

**EFEKTIVITAS BERMAIN SENI ORIGAMI DALAM
MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK DI TAMAN
KANAK - KANAK MUSLIMAT NU 21 MALANG**

SKRIPSI

Oleh:

NURUL ISTIQOMAH

(09410175)



FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)

MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2013

EFEKTIVITAS BERMAIN SENI ORIGAMI DALAM
MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK DI TAMAN KANAK –
KANAK MUSLIMAT NU 21 MALANG

SKRIPSI

Diajukan Kepada Dekan Fakultas Psikologi
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Memperoleh Gelar Sarjana
Psikologi (S.Psi)

Oleh:

NURUL ISTIQOMAH

NIM. 09410175

FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

2013

LEMBAR PERSETUJUAN

EFEKTIVITAS BERMAIN SENI ORIGAMI DALAM MENINGKATKAN
KREATIVITAS ANAK DI TAMAN KANAK – KANAK MUSLIMAT NU 21
MALANG

SKRIPSI

Oleh:

NURUL ISTIQOMAH

NIM. 09410175

Malang, 05 Juli 2013

Telah Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing

Elok Halimatus Sa'diyah, M.Si

NIP. 19740518 2005 01 2 002

Mengetahui,

Dekan Fakultas Psikologi

Dr. H. M. Lutfi Mustofa, M.Ag

NIP. 19730710 2000 03 1 002

LEMBAR PENGESAHAN

EFEKTIVITAS BERMAIN SENI ORIGAMI DALAM MENINGKATKAN
KREATIVITAS ANAK DI TAMAN KANAK – KANAK MUSLIMAT NU 21
MALANG

SKRIPSI

Oleh:

NURUL ISTIQOMAH

NIM. 09410175

Telah Dipertahankan Di Depan Dewan Penguji
Dan Dinyatakan Diterima Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Psikologi (S.Psi)

Malang, 23 Juli 2013

Susunan Dewan Penguji

Tanda Tangan

- | | |
|---|---------|
| 1. Penguji Utama
Drs. H. Yahya, MA
NIP. 19660518 1991 03 1 004 | (_____) |
| 2. Ketua Penguji:
Tristiadi Ardi Ardani, M.Si
NIP. 19740130 200212 1 002 | (_____) |
| 3. Sekretaris/Pembimbing
Elok Halimatus Sa'diyah, M.Si
NIP. 19740518 200501 2 002 | (_____) |

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Psikologi

Dr. H. M. Lutfi Mustofa, M.Ag

NIP. 19730710 2000 03 1 002

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurul Istiqomah

NIM : 09410175

Fakultas : Psikologi

Judul Skripsi : Efektivitas Bermain Seni Origami Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak di Taman Kanak – Kanak Muslimat NU 21 Malang

Menyatakan bahwa skripsi tersebut adalah benar karya saya sendiri dan bukan karya orang lain, baik sebagian maupun keseluruhan, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah disebutkan sumbernya.

Demikian surat pernyataan skripsi ini saya buat dengan sebenar – benarnya, dan apabila pernyataan ini tidak benar, saya bersedia mendapat sanksi akademis.

Malang, 28 Juni 2013

Yang Menyatakan

Nurul Istiqomah

09410175

MOTTO

إِنْ أَحْسَنْتُمْ أَحْسَنْتُمْ لِأَنْفُسِكُمْ وَإِنْ أَسَأْتُمْ فَلَهَا
(الإسراء: ٧)

Jika kamu berbuat baik (berarti) kamu berbuat baik bagi dirimu sendiri dan
jika kamu berbuat jahat, maka (kejahatan) itu bagi dirimu sendiri

(al- isra'; 7)

PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Teriring rasa Syukur dan Terima kasihku pada Allah SWT

Sang penguasa Kerajaan bumi dan langit

Atas Cinta, Berkah & Karunia yang tak terbatas dalam hidupku, beserta malaikat,
rasul dan seluruh bala – tentaraNya.

Kupersembahkan Karya Sederhana Ini

teruntuk bunda dan ayahandaku, atas segala bulir-bulir kehidupan, cinta dan doa
yang senantiasa diberikan kepadaku

(harusnya aku tahu, tak perlu sebuah bukti bagaimana engkau begitu
menyayangiku...terima kasih)

kakak – adikku (mz hasan dan dek Yus)

(biarkan persaudaraan kita tak lekang oleh waktu, oke *bro*??? ☺)

Seseorang yang sedang belajar menyayangiku, dan memahami diriku seutuhnya.

(Semoga Allah SWT selalu menunjukkan yang terbaik bagi kita)

Semua sahabat – sahabatku yang telah memberi warna dalam hari-hariku.

Seluruh penghuni fakultas Psikologi UIN Malang, khususnya angkatan 2009.

Terima kasih..

untuk tali persahabatan kita selama ini.

Segenap Guru dan Dosenku yang dengan sepenuh hati, membantu membukakan
cakrawala keilmuan untukku

Semoga senantiasa menjadikan kita sebagai insan yang bermanfaat

Terima kasih atas doa orang – orang yang menyayangi dan mencintaiku hingga
akhirnya

Karya ini dapat kupersembahkan

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kita haturkan kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga penyusunan Skripsi dengan judul: “Efektivitas Bermain Seni Origami Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak di Taman Kanak – Kanak Muslimat NU 21 Malang” ini dapat terselesaikan.

Sholawat serta salam senantiasa kita haturkan kepada Nabi Agung, Nabi Muhammad SAW, yang telah dengan penuh kasih sayang menuntun kita para pengikutnya sehingga sampailah kita pada zaman yang penuh cahaya keilmuan.

Untuk yang kesekian kalinya penulis haturkan ungkapan terima kasih kepada seluruh pihak, yang mana selama proses penyusunan karya ilmiah ini, banyak pihak yang dengan tulus ikhlas telah membantu dan memberikan motivasi kepada penulis demi terselesainya penulisan ini. Berhasilnya proses penyusunan skripsi ini juga tidak lepas dari tanggung jawab, bimbingan, motivasi dan segala macam bantuan dari mereka baik moril maupun materiil. Ungkapan terima kasih yang mendalam penulis haturkan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Mudjia Rahardjo, M.Si, selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Bapak Dr. H. M. Lutfi Mustofa, M.Ag, selaku Dekan Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Ibu Elok Halimatus Sa'diyah, M.Si selaku Dosen Pembimbing yang dengan penuh kesabaran dan kebijaksanaan telah memberikan banyak masukan, arahan serta bimbingan dalam proses penulisan skripsi ini.
4. Ibu Mu'afiyah, S.Pd selaku kepala sekolah TK Muslimat NU 21 Malang beserta segenap guru – guru TK Muslimat NU 21 Malang, atas izin dan kesempatan yang telah diberikan kepada penulis untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut dan telah banyak memberikan tambahan ilmu, informasi serta dukungan selama proses pelaksanaan penelitian.

5. Ibu. Dra. Josina Judiari, Msi, selaku konsultan dan psikodiagnostik yang telah membantu dalam penelitian ini.
6. Bapak/ibu Dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memberikan ilmunya dengan tulus dan ikhlas.
7. Teman – teman dan seluruh pihak yang ikut andil dalam proses penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini jauh dari sempurna, untuk itu segala kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak senantiasa penulis harapkan, sehingga ke depannya mampu menghasilkan karya yang lebih baik lagi. Akhirnya, hanya kepada Allah penulis berserah diri. Semoga karya ini memberi manfaat bagi semua pihak. Amin

Malang, 28 Juni 2013

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	14
1.3 Tujuan Penelitian.....	14
1.4 Manfaat Penelitian.....	15
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Bermain Seni Origami	17
A. Pengertian bermain seni origami.....	17
B. Sejarah seni origami	22
C. Manfaat bermain seni origami	26

D. Bermain seni origami sebagai permainan konstruktif.....	32
E. Fungsi bermain konstruktif bagi anak.....	34
2.2 Kreativitas Anak Usia Dini	37
A. Definisi kreativitas	37
B. Tahapan perkembangan kreativitas.....	39
C. Ciri kreativitas	43
D. Komponen pokok kreativitas	46
E. Kreativitas dalam perspektif Islam.....	48
F. Kreativitas sebagai <i>basic skill</i> anak usia dini.....	56
2.3 Bermain seni origami bagi kreativitas anak.....	62
2.4 Hasil Penelitian Terdahulu.....	66
2.4 Hipotesis.....	69

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian.....	70
3.2 Identifikasi Variabel Penelitian	72
3.3 Definisi Operasional	73
3.4 Populasi dan Sampel Penelitian	74
3.5 Metode Pengumpulan Data	75
3.6 <i>Treatment</i>	77
3.7 Prosedur Penelitian	77
3.8 Uji Coba Instrumen	79
3.9 Analisa Data	80

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Objek Penelitian.....	82
A. Sejarah berdirinya TK Muslimat NU 21	82
B. Visi, misi dan tujuan TK Muslimat NU 21	83
C. Kurikulum TK Muslimat NU 21	84
D. Keadaan anak didik	85
E. Struktur organisasi kepengurusan dan data guru	86
F. Sarana dan Prasarana	87
4.2 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian.....	88
4.3 Analisa dan Paparan Data	92
4.4 Hasil Penelitian	102
4.5 Pembahasan	106

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan	124
5.2 Saran.....	126

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 : Model Desain Eksperimen <i>Pretest – Posttest Only Control</i>	
<i>Desaign</i>	71
Tabel 3.2 : Paradigm Rancangan <i>Pretest – Posttest Only Control Desaign</i>	71
Tabel 4.1 : Daftar Guru TK Muslimat NU 21.....	86
Tabel 4.2 : Pembagian Anggota Kelompok	92
Tabel 4.3 : Daftar Nilai Pretest Kelompok Kontrol	93
Tabel 4.4 : Daftar Nilai <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen	93
Tabel 4.5 : Daftar Nilai <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol	94
Tabel 4.6 : Daftar Nilai <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen.....	95
Tabel 4.7 : Norma Penggolongan dan Batasan Nilai	96
Tabel 4.8 : Mean dan Standar Deviasi tes kreativitas	96
Tabel 4.9 : Penggolongan dan Batasan Nilai	96
Tabel 4.10: Hasil Prosentase Kelompok Kontrol.....	97
Tabel 4.11: Hasil Prosentase Kelompok Eksperimen	97
Tabel 4.12: Uji-t Hasil <i>Pre-test</i> KE & KK (T-Test)	99
Tabel 4.13: Uji-t Independent Samples Test (T-Test)	100
Tabel 4.14: Hasil output Paired Samples test kelompok Eksperimen	103
Tabel 4.15: Hasil output Paired Samples test kelompok Kontrol	105
Tabel 4.16: Hasil Uji T Independent Samples Test	118

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Data Kasar Skoring Tes Kreativitas Figural
- Lampiran 2 : Hasil Output Uji T (T – Test)
- Lampiran 3 : Kategorisasi Hasil Penelitian
- Lampiran 4 : Surat Izin Penelitian Skripsi
- Lampiran 5 : Surat Keterangan Tempat Penelitian
- Lampiran 6 : Bukti Konsultasi
- Lampiran 7 : Jadwal Penelitian Permainan Seni Origami
- Lampiran 8 : Surat Keterangan Konsultasi dan skoring Alat Tes
- Lampiran 9 : Alat Tes Kreativitas Figural
- Lampiran 10 : Profil Sekolah TK Muslimat NU 21 Kota Malang
- Lampiran 11 : Struktur Organisasi TK Muslimat NU 21
- Lampiran 12 : Struktur Organisasi Kepengurusan TK Muslimat NU 21
- Lampiran 13 : Denah Lokasi Sekolah TK Muslimat NU 21
- Lampiran 14 : Denah Tempat TK Muslimat NU 21
- Lampiran 15 : Dokumentasi Penelitian

ABSTRAK

Istiqomah, Nurul. 2013. Efektivitas Bermain Seni Origami Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Di Taman Kanak – Kanak Muslimat NU 21 Malang, Skripsi. Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Pembimbing : Elok Halimatus Sa'diyah, M.Si

Kata Kunci : Bermain Seni Origami, Kreativitas.

Secara umum kreativitas dipahami sebagai suatu kemampuan untuk menghasilkan produk baru atau gagasan yang baru dan berbeda atau tidak lazim. Namun, sebenarnya kreativitas lebih merupakan proses bukanlah hasil. Kreativitas merupakan suatu cara berpikir, bukan sekedar hasil berpikir. Berbeda dengan cara berpikir yang terpusat atau pemikiran menuju satu jawaban (*konvergen*) yang sering diajarkan di sekolah, cara berpikir kreatif lebih mengarah pada berbagai kemungkinan penyelesaian menghasilkan banyak ide (*divergen* atau tidak terarah).

Hal ini yang menjadi landasan munculnya penelitian ini. Dengan rumusan masalah mengenai bagaimana tingkat kreativitas anak sebelum diberikan perlakuan bermain seni Origami; bagaimana tingkat kreativitas anak sesudah diberikan perlakuan; dan bagaimana efektivitas bermain seni Origami dalam meningkatkan kreativitas anak. Sedangkan tujuan penelitian eksperimen ini adalah untuk mengetahui sejauhmana tingkat kreativitas anak sebelum diberikan perlakuan permainan Seni *Origami*, mengetahui sejauhmana tingkat kreativitas sesudah diberikan perlakuan, dan untuk mengetahui efektivitas Bermain Seni *Origami* dalam meningkatkan kreativitas anak.

Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan metode *true eksperimen* dan desain yang digunakan adalah *Pretest – Posttest Control Group Design*. Subjek penelitian diambil dari siswa Taman Kanak – Kanak Muslimat NU 21 Malang berusia 5 – 6 tahun yang berjumlah 11 anak. Agar dalam mengelompokkan anggota dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dianggap memiliki peluang yang sama, maka pembagian dipilih secara random. Pengukuran kemampuan kreativitas dilakukan dengan menggunakan tes yang mengukur kemampuan berpikir kreatif, yaitu tes kreativitas figural. Analisis yang digunakan dalam penelitian eksperimen ini menggunakan analisis kuantitatif rumus statistik SPSS (*Statistic Program for Social Sciences*), dengan teknik analisis data uji – T.

Hasil penelitian, pada kelompok eksperimen diketahui bahwa pada kelompok eksperimen mayoritas subjek mengalami perubahan tingkat kreativitas dari *pretest* hingga saat *posttest*. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan hasil *mean* pada saat *pretest* 36,00 dan pada saat *posttest* 70,60. Pada kelompok kontrol, perolehan *mean* pada saat *pre-test* 27,67 dan 41,17 pada saat *post-test*. Dari hasil analisis uji T, diketahui T_{hitung} sebesar 5,754 dengan derajat kebebasan 4, Output SPSS memberikan nilai *p-value* = 0,005 dan nilai T_{tabel} sebesar 2,777 dengan menggunakan taraf signifikan 5% (0,05). Karena T_{hitung} (5,754) lebih besar dari T_{tabel} (2,777) dan nilai *p-value* lebih kecil dari taraf signifikan (0,005 < 0,05), maka menjadi bukti kuat bahwa $H_0: \mu_1 \geq \mu_2$ ditolak. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara rata – rata kemampuan kreativitas sebelum dan sesudah pemberian perlakuan bermain seni origami, dan dapat disimpulkan bahwa metode ini efektif dalam meningkatkan kreativitas anak.

ABSTRACT

Istiqomah, Nurul. 2013. The Affectivity Of Origami Art Play On Increasing Children's Creativity In Muslimat NU 21 Kindergarten of Malang, Thesis. Psychology Faculty of Maulana Malik Ibrahim State Islamic University of Malang.

Advisor : Elok Halimatus Sa'diyah, M.Si

Keywords : Origami Art Play, Creativity.

In general, creativity is understood as an ability to produce new products or new ideas and different or unusual. However, creativity is more of a process not the result. Creativity is a way of thinking, not just the result of thinking. It is different with the ways of thinking or reasoning toward an answer (convergent) that is often taught in schools. Creative way of thinking leads to a variety of possible solutions to generate new ideas (divergent or undirected). It became the base for this study.

With the research questions about how the level of children's creativity before playing Origami art treatment, how the level of children's creativity after playing Origami art treatment, and how Origami art play effectiveness in improving children's creativity. The purpose of this experimental study is to determine the level of children's creativity before Origami Art games treatment, determine the level of children's creativity after Origami Art games treatment, and to determine the effectiveness of Origami Art Playing on increasing children's creativity.

True experiment method as approach used in this research. The experiment design used in this research is *Pretest – Posttest Control Group design*. Research subject are students from Muslimat NU 21 Kindergarten of Malang around the age 5 – 6 years old, there are 11 children. In order to classify the members of the experimental group and the control group considered to have the same opportunities, then the division selected by random. Measuring the capability of creativity by using creative thinking test, Figural Creativity Test. Quantitative analysis used in this experimental study by using SPSS (*Static Program for Social Science*) with T- test data analysis technique.

The result of the research is on experiment group the subject creative thinking degree changed during pretest and posttest. This is indicated by the results of mean acquisition 36.00 at pretest and 70.60 at posttest. On the control group, the mean acquisition is 27.67 at pretest and 41.17 at posttest. From the analysis result of T-test on SPSS program, known T_{hitung} for 5,754 with 4 df, Output SPSS gives $p\text{-value} = 0.005$ and value of $T_{tabel} 2.777$, using signification standard 5% (0,05). Because T_{hitung} (5,754) is greater than T_{tabel} (2.777) and the $p\text{-value}$ is less than significant level ($0.005 < 0.05$), then be strong evidence that $H_0: \mu_1 \geq \mu_2$ rejected. It means that there is a signification in the average of skills of creativity before and after Origami Art play treatment. It can be concluded that this method is effective on increasing children's creativity.

الملخص

الإستقامه، نور. ٢٠١٣. اللعب فعالية اوريغامي الفن تحسين الإبداع في المدارس بستان الأطفال - المسلمات نخصة العلماء ٢١ (NU 21) مالانغ، مقاله. كلية علم النفس الجامعه مولانا مالك إبراهيم الحكوميه الاسلاميه مالانغ .
المريه : ألق هلمة السعدية، ماجستير، س.إ.
كلمات البحث : لعب اوريغامي الفن، الإبداع.

بشكل عام، ومن المفهوم الإبداع والقدرة على إنتاج منتجات جديدة أو أفكار جديدة ومختلفة أو غير عادية. ومع ذلك، والإبداع هو في الواقع أكثر من عملية وليس نتيجة. الإبداع هو طريقة في التفكير، وليس فقط نتيجة التفكير. وعلى النقيض من طرق مركزية في التفكير أو التفكير نحو جوابا (المتقاربة) التي غالبا ما يتم تدريسها في المدارس، طريقة أكثر إبداعا في التفكير يؤدي إلى مجموعة متنوعة من الحلول الممكنة لتوليد الأفكار الجديدة (المتباينة أو غير موجهة).

فهو أن توفر الأساس لهذه الدراسة. مع صياغة المشكلة في كيفية مستوى الإبداع من الأطفال معاملة قبل أن يلعب اوريغامي الفن، وكيف مستوى الإبداع من الأطفال معاملة بعد ان لعب فن الأوريغامي، وكيف أن الفن يلعب فعالية اوريغامي في تحسين الإبداع للأطفال. في حين أن الغرض من هذه الدراسة التجريبية هو تحديد مدى مستوى الإبداع من الأطفال قبل المباراة تعامل اوريغامي الفن، وتحديد مدى مستوى الإبداع بعد المباراة تعامل اوريغامي الفن، وإلى تحديد مدى فعالية اوريغامي فن اللعب في تحسين الإبداع للأطفال.

النهج المتبع في هذه الدراسة هو الأسلوب الصحيح وكان التصميم التجريبي يستخدم الاختبار القبلي - البعدي تصميم المجموعة الضابطة. وقد أخذت الموضوعات البحثية من المدارس بستان الأطفال - المسلمات نخصة العلماء ٢١ (NU 21) مالانغ، الذين تتراوح أعمارهم بين ٦-٥ (5-6) سنوات ما مجموعه ١١ (11) طفلا. من أجل تصنيف أعضاء المجموعة التجريبية، ويعتبر السيطرة على المجموعة لديها نفس الفرص، وشعبة اختيارها عشوائيا. قياس القدرة على الإبداع يتم ذلك باستخدام الاختبارات التي تقيس القدرة على التفكير بشكل خلاق، أي التصويرية اختبار الإبداع. التحليل المستخدمة في هذه الدراسة التجريبية باستخدام التحليل الكمي الإحصائي صيغة SPSS (برنامج الإحصائي للعلوم الاجتماعية)، مع تقنيات تحليل بيانات الاختبار - T.

نتائج الدراسة، ومن المعروف أن المجموعة التجريبية أن الغالبية من الموضوعات في المجموعة التجريبية شهدت تغيرات في مستوى الإبداع من الاختبار القبلي إلى البعدي الوقت. ويدل على ذلك من نتائج اقتناء يعني في الاختبار القبلي ٣٦,٠٠ (36.00) والبعدي في ٧٠,٦٠ (70.60). في السيطرة على المجموعة، فإن المكسب متوسط ٦٧,٢٧ (27.67) في الاختبار القبلي والبعدي ٤١,١٧ (41.17). في من تحليل اختبار -T، والمعروف عن $T_{hitung} = ٥,٧٥٤$ (5,754) مع ٤ (4) درجات الحرية، إخراج SPSS يعطي قيمة $p-value = ٠,٠٠٥$ (0.005) وقيمة $T_{tabel} = ٢,٧٧٧$ (2.777) باستخدام مستوى كبير من 5% (٠,٠٥)، لأن $T_{hitung} = ٥,٧٥٤$ (5,754) أكبر من $T_{tabel} = ٢,٧٧٧$ (2.777)، والقيمة $p-value = ٠,٠٠٥$ (0.005) أقل من مستوى معنوية $(0.005 < 0.05)$ ، ثم يكون دليلا قويا على أن هو : $H_0: \mu_1 \geq \mu_2$ رفض. وهذا يعني أن هناك فرق كبير بين متوسط -متوسط من المهارات والإبداع قبل وبعد تنفيذ هذه المسرحية اوريغامي الفن، وأنها يمكن أن نخلص إلى أن هذه الطريقة فعالة في تحسين الإبداع للأطفال.