



Belajar Sambil Bermain Origami Di MIS Babakan, Ciamis

Ilham Nugraha¹, Ilham Juliyana¹, Adiansyah Muhamad Akbar¹, Asep Andang Permana¹, Bagas Andrian¹, Bobi Ibrahim¹, Rafi Hanif Nur Zaidan¹, Andan Firmansyah¹

¹STIKes Muhammadiyah Ciamis, Jawa Barat, Indonesia

Correspondence author: Ilham Nugraha

Email: ilhamngrh29@gmail.com

Address : Jl. KH. Ahmad Dahlan No. 20 Ciamis, West Java 46216 Indonesia, Telp. 085794610828

Submitted: 17 Februari 2024, Revised: 15 Maret 2024, Accepted: 10 April 2024, Published: 20 April 2024

DOI: doi.org/10.56359/kolaborasi.v4i2.354



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

ABSTRACT

Introduction: Play is an activity that is inseparable from children. This circumstance has captivated researchers since the 17th century to conduct studies on children and play. Researchers aim to demonstrate the extent to which play influences children, whether it is merely for seeking social recognition and acceptance or just to fill leisure time.

Objective: The community service activity conducted aims to enhance the learning creativity of school-age children by combining counseling approaches and origami crafting activities as a means of playful learning.

Method: This community service employs the counseling method by directly teaching origami assembly techniques to 12 students at MIS Babakan, Baregbeg District, Ciamis Regency, West Java.

Result: In the pretest phase, 83.33% of the 12 children exhibited a lack of creativity development, while only 16.67% showed good creativity development. It is emphasized that counseling on origami assembly is considered a crucial step, and the post-test results indicate improvement, with only 8.33% of children showing a lack of creativity development, while 91.67% achieved a good level of creativity development.

Conclusion: This Community Service activity has proven to be highly successful overall, receiving positive responses and resulting in a significant improvement in creativity development after the counseling on learning through playing origami assembly.

Keywords: *Origami, Playing, Studying*

Pendahuluan

Bermain merupakan kegiatan yang tak pernah terlepas dari anak-anak. Ketertarikan terhadap fenomena ini telah menarik perhatian peneliti sejak abad ke-17 untuk menjalankan penelitian tentang anak-anak dan permainan. Peneliti bertujuan untuk menggambarkan sejauh mana bermain memiliki pengaruh terhadap anak-anak, apakah hanya sebagai cara untuk memperoleh pengakuan dan penerimaan sosial, ataukah sekadar untuk mengisi waktu luang. (Christianti, 2007). Anak-anak mengalokasikan sejumlah besar waktu dan energi setiap hari mereka untuk bermain, memicu pertanyaan dari berbagai kalangan seperti filsuf, peneliti, guru, dan orang tua tentang peran permainan dalam perkembangan anak. Dengan jelas, diharapkan bahwa permainan harus memberikan manfaat yang fungsional dan evolusioner bagi anak yang sedang dalam masa perkembangan. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan pemahaman tentang bagaimana permainan anak dapat mendukung mereka dalam mencapai perkembangan yang lebih baik. (Wahyuni & Azizah, 2020).

Penggunaan terapi bermain origami dianggap cocok untuk anak-anak prasekolah dan usia sekolah yang sedang menjalani perawatan di rumah sakit atau di lingkungan sekolah. Hal ini disebabkan oleh sifatnya yang tidak memerlukan banyak energi, singkat, sederhana, aman, dan juga ekonomis. (Nengsih, 2020). Origami adalah seni lipat kertas tradisional Jepang yang diajarkan di Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar (SD). Selain berfungsi untuk melatih daya ingat, kegiatan ini juga membantu mengasah kreativitas serta melatih keterampilan motorik halus anak-anak. Anak-anak cenderung sangat akrab dengan gambaran binatang, dan dalam konteks ini, penulis menjelaskan bagaimana origami dapat digunakan sebagai sarana untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini. (Hasanah & Priyantoro, 2019)

Tujuan

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan bertujuan untuk meningkatkan kreativitas belajar anak usia sekolah dengan memadukan pendekatan penyuluhan dan kegiatan merangkai origami sebagai sarana pembelajaran bermain. Metode penyuluhan digunakan untuk menyampaikan teknik merangkai origami, dengan fokus pada pembuatan dua model yaitu anjing, dan kucing.

Metode

Pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan metode penyuluhan dengan mengajarkan langsung teknik menyusun origami kepada 12 siswa MIS Babakan Kecamatan Baregbeg, Kabupaten Ciamis, Jawa barat.

Hasil dan Pembahasan

Tabel 1. Proses perkembangan anak usia sekolah dalam hal pembelajaran melalui aktivitas merangkai origami.

Kategori	Pre test		Post test	
	n	%	n	%
Kurang	10	83,33%	1	8,33%
Baik	2	16,67%	11	91,67%

Tabel 1 mencerminkan hasil riset yang menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam perkembangan kreativitas anak melalui kegiatan belajar sambil bermain merangkai origami.

Pada tahap pretest, sebanyak 83,33% dari 12 anak menunjukkan kurangnya perkembangan kreativitas, sementara hanya 16,67% yang memiliki perkembangan kreativitas yang baik. Ditekankan bahwa penyuluhan mengenai merangkai origami dianggap sebagai langkah yang sangat penting, dan hasil post-test menunjukkan peningkatan, dengan hanya 8,33% anak yang menunjukkan kurangnya perkembangan kreativitas, sementara 91,67% mencapai tingkat perkembangan kreativitas yang baik. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kegiatan belajar merangkai origami memberikan kontribusi positif pada perkembangan kreativitas anak.

Sebelum pelaksanaan penyuluhan, tingkat kreativitas anak di kelas 2 di MIS Babakan, Kec. Boreg, Kabupaten Ciamis, Jawa Barat, umumnya rendah. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan kesempatan dan stimulasi, serta tuntutan untuk patuh terhadap perintah dan menyesuaikan diri, yang dapat menghambat kemampuan anak dalam mengembangkan daya kreatif. Kondisi ini sering kali muncul ketika anak memasuki tingkat sekolah dasar pada rentang usia 6-7 tahun. Fokus utama dari kegiatan pengabdian masyarakat ini, yaitu belajar sambil bermain origami, memberikan dampak positif pada perkembangan kreativitas anak. Dengan melibatkan anak-anak dalam permainan origami, mereka belajar untuk menciptakan bentuk dengan mengikuti arahan dan merangsang otak, serta mengkoordinasikan sensorimotorik. Melalui latihan berulang, anak-anak menjadi mahir dalam merangkai origami, menginspirasi gagasan kreatif untuk menciptakan sesuatu dengan menerapkan teknik lipatan yang telah dipelajari. Dengan demikian, kegiatan ini secara tidak langsung mendukung perkembangan kreativitas anak.

Evaluasi dari sesi penyuluhan menunjukkan bahwa dari 12 responden, anak-anak sekolah dasar belum familiar dengan teknik merangkai origami sebelumnya. Pemakaian kertas origami sebagai materi kegiatan berhasil membangkitkan antusiasme anak-anak untuk memahami teknik merangkai origami sebagai langkah positif dalam pengembangan kreativitas mereka.

Kesimpulan

Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini secara keseluruhan terbukti sangat berhasil dan mendapat respon positif, menghasilkan peningkatan yang signifikan dalam perkembangan kreativitas setelah dilaksanakannya penyuluhan mengenai belajar sambil bermain merangkai origami. Dalam konteks ini, anak-anak tidak hanya memperoleh ide-ide baru yang beragam, tetapi juga melatih kemampuan sensor motorik mereka, memberi mereka kebebasan untuk mengekspresikan daya kreatif dan inovatif yang dimiliki. Dampak positif dari penyuluhan ini terlihat dalam meningkatnya kreativitas anak-anak. Ide-ide baru yang ditemukan selama kegiatan bermain origami diharapkan dapat memberikan latihan yang bermanfaat bagi kemampuan sensor motorik mereka. Selain itu, kegiatan ini juga memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk secara bebas mengekspresikan daya kreatif dan inovatif mereka.

Berdasarkan hasil penyuluhan, diharapkan bahwa kegiatan bermain origami akan menjadi bagian yang integral dalam pengembangan kreativitas anak usia sekolah. Selanjutnya, disarankan agar sekolah terus mendorong pengembangan kreativitas anak melalui berbagai kegiatan kreatif, termasuk mata pelajaran seni budaya dan ketrampilan, serta mata pelajaran lainnya.

Daftar Pustaka

1. Christianti, M. (2007). Anak dan Bermain. *Jurnal Club Prodi PGTK UNY*, 1, 3–4.
2. Hasanah, U., & Priyantoro, D. E. (2019). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Origami. *Elementary: Jurnal ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(1), 61–72.
3. Nengsih, N. A. (2020). Origami sebagai tindakan adjuvant atraumatic care terhadap tingkat kecemasan anak yang menjalani hospitalisasi di RSUD 45 kuningan. *Journal of Nursing Practice and Education*, 1(1), 11–20.
4. Wahyuni, F., & Azizah, S. M. (2020). Bermain dan belajar pada anak usia dini. *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan Dan Keagamaan*, 15(01), 159–176.

LAMPIRAN





109 Belajar Sambil Bermain Origami Di MIS Babakan, Ciamis

