitas merupakan kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada.
- 2) Kreativitas adalah kemampuan untuk menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah. Jadi, individu tidak terpaku pada satu jawaban. Disini individu memiliki kebebasan berpikir untuk menyatakan gagasan dan pendapat seluas-luasnya

¹⁴ Novi Mulyani, *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019), h. 34

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

tanpa terikat pada aturan-aturan kaku. Bahkan, dimungkinkan untuk berbeda dari dalil-dalil umum, sebab jawaban suatu masalah itu bersifat ganda atau bukan satu pilihan saja.

- 3) Secara operasional, kreativitas mengandung pengertian sebagai kemampuan mental yang bersifat lancar (*fluency*), luwes (*flexible*), *orisinil* (asli) dan adanya elaborasi.
- 4) Kreativitas merupakan proses.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengertian kreativitas adalah salah satu potensi alamiah dalam diri anak yang harus dikembangkan secara optimal. Kreativitas itu sendiri ditumbuhkan oleh otak kanan, yaitu bagian otak yang memiliki spesifikasi berpikir, mengolah data seputar perasaan, emosi, seni dan musik. Semua anak yang lahir di dunia pasti mempunyai sisi kreativitas, tapi dalam kadar yang berbeda. Tinggi rendahnya kreativitas anak dipengaruhi oleh dua hal, yaitu faktor genetika (bawaan lahir) dan faktor lingkungan. Kreativitas ini akan tumbuh secara optimal jika kedua faktor dipadukan secara baik.

b. Karakteristik Kreativitas

Ciri-ciri anak kreatif ditinjau dari dua aspek, yaitu aspek kognitif dan afektif. Pertama, aspek kognitif; ciri-ciri kreativitas yang berhubungan dengan kemampuan berpikir kreatif atau divergen, yang ditandaidengan adanya beberapa keterampilan tertentu, seperti: keterampilan berpikir lancar (*fluency*), berpikir luwes atau fleksibel

(*flexibility*), berpikir orisinal (*originality*), keterampilan memerinci (*elabration*), dan keterampilan menilai (*evaluation*). Makin kreatif seseorang, maka ciri-ciri ini akan melekat pada dirinya.

Karakteristik kreativitas adalah kemampuan yang mencakup dimensi: 1) kelancaran, 2) fleksibilitas, 3) orisinalitas, 4) elaborasi. Selanjutnya ada 4 aspek pembentukan kreativitas yaitu: (1) pribadi, (2) pendorong, (3) proses, dan (4) produk. Kemudian ada 4 tahap proses kreativitas, meliputi: (1) tahap persiapan, (2) tahap inkubasi, (3) tahap ide baru atau iluminasi/insight, (4) tahap evaluasi atau verifikasi.¹⁶

Berdasarkan penjelasan mengenai karakteristik kreativitas dapat penulis simpulkan bahwa karakter kreativitas antara lain: 1) kelancaran, 2) fleksibilitas, 3) orisinalitas, 4) elaborasi.

c. Indikator Kreativitas

Adapun menurut rumusan yang dikeluarkan oleh Diknas, bahwa indikator siswa yang memiliki kreativitas, yaitu:¹⁷

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,

¹⁶ Luluk Asmawati, *Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Terpadu Berbasis Kecerdasan Jamak*, (Jurnal Ilmiah Pendidikan Usia Dini Volume 11 Edisi 1, April 2017), h. 151

¹⁷ Gira, *Pengertian Kreativitas Anak*, (sumber: <http://datacomputerku.blogspot.com> diunggah pada 09/02/2017 pukul 01.00 Wib, dan diakses pada 29/02/2020 pukul 21.00 Wib).

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. Dibidang 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.

d. Manfaat Kreativitas dalam Kehidupan Sehari-hari

Kreativitas memiliki manfaat besar bagi kehidupan anak kelak dikemudian hari. Sebab di dalam jiwa seorang anak yang kreatif memiliki nilai-nilai kreativitas yaitu:¹⁸

- 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.
- 3) prestasi merupakan kepentingan utama dalam penyesuaian hidup mereka, maka kreativitas membantu mereka untuk mencapai

¹⁸ Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: PT. Rieneka Cipta, 2014), h. 7

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.

e. Faktor-faktor yang Meningkatkan Kreativitas Anak

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

kegiatan 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.¹⁹

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

¹⁹ 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

Tentang kondisi lingkungan yang dapat merangsang kreativitas dijelaskan oleh Hurlock (1999) bahwa lingkungan rumah dan sekolah harus merangsang kreativitas dengan memberikan bimbingan dan dorongan untuk menggunakan sarana yang akan mendorong kreativitas. Kurangnya rangsangan, sebagai salah satu hambatan yang paling umum terjadi, akan menghambat perkembangan kreativitas dan membekukan kreativitas itu sendiri. Kurangnya rangsangan dapat disebabkan ketidaktahuan orang tua dan orang lain dalam lingkungan anak tentang pentingnya kreativitas atau mungkin ditimbulkan oleh asumsi bahwa kreativitas merupakan sifat bawaan, sehingga alam akan mengatur perkembangannya dan karenanya rangsangan tidak diperlukan.

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.

3. 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.²⁰

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; mengorigamkan kertas sama dengan membuat miniatur atau model dari sebuah benda.²¹

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.

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).²²



²⁰ Sihanani, Dyah. E. *Origami, Folding, Topografi*. (Jurnal Arsitektur.net.Vol.2.(2), tahun 2008), h. 2

²¹ Sihanani, Dyah. E. *Origami, Folding, Topografi*. h. 2

²² *Tokoh Origami Indonesia*, (<https://gaya.tempo.com>, diunggah pada Rabu, 6 Oktober 2010 07:41 WIB

Melipat kertas (origami) merupakan kegiatan hiasan (ornamen) dengan menggunakan kertas tertentu. Origami peranannya bisa meluas ke segala bidang, misalnya dipergunakan sebagai bagian dari perlengkapan hidup. Origami telah memasuki segala aspek kehidupan manusia.²³

Berdasarkan penjelasan di atas dapat penulis simpulkan bahwa origami memiliki peranan pada semua bidang tergantung pada kebutuhan manusia, termasuk peranannya 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 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.²⁴

Adapun pentingnya seni origami bagi Anak Usia dini antara lain:

1) Origami dapat membangun jiwa kreatif anak

²³ Nasrun.M., & Chiar, M. Yatijah. *Peningkatan Motifasi Belajar Matematika Melalui Media Gambar Kertas Origami*. (Jurnal Pdf Skripsi. Pontianak : Universitas Tanjungpura, 2012), h. 16

²⁴ Cindy Salsabilla, *Seni Melipat Kertas Origami Untuk: Taman Kanak-Kanak* (Surabaya: Serba Jaya, 2013), h. 22

- 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 kemasan, diubah menjadi bentuk-bentuk unik yang bermanfaat.

c. Langkah-langkah Membuat Origami

Di bawah ini tahapan membuat origami binatang tikus, yaitu sebagai berikut :²⁵

- 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.

²⁵ Sihanani, Dyah. E. *Origami, Folding, Topografi*. h. 2

- 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.

d. Manfaat Origami Untuk Anak Usia Dini

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 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.²⁶

Adapun pentingnya seni origami bagi Anak Usia dini antara lain:

- 6) Origami dapat membangun jiwa kreatif anak
- 7) Origami adalah permainan yang kreatif, edukatif dan bersifat menghibur serta menjadi bekal keterampilan yang bermanfaat di sepanjang usia.
- 8) 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.

²⁶Sihanani. Dyah. E. *Origami, Folding, Topografi*. h. 2

9) 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.

10) Teknik origami dapat dipakai untuk memberi solusi pemanfaatan limbah, kertas, plastik atau foil bekas kemasan, diubah menjadi bentuk-bentuk unik yang bermanfaat.

e. Langkah-Langkah Teknik melipat kertas origami

1. KELINCI

Langkah-Langkah dalam membuat kertas bentuk kelinci, yakni sebagai berikut :

- 1 Ambil kertas origami, lalu lipat menjadi segitiga
- 2 Lipat bagian sudut kiri kekanan menjadi segitiga siku-siku
- 3 Buka lipatan segitiga siku-sikunya, lalu lipat kecil bagian atas segitiga
- 4 Lipat segitiga 2 bagian kanan dan kiri dan lipat kecil bagian sudut atas dan bawahnya
- 5 Ambil spidol, buat bagian mata, hidung dan kumis kelinci.

- 1. Ambil kertas origami, lalu lipat menjadi segitiga**



- 2. Lipat bagian sudut kiri kekanan menjadi segitiga siku-siku,**



- 4. Buka lipatan segitiga siku-sikunya, lalu lipat kecil bagian atas segitiga**

- 5. Lipat segitiga 2 bagian kanan dan kiri dan lipat kecil bagian sudut atas dan bawahnya**



- 6. Ambil spidol, buat bagian mata, hidung dan kumis kelinci. "SELESAI"**



2. Kupu-kupu

1. Ambil origami, lalu lipat
Vertikal dan Horizontal



2. Lipat segitiga arah

awan



3. Lipat menjadi segitiga, lalu
Ambil 1 bagian kiri dan kanannya



4. Lalu di balik lipat sudutnya
Ke atas "SELESAI"



4. Aspek Perkembangan Anak Usia Dini

Perkembangan anak usia dini mencakup aspek perkembangan fisik, kognitif, sosial-emosional, konteks sosial, moral, bahasa, identitas diri, dan gender. Usia 06 tahun adalah usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter baik sikap, perilaku, dan kepribadian seorang anak di masa depan. Masa balita juga sebagai periode emas bagi orangtua untuk mengembangkan potensi anak secara optimal. Pada masa balita hampir seluruh sel-sel otak berkembang pesat. Tidak ada orang yang paling berarti dalam kehidupan seorang balita selain orangtuanya yang dapat memenuhi segala pertumbuhan dan perkembangannya.²⁷

Kemampuan orangtua dalam memenuhi kebutuhan akan asuh, asih, dan asah akan mempengaruhi mutu kepribadian anak di kemudian hari. Pertumbuhan dan perkembangan anak dipengaruhi oleh banyak faktor diantaranya pendidikan ibu, pekerjaan ibu, pendidikan bapak, stimulasi perkembangan dan faktor lingkungan dari anak. Lingkungan akan mempengaruhi anak dalam berbagai hal, antara lain akan berpengaruh terhadap bagaimana seorang anak berkembang dan belajar dari lingkungan.

Pentingnya pendidikan diberikan pada anak usia dini (AUD) terdapat dalam Undang-undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 Peraturan Pemerintah tentang Pendidikan Anak Usia Dini Pasal 1 ayat 1, dinyatakan bahwa “Pendidikan Anak Usia Dini disebut juga dengan

²⁷ Ulfa Miftakhul., *Analisa Deteksi Dini dan Stimulasi Perkembangan Anak Usia Prasekolah*. (Jurnal Ilmiah Ilmu Kesehatan. Vol.6 No.3. 2018)

pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai berusia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat penulis pahami bahwa tahap kreativitas anak termasuk kepada perkembangan kognitif, karena pada kemampuan berpikir kreatif anak diperlukan kemampuan kognitif dan daya bernalar yang tinggi, sehingga dengan kemampuan kognitif tersebut anak dapat dengan mudah mengembangkan kreatifitasnya.

B. Kajian 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.²⁸

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 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

²⁸ Yusnani, *Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Melipat Kertas Origami di 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)

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.²⁹

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 subjek dari kegiatan ini merupakan anakanak 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 2016/2017³⁰

²⁹ Uswatun Hasanah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Origami*. (Jurnal Ilmiah Elementary Vol. 5 No. 1, January-June 2019), h. 1

³⁰Rika Dwi Hartanto, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Melalui Kegiatan Bermain Origami Pada Anak Kelompok B Di TK Pertiwi II Purwosuman Sidoharjo Sragen Tahun*

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.

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

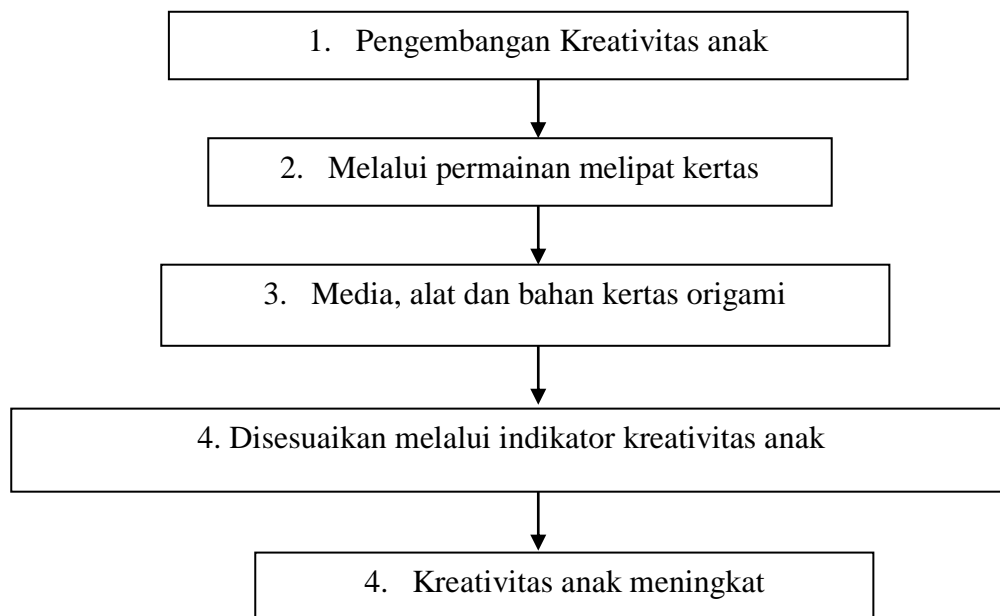
| No | Nama | Judul | Persamaan | Perbedaan |
|----|-------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 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 kognitif anak, sedangkan penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan R&D | Perbedaan penelitian Uswatun Hasanah dengan penelitian ini |
| 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 menyrotinya.

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.

Kerangka Pikir dalam penelitian dan pengembangan dapat digambarkan melalui gambar sebagai berikut:



Gambar 2.1
Kerangka Berpikir Penelitian

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggris *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.³¹ Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* ialah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Namun untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.³²

Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan pengembangan bersifat longitudinal (*bertahap bisa multi years*). Penelitian hibah bersaing (didanai oleh Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi), adalah penelitian yang menghasilkan produk, sehingga metode yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan. Metode penelitian dan pengembangan bisa juga

³¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. (Bandung : Alfabet Bandung. 2013). h, 295

³² Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*, (Jakarta: Kencana, 2015), h. 276

digunakan pada bidang-bidang ilmu Alam dan Teknik. Dan dalam bidang ilmu-ilmu sosial seperti psikolog, sosiologi, pendidikan, manajemen, dan lain-lain.

B. Tempat dan Waktu

Penelitian ini akan dilakukan di TK Layang Sakti Desa Talang Kabu Kecamatan Ilir Talo Kabupaten Seluma. Waktu penelitian mulai dilakukan setelah surat izin penelitian diterbitkan oleh Fakultas pada tahun ajaran 2019/2020.

C. Prosedur Pengembangan

Prosedur dalam penelitian pengembangan ini mengacu pada pedoman penelitian yang terdiri dari 10 langkah penelitian pengembangan, yakni: 1) Potensi dan Masalah, 2) mengumpulkan informasi, 3) desain produk, 4) validasi produk, 5) perbaikan produk, 6) uji coba produk, 7) revisi produk, 8) uji coba pemakaian, 9) revisi produk, 10) pembuatan produk masal. Langkah-langkah yang akan digunakan dalam penelitian pengembangan ini hanya 9 tahap dengan penjabaran setiap tahapnya sebagai berikut.³³

1. Potensi tahap Masalah

Penelitian dapat berangkat dari adanya potensi atau masalah.

Potensi adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Sedangkan masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi. Potensi dan masalah dalam penelitian ini diperoleh dari hasil observasi awal dengan pengumpulan informasi melalui observasi

³³ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*, h. 277

kepada guru kelas. Anak dikelompok B di TK Layang Sakti memiliki potensi untuk mengembangkan kecerdasan sosial anak usia dini.

Masalah yang terjadi yaitu anak kesulitan untuk beradaptasi dalam berkelompok untuk melakukan kegiatan melipat kertas origami.

2. Pengumpula Data

Kegiatan dilakukan pada tahap ini adalah mengumpulkan informasi tentang *Teknik melipat kertas origami* sebagai produk yang akan diadaptasi untuk dikembangkan menjadi *Teknik melipat kertas origami*. Pengumpulam informasi dilakukan melalui penelitian yang relevan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan *Teknik melipat kertas origami* untuk kemudian dapat diketahui bagian apa saja yang perlu dikembangkan pada *Teknik melipat kertas origami*. Pengumpulam data juga berguna untuk mengetahui karakteristik siswa kelompok B TK Layang Sakti Desa Talang Kabu Kecamatan Ilir Talo Kabupaten Seluma. Sehingga dapat dijadikan bahan pertimbangan pada *Teknik melipat kertas origami*.

Pengumpulan informasi ini juga dilakukan melalui observasi bertanya dengan siswa untuk mengetahui karakteristik siswa serta kebutuhan terhadap *Teknik melipat kertas origami*. Hal ini bertujuan supaya *Teknik melipat kertas origami* yang dikembangkan cocok dengan permasalahan yaitu rendahnya kecerdasan sosial siswa kelompok B TK Layang Sakti Desa Talang Kabu Kecamatan Ilir Talo Kabupaten Seluma pada *Teknik melipat kertas origami*.

3. Desain Produk

Pokok bahasa materi yang akan dikembangkan dalam *teknik melipat kertas origami* adalah mengetahui kecerdasan sosial anak dalam melakukan kegiatan ini dalam berkelompok dan kerjasama dalam tema binatang sub tema binatang darat. Desain produk *Teknik melipat kertas origami*.

4. Validasi Produk

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Validasi produk oleh beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang telah dirancang.³⁴

Produk awal berupa desain melipat *Kertas origami* yang telah dikembangkan kemudian diuji cobakan kepada ahli media maupun ahli materi. Ahli media yaitu dosen. Teknologi pendidikan, ahli materi yaitu dosen pendidikan anak usia dini. Validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui kelayakan produk yang nantinya akan digunakan sebagai pedoman dalam revisi jika ditemukan kekurangan.

5. Revisi Desain

Revisi desain dilakukan setelah divalidasi oleh para ahli media dan ahli materi, dan mendapat saran atau komentar perbaikan. Revisi ini untuk memperoleh kekurangan dari *Teknik melipat kertas origami*. Setelah

³⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. h, 276

dilakukan revisi desain awal ini dinyatakan layak oleh ahli media dan ahli materi kemudian produk diuji cobakan.

6. Uji Coba Produk

Desain produk yang telah dibuat tidak bisa langsung diuji coba dulu, melainkan harus dibuat terlebih dahulu menjadi barang, dan barang tersebut yang akan diuji coba. Setelah barang sudah jadi, kemudian dilakukan uji coba produk.

7. Revisi Produk

Dari hasil uji coba produk akan dihasilkan tanggapan dari anak. Tanggapan tersebut digunakan sebagai bahan revisi. Setelah dilakukan revisi produk, selanjutnya *Teknik melipat kertas origami* dapat digunakan pada uji coba pemakaian dengan mengembangkan kecerdasan sosial anak usia dini.

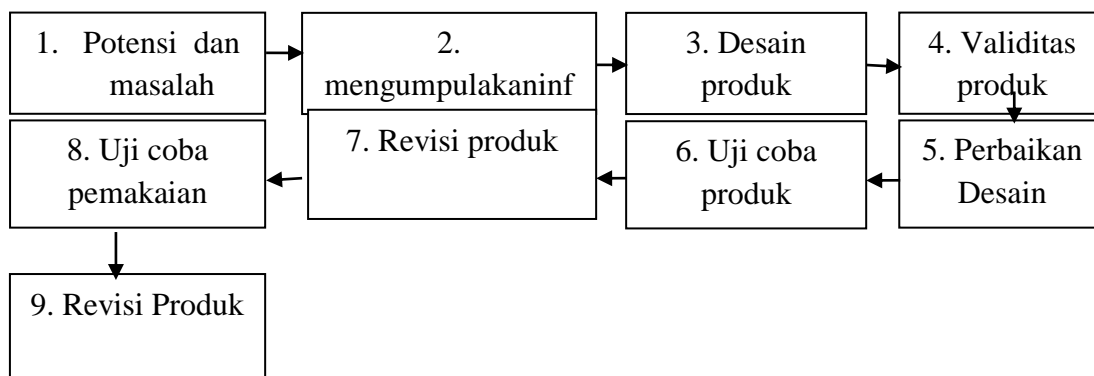
8. Uji coba pemakaian

Uji coba pemakaian dilakukan kepada 5 subjek masing-masing subjek memberikan tanggapan *kertas origami* terhadap kecerdasan sosial anak yang sudah digunakan dalam bekerjasama dan berkelompok dalam melakukan kegiatan mengenal bentuk dan warna dengan tema binatang sub tema binatang darat.

9. Revisi Produk

Dari hasil uji coba pemakaian akan diperoleh tanggapan dari anak yang akan digunakan sebagai bahan revisi. Revisi digunakan untuk penyempurnaan produk agar dapat diproduksi secara massal.

Berikut ini peneliti tampilkan bagan alur prosedur pengembangan *kertas origami* untuk anak TK kelompok B:³⁵



Gambar 2. Langkah-langkah Pengembangan

D. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan untuk memperoleh data sebagai penentuan kelayakan produk yang dikembangkan. Dalam uji coba produk terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan diantaranya:

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba keefektifan produk penelitian ini menggunakan metode eksperimen desain *pre-test* dan *post-test*, yaitu membandingkan keadaan sebelum dan sesudah memakai produk ini.

Adapun desain eksperimen sebagai berikut:

³⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. (Bandung : Alfabet Bandung. 2013). h, 298

Gambar
Desain Eksperimen (*before-after*)



Keterangan:

X = pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Teknik melipat kertas origami*.

O₁ = Tes *before* treatment atau sebelum peserta didik diberi media pembelajaran *Teknik melipat kertas origami*.

O₂ = Tes *after* treatment atau sesudah peserta didik diberi media pembelajaran *Teknik melipat kertas origami*.

2. Subjek uji coba

Subjek penelitian untuk uji coba produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah 15 anak TK Layang Sakti Kelompok B yang akan diberi perlakuan sebelum dan sesudah treatment. Dimana jumlah subjek keseluruhan adalah 30 anak.

E. Jenis Data

1. Data Kualitatif

Data kualitatif ini diperoleh dari hasil analisis kebutuhan produk dari guru-guru terkait media yang akan dikembangkan serta hasil

tanggapan ahli materi atau media yang berisi masukan, Tanggapan, dan saran yang nantinya akan dianalisis. Hasil analisis ini kemudian digunakan untuk melakukan perbaikan atau merevisi media pembelajaran *Teknik melipat kertas origami* terhadap kecerdasan sosial anak usia dini di TK Layang Sakti Desa Talang Kabu Kecamatan Ilir Talo Kabupaten Seluma.

2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif adalah data berupa penilaian, yang dihimpun melalui angket penilaian produk kepada para ahli yang kemudian peneliti perhitungkan tingkat kelayakan produk tersebut.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian pengembangan Teknik melipat kertas origami adalah:

1. Observasi

Pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Observasi merupakan suatu teknik yang digunakan oleh pendidik PAUD untuk mengevaluasi perkembangan kreativitas anak usia dini dengan cara mengamati perilaku anak usia dini.

³⁶ (Observasi dalam penelitian ini dilakukan langsung sehingga peneliti ini dapat mengetahui proses pembelajaran pengenalan angka TK Layang Sakti Kelompok B, dengan pedoman observasi sebagai berikut:

a. Tujuan Observasi

³⁶Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. h, 276

Tujuan observasi yaitu anak untuk mendapatkan informasi mengenai kegiatan belajar serta ketersediaan media pembelajaran di TK Layang Sakti Kelompok B.

Tabel 3.1.
Kisi-kisi Instrumen Observasi Guru dan Anak

| Variabel | Sub variable |
|----------|-----------------------------------|
| Guru | Proses pembelajaran |
| | Kendala dalam menyampaikan materi |
| | Media pembelajaran yang digunakan |
| | Kebutuhan media pembelajaran |
| Anak | Media pembelajaran yang digunakan |
| | Kebutuhan media pembelajaran |

Tabel 3.2
Kisi-kisi Observasi Guru

| No | Aspek | Item pokok |
|----|--------------|----------------------------------------------------------|
| 1. | Pembelajaran | Hambatan Kurikulum RKH Media Saran prasarana |
| 2. | Materi | Isi materi |

Selain itu, observasi juga dilakukan untuk mendapatkan tanggapan setelah validasi dan uji coba kepada anak.

b. Aspek yang diamati

Aspek yang diamati antara lain: proses pengenalan bentuk dan warna, media pembelajaran yang digunakan dan fasilitas yang ada disekolah.

Tabel 3.3.
Kisi-kisi Indikator Kreativitas

| Variabel | Instrument | Indikator |
|-------------|------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Kreativitas | Melipat kertas origami | <ol style="list-style-type: none"> 1. Menciptakan hasil yang baru 2. Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi 3. Memberikan pertanyaan dalam suatu masalah atau permainan anak 4. Mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu, 5. Mempunyai dan menghargai rasa keindahan, 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). |

Adapun kriteria hasil belajar yang didapatkan dari observasi adalah mengelompokkan secara bersama, melipat kertas origami dengan saling bekerjasama dan menyebutkan terhadap kecerdasan sosial dalam anak usia dini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.4
Kreteria Hasil Belajar

| Nilai | Skor | Keterangan |
|-------------------------------------------------------------------------------------|------|---------------------------|
|  | 1 | Belum Berkembang |
|  | 2 | Mulai Berkembang |
|  | 3 | Berkembang Sesuai Harapan |
|  | 4 | Berkembang Sangat Baik |

2. Angket

Angket pada penelitian ini terdiri dari angket validasi. Yang mana angket validasi ini ditunjukkan untuk ahli media, ahli pembelajaran, ahli materi guna menentukan kelayakan produk yang dikembangkan dengan kreteria ahli sebagai berikut:

Tabel 3.5.
Kreteria Validator

| Ahli Validasi | Bidang |
|-------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Dosen Ahli Materi pembelajaran | Ahli Materi pembelajaran |
| Dosen Ahli Media Pembelajaran | Ahli Media Pembelajaran |
| Guru di TK Layang Sakti Desa Talang Kabu Kecamatan Ilir Talo Kabupaten Seluma | Ahli materi pembelajaran di TK Layang Sakti Desa Talang Kabu Kecamatan Ilir Talo Kabupaten Seluma |

3. Dokumentasi

Dokumentasi yang dilakukan yaitu mendokumentasikan RKH terkait tema yang akan dimasukan dalam media pembelajaran. Nana Syaodih mengatakan bahwa doumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumentasi-dokumentasi, baik dokumen tertulis, gambar ataupun elektronik.

E. Pengembangan Instrumen Penelitian

Langkah pengembangan instrument angket yang dilakukan pada penelitian pengembangan *Teknik melipat kertas origami* yaitu (1) Mengembangkan kisi-kisi instrument, (2) mengkonsultasikan kisi-kisi

instrument kepada ahli media maupun ahli materi, (3) menyusun kembali dan melengkapi instrument yang telah mendapatkan penilaian ahli.

Kisi-kisi instrument tertera pada table berikut:

Tabel 3.6.
Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

| No | Aspek yang di nilai | Pernyataan |
|----|----------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Isi Materi | Model ini sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun |
| 2. | Kesesuaian | Melipat kertas sesuai dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun |
| | | Mengikuti perintah yang disampaikan oleh guru dalam melipat kertas origami |
| | | Mempunyai daya imajinasi yang kuat, |
| | | Mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dari orang lain (orisinal), |
| | | Dapat bekerja sendiri, |
| | | Mampu mengembangkan atau memerinci suatu gagasan (kemampuan elaborasi). |
| 3. | Sarana dan Prasarana | Alat dan bahan origami tidak berbahaya buat bahan bagi anak |
| 4. | Bahasa | Petunjuk dan langkah-langkah melipat kertas origami mudah dimengerti |
| 5. | Format Penulisan | Tampilan origami menarik |
| | | Tampilan origami mudah disimpulkan |

Berdasarkan kisi-kisi instrumen di atas akan menjadi pernyataan penilaian untuk ahli materi, Hal ini dilakukan supaya isi materi yang disajikan dalam melipat kertas origami dengan bentuk binatang, baju, dan sebagainya, sesuai dengan Karakteristik dan kebutuhan pembelajaran TK Kelompok B.

Tabel 3.7.
Kisi-kisi Instrumen Ahli Media

| Aspek | No Butir | Indikator |
|-------------------------|----------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Segi fisik | 1 | Kemenarikan buku bahan ajar |
| | 2 | Jenis bahan yang digunakan dari bahan kertas |
| | 3 | Ukuran <i>Teknik melipat kertas origami</i> sesuai bentuk yang demonstrasikan guru |
| | 4 | Keunikan bentuk <i>kertas origami</i> |
| Segi Pemanfaatan | 5 | Kesesuaian <i>teknik melipat kertas origami</i> jika digunakan anak RA/TK |
| | 6 | Kesesuaian <i>teknik melipat kertas origami</i> jika dilihat dari segi kepraktisannya (Mudah disimpan, mudah dibawa dan mudah dipindahkan) |
| Segi warna | 7 | Komposisi warna yang digunakan dalam alat <i>melipat kertas origami</i> |
| | 8 | Kesesuaian warna yang digunakan dengan karakteristik anak RA/TK Kelompok B (5-6 tahun) |
| | 9 | Warna-warna yang digunakan dapat menarik perhatian anak |
| Segi ilustrasi (Gambar) | 10 | Kejelasan bentuk binatang, pakaian, dan sebagainya |
| | 11 | Kesesuaian gambar dengan anak TK kelompok B |
| Segi Desain | 12 | Jenis bentuk yang digunakan |
| | 13 | Jenis warna yang digunakan |
| | 14 | Ukuran Bentuk yang digunakan |
| Segi penjelasan | 15 | Skenario langkah-langkah melipat kertas origami |
| 6 aspek perkembangan | 16 | 1. bahasa 2. Kognitif 3. Motoric kasar/halus 4. Sosial-emosional 5. Seni 5. Agama |

Berdasarkan kisi-kisi instrument di atas akan menjadi pernyataan penilaian untuk ahli media. Kisi-kisi instrument validasi ahli media sebagai dasar untuk penilaian tingkat kelayakan. Hal ini dilakukan supaya *teknik melipat kertas origami* untuk meningkatkan kreativitas anak secara berkelompok.

Pengambilan data dengan bantuan lisan oleh peneliti, dilakukan saat uji coba produk hasil pengembangan. Kisi-kisi angket:

Tabel 3.8.
kisi-kisi Instrumen Pengamatan Uji Coba Lapangan

| No | Indikator yang Dinilai |
|----|-------------------------------------------------------|
| 1 | Kemenarikan buku bahan ajar |
| 2 | Ketepatan penggunaan warna |
| 3 | Kemudahan penggunaan buku bahan ajar |
| 4 | Kejelasan dan kemenarikan bentuk kertas lipat origami |
| 5 | Kejelasan bentuk origami yang dibuat |
| 6 | Kemudahan memahami materi |

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis pada penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Data hasil dari penelitian ini berupa tanggapan dari ahli media dan ahli materi terhadap kualitas produk yang telah dikembangkan ditinjau dari berbagai aspek yang dinilai. Dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Analisis data pengembangan produk

Dari ahli validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media akan diperoleh kritik dan saran untuk dilakukan revisi. Penelitian ini melakukan analisis data dengan cara deskriptif kualitatif dan menggabungkan data kuantitatif untuk merevisi pengembangan produk media pembelajaran melalui kegiatan *teknik melipat kertas origami*. Data kualitatif didapatkan dari masukan, tanggapan, kritik, dan saran yang diperoleh dari hasil kajian ahli materi, ahli media yang disampaikan secara lisan. Sedangkan data kuantitatif didapatkan dari

analisis angket ahli materi, ahli media, dan hasil serangkaian uji coba yang kemudian diolah menjadi data kualitatif dan dijadikan dasar untuk merevisi produk pengembangan media pembelajaran audio visual ini.

Data yang dianalisis, baik data kualitatif maupun kuantitatif dijadikan sebagai dasar untuk merevisi media pembelajaran *teknik melipat kertas origami* dikembangkan. Namun demikian, tidak semua data yang masuk dijadikan dasar untuk merevisi produk. Data yang dijadikan dasar untuk merevisi produk adalah data yang telah melalui analisis. Dalam pengenisasian tersebut terdapat data harus memenuhi sebagaimana uraian sebagai berikut:

1. Data kualitatif, Data kualitatif yang dijadikan dasar untuk membuat produk dan merevisi produk media pembelajaran audio visual melalui kegiatan *Teknik melipat kertas origami* yang akan dikembangkan adalah data atau saran yang:
 - a. Saran dan hasil wawancara pada guru-guru dalam analisis kebutuhan
 - b. Benar menurut ahli materi dan ahli media serta guru praktik
 - c. Sesuai dengan kreteria pmebelajaran
 - d. Logis menurut peneliti
2. Data kuantitatif, diperoleh dari hasil observasi penelitian dalam kegiatan *pre-test* dan *post-test* dalam menggunakan media hasil pengembangan untuk mengetahui tingkat prestasi kemampuan mengenal warna dan

bentuk hewan, anak yang kemudian dianalisis secara deskriptif dengan rumus berikut.

$$P = \frac{FN}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase Tingkat Perubahan

F = Frekuensi Nilai Yang Diperoleh Anak

N = Jumlah Anak

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Obyek Penelitian

1. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan 13 Juli sampai dengan 24 Agustus 2020 di TK Layang Sakti Desa Talang Kabu Kecamatan Ilir Talo Kabupaten Seluma. Penelitian ini membahas tentang Pengembangan Buku Ajar Teknik melipat kertas origami Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK Layang Sakti Desa Talang Kabu Kecamatan Ilir Talo Kabupaten Seluma.

2. Profil TK Layang Sakti

Nama sekolah : TK Layang Sakti
Alamat : Desa Talang Kabu, RT. 01 RW. 01 Kecamatan
Talang Kabu
Telepon : 082371920784
Kelurahan : Talang Kabu
Kecamatan : Talang Kabu
Provinsi : Bengkulu
Status Sekolah : Swasta
SK Tahun didirikan : 02-06-2017
NPSN : 10703367
Kegiatan belajar : Pagi hari

3. Deskripsi Berdirinya TK

TK Layang Sakti terletak di desa Talang Kabu Kecamatan Talang Kabu Kabupaten Seluma. TK Layang Sakti berdiri pada tahun 2007 dengan luas tanah 150 M², dari luas tanah yang dimiliki dibangunlah ruang sekolah yang terdiri dari ruang belajar, ruang kepala sekolah, dan taman bermain untuk anak, proses belajar mengajar dimulai dari pukul 8 pagi dan di mulai dari hari senin sampai hari sabtu.

TK Layang Sakti terletak di desa yang kehidupan ekonomi masyarakatnya berbeda-beda dari kelas bawah sampai kelas menengah. TK Layang Sakti merupakan salah satu sekolah untuk anak usia dini yang sangat dibutuhkan oleh masyarakat yang ada di desa Talang Kabu pada umumnya masyarakat yang ada di desa Talang Kabu bekerja sebagai petani sawit, petani karet dan sebagian bertani kopi, sebagian ada yang pegawai swasta dan buruh. Sehingga memiliki sedikit waktu untuk mengawasi dan bermain dengan anak-anaknya.

TK Layang Sakti dipimpin oleh kepala sekolah yang bernama Waningsih, S.Pd dan dibantu oleh guru dan memiliki anak sebanyak 16 anak yang terdiri dari anak laki-laki berjumlah 7 dan anak perempuan berjumlah 9. TK Layang Sakti memiliki Visi dan misi sebagai berikut, antara lain :

a) VISI dan MISI

Visi

Cerdas, kreatif, berkarakter, berbudaya, unggul dalam IPTEK dan IMTAK

Misi

1. Menanamkan pengetahuan agama dan nilai-nilai budaya bangsa
2. Membina aqidah dan akhlak sedini mungkin
3. Meningkatkan kreatifitas dan keterampilan
4. Memberikan pendidikan yang berkualitas
5. Membantu tumbuh kembang peserta didik yang cerdas
6. Mengembangkan bakat dan minat

b) Tujuan Pendidikan

Adapun tujuan yang akan dicapai oleh TK Layang Sakti ini ialah agar anak memiliki aqidah dan akhlak yang sesuai dengan nilai-nilai budaya bangsa agar tercipta anak yang cerdas, terampil dan kreatif.

c) Sasaran Program TK

Adapun sasaran program PAUD yang dimiliki oleh TK Layang Sakti yaitu:

- 1) Tempat Penitipan Anak (TPA)
- 2) Satuan Paud Sejenis (SPS)
- 3) Kelompok Bermain
- 4) Taman kanak-kanak (TK)

d) Sumber Daya Manusia (SDM)

Sumber daya manusia merupakan salah satu faktor yang sangat penting bahkan tidak dapat dilepaskan dari sebuah organisasi, baik institusi maupun perusahaan. SDM juga merupakan kunci yang menentukan perkembangan perusahaan. Pada hakikatnya, SDM berupa

manusia yang dipekerjakan disebuah organisasi sebagai penggerak, pemikiran dan perencanaan untuk mencapai tujuan organisasi.

Adapun SDM yang terdapat di TK Layang Sakti ini terdiri dari 4 orang pengajar yaitu:

Tabel 4.1
Data Guru TK Layang Sakti Desa Talang Kabu

| NO | Nama | Tugas Mengajar Kelompok |
|-----------|-----------------|--------------------------------|
| 1 | Waningsih, S.Pd | Kepala sekolah |
| 2 | Detmi Handayani | Guru |

Tabel 4.2
Data anak TK Layang Sakti Desa Talang Kabu

| NO | Nama Anak | Jenis Kelamin | Usia |
|-----------|-------------------------|----------------------|-------------|
| 1 | Adam Julian Saputra | Laki-laki | 5 tahun |
| 2 | Algazelo Afis Fernando | Laki-laki | 6 tahun |
| 3 | Chece Asqia | Prempuan | 6 tahun |
| 4 | Diana Eka Mareta | Prempuan | 6 tahun |
| 5 | Eka Anesti | Prempuan | 5 tahun |
| 6 | Josika | Prempuan | 6 tahun |
| 7 | Jossen Al Rahman | Laki-laki | 5 tahun |
| 8 | Khalila Nadhifa Gusmadi | Prempuan | 5 tahun |
| 9 | Muhammad Marcelo | Laki-laki | 5 tahun |
| 10 | Melda Doresti | Prempuan | 5 tahun |

| | | | |
|----|------------------------|-----------|---------|
| 11 | Nadin Ariqa Sakhia | Prempuan | 5 tahun |
| 12 | Novi Apriyanti | Prempuan | 5 tahun |
| 13 | Raysha Putri | Prempuan | 6 tahun |
| 14 | Rapa Saputra | Laki-laki | 6 tahun |
| 15 | Revan Ardiansyah Putra | Laki-laki | 5 tahun |
| 16 | Zaki Firdaus | Laki-laki | 5 tahun |

4. Sarana dan Prasarana

Tabel 4.3
Sarana dan Prasarana TK Layang Sakti

| NO | Sarana dan Prasarana | Jumlah | Keterangan |
|----|------------------------------|---------|------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Sarana | | |
| | a. Ruang Belajar (Kelas) | 2 | |
| | b. Ruang kepala sekolah | 1 | |
| 2 | c. Wc guru | 1 | |
| | d. Wc anak | 2 | |
| | e. Meja guru/ kursi | 4/4 | |
| | Prasarana | | |
| | a. Prasarana belajar | | |
| | 1. Papan tulis | 2 | |
| | 2. Meja belajar | 25 | Permainan edukatif belum lengkap dan masih ada sebagian permainan yang rusak |
| | 3. kursi | 25 | |
| | 4. Karpet | 2 | |
| | b. Prasarana Indoor | | |
| | 1. Puzzle | 4 | |
| | 2. Buah angka | 1 set | |
| | 3. Buah huruf | 2 set | |
| | 4. Poster | 2 set | |
| | 5. Papan geometri | 20 buah | |
| | 6. Balok orang sholat | 1 buah | |
| | 7. Balok orang wudhu | 2 set | |
| | 8. Bola | 2 set | |
| | 9. Balok hijaiyah | 2 set | |
| | 10. Macam-macam alat profesi | 3 buah | |
| | 11. Rambu-rambu lalulintas | 2 set | |
| | 12. Ukuran tingggi badan | 5 set | |
| | | 2 set | |

| | | | |
|--|----------------------|--------|--|
| | 13. timbangan | 1 buah | |
| | c. Prasarana outdoor | 2 buah | |
| | 1. Ayunan | 2 | |
| | 2. Gelas putar | 1 | |
| | 3. Jungkat-jungkit | 1 | |
| | 4. Perosotan | 1 | |

B. Hasil Penelitian

1. Pelaksanaan Tindakan Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan dengan 3 kali tindakan *free test* dan *post test*. Yang terdiri dari: pertemuan ke-1 dilaksanakan pada tanggal 20 Juli 2020, pertemuan ke-2 dilaksanakan pada Senin 27 Juli 2020, dan pertemuan ke-3 dilaksanakan pada senin 03 Agustus 2020.

2. Prosedur Pengembangan buku ajar Melipat Kertas Origami

Berdasarkan langkah-langkah pengembangan yang telah dijelaskan pada BAB selanjutnya maka proses pengembangan buku ajar Melipat Kertas Origami terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui tujuh tahap pengembangan sebagai berikut:

a. Identifikasi Masalah

Langkah pertama dalam penelitian R&D ini adalah mengidentifikasi masalah yang ditemukan di lapangan. Penelitian dapat berangkat dari adanya potensi atau masalah. Masalah yang

akan ditemukan adalah berupa penyimpangan antara yang diharapkan dengan kenyataan yang terjadi.³⁷

Dalam penelitian ini masalah yang ditemukan antara lain: kreativitas anak di Layang Sakti masih kurang; media pembelajaran yang ada di TK kurang dimaksimalkan oleh guru; Selama ini pembelajaran melipat kertas origami telah dilakukan, namun buku media kertas origami yang sudah ada cukup sulit dipahami, sehingga dalam hal ini penggunaan origami menggunakan media kertas tersebut kurang dimaksimalkan oleh guru. Adapun kelemahan media yang sudah ada sebelumnya antara lain sebagai berikut :

1) Bentuk media

(a) Bentuk media yang ada terlalu kecil sehingga sulit dipahami dan tidak terlalu jelas.

(b) Bentuk media yang terlalu kecil terkesan kurang menarik

2) Warna

(a) Warna yang digunakan guru itu-itu saja, sehingga terlihat kurang menarik.

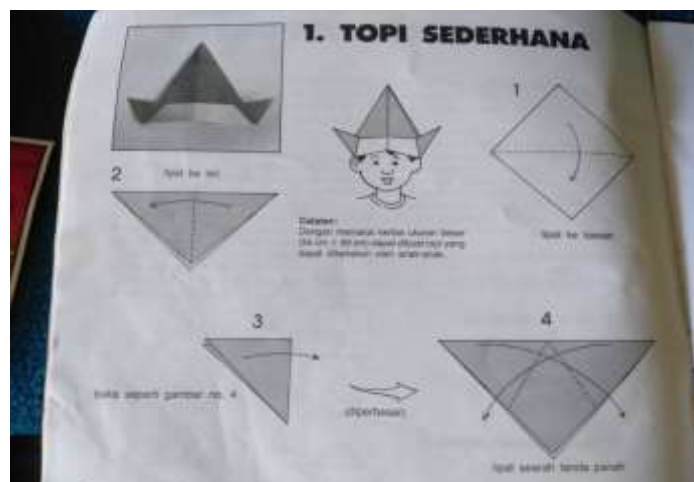
(b) Warna yang digunakan oleh guru terkesan simpel dan tidak mencolok, terkesan hitam putih sehingga kurang menarik bagi anak.

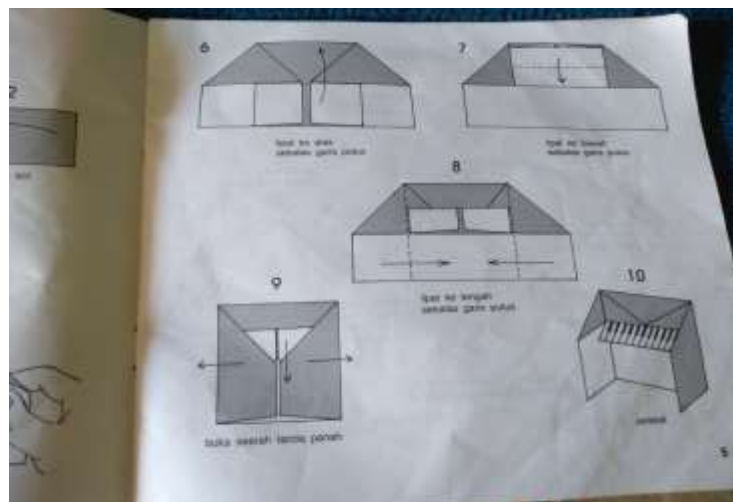
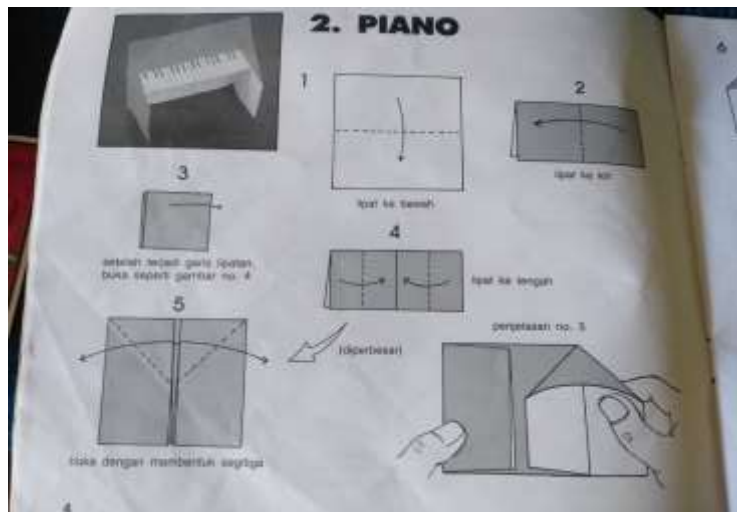
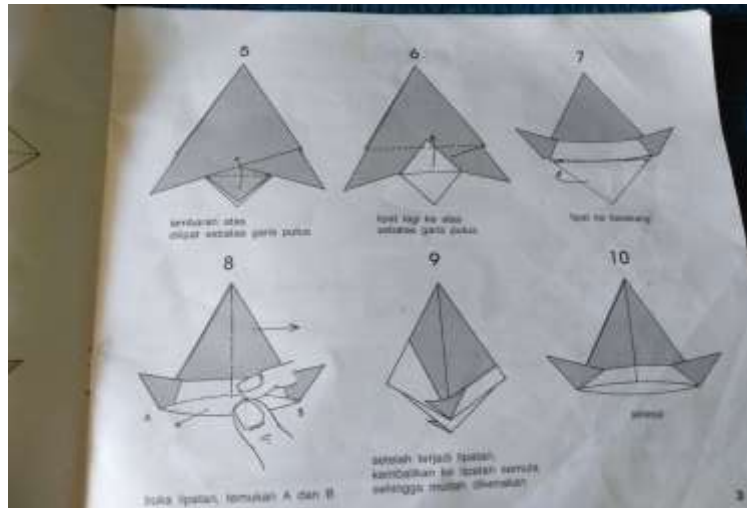
³⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2010), h 410

3) Tulisan

- (a) Tulisan yang terdapat di bahan ajar tersebut terlihat kecil, sehingga untuk membacanya kurang jelas dan kurnag terlihat dari arah belakang.
- (b) Kurang adanya variasi tulisan, sehingga bahan ajar terlihat kurang variatif.

Untuk elbih jelasnya dapat dilihat melalui gambar berikut :





b. Pengumpulan Informasi

Setelah beberapa masalah ditemukan di lapangan, maka langkah selanjutnya adalah penelitian mengumpulkan informasi terkait media yang akan dikembangkan apakah dibutuhkan atau tidak untuk guru sekitar sebagai pemakai produk hasil pengembangan penelitian ini. Dan adapun teknik pengumpulan informasi dalam penelitian ini adalah melakukan wawancara pada guru TK di Desa Talang Kabu.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru TK di Desa Talang Kabu dapat ditarik kesimpulan bahwa banyak guru TK belum memahami kurikulum K13. Kebanyakan para guru banyak menggunakan atau mengandalkan buku paket pembelajaran yang sudah dibeli. Para guru mengharapkan adanya media pembelajaran baru yang lebih kreatif dan aktif agar anak-anak lebih semangat dalam belajar.

c. Desain Produk

Adapun desain produk media pembelajaran Melipat Kertas Origami yang peneliti akan kembangkan melalui tahap prosedur yang didasarkan pada masukan dan saran pada kegiatan analisis kebutuhan sebelumnya sebagai berikut:

- 1) media yang dikembangkan dalam kegiatan belajar mengenalkan angka terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun.

- 2) media yang dikembangkan tidak menonton dari guru melainkan terdapat komunikasi antara anak dan guru contohnya perlu adanya permainan yang menarik.

Hasil analisis kebutuhan tersebut peneliti jadikan sumber masukan daalam mencari kajian pustaka berupa gambaran, buku-buku dan sumber lainnya yang mendukung pengembangan media tersebut. Dan adapun proses pengembangan buku ajar Melipat Kertas Origami yang peneliti gunakan adalah dengan menggunakan kertas origami yang telah dibentuk sedemikian rupa berbentuk seperti binatang, lipatan baju dan sebagainya. Dengan ini kegiatan pembelajaran mengembangkan aspek terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun.

Penelitian pengembangan ini menggunakan terhadap berikut:

1. Define (Pendefinisian), 2. Design (Perancangan), 3. Develop (Pengembangan). Berikut beberapa tahap proses pengembangan desain bahan ajar Melipat Kertas Origami terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun yang yang peneliti akan lakukan.

- a) *Define* (Pendefinisian)

Define adalah tahapan untuk menganalisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik dan analisis materi untuk merumuskan tujuan penelitian. Hal ini dilakukan dengan cara observasi dan bertanya. Observasi dilakukan pada saat kegiatan

pembelajaran pengenalan warna anak usia dini 5-6 tahun di Desa Talang Kabu.

Observasi dini dilakukan peneliti sebelum mengembangkan media yang akan dibuat terkait kemampuan peserta didik dalam mengenal warna dan bentuk dalam bekerjasama dan berkelompok. Sedangkan observasi dilakukan kepada guru TK di Desa Talang Kabu untuk mengetahui jenis kebutuhan media yang akan dibutuhkan dalam kegiatan mengenal warna bentuk dan kendala penerapan pembelajaran terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun. Dalam kegiatan observasi ini diketahui kegiatan materi yang dibutuhkan dalam pengembangan produk peneliti ini yaitu berupa kegiatan mengelompokkan warna dan bentuk binatang dengan melibatkan media Melipat Kertas Origami yang didalamnya mengenalkan warna dan bentuk dan mencampurkan berbagai bentuk warna dengan menggunakan waktu untuk anak dalam mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun.

b) Tahap Desain (Perancangan)

Pada tahap desain atau perancangan langkah pertama yang dilakukan adalah menyusun meja Melipat Kertas Origami dan menyusun bentuk bintang dengan menggunakan dilepaskan dengan cara membongkar yang akan dibentuk ulang kepada anak langkah-langkah suatu masalah atau proses tertentu. Dan

memberikan suatu arahan sebelum anak melakukan tindakan memainkan sebuah Kegiatan Melipat Kertas Origami untuk memudahkan pengerjaan saat masuk ke dalam tahap pengembangan. Untuk jelasnya langkah-langkah dalam pembelajaran pengembangan media bahan ajar melipat kertas origami dapat dilihat pada gambar berikut ini:

- 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.

c) Tahap Develop Pengembangan bahan ajar

Pada tahap ini media dikembangkan semenarik mungkin yang didasarkan pada kegiatan yang bersifat dalam kreativitas anak usia 5-6 tahun, dimana anak-anak aktif dalam bertanya

mengamati dan menjawab sebuah pertanyaan pertanyaan dari guru dengan baik.

f. Langkah-Langkah Teknik melipat kertas origami

2. IKAN

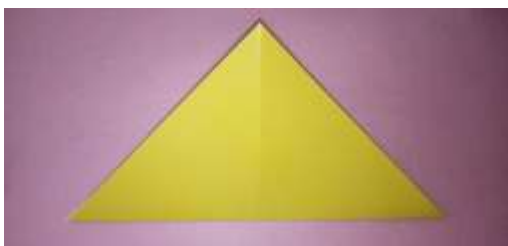
Alat dan Bahan

1. Kertas origami
2. Gunting
3. Lem

1. Ambil Kertas Origam



2. Lipat Sudut Kiri Dan Kanan Menjadi Segitiga



3. Lalu Dibuka, Lipat Segitiga Yang Berlawanan Arah



4. Dibalik Lalu Lipat Bagian Belakang Dengan Berbentuk Segitiga Dan Kemudian Lipat Segitiga Dengan Arah Berlawanan



5. Ambil dan Gunting Kertas Origami Untuk Membuat Mata Ikan dan tempelkan “SELESAI”



3. HARIMAU

Langkah-Langkah

3. Ambil origami, lipat Segitiga, lalu lipat segitiga Bagian kiri dan kanan
4. Kemudian lipat segitiga Ke arah atas-bawah dan samping Kiri dan kanan, lalu lipat kecil Bagian ujung ke bawah
5. Lipat bagian atas kebawah Dan bagian depan lipat ke atas
6. Ambil kertas origami dan Spidol untuk membuat mata, Hidung, dan garis pada hewannya

1. Ambil origami, lipat Segitiga, lalu lipat segitiga Bagian kiri dan kanan



2. Kemudian lipat segitiga Ke arah atas-bawah dan samping Kiri dan kanan, lalu lipat kecil Bagian ujung ke bawah



Lipat bagian atas kebawah Dan bagian depan lipat ke atas



**4. Ambil kertas origami dan Spidol untuk membuat mata, Hidung, dan garis pada hewannya
“SELESAI”**



**5. Ambil kertas origami dan Spidol untuk membuat mata, Hidung, dan garis pada hewannya
“SELESAI”**

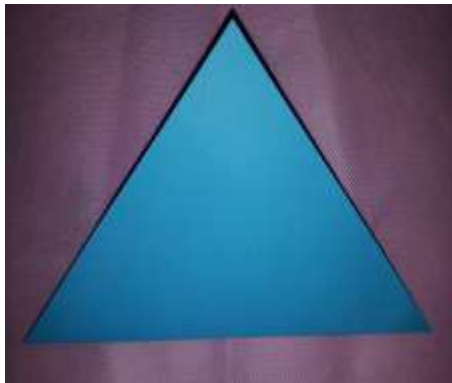


7. KELINCI

Langkah-Langkah

- 6** Ambil kertas origami, lalu lipat menjadi segitiga
- 7** Lipat bagian sudut kiri kekanan menjadi segitiga siku-siku
- 8** Buka lipatan segitiga siku-sikunya, lalu lipat kecil bagian atas segitiga
- 9** Lipat segitiga 2 bagian kanan dan kiri dan lipat kecil bagian sudut atas dan bawahnya
- 10** Ambil spidol, buat bagian mata, hidung dan kumis kelinci.

- 2. Ambil kertas origami, lalu lipat menjadi segitiga**



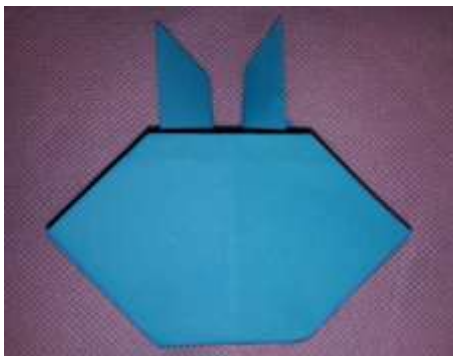
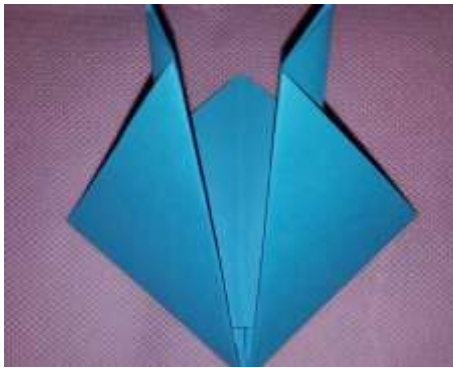
- 2. Lipat bagian sudut kiri kekanan menjadi segitiga siku-siku,**

- 3. Buka lipatan segitiga siku-sikunya, lalu lipat kecil bagian atas segitiga**



4, Buka lipatan segitiga siku-sikunya, lalu lipat kecil bagian atas segitiga

5, Lipat segitiga 2 bagian kanan dan kiri dan lipat kecil bagian sudut atas dan bawahnya



6, Ambil spidol, buat bagian mata, hidung dan kumis kelinci. "SELESAI"



d) Tahap Finishing

Pada tahap ini jenis produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah berupa media pembelajaran Melipat Kertas Origami terhadap kreativitas untuk kegiatan mencari kartu angka yang guru sebutkan pada anak usia dini di Desa Talang Kabu. Anak usia 5-6 tahun ini diajarkan untuk mencari angka yang terdapat pada dadu dan angka yang disebutkan oleh guru.

d. Validasi Desain

Hasil produk yang sudah didesain kemudian penelitian validasi ini kepada para ahli. Terdapat tiga validator yang menilai produk yang peneliti kembangkan diantaranya dosen ahli media, dosen ahli materi dan guru praktik selaku pengguna media.

1) Data hasil validasi ahli materi

Validasi ahli materi yang dilakukan pada 20 Juli 2020 oleh ahli materi ibu Yosi Anggraini, S.Pd.,AUD. Hasil validasi dari ahli media terdapat jawaban YA = 4 dan TIDAK = 3. Penilaian ahli materi ini meliputi bahan dan juga ketertarikan permainan.

Hasil validasi adalah sebagai berikut ini:

Tabel 4.4
Hasil Validasi Ahli Materi Media Melipat Kertas Origami

| No Instrumen | Skor | Keterangan |
|--------------|------|-------------|
| 1 | 4 | Sangat baik |
| 2 | 3 | Sangat baik |
| 3 | 3 | Sangat baik |
| 4 | 4 | Sangat baik |
| 5 | 4 | Sangat baik |

| | | |
|------------------|-------------|-------------|
| 6 | 3 | Sangat baik |
| 7 | 4 | Sangat baik |
| 8 | 3 | Sangat baik |
| 9 | 4 | Sangat baik |
| 10 | 4 | Sangat baik |
| 11 | 4 | Sangat baik |
| 12 | 4 | Sangat baik |
| Jumlah | 44 | Sangat baik |
| Rata-rata | 3,66 | Sangat baik |

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa skor total yang diperoleh dalam validasi ahli materi adalah 44 dengan nilai rata-rata skor adalah 3,66. Dengan demikian hasil validasi media pada ahli materi memperoleh katagori penilaian baik dan sudah sangat layak digunakan dengan merubah dan menambahkan beberapa saran dan komentar yang telah disampaikan.

2) Data hasil validasi Ahli media

Validasi kedua peneliti lakukan pada Selasa, 06 Mei 2020 Validasi dilakukan oleh seorang ahli dari dosen kampus IAIN Bengkulu oleh Ahmad Syarifin, M.Pd Hasil validasi dari ahli media terdapat jawaban YA = 4 dan TIDAK = 3 penilaian ini dapat dilihat pada lampiran. Berikut ini adalah rekapitulasi hasil validasi dosen ahli media, yang berbagai kedalam 2 tipe penilaian.

Tabel 4.5
Hasil Validasi Ahli Media Bagian Tampilan Melipat Kertas Origami

| No Instrumen | Skor | Keterangan |
|---------------------|-------------|-------------------|
| 1 | 4 | Sangat baik |
| 2 | 4 | Sangat baik |

| | | |
|------------------|-------------|-------------|
| 3 | 4 | Sangat baik |
| 4 | 4 | Sangat baik |
| 5 | 4 | Sangat baik |
| 6 | 4 | Sangat baik |
| 7 | 4 | Sangat baik |
| 8 | 4 | Sangat baik |
| 9 | 4 | Sangat baik |
| 10 | 4 | Sangat baik |
| 11 | 3 | Sangat Baik |
| 12 | 4 | Sangat baik |
| 13 | 3 | Sangat baik |
| 14 | 4 | Sangat baik |
| 15 | 3 | Sangat baik |
| Jumlah | 57 | Sangat baik |
| Rata-rata | 3.80 | Sangat baik |

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa skor total bagian tampilan media yang diperoleh dalam validasi ahli media adalah 57 dengan nilai rata-rata 3.80. Dengan demikian hasil validasi media pada ahli materi memperoleh katagori penilaian sangat baik dan sudah layak digunakan dengan merubah dan menambah beberapa saran dan komentar yang telah disampaikan

3) Data hasil validasi Guru Praktik TK

Validasi pada guru TK dilakukan pada tanggal 15 Juli 2020 oleh guru dari TK Talang Sakti desa Talang Kabu. Hasil validasi dapat dilihat pada lampian. Berikut adalah rekapitulasi hasil validasi ahli pada guru TK Talang Sakti desa Talang Kabu Ibu Detmi Handayani. Hasil validasi terdapat jawaban YA dan TIDAK yang bernilai YA = 4 dan TIDAK = 3.

Tabel 4.6
Hasil Validasi Ahli Media oleh Guru Bagian Melipat Kertas Origami

| No Instrumen | Skor | Keterangan |
|--------------|------|-------------|
| 1 | 4 | Sangat baik |
| 2 | 3 | Baik |
| 3 | 3 | Baik |
| Jumlah | 10 | Baik |
| Rata-rata | 3.3 | Baik |
| Keterangan | Baik | Baik |

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa skor total bagian editing media yang diperoleh dalam validasi ahli media adalah 10 dengan nilai rata-rata skor adalah 3.3. Dengan demikian hasil validasi media pada ahli materi memperoleh katagori penilaian baik dan sudah layak digunakan dengan merubah dan menambah beberapa saran dan komentar yang telah disampaikan.

Tabel 4.7
Hasil validasi Guru di TK Darul Fikri Kota Bengkulu

| No Instrumen | Skor | Keterangan |
|------------------|-------------|--------------------|
| 1 | 4 | Baik |
| 2 | 4 | Baik |
| 3 | 4 | Baik |
| 4 | 4 | Baik |
| 5 | 4 | Sangat baik |
| 6 | 4 | Sangat baik |
| 7 | 4 | Sangat baik |
| 8 | 4 | Sangat baik |
| 9 | 4 | Sangat baik |
| 10 | 3 | Sangat baik |
| 11 | 4 | Sangat baik |
| 12 | 4 | Sangat baik |
| 13 | 4 | Sangat baik |
| 14 | 4 | Baik |
| 15 | 4 | Baik |
| Jumlah | 59 | Sangat baik |
| Rata-rata | 3,93 | Sangat baik |

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa skor total yang diperoleh dalam validasi ahli guru TK Layang Sakti adalah 59 dengan nilai rata-rata skor 3,93. Dengan demikian hasil validasi media memperoleh katagori penilaian sangat baik dan sudah layak digunakan dengan merubah dan menambah beberapa saran dan komentar yang telah disampaikan.

e. Perbaikan Desain

Perbaikan desain dilakukan untuk mengurangi kelemahan kekurangan produk yang telah dianalisis berdasarkan masukan dan komentar para ahli. Kelemahan dan kekurangan tersebut didapatkan dari hasil validasi ahli materi dan ahli media serta guru RA untuk mempraktikan media tersebut. Hasil dari saran dan komentar yang diperoleh dari paara ahli media kemudian menjadi dasar perbaikan desain agar produk layak digunakan dalam masyarakat.

Setelah dilakukan beberapa evaluasi terhadap media bahan ajar kertas origami tersebut, maka ada beberapa revisi produk pada pengembangan media Melipat Kertas Origami terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun tersebut, terdapat sedikit perbaikan angket penilaian pada ahli materi. Semua revisi sudah peneliti rubah sesuai saran dan komentar dari ketiga ahli/validator sehingga produk peneliti yang dikembangkan baik untuk di lanjutkan untuk uji cobakan pada langkah selanjutnya (skala kecil).

f. Uji Coba Produk Skala Kecil

Pengujian dilakukan setelah melakukan perbaikan desain produk media dari para ahli. Dalam penelitian ini produk akan di uji cobakan di Kota Bengkulu di kelompok B usia 5-6 tahun guna mengetahui kemampuan anak dalam mengetahui kreativitas anak.

Uji coba dilakukan dengan menggunakan beda kelompok yang dilakukan menggunakan alat dan tidak menggunakan sebuah alat. Adapun dari tujuan tersebut dari uji coba produk ini adalah untuk mendapatkan informasi apakah produk baru tersebut lebih efektif dan efisien dibandingkan dengan sebelumnya. Khususnya dalam kreativitas anak usia 5-6 tahun dengan mengelompokkan warna dan bentuk secara bekerjasama Melipat Kertas Origami binatang pada anak. Apabila produk ini yang peneliti kembangkan mengalami perbedaan pada hasil kreativitas anak usia 5-6 tahun kemampuan mengenal warna dan bentuk Melipat Kertas Origami binatang darat semakin meningkat maka produk tersebut sudah efektif untuk digunakan, begitupun sebaliknya. Berikut ini adalah hasil uji coba produk pengembangan buku ajar Melipat Kertas Origami terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun anak usia dini melakukan kegiatan dengan menggunakan membongkar pasangkan Melipat Kertas Origami mengetahui kreativitas anak usia 5-6 tahun dalam melakukan bekerjasama dalam mengelompokkan bentuk dan warna binatang baik sebelum maupun sesudah.

Tabel 4.8
Rubrik Penilaian Pengembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun

| No | Indikator | Rubrik | Skor | Ket |
|----|-------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|------|-----|
| 1 | Anak mampu menaati aturan/perintah guru | • Anak belum menaati peraturan | 1 | |
| | | • Anak masih ragu | 2 | |
| | | • Anak sudah mulai terbiasa yang peraturan | 3 | |
| | | • Anak sudah menguasai dalam menaati perintah dalam melipat kertas origami | 4 | |
| 2 | Anak fokus dalam melipat kertas origami | • Anak belum meperhatikan | 1 | |
| | | • Anak mulai memperhatikan | 2 | |
| | | • Anak sudah mulai memperhatikan | 3 | |
| | | • Anak sudah konsentrasi dalam melipat kertas origami | 4 | |
| 3 | Anak mampu menciptakan sesuatu bentuk lipatan | • Anak belum bisa melipat kertas origami | 1 | |
| | | • Anak mulai bisa melipat sesuai bentuk lipatan | 2 | |
| | | • Anak sudah mampu melipat kertas origami | 3 | |
| | | • Anak menciptakan sesuatu menjadi bentuk lipatan seperti pakaian dan hewan | 4 | |
| 4 | Anak mampu menyelesaikan masalah dalam melipat kertas | • Anak diam tidak mampu melakukan kegiatan | 1 | |
| | | • Anak belum bisa menyelesaikan masalah | 2 | |
| | | • Anak mampu menyelesaikan masalah | 3 | |
| | | • Dan anak mampu menyelesaikan masalah dengan kegiatan melipat kertas origami | 4 | |
| 5 | Anak senang melakukan kegiatan melipat kertas | • Anak tidak tertarik untuk melipat | 1 | |
| | | • Anak mulai menyukai | 2 | |
| | | • Anak sudah menyukai | | |

| | | | | |
|----|-----------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|--|
| | origami | <ul style="list-style-type: none"> melipat kertas origami Guru dan anak mau melakukan melipat kertas origami | 3 4 | |
| 6. | Anak sudah mampu aktif melipat kertas origami | <ul style="list-style-type: none"> Anak masih diam saat mendengarkan guru Anak mulai aktif bertanya Anak sudah berani bertanya Anak sudah mampu berinteraksi terhadap guru | 1 2 3 4 | |
| 7. | Anak mampu menuntaskan lipatannya | <ul style="list-style-type: none"> Anak belum bisa melipat dengan baik Anak mulai bisa melipat Anak sudah bisa melipat kertas origami sesuai tema Anak sudah mampu menuntaskan lipatan dengan baik | 1 2 3 4 | |

1) Hasil Uji Coba Produk *Pre-Test*

Adapun hasil penelitian yang telah dilakukan pada 15 anak di Desa Talang Kabu pada kegiatan *Pre-Test* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.9
Hasil Data Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Anak
Hasil Dari *Pre-Test*

| No | Nama Anak | P1 | P2 | P3 | P4 | P5 | P6 | P7 | Jumlah |
|----|-------------------------|----|----|----|----|----|----|----|--------|
| 1 | Adam Julian Saputra | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 9 |
| 2 | Algazelo Afis Fernando | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 9 |
| 3 | Chece Asqia | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 10 |
| 4 | Diana Eka Mareta | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 10 |
| 5 | Eka Anesti | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 13 |
| 6 | Josika | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 10 |
| 7 | Jossen Al Rahman | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 10 |
| 8 | Khalila Nadhifa Gusmadi | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 10 |
| 9 | Muhammad Marcelo | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 10 |

| | | | | | | | | | |
|-----|------------------------|---|---|---|---|---|---|---|----|
| 10 | Melda Doresti | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 13 |
| 11 | Nadin Ariqa Sakhia | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 10 |
| 12 | Novi Apriyanti | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 10 |
| 13 | Raysha Putri | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 13 |
| 14 | Rapa Saputra | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 11 |
| 15 | Revan Ardiansyah Putra | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 12 |
| 16 | Zaki Firdaus | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 12 |
| 172 | | | | | | | | | |

2) Hasil Uji Coba Produk *Post-Test*

Adapun hasil penelitian yang telah dilakukan pada 16 anak

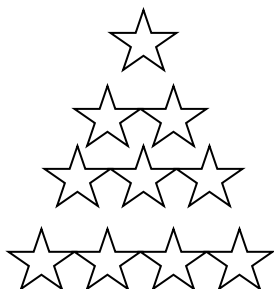
Di pada kegiatan *Pre-Test* dapat dilihat pada tahap berikut:

Tabel 4.10
Hasil Dari *Post-Test*

| | Nama Anak | P1 | P2 | P3 | P4 | P5 | P6 | P7 | Jumlah |
|-----|-------------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|---------------|
| 1 | Adam Julian Saputra | 4 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 21 |
| 2 | Algazelo Afis Fernando | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 23 |
| 3 | Cece Asqia | 3 | 3 | 3 | 2 | 4 | 4 | 4 | 23 |
| 4 | Diana Eka Mareta | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 23 |
| 5 | Eka Anesti | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 26 |
| 6 | Josika | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 2 | 3 | 22 |
| 7 | Jossen Al Rahman | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 26 |
| 8 | Khalila Nadhifa Gusmadi | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 23 |
| 9 | Muhammad Marcelo | 4 | 2 | 3 | 3 | 4 | 2 | 4 | 22 |
| 10 | Melda Doresti | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 22 |
| 11 | Nadin Ariqa Sakhia | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 26 |
| 12 | Novi Apriyanti | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 2 | 3 | 22 |
| 13 | Raysha Putri | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 26 |
| 14 | Rapa Saputra | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 23 |
| 15 | Revan Ardiansyah Putra | 4 | 2 | 3 | 3 | 4 | 2 | 4 | 22 |
| 16 | Zaki Firdaus | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 22 |
| 372 | | | | | | | | | |

Ket :

1. Berilah penilaian dengan memberikan angka 1,2,3 dan 4
2. Adapun keterangan skor yaitu:



- 1 : BB (Belum Berkembang)
- 2 : MB (Mulai Berkembang)
- 3 : BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
- 4 : BSB (Berkembang Sangat Baik)

3. Keterangan lebih lanjut bisa dilihat dilembar pengamatan penilaian

- 1) Hasil Uji Coba Produk *Pre-Test*

Adapun hasil penelitian yang telah dilakukan pada 16 anak Di pada kegiatan *Pre-Test* dapat dilihat pada tahap berikut:

Tabel 4.11
Hasil Uji Coba Produk *Post Test* ke-1

| NO | Nama Anak | Total Skor | Kategori |
|--------|-------------------------|------------|-------------------|
| 1. | Adam Julian Saputra | 10 | Belum Berkembanag |
| 2. | Algazelo Afis Fernando | 10 | Belum Berkembang |
| 3. | Chece Asqia | 10 | Belum Berkembang |
| 4. | Diana Eka Mareta | 12 | Mulai Berkembang |
| 5. | Eka Anesti | 12 | Mulai Berkembang |
| 6. | Josika | 12 | Mulai Berkembang |
| 7. | Jossen Al Rahman | 10 | Belum Berkembang |
| 8. | Khalila Nadhifa Gusmadi | 12 | Mulai Berkembang |
| 9. | Muhammad Marcelo | 12 | Mulai Berkembang |
| 10. | Melda Doresti | 10 | Belum Berkembang |
| 11. | Nadin Ariqa Sakhia | 12 | Mulai Berkembang |
| 12. | Novi Apriyanti | 12 | Mulai Berkembang |
| 13. | Raysha Putri | 10 | Belum Berkembang |
| 14. | Rapa Saputra | 12 | Mulai Berkembang |
| 15. | Revan Ardiansyah Putra | 12 | Mulai Berkembang |
| 16. | Zaki Firdaus | 10 | Belum Berkembang |
| Jumlah | | 178 | |

Ket :

1. Berilah penilaian dengan memberikan angka 1,2,3 dan 4
2. Adapun keterangan skor yaitu:



- 1 : BB (Belum Berkembang)
- 2 : MB (Mulai Berkembang)
- 3 : BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
- 4 : BSB (Berkembang Sangat Baik)

3. Keterangan lebih lanjut bisa dilihat dilembar pengamatan penilaian

Skor ideal = skor jawaban tertinggi x jumlah butir instrument x jumlah subjek.

$$\text{Skor ideal} = 4 \times 7 \times 16 = 448$$

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{178 \times 100\%}{448} \\ &= 39,73 \% \end{aligned}$$

Data proses uji efektifitas keseluruhan produk media Kegiatan Melipat Kertas Origami terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun anak usia dini telah memperoleh data total nilai rata-rata anak pada *Pre-Test* sebesar 39,73 % dalam kategori Mulai Berkembang .Hasil Uji Coba Produk *Post-Test*

Adapun hasil penelitian yang telah dilakukan pada 16 anak

Di pada kegiatan *Pre-Test* dapat dilihat pada tahap berikut:

Tabel 4.12
Hasil Uji Coba Produk *Post-Test ke-2*

| NO | Nama Anak | Total Skor | Kategori |
|--------|-------------------------|------------|---------------------------|
| 1. | Adam Julian Saputra | 21 | Berkembang Sesuai Harapan |
| 2. | Algazelo Afis Fernando | 23 | Berkembang Sangat Baik |
| 3. | Chece Asqia | 23 | Berkembang Sangat Baik |
| 4. | Diana Eka Mareta | 23 | Berkembang Sangat Baik |
| 5. | Eka Anesti | 23 | Berkembang Sangat Baik |
| 6. | Josika | 22 | Berkembang Sesuai Harapan |
| 7. | Jossen Al Rahman | 22 | Berkembang Sangat Baik |
| 8. | Khalila Nadhifa Gusmadi | 22 | Berkembang Sangat Baik |
| 9. | Muhammad Marcelo | 22 | Berkembang Sangat Baik |
| 10. | Melda Doresti | 22 | Berkembang Sesuai Harapan |
| 11. | Nadin Ariqa Sakhia | 23 | Berkembang Sangat Baik |
| 12. | Novi Apriyanti | 22 | Berkembang Sesuai Harapan |
| 13. | Raysha Putri | 23 | Berkembang Sangat Baik |
| 14. | Rapa Saputra | 23 | Berkembang Sangat Baik |
| 15. | Revan Ardiansyah Putra | 22 | Berkembang Sangat Baik |
| 16. | Zaki Firdaus | 21 | Berkembang Sesuai Harapan |
| Jumlah | | 357 | |

Skor ideal = skor jawaban tertinggi x jumlah butir instrument
x jumlah subjek.

$$\text{Skor ideal} = 4 \times 7 \times 16 = 448$$

$$P = \frac{F_x}{N} \times 100 \%$$

$$\text{Persentase} = \frac{357 \times 100\%}{448}$$

$$= 79,68 \%$$

Data proses uji efektifitas keseluruhan produk media Kegiatan Melipat Kertas Origami terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun anak usia dini telah memperoleh data total nilai rata-rata anak pada *Post-Test* sebesar 79,68 % dalam kategori Berkembang

Sangat Baik. Namun berdasarkan hasil post test ke-2 tersebut masih di bawah rata-rata dari target KKM yang harus di capai 80%, sehingga harus dilanjutkan pada tahap ke-3.

Adapun hasil penelitian yang telah dilakukan pada 16 anak

Di pada kegiatan *Post-test* ke-3 dapat dilihat pada tahap berikut:

Tabel 4.13
Hasil Uji Coba Produk *Post-Test* ke-3

| NO | Nama Anak | Total Skor | Kategori |
|--------|-------------------------|------------|---------------------------|
| 1. | Adam Julian Saputra | 26 | Berkembang Sesuai Harapan |
| 2. | Algazelo Afis Fernando | 26 | Berkembang Sangat Baik |
| 3. | Chece Asqia | 26 | Berkembang Sangat Baik |
| 4. | Diana Eka Mareta | 27 | Berkembang Sangat Baik |
| 5. | Eka Anesti | 27 | Berkembang Sangat Baik |
| 6. | Josika | 26 | Berkembang Sesuai Harapan |
| 7. | Jossen Al Rahman | 28 | Berkembang Sangat Baik |
| 8. | Khalila Nadhifa Gusmadi | 26 | Berkembang Sangat Baik |
| 9. | Muhammad Marcelo | 26 | Berkembang Sangat Baik |
| 10. | Melda Doresti | 26 | Berkembang Sesuai Harapan |
| 11. | Nadin Ariqa Sakhia | 26 | Berkembang Sangat Baik |
| 12. | Novi Apriyanti | 26 | Berkembang Sesuai Harapan |
| 13. | Raysha Putri | 26 | Berkembang Sangat Baik |
| 14. | Rapa Saputra | 28 | Berkembang Sangat Baik |
| 15. | Revan Ardiansyah Putra | 26 | Berkembang Sangat Baik |
| 16. | Zaki Firdaus | 26 | Berkembang Sesuai Harapan |
| Jumlah | | 422 | |

Skor ideal = skor jawaban tertinggi x jumlah butir instrument
x jumlah subjek.

$$\text{Skor ideal} = 4 \times 7 \times 16 = 448$$

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

$$\text{Persentase} = \frac{422 \times 100\%}{448}$$

= 94,14 %

Berdasarkan hasil post test pada tahap ke-3 di atas, maka diperoleh total nilai rata-rata anak sebesar 94,14 %, sehingga dalam hal ini dapat disimpulkan kategori perkembangan anak tersebut adalah **Berkembang Sangat Baik**. Berdasarkan hasil post test tahap ke-3 tersebut sudah mencapai target yang di inginkan, yakni 80%, sehingga tidak perlu dilanjutkan pada tahap berikutnya.

Revisi Produk

Terdapat sedikit revisi produk media Melipat Kertas Origami setelah diujikan oleh peneliti dan guru ketika penelitian *Post-Test* adalah media harus sesuai seperti binatang yang telah dicontohkan..

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil peneliti uji coba produk yang telah dilakukan maka jelas terdapat perbedaan yang signifikan antara kegiatan *Pre-Test* dan *Post-Test*. kegiatan *Pre-Test* dilakukan dengan menggunakan yang dinilai dari kreativitas anak usia 5-6 tahun dalam aspek indikator yang dinilai tanpa menggunakan alat.

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. Istilah kreativitas dalam kehidupan sehari-hari selalu dikaitkan dengan prestasi yang istimewa dalam menciptakan sesuatu yang baru, menemukan cara-cara pemecahan masalah yang tidak dapat

ditemukan oleh kebanyakan orang, ide-ide baru, dan melihat adanya berbagai kemungkinan. Selain itu, kreativitas juga diartikan sebagai aktivitas kognitif yang menghasilkan cara pandang baru terhadap suatu masalah atau situasi.³⁸

Anak akan melihat masalah dari berbagai sudut pandang, mampu menghasilkan karya yang berbeda dari yang sudah ada sebelumnya. Pengertian kreativitas diantaranya adalah :³⁹

- 1) Kreativitas merupakan kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada.
- 2) Kreativitas adalah kemampuan untuk menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah. Jadi, individu tidak terpaku pada satu jawaban. Disini individu memiliki kebebasan berpikir untuk menyatakan gagasan dan pendapat seluas-luasnya tanpa terikat pada aturan-aturan kaku. Bahkan, dimungkinkan untuk berbeda dari dalil-dalil umum, sebab jawaban suatu masalah itu bersifat ganda atau bukan satu pilihan saja.
- 3) Secara operasional, kreativitas mengandung pengertian sebagai kemampuan mental yang bersifat lancar (*fluency*), luwes (*flexible*), *orisinil* (asli) dan adanya elaborasi.
- 4) Kreativitas merupakan proses.

Selanjutnya pada kegiatan *Post-Test* dalam penelitian yang telah dilakukan diketahui bahwa anak-anak belajar dengan menggunakan media yang sudah disediakan Kegiatan Melipat Kertas Origami adalah salah satu kegiatan untuk mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun anak, tidak

³⁸ Dadan Suryana, *Pendidikan Anak Usia Dini: Stimulasi Dan Aspek Perkembangan Anak* (Jakarta: Kencana, 2016), h. 34

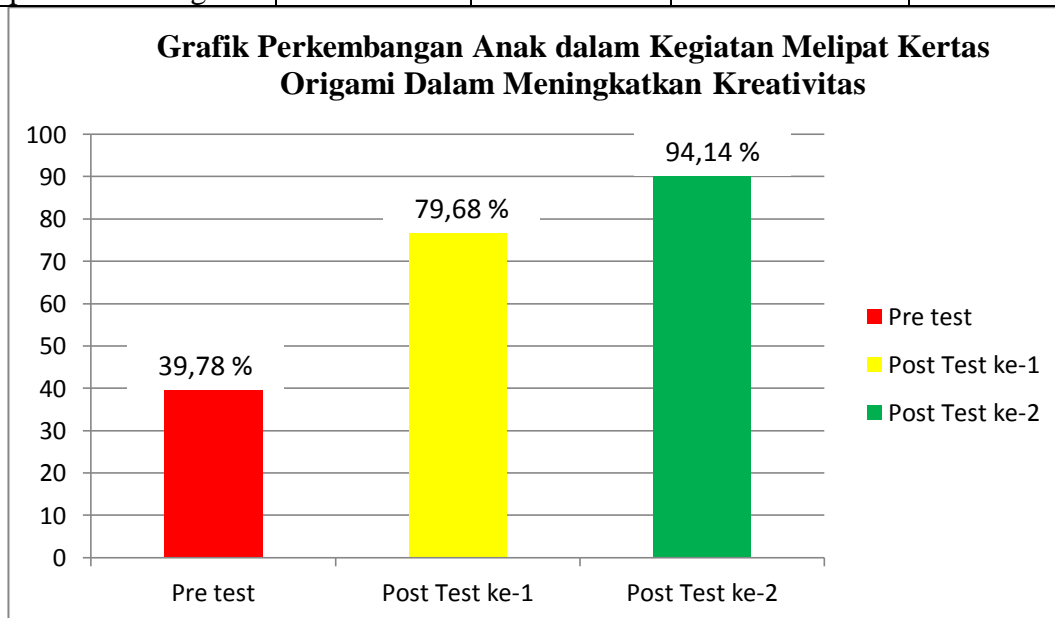
³⁹ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya* (Jakarta: Kencana, 2014)

hanya kreativitas anak usia 5-6 tahun anak saja namun seluruh aspek perkembangan anak usia dinidapat dikembangkan melalui media Kegiatan Melipat Kertas Origami.

Berdasarkan hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* produk Melipat Kertas Origami yang sudah dilakukan, maka terjadi pengembangan terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun anak melalui skor presentase seperti tabel dibawah ini yakni:

Tabel 4.14
Data peningkatan persentase *Pre-Test* dan *Post-Test* Terhadap Kreativitas anak usia 5-6 tahun Anak

| Produk | <i>Pre-Test</i> | <i>Post-Test</i> | <i>Post Test</i> | Meningkat Pengembangan |
|-------------------------------------------|------------------------|-------------------------|-------------------------|-------------------------------|
| Pembangan Kegiatan Melipat Kertas Origami | 39,78 % | 79,68 % | 94,14 % | 54,36 % |



Dari tabel di atas terlihat bahwa terdapat perbedaan yang jelas bahwa pengembangan terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun dalam kegiatan Melipat Kertas Origami di pada kegiatan *Pre-Test* dalam kategori mulai berkembang 39,78%. Sedangkan pada kegiatan *Post-Test* ke-1 menggunakan

media hasil pengembangan dalam kategori berkembang baik yakni 79,68 %, dan pada post test ke-2 meningkat menjadi 94,14% dengan kategori berkembang sangat baik, dari tahap ke-1 dan ke-2 mengalami peningkatan sebesar 54,36 %, ini menunjukkan bahwa kreativitas anak meningkat dengan adanya kegiatan melipat kertas origami. Sehingga dalam hal ini setelah dilakukan uji validitas ahli media dan ahli materi, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar melalui kegiatan kertas origami dapat digunakan dan diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di PAUD usia 5-6 tahun.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan data-data penelitian, dapat disimpulkan bahwa:

1. Proses penelitian dan pengembangan buku ajar Melipat Kertas Origami terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun anak usia dini di Desa Talang Kabu telah menghasilkan sebuah produk yang telah divalidasikan dan sudah dinilai oleh para ahli dan sudah memperoleh kategori sangat baik oleh ahli guru praktik. Dan sehingga dapat disimpulkan produk yang dikembangkan dalam penelitian ini sudah layak untuk digunakan.
2. Pengembangan media ini sangat baik sesudah anak melakukan atau diberikan kegiatan Kegiatan Melipat Kertas Origami ini oleh peneliti anak-anak diberikan sebuah media pembelajaran ini anak-anak dapat bersosial, berinteraksi dan dapat melatih kreativitas anak usia 5-6 tahun anak dan disana dapat kita lihat bahwasanya anak sudah terlihat baik dalam melakukan Kegiatan Melipat Kertas Origami terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahunnya dan disana di dalam *Pre-Test* anak mendapatkan pengembangan dengan nilai 39,78 % dalam kategori Mulai Berkembang sedangkan hasil dari *Post-Test*nya anak mendapatkan pengembangan dengan nilai 79,68 % berkembang dengan baik, serta pada tahap post test ke-2 dengan hasil 94,14%, sehingga dapat kita simpulkan bahwasanya pengembangan bahan ajar dengan kegiatan melipat kertas origami ini

sudah layak diterapkan dan digunakan dalam pembelajaran dengan tujuan pengembangan kreativitas anak usia dini usia 5-6 tahun.

B. Saran

1. Peneliti Selanjutnya

Ape harus lebih lagi dan kerapian terutama bahan agar anak usia dini tidak berbahaya dalam melakukan sebuah permainan. Anak usi dini sangat mewaspadaai karena anak usia dini belum tahu mana yang berbahaya daan tidak berbahaya mohon sebelum dibuat medianya harus lebih dipikirkan terlebih dahulu.

2. Lembaga

Harus lebih perhatian dan lebih berpartisipasi dalam memperhatikan kondisi sekolah karena setiap melihat sekolah cenderung sekali dengan sebuah media yang menarik buat lembaga agar lebih perhatian dan berpartisipasi untuk melihat keadaan sekolah dalam keadaannya apa yang perlu sekolah butuhkan lembaga harus lebih perhatian dan mengawasi agar sekolah bisa lebih baik kedepannya.