

Pemanfaatan Permainan Origami untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini

Qotra Nada Bariya¹, Sri Nurhayati Selian^{2*}

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Aceh, Banda Aceh, Indonesia

Email: ¹qotranada05@gmail.com, ^{2*}seliansrinurhayati@gmail.com

*Email Corresponding Author: seliansrinurhayati@gmail.com

Dikirim: 15 Juli 2026 | Diterima: 24 Juli 2026 | Dipublish: 31 Juli 2026

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan permainan origami dalam menstimulasi kreativitas anak usia dini. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang dilaksanakan selama dua bulan di *Be a Star Islamic School* Banda Aceh. Informan penelitian terdiri atas dua guru, dengan pengumpulan data melalui delapan kali observasi, empat kali wawancara, dan dokumentasi. Data dianalisis secara interaktif melalui kondensasi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan tiga tema utama, yaitu origami sebagai aktivitas bermain yang mendorong eksplorasi dan keterlibatan anak; munculnya perilaku kreatif melalui kebebasan mengembangkan bentuk dan gagasan; serta peran guru sebagai fasilitator dalam mengembangkan kreativitas. Pemanfaatan origami tidak hanya mendukung kemampuan anak dalam melipat dan menghasilkan karya, tetapi juga memberikan ruang untuk mencoba, mengeksplorasi, memodifikasi, dan mengekspresikan gagasan. Penelitian ini menegaskan bahwa origami dapat menjadi aktivitas bermain kreatif apabila guru memberikan keseimbangan antara contoh, pendampingan, dan kebebasan berekspresi.

Kata Kunci: Anak Usia Dini; Bermain Kreatif; Kreativitas Anak; Origami; Pembelajaran PAUD.

Abstract

This study aims to describe the use of origami activities to stimulate creativity in early childhood. A descriptive qualitative approach was employed over a two-month period at Be a Star Islamic School in Banda Aceh. The study involved two teachers as informants, with data collected through eight observation sessions, four interviews, and documentation. Data were analysed interactively through data condensation, data display, and conclusion drawing and verification. The findings reveal three main themes: origami as a play activity that fosters exploration and child engagement; the emergence of creative behaviour through the freedom to develop shapes and ideas; and the teacher's role as a facilitator in nurturing creativity. Utilizing origami not only supports children's folding skills and their ability to create works but also provides space for them to experiment, explore, modify, and express ideas. The study confirms that origami can serve as a creative play activity when teachers strike a balance between providing examples, offering guidance, and allowing freedom of expression.

Keywords: Early Childhood; Creative Play; Children's Creativity; Origami; Early Childhood Education.

1. Pendahuluan

Masa anak usia dini merupakan periode penting dalam pembentukan berbagai kemampuan dasar yang menjadi fondasi bagi perkembangan anak pada tahap berikutnya. Pada periode ini, anak tidak hanya membutuhkan stimulasi untuk mengembangkan kemampuan kognitif dan bahasa, tetapi juga memerlukan kesempatan untuk mengeksplorasi, bereksperimen, berimajinasi, memecahkan masalah, dan menghasilkan gagasan dalam bentuk yang beragam. Salah satu kemampuan yang perlu memperoleh perhatian dalam pendidikan anak usia dini adalah kreativitas. Kreativitas pada anak tidak semata-mata ditunjukkan melalui kemampuan menghasilkan karya yang “indah”, tetapi lebih luas berkaitan dengan kemampuan menghasilkan gagasan, mencoba berbagai kemungkinan, menggunakan benda dengan cara yang berbeda, mengombinasikan pengalaman, serta mengekspresikan ide melalui berbagai bentuk kegiatan. Dengan demikian, pengembangan kreativitas pada anak usia dini seharusnya ditempatkan sebagai bagian integral dari proses pembelajaran yang memberikan ruang bagi anak untuk aktif menemukan dan membangun pengalaman belajarnya sendiri.

Kreativitas memiliki hubungan yang erat dengan karakteristik belajar anak usia dini yang berlangsung melalui bermain. Bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar dalam suasana menyenangkan, mencoba sesuatu tanpa takut melakukan kesalahan, mengembangkan imajinasi, serta menemukan berbagai

alternatif penyelesaian terhadap suatu persoalan. Kajian mengenai kegiatan bermain pada anak usia dini menunjukkan bahwa lingkungan bermain yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi dan mengambil keputusan dapat mendukung berkembangnya orisinalitas, keluwesan, dan elaborasi gagasan. Penelitian mengenai bermain aktif pada anak usia 5–6 tahun juga menunjukkan bahwa lingkungan sekolah dan keluarga memiliki peranan penting dalam menyediakan fasilitas dan pengalaman bermain yang mendukung perkembangan kreativitas anak (Sitorus et al., 2023). Oleh karena itu, pembelajaran PAUD perlu bergerak dari kegiatan yang terlalu berorientasi pada hasil menuju proses pembelajaran yang memberi kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi bahan, mengembangkan gagasan, dan menghasilkan karya berdasarkan pengalaman serta imajinasinya.

Dalam konteks tersebut, kegiatan seni dan permainan konstruktif merupakan salah satu alternatif yang potensial untuk menstimulasi kreativitas anak. Kegiatan seni memungkinkan anak mengembangkan gagasan melalui pengalaman sensorimotor sekaligus memberikan ruang untuk mengekspresikan diri. Penelitian Halisah dan Muthohar (2024), misalnya, menunjukkan bahwa permainan konstruktif yang melibatkan aktivitas balok, menggambar, dan melipat dapat meningkatkan imajinasi, kreativitas, serta keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa kegiatan manipulatif yang memungkinkan anak mengubah bahan menjadi bentuk tertentu mempunyai potensi pedagogis dalam pengembangan kreativitas. Sejalan dengan itu, penelitian mengenai media *loose parts* menunjukkan bahwa penggunaan bahan yang dapat dieksplorasi dan dikombinasikan secara bebas dapat memberikan stimulasi terhadap kreativitas anak karena anak memperoleh kesempatan untuk menentukan cara menggunakan material berdasarkan ide yang dimilikinya (Yuliani & Kristiana, 2024).

Salah satu aktivitas yang memiliki karakteristik tersebut adalah permainan origami. Origami merupakan aktivitas melipat kertas yang memungkinkan suatu lembar kertas sederhana ditransformasikan menjadi berbagai bentuk melalui proses melipat, mengembangkan pola, mengombinasikan bagian, dan memberikan sentuhan tambahan sesuai imajinasi anak. Dalam konteks PAUD, origami tidak seharusnya dipahami hanya sebagai aktivitas menghasilkan bentuk tertentu dengan mengikuti instruksi guru secara mekanis. Lebih dari itu, origami dapat dirancang sebagai pengalaman bermain yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengamati, mencoba, memperkirakan, memperbaiki lipatan, memilih bentuk, mengombinasikan hasil lipatan, serta mengembangkan karya sesuai gagasan mereka. Proses tersebut melibatkan koordinasi mata dan tangan, perhatian, ketekunan, kemampuan mengikuti urutan, sekaligus memberikan ruang bagi ekspresi dan imajinasi anak.

Potensi origami sebagai aktivitas stimulasi kreativitas telah mendapat perhatian dalam sejumlah penelitian di Indonesia. Munavinahar dan Madoni (2024), melalui penelitian tindakan kelas pada anak kelompok B usia 5–6 tahun, menemukan adanya peningkatan kreativitas setelah kegiatan origami diterapkan dalam pembelajaran. Penelitian tersebut menunjukkan peningkatan kreativitas dari kondisi awal sebesar 32%, menjadi 59% pada siklus I dan 77,2% pada siklus II. Temuan lain dilaporkan oleh Najib et al., (2023) pada anak usia 4–5 tahun. Penerapan metode melipat kertas origami dalam dua siklus menunjukkan perkembangan kreativitas anak, sekaligus diikuti perkembangan kemampuan motorik melalui kemampuan menghasilkan berbagai bentuk lipatan. Hasil-hasil tersebut memperkuat asumsi bahwa origami mempunyai potensi sebagai aktivitas pembelajaran yang mengintegrasikan unsur seni, motorik halus, kognitif, dan kreativitas.

Penelitian Andriani et al., (2022) juga menunjukkan bahwa penerapan seni origami dapat digunakan sebagai upaya mengembangkan kreativitas anak usia dini. Studi tersebut menempatkan origami sebagai media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak serta menyoroti peran guru dalam menentukan langkah-langkah kegiatan untuk mengembangkan kreativitas. Sementara itu, Ervina (2024) melalui penelitian kualitatif deskriptif mengenai seni melipat kertas origami pada anak kelompok B usia 5–6 tahun menemukan bahwa kegiatan melipat tidak hanya berkaitan dengan kemampuan motorik halus, tetapi juga mendukung kemampuan anak memahami dan membangun pola melalui aktivitas konstruktif. Dengan demikian, penelitian terdahulu memperlihatkan bahwa origami mempunyai nilai edukatif yang lebih luas daripada sekadar keterampilan melipat kertas.

Temuan yang lebih mutakhir diperoleh Indriyawati dan Tentiasih (2026) yang secara khusus mengkaji pemanfaatan media origami untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini di Bustanul Athfal 'Aisyiyah Pacitan. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif melalui observasi dan dokumentasi, penelitian tersebut melaporkan bahwa penggunaan origami dapat mendorong anak mengekspresikan ide, meningkatkan ketelitian dan koordinasi mata-tangan, serta menemukan berbagai bentuk baru dari kertas sederhana. Penelitian tersebut juga menekankan pentingnya peran guru dalam memberikan arahan dan motivasi selama proses kegiatan. Temuan ini menjadi penting karena menunjukkan bahwa penelitian origami pada PAUD tidak hanya berkembang dalam paradigma eksperimen atau penelitian tindakan kelas, tetapi juga mulai dikaji melalui pendekatan kualitatif untuk memahami proses pembelajaran dan pengalaman anak secara lebih mendalam.

Penelitian mengenai bahan origami juga menunjukkan bahwa kreativitas anak dapat dikembangkan ketika kegiatan tidak hanya berorientasi pada peniruan bentuk. Susanti dan Wirman (2025), misalnya, meneliti

kegiatan mengisi pola menggunakan potongan kertas origami pada anak TK dan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian tersebut berangkat dari permasalahan kreativitas anak yang belum berkembang secara optimal dan memanfaatkan kertas origami sebagai material yang dapat digunakan dalam aktivitas kreatif. Temuan tersebut memperlihatkan adanya kecenderungan penelitian terkini untuk memanfaatkan origami bukan hanya sebagai teknik melipat, tetapi sebagai material yang dapat dimanipulasi dalam berbagai aktivitas seni dan pembelajaran.

Selain penelitian yang secara langsung menggunakan origami, berbagai penelitian tentang media dan metode pembelajaran kreatif semakin memperkuat pentingnya menyediakan pengalaman belajar yang memungkinkan anak menghasilkan gagasan secara aktif. Penelitian mengenai permainan edukatif ramah lingkungan menunjukkan bahwa permainan edukatif dapat menjadi sarana untuk mengembangkan kreativitas anak karena memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memungkinkan guru merancang kegiatan yang mendorong anak untuk berkreasi (Susanti et al., 2025). Penelitian lain mengenai kegiatan menggambar, menggunting, menempel, dan mewarnai menunjukkan bahwa aktivitas seni dapat memberikan stimulasi terhadap kreativitas sekaligus mendukung perkembangan motorik halus, konsentrasi, bahasa, dan kepercayaan diri anak (Andriani et al., 2022). Demikian pula, penelitian tentang pembelajaran berbasis seni melalui *finger painting* dan *magic painting* memperlihatkan bahwa pengalaman berkarya dapat digunakan sebagai strategi untuk menstimulasi kreativitas anak usia 5–6 tahun (Berutu et al., 2023).

Meskipun sejumlah penelitian tersebut telah menunjukkan potensi origami dalam mengembangkan kreativitas anak, masih terdapat ruang untuk memperdalam pemahaman mengenai bagaimana proses pemanfaatan permainan origami berlangsung dalam pengalaman belajar anak. Sebagian penelitian terdahulu lebih banyak menggunakan pendekatan kuantitatif, eksperimen, atau penelitian tindakan kelas dengan fokus utama pada perubahan skor atau persentase perkembangan kreativitas. Pendekatan tersebut penting untuk menunjukkan kecenderungan perubahan kemampuan anak, tetapi belum sepenuhnya menjelaskan proses yang terjadi selama anak terlibat dalam kegiatan origami, seperti bagaimana anak memilih dan mengembangkan ide, bagaimana anak menghadapi kesulitan ketika melipat, bagaimana anak memodifikasi hasil karya, bagaimana interaksi dengan guru dan teman memengaruhi proses kreatif, serta bagaimana guru memberikan ruang antara pemberian contoh dan kebebasan berekspresi. Bahkan pada penelitian kualitatif yang telah dilakukan, perhatian terhadap proses pemaknaan kegiatan origami sebagai pengalaman bermain kreatif masih dapat dikembangkan lebih lanjut. Dengan demikian, terdapat kebutuhan penelitian yang tidak hanya menanyakan apakah origami dapat meningkatkan kreativitas, tetapi juga mengkaji bagaimana permainan origami dimanfaatkan sebagai pengalaman belajar yang memungkinkan kreativitas anak muncul dan berkembang.

Kesenjangan tersebut penting diperhatikan karena kreativitas anak tidak selalu dapat direpresentasikan secara memadai melalui hasil akhir sebuah karya. Dua anak dapat menghasilkan bentuk origami yang sama, tetapi menjalani proses kreatif yang berbeda. Seorang anak mungkin mengikuti setiap tahapan yang dicontohkan guru, sedangkan anak lainnya dapat mengubah bentuk, menambahkan unsur tertentu, mengombinasikan beberapa lipatan, atau menggunakan hasil lipatan untuk menciptakan cerita dan permainan baru. Perbedaan proses tersebut merupakan bagian penting dari kreativitas anak yang dapat terlihat melalui kelancaran menghasilkan gagasan, keluwesan menggunakan material, keaslian ide, dan kemampuan mengembangkan atau memperkaya suatu karya. Oleh karena itu, penelitian kualitatif diperlukan untuk memperoleh gambaran yang lebih kontekstual dan mendalam mengenai praktik pemanfaatan permainan origami dalam pembelajaran PAUD.

Dalam perspektif pembelajaran anak usia dini, posisi guru juga menjadi bagian penting yang perlu diperhatikan. Guru tidak hanya berfungsi sebagai pemberi contoh teknik melipat, tetapi juga sebagai fasilitator yang menciptakan lingkungan belajar yang aman, memberikan pertanyaan pemantik, menawarkan material, menghargai perbedaan hasil karya, dan memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba kembali ketika mengalami kegagalan. Penelitian tentang kreativitas melalui berbagai aktivitas seni menunjukkan pentingnya motivasi dan kebebasan dalam memberikan stimulus kreativitas anak. Oleh sebab itu, efektivitas permainan origami dalam konteks PAUD tidak hanya ditentukan oleh jenis kegiatan yang digunakan, tetapi juga oleh cara guru merancang, memfasilitasi, dan merespons proses kreatif anak.

Kebaruan penelitian ini terletak pada upaya memahami pemanfaatan permainan origami sebagai proses pembelajaran kreatif, bukan semata-mata mengukur pengaruh atau peningkatan kreativitas setelah kegiatan origami diberikan. Penelitian ini diarahkan untuk mengungkap bentuk pengalaman anak ketika bermain origami, bentuk kreativitas yang muncul selama proses kegiatan, respons anak terhadap tantangan dan kebebasan dalam berkarya, serta strategi guru dalam memfasilitasi munculnya ide dan ekspresi kreatif. Dengan pendekatan kualitatif, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih utuh mengenai dinamika pembelajaran origami sebagai aktivitas bermain dan berkarya dalam pendidikan anak usia dini.

Permasalahan penelitian berangkat dari kondisi bahwa kegiatan pengembangan kreativitas di PAUD masih memerlukan aktivitas yang memberikan keseimbangan antara struktur dan kebebasan. Kegiatan yang terlalu terstruktur berpotensi membuat anak hanya meniru contoh guru, sedangkan kegiatan yang terlalu bebas

tanpa dukungan dapat membuat sebagian anak mengalami kesulitan dalam memulai atau mengembangkan gagasan. Permainan origami memiliki karakteristik yang menarik karena menyediakan struktur melalui tahapan melipat, tetapi pada saat yang sama dapat dikembangkan menjadi kegiatan terbuka melalui pemilihan bentuk, warna, kombinasi lipatan, dekorasi, dan penggunaan hasil karya. Persoalan inilah yang perlu dikaji secara lebih mendalam untuk mengetahui bagaimana guru memanfaatkan karakteristik tersebut dalam proses pembelajaran dan bagaimana anak merespons pengalaman bermain origami.

Dengan demikian, penelitian ini tidak diarahkan untuk sekadar membuktikan bahwa origami dapat menghasilkan karya tertentu, tetapi untuk memahami proses pedagogis dan pengalaman kreatif anak yang muncul melalui permainan origami. Kajian tersebut diharapkan dapat memperkaya penelitian PAUD mengenai pembelajaran berbasis seni dan permainan, khususnya dalam memahami bagaimana material sederhana seperti kertas dapat menjadi medium bagi anak untuk mengeksplorasi gagasan, memecahkan masalah, berimajinasi, dan mengekspresikan diri. Secara praktis, hasil penelitian juga diharapkan dapat menjadi pertimbangan bagi guru PAUD dalam merancang aktivitas origami yang tidak berhenti pada kemampuan meniru bentuk, tetapi berkembang menjadi pengalaman bermain yang memberi ruang bagi kreativitas, kemandirian, eksplorasi, dan penghargaan terhadap keunikan karya setiap anak.

Atas dasar permasalahan dan kesenjangan penelitian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis pemanfaatan permainan origami dalam menstimulasi kreativitas anak usia dini, khususnya dengan mengidentifikasi bentuk kegiatan origami yang diterapkan, proses keterlibatan anak selama kegiatan, bentuk kreativitas yang muncul, serta peran guru dalam memfasilitasi proses kreatif anak. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoretis terhadap pengembangan kajian pembelajaran kreatif berbasis bermain pada anak usia dini dan kontribusi praktis bagi pendidik PAUD dalam memanfaatkan origami sebagai aktivitas pembelajaran yang sederhana, menyenangkan, kontekstual, dan berorientasi pada proses kreatif anak.

2. Metodologi Penelitian

Pada Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk memperoleh gambaran mendalam mengenai pemanfaatan permainan origami dalam menstimulasi kreativitas anak usia dini pada konteks pembelajaran yang berlangsung secara alami. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian berfokus pada proses, pengalaman, perilaku, dan interaksi yang terjadi selama kegiatan origami, bukan pada pengukuran peningkatan kreativitas secara statistik. Penelitian dilaksanakan di Playgroup/TK *Be a Star Islamic School*, Banda Aceh, selama dua bulan. Subjek penelitian adalah anak yang mengikuti kegiatan pembelajaran origami, sedangkan informan penelitian terdiri atas dua guru yang terlibat langsung dalam perencanaan dan pelaksanaan kegiatan. Pemilihan informan dilakukan secara *purposive* berdasarkan pertimbangan bahwa guru memiliki pengalaman langsung dalam mendampingi anak selama kegiatan origami. Pemilihan informan secara *purposive* dan penggunaan guru sebagai sumber informasi sejalan dengan penelitian kualitatif pada konteks PAUD yang menempatkan pendidik sebagai informan yang memahami proses pembelajaran secara langsung (Moleong, 2021).

Peneliti berperan sebagai instrumen utama yang hadir secara langsung di lokasi penelitian untuk mengamati proses pembelajaran, mencatat perilaku dan respons anak, melakukan wawancara dengan guru, serta mendokumentasikan kegiatan yang relevan. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung sebanyak delapan kali dan wawancara dengan dua guru sebanyak empat kali selama periode penelitian. Observasi digunakan untuk mengidentifikasi keterlibatan anak dalam permainan origami, kemampuan mengeksplorasi bahan, munculnya gagasan, keberanian mencoba, modifikasi hasil karya, ketekunan, dan bentuk ekspresi kreatif lainnya. Wawancara semi-terstruktur dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai perencanaan kegiatan, strategi guru, respons anak, kendala pelaksanaan, serta pandangan guru mengenai perkembangan kreativitas anak. Dokumentasi berupa foto kegiatan, hasil karya anak, dan dokumen pembelajaran digunakan sebagai data pendukung. Penggunaan observasi, wawancara, dan dokumentasi sebagai kombinasi teknik pengumpulan data lazim digunakan dalam penelitian kualitatif PAUD untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif terhadap fenomena yang diteliti (Miles et al., 2020).

Data dianalisis secara interaktif melalui tahapan kondensasi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan. Pada tahap kondensasi, data hasil observasi, wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi diseleksi, dikelompokkan, dan dikodekan berdasarkan tema yang berkaitan dengan pelaksanaan permainan origami, keterlibatan anak, perilaku kreatif, serta strategi guru. Data yang telah terorganisasi kemudian disajikan dalam bentuk uraian naratif dan matriks tematik untuk menemukan pola dan hubungan antartemuan. Kesimpulan ditarik secara bertahap dan diverifikasi melalui pemeriksaan kembali terhadap data lapangan. Keabsahan data diperiksa melalui triangulasi teknik dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, serta triangulasi sumber dengan membandingkan informasi dari kedua guru. Prosedur tersebut digunakan untuk meningkatkan kredibilitas dan konsistensi temuan penelitian; praktik triangulasi sumber dan teknik juga digunakan dalam penelitian kualitatif PAUD Indonesia (Sugiyono, 2022).

Penelitian dilaksanakan melalui lima tahapan yang saling berkaitan. Tahap pertama adalah persiapan, meliputi penetapan fokus penelitian, penentuan lokasi, komunikasi dengan pihak sekolah, pemilihan informan, penyusunan pedoman observasi dan wawancara, serta penyiapan format dokumentasi. Pada tahap ini, peneliti juga memastikan izin pelaksanaan penelitian dan perlindungan identitas anak. Tahap kedua adalah pengumpulan data awal dan observasi kegiatan, yaitu peneliti mengamati pelaksanaan pembelajaran origami untuk memahami konteks kegiatan, pola pendampingan guru, dan respons anak. Tahap ketiga adalah pengumpulan data mendalam, yang dilakukan melalui delapan kali observasi, empat kali wawancara semi-terstruktur dengan dua guru, serta pengumpulan dokumentasi selama dua bulan. Tahap keempat adalah analisis dan pemeriksaan keabsahan data, meliputi transkripsi wawancara, kondensasi data, pengodean, pengelompokan kategori, pengembangan tema, penyajian data, dan triangulasi sumber serta teknik. Tahap kelima adalah interpretasi dan penyusunan laporan, yaitu peneliti menafsirkan keterkaitan antartema, menghubungkan temuan dengan tujuan penelitian dan literatur yang relevan, kemudian menyusun laporan hasil penelitian. Analisis dilakukan secara interaktif sehingga peneliti dapat meninjau kembali data yang tersedia apabila ditemukan informasi yang perlu diperjelas.

Alur penelitian disajikan pada Gambar 1 untuk memperjelas hubungan sistematis antara persiapan, pengumpulan data, analisis, pemeriksaan keabsahan, dan penyusunan hasil penelitian.



Gambar 1. Flowchart tahapan penelitian

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Origami sebagai aktivitas bermain yang mendorong eksplorasi dan keterlibatan anak

Hasil observasi selama delapan kali kegiatan menunjukkan bahwa permainan origami dapat ditempatkan sebagai aktivitas bermain yang memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi langsung dengan bahan pembelajaran. Kertas origami yang memiliki beragam warna dan dapat dilipat menjadi berbagai bentuk memberikan pengalaman manipulatif yang memungkinkan anak belajar melalui kegiatan mencoba, mengamati, dan menghasilkan suatu bentuk. Berdasarkan catatan observasi, aspek yang menjadi perhatian penelitian meliputi keterlibatan anak selama kegiatan, ketertarikan terhadap bahan, kemampuan mengikuti tahapan melipat, keberanian mencoba, serta respons anak ketika menghadapi kesulitan. Data wawancara terhadap dua guru digunakan untuk memperjelas bagaimana kegiatan tersebut dirancang dan bagaimana guru memandang respons anak selama permainan.

Guru 1 menyatakan, “*Anak-anak sangat menyukai kegiatan origami ini karena mereka mengeksplor sendiri bentuk apa yang mau mereka buat, serta dalam pemberian warna*”. Pernyataan senada dari guru 2 “*Anak-anak sangat antusias, mereka semangat dalam mengikuti instruksi, mereka melipat kertas dan akhirnya menghasilkan bentuk*”. Dengan demikian, dari hasil observasi dan keterangan kedua guru, permainan origami ini mendorong eksplorasi dan keterlibatan anak.

Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Hamidah dan Maliki (2024) yang menunjukkan bahwa origami dapat berfungsi bukan hanya sebagai media keterampilan motorik, tetapi juga sebagai stimulus bagi kreativitas reflektif ketika guru memberikan pendampingan yang tidak terlalu direktif. Penelitian tersebut menemukan bahwa proses origami dapat mendorong anak bergerak dari sekadar meniru menuju kreativitas yang lebih mandiri melalui koreksi diri, fleksibilitas, dan bantuan sosial antaranak. Penelitian mengenai pemanfaatan origami berbasis tema juga menunjukkan bahwa kegiatan origami dapat meningkatkan keterlibatan anak karena

kegiatan menghubungkan material konkret dengan pengalaman belajar yang bermakna. Dengan demikian, nilai pedagogis origami tidak semata-mata terletak pada produk yang dihasilkan, tetapi pada kesempatan anak untuk berinteraksi langsung dengan material dan terlibat dalam proses pembentukan karya.

3.2. Munculnya perilaku kreatif melalui kebebasan mengembangkan bentuk dan gagasan

Hasil pengamatan terhadap kegiatan origami diarahkan pada berbagai indikator perilaku kreatif, terutama kemampuan menghasilkan gagasan, fleksibilitas dalam menggunakan bahan, keberanian mencoba alternatif, orisinalitas, serta kemampuan mengembangkan hasil lipatan menjadi suatu karya. Dalam konteks penelitian ini, kreativitas tidak dipahami hanya berdasarkan kesamaan atau kerapian bentuk origami yang dihasilkan anak. Anak justru dipandang menunjukkan kreativitas ketika mampu mengembangkan hasil lipatan berdasarkan gagasannya sendiri, memberikan tambahan tertentu, memilih warna atau bentuk secara mandiri, atau menggunakan hasil origami sebagai bagian dari karya yang lebih luas.

Guru 1 menjelaskan, "*Anak-anak yang mengembangkan bentuk atau ide mereka sendiri*". Selanjutnya, pendapat guru 2 yang mendukung mengenai anak kreatif belajar dari kebebasannya dalam mengembangkan bentuk, "*Anak-anak tidak hanya mengikuti contoh guru, tetapi melakukan modifikasi atau menghasilkan variasi karya, meskipun adanya perbedaan hasil karya antaranak tapi itu berasal dari ekspresi individual mereka*". Guru sependapat mengenai perilaku kreativitas anak akan muncul dari permainan origami.

Temuan ini mempunyai relevansi dengan penelitian Musafir et al. (2022) yang menemukan bahwa aktivitas menggunakan kertas origami dapat menstimulasi berbagai aspek kreativitas, termasuk kelancaran menghasilkan gagasan, fleksibilitas, orisinalitas, elaborasi, dan sensitivitas terhadap masalah. Demikian pula, penelitian Romadloni et al., (2025) menunjukkan bahwa kegiatan melipat origami memberikan kesempatan kepada anak untuk menghasilkan berbagai bentuk dan berkaitan dengan perkembangan kreativitas serta motorik anak. Dengan demikian, hasil penelitian ini perlu menempatkan kreativitas sebagai proses, bukan sekadar kualitas produk akhir. Anak yang menghasilkan bentuk berbeda, mencoba kembali setelah gagal, atau menemukan cara sendiri dalam menyelesaikan lipatan merupakan bagian penting dari proses kreatif yang perlu diperhatikan guru.

3.3. Peran guru sebagai fasilitator dalam mengembangkan kreativitas melalui permainan origami

Tema ketiga berkaitan dengan peran guru selama proses permainan origami. Berdasarkan rancangan penelitian, empat kali wawancara dengan dua guru digunakan untuk menggali strategi guru dalam menyiapkan kegiatan, memberikan demonstrasi, memberikan bantuan ketika anak mengalami kesulitan, memberikan pertanyaan atau motivasi, serta memberikan ruang kepada anak untuk mengembangkan hasil karyanya. Dalam pembelajaran kreatif, guru memiliki posisi penting karena cara guru memberikan instruksi dapat menentukan apakah origami menjadi kegiatan meniru langkah secara mekanis atau berkembang menjadi aktivitas eksploratif. Oleh karena itu, data observasi perlu menunjukkan bentuk bantuan yang diberikan guru dan respons anak terhadap bantuan tersebut.

Guru 1 menyatakan, "*Kita sebagai guru akan memberikan contoh dan bantuan kepada anak*". Sementara itu, Guru 2 memberikan perspektif mengenai strategi memberikan kebebasan kepada anak: "*Anak-anak bebas membuat gambar atau bentuk yang mereka inginkan sesuai imajinasi mereka*". Dari hasil observasi juga anak terlihat membuat pola bentuk sendiri sesuai keinginan mereka.

Peran guru sebagai fasilitator menjadi penting karena penelitian kualitatif terbaru mengenai origami menegaskan bahwa kreativitas anak berkembang melalui interaksi antara media dan cara media tersebut digunakan dalam pembelajaran. Napitupulu (2024) menunjukkan bahwa intervensi guru yang tidak terlalu direktif, pengulangan yang bermakna, dan pendampingan reflektif dapat membantu anak bergerak dari aktivitas imitasi menuju kreativitas yang lebih mandiri. Temuan ini juga sejalan dengan penelitian mengenai pelaksanaan pembelajaran PAUD yang menunjukkan bahwa dukungan guru ketika anak bermain dapat berbentuk pengamatan, pernyataan langsung, pertanyaan, dan intervensi sesuai kebutuhan anak. Dengan demikian, dalam pemanfaatan origami, guru tidak hanya bertugas memastikan anak mampu mengikuti tahapan melipat, tetapi perlu menciptakan keseimbangan antara pemberian contoh, bantuan ketika diperlukan, dan kebebasan untuk mengembangkan gagasan.

Secara keseluruhan, ketiga tema tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan permainan origami dalam pembelajaran anak usia dini dapat dipahami melalui tiga proses yang saling berkaitan, yaitu eksplorasi material, ekspresi dan pengembangan gagasan, serta fasilitasi guru. Origami menyediakan material yang konkret dan mudah dimanipulasi, anak memberikan respons melalui eksplorasi dan pengembangan ide, sedangkan guru menciptakan kondisi pembelajaran yang memungkinkan proses tersebut berlangsung. Pola ini memperkuat pandangan bahwa kreativitas anak tidak semata-mata muncul karena penggunaan media tertentu, tetapi berkembang melalui interaksi antara anak, material, lingkungan belajar, dan pendampingan guru. Temuan ini konsisten dengan penelitian yang menunjukkan bahwa aktivitas origami dapat menjadi media untuk

mengembangkan kreativitas apabila anak memperoleh kesempatan untuk aktif, bereksplorasi, dan mengekspresikan gagasan.

4. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan permainan origami di *Be a Star Islamic School* Banda Aceh dapat menjadi aktivitas pembelajaran yang memberikan ruang bagi anak usia dini untuk mengeksplorasi bahan, mencoba berbagai cara, mengekspresikan gagasan, dan mengembangkan karya sesuai imajinasinya. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, proses bermain origami tidak hanya berkaitan dengan kemampuan melipat dan menghasilkan bentuk tertentu, tetapi juga memperlihatkan keterlibatan anak dalam proses kreatif melalui keberanian mencoba, ketekunan menyelesaikan tahapan, kemampuan mengembangkan bentuk, serta munculnya variasi karya. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa kreativitas lebih tepat dipahami sebagai proses yang berkembang selama anak berinteraksi dengan material, lingkungan belajar, dan pengalaman bermain, bukan semata-mata dinilai dari hasil akhir karya. Esensi temuan penelitian terletak pada pentingnya peran guru dalam mengubah origami dari kegiatan meniru menjadi pengalaman bermain yang kreatif. Guru berperan sebagai fasilitator dengan memberikan contoh, pendampingan, motivasi, dan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan gagasannya secara mandiri. Dengan demikian, pemanfaatan origami memiliki kontribusi pedagogis karena mengintegrasikan aktivitas bermain, seni, eksplorasi, dan pengembangan kreativitas dalam satu pengalaman pembelajaran. Penelitian ini memperkuat pentingnya penyelenggaraan pembelajaran PAUD yang tidak hanya berorientasi pada ketepatan produk, tetapi juga menghargai proses, keunikan gagasan, keberanian bereksperimen, dan ekspresi individual anak.

5. Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak *Be A Star Islamic School* Banda Aceh, khususnya para guru yang telah bersedia menjadi informan, serta seluruh pihak yang telah memberikan izin, dukungan, dan bantuan selama proses penelitian berlangsung. Apresiasi juga disampaikan atas kerja sama yang memungkinkan penelitian ini terlaksana dengan baik.

6. Daftar Pustaka

- Andriani, A., Ernawati, A., Sumiati, C., Setiawati, C., & Sudarya, A. (2022). Meningkatkan kreativitas anak usia dini dalam menerapkan seni origami di Taman Kanak-Kanak Tunas Inti Dusun Tebo Jaya. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(10), 912–923. <https://doi.org/10.59141/japendi.v3i10.1197>
- Andriani, P. N., Kustiawan, U., & Maningtyas, R. D. T. (2022). Peningkatan kreativitas seni rupa anak melalui kegiatan membutsir dengan media playdough pada kelompok B di TK ABA 41 Pambon. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(2), 113–123. <https://doi.org/10.17977/um065v2i22022p113-123>
- Berutu, M., Sinaga, E. J., & Sitorus, H. (2023). Pengaruh kegiatan melipat kertas (origami) terhadap kreativitas anak usia 5–6 tahun di TK Mandiri ABCD Kecamatan Sipoholon. *Jurnal Riset Rumpun Agama Dan Filsafat*, 2(2), 231–241. <https://doi.org/10.55606/jurrafi.v2i2.2017>
- Ervina, R. (2024). Efektivitas seni melipat kertas origami terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini pada peserta didik kelompok B usia 5–6 tahun di RA (Roudlotul Athfal) Dewi Sartika Kecamatan Sooko Kabupaten Mojokerto. *Journal of Early Childhood Education Studies*, 2(2), 405–440. <https://doi.org/10.54180/joeces.v2i2.3649>
- Halisah, F. N., & Muthohar, S. (2024). Mengembangkan kreativitas anak melalui permainan konstruktif. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(3), 839–849. <https://doi.org/10.31004/aulad.v7i3.797>
- Hamidah, S., & Maliki, B. I. (2024). Peran guru dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui kegiatan melipat kertas origami pada anak usia 5–6 tahun di PAUD Akhlak Mulia Kecamatan Baros Kabupaten Serang Banten. *Jurnal Anak Bangsa*, 3(1), 152–159. <https://doi.org/10.46306/jas.v3i1.79>
- Indriyawati, N., & Tentiasih, S. (2026). Pemanfaatan media origami untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini di Bustanul Athfal 'Aisyiyah Pacitan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 10(1), 8893–8904. <https://doi.org/10.31004/jptam.v10i1.37873>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2020). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook (4th ed.)*. SAGE Publications.
- Moleong, L. J. (2021). *Metodologi penelitian kualitatif (Edisi revisi)*. PT Remaja Rosdakarya.
- Munavinahar, L., & Madoni, E. R. (2024). Meningkatkan kreativitas anak dengan kegiatan origami pada kelompok B usia 5–6 tahun tingkat TK. *EduKids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 21(2), 109–120. <https://doi.org/10.17509/edukids.v21i2.71612>

- Musafir, M., Hadi, R., & Muhajirin, M. (2022). Meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui seni melipat origami pada anak kelompok B Raudatul Jannah. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2232–2238. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3692>
- Najib, S., Victoria E., D. K., & Munawaroh, H. (2023). Perkembangan kognitif anak usia dini dengan permainan edukatif. *Journal Fascho: Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 61–67. <https://doi.org/10.63353/journalfascho.v3i1.206>
- Napitupulu, D. S. (2024). Meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini melalui kegiatan melipat kertas origami di PAUD Pertiwi. *Jurnal Pendidikan AURA (Anak Usia Raudhatul Atfhal)*, 5(2), 64–72. <https://doi.org/10.37216/aura.v5i2.1687>
- Romadloni, M. A., Azizah, F., Purwati, L. D., Indriana, N., & Maghfiroh, M. (2025). Pendampingan pemanfaatan kertas origami sebagai media pembelajaran dalam mengembangkan kreativitas anak TK Raudlatul Ittihad. *Aksi Kita: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 1000–1008. <https://doi.org/10.63822/0v8h7x23>
- Sitorus, A. S., Rahmadhani, S., Rambe, A. O., Herdini, H., & Robiatul, L. (2023). Bermain aktif dalam perkembangan anak usia 5–6 tahun di PAUD Binayatul. *AL-HANIF: Jurnal Pendidikan Anak Dan Parenting*, 3(1), 12–19. <https://doi.org/10.30596/al-hanif.v3i1.14975>
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kualitatif*. Alfabeta.
- Susanti, R., & Wirman, A. (2025). Peningkatan kemampuan motorik halus anak melalui kegiatan menggunting kertas origami berpola di PAUD Harapan Kita Kota Sawahlunto. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 2724–2733. <https://doi.org/10.31004/jptam.v9i1.25013>
- Susanti, Y., Andre, L., & Yunanda, B. R. E. (2025). Kegiatan mengisi pola dengan kertas origami untuk meningkatkan kreativitas anak TK Pelita Kecamatan Koto Baru Kabupaten Dharmasraya. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(3), 321–330. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i03.7976>
- Yuliani, A., & Kristiana, D. (2024). Penerapan Media Loose Parts untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 11–23. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v7i2.18362>