

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam kehidupan manusia, kreativitas sangat penting dan perlu dikembangkan dengan sebaik – baiknya, karena dengan adanya kreativitas yang ada pada diri manusia maka dinamika kehidupan seseorang pun juga akan menjadi dinamis dan selalu berubah sesuai dengan perkembangan zaman. Melalui kreativitas yang dimiliki, seseorang akan mampu memunculkan ide – ide baru yang terus berkembang dan membawa ke dalam era yang lebih baru lagi pada kehidupan selanjutnya. Kreativitas merupakan suatu daya cipta dan juga sering dikaitkan dengan kemampuan seseorang untuk mencari berbagai alternatif baik dalam bentuk pemikiran, pendekatan masalah, ataupun aktivitas. Kreativitas tidak berkembang secara otomatis, namun perlu dilatih, diberi kesempatan dan rangsangan oleh lingkungan untuk berkembang. Sebab semua anak mempunyai potensi kreatif yang berbeda – beda.

Pada dasarnya setiap manusia telah dikaruniai potensi kreatif sejak ia dilahirkan. Hal ini dapat dilihat melalui perilaku bayi ataupun anak yang secara alamiah gemar bertanya, memperhatikan dan mencoba hal baru, gemar berkarya melalui benda apa saja yang ada dalam jangkauannya, termasuk di dalamnya gemar berimajinasi. Potensi kreativitas ini juga dapat dilihat melalui

keajaiban alamiah seorang bayi dalam mengeksplorasi apapun yang ada di sekitarnya. Secara alamiah seorang bayi selalu ingin tahu serta antusias dalam menjelajahi dunia sekitarnya. Mereka dapat menikmati warna, cahaya, gerakan dan bunyi. Mereka juga dapat merasakan, mengambil, dan memanipulasi apapun yang terlihat. Mereka dapat menghabiskan waktunya, bereksperimen melalui berbagai benda, cuaca, maupun situasi tanpa merasa bosan. Semua kegembiraan ini adalah potensi kreativitas yang sangat dibutuhkan saat mereka dewasa nanti.

Dalam GBHN 1993 khususnya mengenai pendidikan nasional menekankan bahwa, “penyelenggaraan pendidikan nasional memiliki tujuan untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia, yaitu manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, berkepribadian, mandiri, maju, tangguh, *cerdas, kreatif, terampil*, disiplin, beretos kerja, profesional, bertanggung jawab, dan *produktif* serta sehat jasmani maupun rohani”. Selanjutnya untuk menunjang hal tersebut, ditekankan pada “Iklim belajar dan mengajar yang dapat menumbuhkan rasa percaya diri dan budaya belajar di kalangan masyarakat harus terus dikembangkan agar tumbuh sikap dan *perilaku kreatif, inovatif*, dan keinginan untuk maju”. Dinyatakan pula bahwa “Pengembangan kreativitas hendaknya dimulai pada usia dini, yaitu di lingkungan keluarga sebagai tempat pendidikan pertama dan dalam pendidikan prasekolah”. Secara eksplisit dinyatakan pada setiap tahap perkembangan anak dan pada setiap jenjang pendidikan mulai dari pendidikan prasekolah sampai perguruan tinggi

kreativitas perlu dipupuk, dikembangkan dan ditingkatkan, di samping juga mengembangkan kecerdasan dan ciri – ciri lain yang menunjang pembangunan¹.

Telah dijelaskan bahwa potensi kreatif telah dimiliki anak sejak ia berusia sangat dini, tetapi dalam perkembangannya seringkali potensi ini hanya sebagian kecil saja yang tumbuh dan berkembang. Hal ini dikarenakan beberapa faktor di antaranya seperti adanya larangan atau memang sistem di sekolah yang dimaksudkan hanya menonjolkan beberapa aspek potensi saja. Atau bahkan orangtua sendiri yang cenderung membatasi proses tumbuh kembang anak dengan membatasi ruang gerak anak mereka.

Hasil survei nasional pendidikan di Indonesia menunjukkan bahwa sistem pendidikan formal di Indonesia pada umumnya masih kurang memberi peluang bagi pengembangan kreativitas. Di sekolah yang terutama dilatih adalah ranah kognitif yang meliputi: pengetahuan, ingatan, kemampuan berpikir logis dan penalaran. Sementara perkembangan ranah afektif (sikap dan perasaan) dan ranah psikomotorik (keterampilan) serta ranah lainnya kurang diperhatikan dan dikembangkan. Hasil suatu penelitian seorang psikolog Amerika, Torrance (1974: 4) menyimpulkan bahwa ada indikasi penurunan kemampuan berpikir kreatif pada anak usia 6 tahun, yaitu saat anak masuk kelas satu sekolah dasar.²

¹Utami Munandar. 2002. *Kreativitas & Keberbakatan; Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif & Bakat*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama. Hal 22

²Tridjata. 1998. *Permainan tradisional dalam pendidikan sebagai media ekspresi kemampuan kreatif anak*. Yogyakarta. Ar-ruzz media. Hal: 1

Pernyataan diatas menunjukkan bahwa kreativitas pada anak usia dini belum dikembangkan secara optimal, oleh karena itu potensi dan kreativitas anak perlu dikembangkan melalui upaya pendidikan, baik pendidikan di lingkungan rumah, di sekolah, maupun di masyarakat luas.

Sebagaimana yang disampaikan Hasan bahwa: "Pendidikan adalah suatu proses pengembangan dasar atau pengembangan bakat dan kreativitas anak, dan proses tersebut berjalan sesuai dengan hukum – hukum perkembangan. Bakat atau kreativitas anak tidak datang secara simultan atau tiba – tiba, melainkan tumbuh dan berkembang sesuai dengan hukum alam yang ada, bahwa manusia tumbuh dan berkembang setahap demi setahap". Lebih jauh Mulyadi (2000) memaparkan bahwa: "Sistem pendidikan Indonesia saat ini tidak menciptakan anak – anak yang kreatif. Selama ini murid yang dianggap baik adalah murid yang rajin, penurut, dan patuh serta bisa mengerjakan soal – soal sebagaimana yang telah diajarkan oleh guru, sampai pada titik komanya harus persis". Kreativitas anak didik bangsa Indonesia dinilai memiliki tingkat kreativitas rendah. Hal ini bisa terjadi karena pada kenyataannya anak – anak sedari dini telah dibiasakan untuk berpikir secara tertib dan dihalangi kemungkinannya untuk merespons dan memecahkan persoalan secara bebas. Dengan berpikir tertib semacam ini, seseorang serasa dituntut untuk mengikuti pola bersikap dan berperilaku atau

bahkan berpikir sebagaimana pola yang telah dikembangkan oleh lingkungannya.³

Hal senada juga disampaikan Munandar (1999)⁴ bahwa, sistem pendidikan di Indonesia masih lebih menekankan pada pengembangan kecerdasan dalam arti sempit dan kurang memberi perhatian kepada pengembangan bakat kreatif peserta didik. Konsep kreativitas juga masih kurang dipahami, dan ini mempunyai dampak terhadap cara mengasuh dan mendidik anak, padahal kebutuhan akan kreativitas tampak dan dirasakan di semua bidang kegiatan manusia.

Pada dasarnya sekolah merupakan salah satu tempat yang sangat kondusif untuk mengembangkan kreativitas para siswanya. Menurut Amabile⁵, guru dapat melatih keterampilan bidang pengetahuan dan keterampilan teknis dalam bidang khusus, seperti seni, bahasa, atau matematika. Guru juga dapat mengajarkan keterampilan kreatif, cara berpikir menghadapi masalah secara kreatif, atau memunculkan gagasan orisinal. Keterampilan seperti ini dapat diajarkan secara langsung, tetapi lebih efektif lagi apabila disampaikan melalui contoh.

Kenyataannya justru banyak sekolah yang malah menghambat kreativitas anak. Seperti pengertian pendidik mengenai konsep kreativitas masih kurang, penekanan pembelajaran lebih pada penilaian bukan pada

³Kurniawati, Jati Pratama. 2009. *Pengaruh permainan konstruktif terhadap kreativitas anak prasekolah*, skripsi. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Tidak Diterbitkan

⁴Utami Munandar. 2002. *Kreativitas & Keberbakatan; Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif & Bakat*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama. Hal: 13

⁵Munandar, Utami. 2004. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta Hal: 76

belajar sambil bermain, metode pembelajaran yang monoton, memberi tugas yang tidak bervariasi, dan tidak menghargai hasil karya anak, (yang memungkinkan ruang kelas dipenuhi produk hasil karya anak), jenis alat permainan yang tergolong alat permainan kreatif masih kurang dan sebagainya. Beberapa hal tersebut merupakan contoh, yang dapat menghambat kreativitas anak.

Penelitian Aziz (2008) mengungkapkan bahwasanya pendidikan di Indonesia saat ini lebih berorientasi pada hasil yang bersifat pengulangan, penghapalan, dan pencarian satu jawaban yang benar terhadap soal – soal yang diberikan. Proses – proses pemikiran tingkat tinggi termasuk berpikir kreatif jarang sekali dilatihkan (Joni, 1992). Salah satu faktor yang diduga menjadi penyebabnya adalah proses pembelajaran yang kurang variatif.⁶

Selain itu, terdapat beberapa masalah menonjol yang juga seringkali menjadi penghambat berkembangnya potensi anak tersebut, antara lain adalah: (a) Orang tua yang kurang sigap terhadap masalah kreativitas anak. Orang tua pada masa sekarang cenderung tidak membebaskan gerak anak. Seringkali bahkan pada masa – masa di mana seharusnya kreativitas anak dapat berkembang tetapi justru mereka hambat dengan pola pengasuhan yang otoriter, memaksakan kehendak, menerapkan sistem disiplin ketat dan sebagainya. Hal ini juga dikarenakan adanya kecenderungan mereka lebih mementingkan perkembangan kecerdasan kognitif anak mereka. (b) Anak – anak lebih cenderung pemalu, penakut, penyendiri, serta manja terhadap orang

⁶Al-khalili, Amal Abdusalam. 2005. *Mengembangkan Kreativitas Anak*. Jakarta: Pustaka Al-Kautsar. Hal:28

tua. Hal ini disebabkan lingkungan sosial anak yang tidak mendukung, serta kurangnya pembelajaran dalam merangsang daya kreativitas di rumah. (c) kekhawatiran orangtua yang berlebihan seperti misalnya apabila anak bermain lumpur akan menjadikannya kotor, berkuman (sakit). (d) Sistem pendidikan yang kurang menunjang daya kreativitas anak, dimana anak – anak tersebut seharusnya memiliki kesempatan untuk mengembangkan dan mengekspresikan kreativitas mereka. Serta (e) Kurangnya wadah bermain yang sesuai untuk usia anak – anak, misalnya permainan yang bersifat kreatif, berimajinasi, dan lain sebagainya.

Dari beberapa masalah diatas penting bagi kita untuk memberdayakan sebuah pendidikan bagi anak sejak dini dengan menyediakan sarana dan memberikan kesempatan seluas – luasnya pada mereka agar potensi kreatifnya dapat berkembang. Rahmat (2000)⁷ berpandangan daya kreativitas anak sebenarnya dapat ditumbuhkan melalui pengkondisian suasana belajar. Menciptakan lingkungan yang kondusif bagi pengembangan potensi anak sangat penting, karena itu diperlukan strategi untuk menciptakan lingkungan tersebut dengan pengaturan lingkungan yang membuat anak dapat bergerak bebas dan aman, sehingga anak dapat meningkatkan daya imajinasi kreatifitasnya. Proses pembelajaran dengan kegiatan yang menyenangkan bagi anak-anak (seperti halnya melalui kegiatan bermain), akan dapat merangsang kreativitas anak sesuai dengan potensi yang dimilikinya sejak usia dini.

⁷Ibid

Dewasa ini, kesadaran akan pentingnya pendidikan sejak dini menjadi perbincangan hangat dalam dunia pendidikan. Pendidikan adalah sarana penting dalam pengembangan aspek kognitif, afektif dan psikomotor individu secara optimal. Pendidikan terbaik adalah pendidikan yang diberikan sejak dini pada anak. Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pendidikan awal sebagai dasar bagi pendidikan – pendidikan lanjut bagi anak. Pendidikan ini merupakan masa transisi dari kehidupan keluarga menuju kehidupan sekolah⁸.

Menurut Fieldman (2002) masa usia dini merupakan masa emas yang tidak akan terulang, karena merupakan masa paling penting dalam pembentukan dasar-dasar kepribadian, kemampuan berpikir, kecerdasan, keterampilan dan kemampuan bersosialisasi. Kenyataan ini memperkuat keyakinan kita bahwasanya pendidikan dasar bagi anak seharusnya dapat dilakukan sedini mungkin, tidak dimulai pada saat anak memasuki usia sekolah dasar, yang kemungkinan sebagian besar pengembangan potensinya sudah mulai berkurang.⁹

Di Indonesia, program Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sudah diimplementasikan di berbagai propinsi sejak tahun 1999 (FORUM TERPADU, 2002). Dalam upaya memahami sejauhmana pencapaian tujuan PAUD, telah dilakukan sebuah survei yang menghasilkan berbagai temuan. Salah satu temuan tersebut ialah rendahnya kesadaran masyarakat mengenai manfaat PAUD. Temuan ini tidak relevan karena yang menjadi penyebab dari

⁸Hasan, Maimunah. 2010. *PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. Yogyakarta: Diva Press. Hal: 16

⁹Ibid

kenyataan tersebut adalah kurangnya kualitas sosialisasi program PAUD itu sendiri kepada masyarakat.¹⁰

Berbicara mengenai pendidikan pada anak usia dini, maka pembahasan yang tidak kalah penting adalah upaya yang dilakukan sehingga potensi yang dimiliki anak benar – benar berkembang, dimana dalam prosesnya tetap disesuaikan dengan tahap perkembangan anak. Tahap pertama kehidupan dikenal sebagai periode emas, ketika anak – anak secara signifikan mengembangkan kapasitas emosional, sosial, regulatif dan moral mereka, semua aspek tersebut merupakan dimensi kritis pengembangan anak usia dini yang perlu mendapatkan perhatian khusus. Pembekalan pada pengembangan anak usia dini berarti mempersiapkan anak – anak tersebut menjadi individu – individu yang produktif. Sebaliknya, kegagalan dalam memberikan anak dasar – dasar yang kuat bagi kehidupan yang sehat dan produktif adalah sama dengan mempertaruhkan kesejahteraan dan kepastian masa depan mereka. Selain itu, pembekalan pada pendidikan usia dini dapat memberikan keuntungan yang lebih tinggi dibandingkan dengan melakukan pembekalan pada saat anak berusia lebih tua.¹¹ Banyak bukti empiris memperlihatkan bahwa anak – anak yang menerima pendidikan usia dini cenderung memiliki keterampilan dan kemampuan yang lebih baik, jenjang pendidikan yang lebih tinggi, serta tingkat kemungkinan yang lebih kecil untuk menjadi orangtua di usia remaja (Magnuson et.al., 2004; Campbell et.al, 2002). Hingga saat ini,

¹⁰Lembaga Penelitian SMERU, 2011. Hal: 14

¹¹Ibid

penelitian di bidang pengembangan anak usia dini masih terbatas, terutama di Indonesia.

Dunia anak adalah dunia bermain. Dapat dipastikan bahwa seringkali anak pada usia dini lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain. Hal ini menjadi bukti bahwasanya bermain adalah bagian yang tidak bisa dipisahkan dari dunia anak. Dalam bermain itulah, secara tidak langsung potensi anak juga dapat tumbuh dan berkembang.

Sebagaimana dikemukakan Elizabeth B. Harlock, “bahwa anak – anak dalam kurun usia prasekolah adalah masa – masa keemasan ”*the Golden Age*”. Pada masa ini, anak cenderung mudah menyerap dan mengembangkan hal – hal baru yang ia dapat. Sesuatu yang baru tersebut menarik dan melekat erat di benaknya sehingga mendorong anak untuk mengembangkan dengan cara bertanya atau bermain. Selain didorong oleh daya khayal yang tinggi, sehingga dunia fantasinya kadang tidak dapat ditebak oleh nalar orang dewasa. Ini dikarenakan akal dan pengertian yang mereka miliki masih sederhana sedang perasaan dan keinginannya sangat besar.¹²

Permainan memiliki tiga fungsi utama, sebagaimana yang dijelaskan oleh Heathering dan Parke (1979), tiga fungsi utama tersebut yaitu¹³; (a) fungsi kognitif; permainan dapat membantu perkembangan kognitif anak. Melalui permainan, anak – anak menjelajahi lingkungannya, mempelajari objek – objek di sekitarnya, dan belajar memecahkan masalah yang

¹²Iswati, Erna. 2008. *Mendidik Anak Dengan Bermain*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran. Hal: 2

¹³Desmita. 2008. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Rosdakarya. Hal: 141

dihadapinya. Piaget (1962) percaya bahwa, struktur – struktur kognitif anak perlu dilatih, dan permainan merupakan *setting* yang sempurna bagi latihan ini. Melalui permainan memungkinkan anak – anak mengembangkan kompetensi – kompetensi dan keterampilan–keterampilan yang diperlukannya dengan cara yang menyenangkan; (b) fungsi sosial; permainan dapat meningkatkan perkembangan sosial anak. Khususnya dalam permainan fantasi dengan memerankan suatu peran, anak belajar memahami orang lain dan peran – peran yang ia mainkan di kemudian hari setelah mereka tumbuh menjadi dewasa; dan (c) fungsi emosi; sebuah permainan memungkinkan anak untuk memecahkan sebagian dari masalah emosionalnya, belajar mengatasi kegelisahan dan konflik batin. Permainan memungkinkan anak melepaskan energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan– perasaan terpendam. Karena tekanan – tekanan batin terlepas di dalam permainan, anak dapat mengatasi masalah – masalah kehidupan.

Banyak cara yang dapat digunakan untuk melatih dan mengembangkan kreativitas, terutama bagi anak usia prasekolah yaitu bisa dalam bentuk permainan, pemberian stimulus agar muncul gagasan menarik, juga bisa dalam bentuk penemuan, penciptaan atau inovasi baru. Seperti halnya yang diungkapkan oleh Desmita (2006), kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, maka salah satu tindakan yang merupakan wujud dari kreativitas tersebut adalah dengan melakukan permainan konstruktif. Permainan konstruktif adalah kegiatan bermain di mana anak membentuk, menyusun atau menciptakan sesuatu dengan alat permainan yang

tersedia di sekitarnya¹⁴. Salah satu bentuk media yang bisa digunakan dalam permainan konstruktif adalah dengan menggunakan teknik bermain seni Origami. Bermain seni Origami yang dirancang sedemikian rupa akan cukup membantu dalam konstruk pengembangan kreativitasnya. Selain itu bentuk – bentuk yang menarik akan mampu memunculkan minat dan dorongan bagi anak untuk mencoba.

Permainan konstruktif sangat berpengaruh terhadap pengembangan kreativitas anak, bahwa dengan permainan konstruktif maka anak – anak akan mencoba membuat bermacam – macam benda yang dapat dikreasikan sesuai dengan ide – ide yang dimilikinya dan kemudian dituangkan dalam permainan tersebut menjadi sesuatu yang kreatif.

Bermain seni Origami merupakan salah satu bentuk permainan konstruksi yang dapat digunakan untuk mengembangkan dan meningkatkan kreativitas anak. Origami adalah teknik seni melipat kertas, di mana dengan hanya menggunakan selembar kertas dapat menghasilkan berbagai bentuk karya, diantaranya seperti Origami berbentuk boneka, binatang, kapal dan sebagainya. Pada dasarnya Origami memiliki tujuan untuk menciptakan sebuah bentuk dari selembar kertas, dengan hanya menggunakan teknik melipat dan membentuk kertas. Origami merupakan suatu kerajinan tangan populer yang disukai anak-anak, dan juga dapat dijadikan sebagai alat mengajar terutama untuk pendidikan anak usia dini.

¹⁴Tedjasaputra, Maykes S. 2007. *Bermain, Mainan Dan Permainan Untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: Grasindo. Hal 28

Hal ini diperkuat dengan ungkapan Direktur Sanggar Origami Indonesia, Maya Hirai, dalam seminar ‘Bermain Origami Mengaktifkan Otak Anak, Melatih Motorik Halus dan Kreativitas Anak, menyatakan bahwa Origami bukan hanya sekadar seni melipat kertas yang mengubah selembar atau beberapa kertas menjadi sebuah model atau barang yang berguna, melainkan juga mengajarkan kreativitas, ketekunan, ketelitian, imajinasi serta keindahan¹⁵.

TK Muslimat NU 21 merupakan sebuah lembaga pendidikan bagi anak usia dini, yang mana dalam pelaksanaannya berupaya untuk membantu mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak sejak usia dini. Pengembangan potensi kreatif dilakukan oleh guru pendidik lebih kepada pemberian rangsangan atau stimulus pada anak, diantaranya adalah dengan melalui permainan – permainan kreatif dan program – program lokakarya. Sedangkan pengembangan kreativitas dengan melalui kertas origami masih tergolong kurang dimaksimalkan.

Untuk itulah penulis tertarik untuk mengkaji lebih dalam terkait dengan pentingnya meningkatkan kreativitas dengan melalui bermain seni Origami di TK Muslimat NU 21. Di samping juga adanya kesadaran bahwa dengan adanya stimulus sejak dini pada anak di masa usia kanak-kanak awal akan sangat membantu menumbuhkan potensinya secara optimal. Sehingga penulis terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul “**Efektivitas**

¹⁵<http://mayahirai.com.2009>

Bermain Seni Origami Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Di Taman Kanak - kanak Muslimat NU 21 Malang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat diambil rumusan masalah adalah:

1. Bagaimana tingkat kreativitas anak dalam kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sebelum diberikan perlakuan bermain seni Origami?
2. Bagaimana tingkat kreativitas anak dalam kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sesudah adanya perlakuan bermain seni Origami?
3. Bagaimana efektivitas bermain seni Origami dalam meningkatkan kreativitas pada anak?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka dapat diketahui tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui sejauhmana tingkat kreativitas anak dalam kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sebelum diberikan perlakuan bermain seni Origami
2. Untuk mengetahui sejauhmana tingkat kreativitas anak dalam kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sesudah diberikan perlakuan bermain seni Origami

3. Untuk mengetahui efektivitas bermain seni Origami dalam meningkatkan kreativitas pada anak

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman penulis dan pembaca terkait dengan peningkatan kreativitas anak usia dini melalui bermain seni Origami; sebagai tambahan wacana bagi khazanah keilmuan psikologi – pedagogik khususnya bagi pendidikan anak usia dini terkait dengan pengembangan dan peningkatan kreativitas, pengetahuan mengenai Origami, keefektifan bermain seni Origami terhadap peningkatan kreativitas dan sebagainya, serta sebagai sebuah tujuan teori atau rujukan pustaka dalam metode pembelajaran *play-education*, yang dapat diterapkan dalam pendidikan anak usia dini. Di samping juga sebagai kontribusi nyata bagi dunia psikologi pendidikan.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, antara lain;

- a) Bagi lembaga dan pengelola, diharapkan penelitian ini dapat memberikan pengetahuan dan pemahaman terkait dengan peningkatan kreativitas anak usia dini melalui bermain seni Origami, sebagai salah satu bentuk metode pembelajaran *play – education* dalam pendidikan anak usia dini (PAUD).

b) Bagi pembaca, penelitian ini dapat membantu memberikan pemahaman terkait dengan teori kreativitas, kajian mengenai seni Origami dan pengaruhnya tersebut terhadap peningkatan kreativitas anak usia dini. Dan apabila pembaca berkeinginan meneliti dengan kajian yang sama, penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi atau bahan rujukan dalam penelitiannya. Dalam hal ini, diharapkan peneliti selanjutnya mampu memfilter bagian – bagian yang sesuai dengan bahasan penelitiannya. Diharapkan pula perlunya perbaikan dalam kandungan penelitian ini, karena adanya kesadaran dari peneliti bahwasanya masih banyak terdapat hal – hal yang dirasa kurang maksimal terkait dengan bahasan dalam penelitian ini.

c) Dan bagi pribadi peneliti sendiri, dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan dan wawasan yang lebih matang terkait dengan konsep kreativitas, seni Origami serta keefektifan bermain seni Origami tersebut terhadap peningkatan kreativitas anak usia dini. Diharapkan pula mampu memahami pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pendidikan anak usia dini terutama dengan melibatkan hasil eksperimen dari bermain seni Origami ini terhadap peningkatan kreativitas anak usia dini. Dengan ini diharapkan secara pribadi peneliti mampu memahami hal – hal yang berkaitan dengan kajian ini dengan sebaik – baiknya, karena peneliti tak lain juga merupakan pihak pembelajar.