



PENTINGNYA BELAJAR SAMBIL BERMAIN MERANGKAI ORIGAMI PADA ANAK MASA ENDEMI DI SD INPRES TAMAMAUNG III MAKASSAR

Nour Sriyanah^{1*}, Suradi Efendi¹, Andi Satriana²

¹Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Makassar, Jl. Maccini Raya No.197, Sinrijala, Kec. Panakkukang, Kota Makassar, Sulawesi Selatan 90232, Indonesia

²Akademi Keperawatan Lapatau Bone, Jl. M H Thamrin No 5 Kab. Bone, Sulawesi Selatan 92713, Indonesia

*nsnoursriyanah@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan kreativitas terjadi di usia sekolah. Belajar Sambil Bermain Origami adalah rangsangan yang bisa dilakukan untuk mengembangkan kreativitas anak secara optimal. Tujuan penyuluhan ini adalah untuk menganalisis pengaruh Origami terhadap perkembangan kreativitas di usia sekolah di sekolah dasar kelas 2, Tamamaung III. Metode dari pengabdian masyarakat ini yaitu metode penyuluhan, pemaparan melalui teknik merangkai origami secara langsung pada anak-anak sekolah dasar kelas 2, Tamamaung III yang berjumlah 23 orang. Populasi adalah anak-anak usia tujuh tahun di sekolah dasar kelas 2, Tamamaung III, Kec. Panakkukang, Kota Makassar, Sulawesi Selatan. Data dikumpulkan dengan memberikan kertas origami kepada anak-anak untuk menguji tingkat kreativitas sebelum dan sesudah intervensi. Hasil penyuluhan ini menunjukkan bahwa ada efek peningkatan kreatifitas dari bermain origami terhadap perkembangan kreativitas usia sekolah dengan tingkat signifikan (90,0%). Dapat disimpulkan bahwa bermain Origami dapat mengembangkan kreativitas anak usia sekolah. Setiap anak harus difasilitasi dengan memberikan kesempatan, mendukung dan aktivitas yang dapat meningkatkan pengembangan kreativitas mereka yang berguna bagi mereka dan orang lain.

Kata kunci: bermain origami; perkembangan kreativitas; usia sekolah

THE IMPORTANCE OF LEARNING WHILE PLAYING ORIGAMI FOR ENDEMY CHILDREN IN SD INPRES TAMAMAUNG III MAKASSAR

ABSTRACT

The development of creativity occurs in the school's age. Learning while playing Origami is a stimuli that can be done to develop the child creativity to the optimal. The purpose of this extension is to analyze the origin of influence on the development of creativity at the age of school at the elementary school class 2, Tamamang III. The method of the community service is the extension method, exposure through the origami assembly techniques directly in classroom schools of grade 2, Tamajaung III which amounted to 23 people. The population is the age of seven years in the classroom elementary school, Tamajaung III, Kec. Panakkukang, Makassar City, South Sulawesi. Data is collected by giving origami paper to children to test the level of creativity before and after intervention. The results of this counseling suggest that there is an effectiveness of creativity of the origami to the development of school-creativity of the school with a significant level (90.0%). It can be concluded that playing origami can develop the creativity of school-aged children. Each child should be facilitated by providing opportunities, support and activities that can improve their creativity development that is useful to them and others.

Keywords: creativity development; play origami; school age

PENDAHULUAN

Dunia anak adalah dunia bermain. Melalui kegiatan bermain, semua aspek perkembangan anak ditumbuhkan sehingga anak-anak menjadi lebih sehat sekaligus cerdas. Saat bermain, anak-anak akan lebih terasah rasa empatinya, mereka juga bisa mengatasi penolakan dan dominasi, serta bisa mengelola emosi (Adriana, 2011). Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk menurunkan kecemasan adalah melalui kegiatan terapi bermain. Bermain merupakan salah satu alat komunikasi yang natural bagi anak-anak. Bermain merupakan dasar pendidikan dan aplikasi terapeutik yang membutuhkan pengembangan pada pendidikan anak usia dini. Bermain dapat dilakukan oleh anak yang sehat maupun sakit. Walaupun anak sedang mengalami sakit, tetapi kebutuhan akan bermain tetap ada (Tekin & Sezer, 2010). Salah satu fungsi bermain adalah sebagai terapi dimana dengan melakukan permainan anak akan terlepas dari ketegangan dan stress yang dialaminya. Melalui kegiatan bermain, anak dapat mengalihkan rasa sakitnya pada permainannya (distraksi) dan relaksasi melalui kesenangannya melakukan permainan (Supartini Y., 2004).

Bermain adalah suatu kegiatan yang digemari oleh anak-anak. Bermain merupakan kegiatan menyenangkan yang dilakukan dengan tujuan bersenang-senang. Bermain merupakan kegiatan atau stimulasi yang sangat tepat untuk anak. Bermain dapat meningkatkan daya pikir anak untuk memaksimalkan aspek emosional, social, serta fisiknya sehingga dapat meningkatkan kemampuan fisik, pengalaman, dan pengetahuan serta keseimbangan mental anak. Bermain merupakan kegiatan yang sangat penting bagi mental, emosional, dan kesejahteraan sosial anak. Bermain seperti kebutuhan perkembangan mereka, kegiatan bermain tidak berhenti pada saat anak mengalami sakit atau dirawat di rumah sakit (Fatmawati et al., 2019).

Terapi bermain origami dianggap sesuai untuk diberikan kepada anak usia prasekolah dan usia sekolah yang menjalani perawatan di rumah sakit ataupun dilingkungan sekolah karena tidak membutuhkan energi banyak, singkat, sederhana, aman serta murah (N. A. Nengsih, 2020) Origami adalah seni melipat kertas yang berasal dari Jepang. Origami sendiri berasal dari *oru* yang artinya melipat, dan *kami* yang artinya kertas. Ketika dua kata itu bergabung menjadi origami yang artinya melipat kertas (Hirai M, 2006). Bermain adalah kegiatan tanpa paksaan. Bermain mencakup penggunaan simbol, tindakan atau benda yang memiliki arti bagi dirinya sendiri (Fajar Pradipta & Arif Dewantoro, 2019). Bermain merupakan metode terapi yang tepat bagi anak karena bermain dapat dilakukan dimana saja, di dalam maupun di luar ruangan, dan menggunakan segala macam mainan yang dapat dibeli atau dibuat. Permainan yang dapat diberikan pada anak adalah permainan sederhana yang tingkat kesulitannya rendah serta mudah diterima dan dipahami (Fajar Pradipta & Arif Dewantoro, 2019)

Bermain memiliki banyak manfaat bagi anak, mulai dari meningkatkan perkembangan fisik, perkembangan imajiner, hingga perkembangan sensorik. Salah satu permainan yang dapat diterapkan pada anak adalah bermain origami. Origami bermanfaat untuk melatih motorik halus, serta menumbuhkan motivasi, kreativitas, keterampilan serta ketekunan. Latihan origami dapat membantu anak-anak memahami ukuran yang relatif lebih lengkap dengan menggunakan strategi yang lebih efektif untuk perbandingan ukuran (W.M., Yuzawa 2002). Origami telah digunakan untuk pembelajaran usia dini, terutama untuk mengembangkan keterampilan motorik halus siswa (M.L. Fiol, N. Dasquens, 2011). Strategi pembelajaran menggunakan konstruksi origami untuk mengembangkan kemampuan awal anak (Respitawulan, N. Afrianti, 2017).

METODE

Metode dari pengabdian masyarakat ini yaitu metode penyuluhan, pemaparan melalui teknik merangkai origami secara langsung pada anak-anak sekolah dasar yang berjumlah 23 orang yang bersekolah di SD Inpres Tamamaung III, Kec. Panakkukang, Kota Makassar, Sulawesi Selatan dengan menggunakan media kertas origami dan brosur.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan berupa penyuluhan dengan tujuan meningkatkan kreatifitas belajar anak usia sekolah tentang belajar sambil bermain merangkai origami. Kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan metode penyuluhan yakni penyampaian teknik cara merangkai origami yang menjelaskan tata cara membuat origami dari 3 bentuk model yaitu membentuk ikan, love, dan naga.



Gambar 1



Gambar 2



Gambar 3

Tabel 1.
Gambaran Perkembangan anak usia sekolah tentang belajar sambil bermain merangkai origami

Kategori Perkembangan	Pre Test		Post Test	
	n	%	n	%
Kurang	18	84,3	3	10,0
Baik	4	15,7	20	90,0

Tabel 1 diperoleh hasil, bahwa terdapat peningkatan perkembangan kreatifitas di mana pada saat pretest tingkat perkembangan kreatifitasnya lebih kurang sebanyak 18 anak (84,3%), sedangkan anak yang memiliki perkembangan kreatifitas baik yaitu 4 anak (15,7%). Maka penyuluhan tentang belajar sambil bermain merangkai origami sangat penting dilakukan dan setelah dilakukan penyuluhan tersebut maka didapatkan hasil post test tingkat kreatifitas kurang sebanyak 3 anak

(10,0%) sedangkan tingkat kreatifitas yang baik sebanyak 20 anak (90,0%). Maka dapat disimpulkan adanya peningkatan perkembangan kreatifitas anak Belajar bermain merangkai Origami.

Tingkat kreatifitas anak kelas 2 di SD Inpres Tamamaung III, Kec. Panakkukang, Kota Makassar, Sulawesi Selatan sebelum dilakukan kegiatan bermain origami ditunjukkan lebih banyak pada tingkat kreatifitas perkembangan yang kurang. Keterbatasan kesempatan bagi anak untuk melakukan kegiatan sesuai dengan keinginan akan mengurangi kemampuan anak dalam mengembangkan daya kreatif. Jika seorang anak kurang diberikan stimulasi untuk merangsang kemampuan berpikir kreatif akan menyebabkan anak tidak terbiasa berpikir, selain itu apabila seorang anak dituntut untuk selalu mengikuti perintah serta harus menyesuaikan diri dengan orang dewasa akan menyebabkan kebekuan kreatifitas, di mana kondisi ini seringkali terjadi pada saat anak mulai memasuki sekolah dasar (6-7 tahun).

Kegiatan inti pengabdian masyarakat ini mengajarkan anak untuk belajar sambil bermain origami yang dimana akan membantu perkembangan kreatifitas anak. Permainan origami yang dilakukan akan membuat anak belajar untuk membuat sebuah bentuk dengan teknik yang paling mendasar yaitu meniru/mengikuti arahan. Di saat bermain origami otak akan terstimulasi dan akan terjadi koordinasi dengan sensor motorik, sehingga anak menghasilkan bentuk. Apabila kegiatan ini dilakukan berulang anak akan mahir dan membuat berbagai macam model, maka pada suatu saat anak akan memunculkan gagasan ingin membuat sesuatu dari berbagai teknik lipatan yang telah dibuat. Pada akhirnya anak mampu membuat kreasi baru dan secara tidak langsung akan membantu perkembangan kreatifitas anak.

Kegiatan penyuluhan ini terdapat 23 responden yang terdiri dari anak-anak usia sekolah dasar, terlihat anak-anak yang mengikuti penyuluhan belum memahami cara merangkai Origami. Dalam penyuluhan ini diberikan kertas origami sebagai bahan kegiatan untuk dipelajari. Evaluasi dari penyuluhan ini anak-anak terlihat sangat antusias untuk mempelajari tehnik merangkai Origami sebagai bentuk perkembangan kreatifitas mereka.



SIMPULAN

Pengabdian Masyarakat ini secara keseluruhan sangat efektif dan antusias sehingga didapatkan peningkatan perkembangan kreatifitas sesudah dilakukan kegiatan penyuluhan tentang belajar sambil bermain merangkai origami dimana anak-anak mendapatkan gagasan-gagasan baru dalam melatih sensor motorik, untuk bebas mengungkapkan daya kreatif dan inovatif yang dimilikinya

sehingga dapat memacu kreatifitas anak. Berdasarkan hasil penyuluhan ini, kami berharap agar kegiatan bermain origami dilakukan oleh anak usia sekolah sebagai sarana pengembangan kreatifitas, sekolah hendaknya selalu mengembangkan kreatifitas anak dengan melakukan permainan kreatif baik melalui mata pelajaran seni budaya dan ketrampilan maupun mata pelajaran lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriana, D. (2011). *Tumbuh Kembang dan Terapi Bermain Pada Anak*. Salemba Medika.
- Fajar Pradipta, R., & Arif Dewantoro, D. (2019). *Origami dan Kemampuan Motorik Halus Mahasiswa Cacat Intelektual*. 5(5), 531–545. www.ijicc.net
- Fatmawati, L., Syaiful, Y., & Ratnawati, D. (2019). Pengaruh Audiovisual Menonton Film Kartun Terhadap Tingkat Kecemasan Saat Prosedur Injeksi Pada Anak Prasekolah. *Journal of Health Sciences*, 12(02), 15–29. <https://doi.org/10.33086/jhs.v12i02.996>
- Hirai M. (2006). *Origami untuk Sekolah Dasar*. Kawan Pustaka.
- M.L. Fiol, N. Dasquens, and M. P. (2011). “Student-teachers introduce origami in kindergarten and primary schools: Froebel revisited.” *Origami, 5 Proc. Int. Conf. on Origami, Science, Mathematics and Education (5OSME)*, 151–165.
- N. A. Nengsih. (2020). Origami sebagai tindakan adjuvant atraumatic care terhadap tingkat kecemasan anak yang menjalani hospitalisasi. *J. Nurs. Educ. Pract.*, 1, 11–22.
- Respitawulan, N. Afrianti, and Y. P. (2017). “Konstruksi Origami Sebagai Strategi Pembelajaran Matematika untuk Anak Usia Dini.” ” *Prosiding SNaPP: Sosial, Ekonomi Dan Humaniora*, 7, 120–126.
- Supartini Y. (2004). *Buku Ajar Konsep Dasar Keperawatan Anak*. EGC.
- Tekin, G., & Sezer, Ö. (2010). Applicability of play therapy in Turkish early childhood education system: Today and future. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 5, 50–54. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2010.07.049>
- W.M., Y. M. & B. (2002). Young children’s learning of size comparison strategies: effect of origami exercises. *The Journal of Genetic Psychology*, 163 (4), 78–459.

