

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Bermain Seni Origami

A. Pengertian bermain seni origami

Dapat dipastikan bahwa seringkali anak – anak 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 dapat tumbuh dan berkembang.

Bermain merupakan faktor yang paling berpengaruh dalam periode perkembangan anak, meliputi dunia fisik, sosial, dan komunikasi. Kegiatan bermain dapat mempengaruhi enam aspek perkembangan anak, meliputi; aspek kognisi, sosial, emosional, komunikasi, kesadaran diri dan keterampilan motorik¹.

Plato, Aristoteles dan Frobel menganggap bermain sebagai kegiatan yang memiliki nilai praktis. Artinya bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Bermain bagi anak adalah suatu proses eksplorasi, eksperimen, peniruan (*imitation*), dan penyesuaian (*adaptasi*).²

¹Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: kencana. Hal: 146

²Ibid. Hal: 92

Piaget mengatakan bahwa permainan sebagai suatu media yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak. Pada waktu yang sama ia mengatakan bahwa perkembangan kognitif anak – anak membatasi cara mereka bermain. Permainan memungkinkan mereka mempraktekkan kompetensi – kompetensi dan keterampilan – keterampilan mereka yang diperlukan dengan cara santai dan menyenangkan. Piaget meyakini bahwa struktur – struktur kognitif perlu dilatih dan permainan memberi *setting* yang sempurna bagi latihan tersebut.³

Menurut Hughes⁴, seorang ahli perkembangan anak dalam bukunya, *Children, Play dan Development*, mengatakan bahwa bermain merupakan hal yang berbeda dengan belajar dan bekerja. Suatu kegiatan yang disebut bermain di dalamnya harus mencakup lima unsur, yaitu;

- a) Mempunyai tujuan, yaitu permainan itu sendiri dan individu yang bermain mendapatkan kepuasan karena telah melakukannya,
- b) Memilih dengan bebas dan atas kehendak sendiri, tidak ada yang menyuruh ataupun memaksanya,
- c) Menyenangkan dan dapat dinikmati,
- d) Terdapat unsur khayalan dalam kegiatannya yang berguna untuk mengembangkan daya imajinasi dan kreativitas,
- e) Melakukan secara aktif dan sadar.

³W. Santrock, John. 1995. *Life – Span Development*. Jakarta: Erlangga. Hal: 273

⁴Ibid

Jika ditinjau dari perspektif pendidikan, bermain memiliki makna sebuah kegiatan yang memberi peluang kepada anak untuk dapat berswakarya, melakukan, dan menciptakan sesuatu dari permainan itu dengan tenaganya sendiri, baik dilakukan di dalam maupun di luar ruangan.

Untuk menunjang apa yang dimaksudkan dalam perspektif pendidikan tersebut maka jenis permainan yang dapat diterapkan adalah dengan menggunakan metode bermain konstruktif. Bermain konstruktif sendiri memiliki definisi sebagai suatu kegiatan bermain di mana anak membentuk sesuatu, menciptakan bangunan tertentu dengan alat permainan yang tersedia. Misalnya seperti: membuat rumah – rumahan dengan balok kayu atau lego, membuat perahu dari kertas, membuat lukisan dari pasir dan sebagainya.

Pada dasarnya Origami adalah salah satu bentuk permainan konstruktif, di mana seorang individu secara sengaja mampu membentuk atau membuat sesuatu dari bahan lembaran kertas menjadi suatu bentuk – bentuk kreatif. Origami merupakan sebuah teknik melipat kertas yang mudah dibuat dan menyenangkan. Di antara perannya adalah sebagai aktivitas untuk mengisi waktu luang, dapat dijadikan sebagai media pengajaran dan komunikasi dengan anak karena biasa dilakukan secara bersama-sama. Selain itu seni melipat kertas ini juga sangat fungsional

untuk anak dan aktivitas ini memiliki fungsi melatih motorik halus dalam masa perkembangannya⁵.

Hira Karmachela⁶ berpendapat, bahwa kata Origami berasal dari bahasa Jepang yakni dari kata “*Oru*” yang berarti melipat dan “*Kami*” berarti kertas. Ketika kedua kata digabungkan ada sedikit perubahan namun tidak mengubah artinya, yakni dari kata “*Kami*” menjadi “*Gami*” sehingga bukan “*Orikami*” tetapi “*Origami*” maksudnya adalah melipat kertas. Sedangkan menurut Dr. Sumanto⁷, melipat atau Origami adalah suatu teknik berkarya seni/ kerajinan tangan yang umumnya dibuat dari bahan kertas dengan tujuan untuk menghasilkan aneka bentuk main, hiasan, benda fungsional, alat peraga dan kreasi lainnya.

Origami atau yang lebih dikenal lagi dengan istilah kertas lipat merupakan media (alat bantu) yang digunakan dalam pembelajaran kreativitas anak dengan segala bentuk dan saluran yang digunakan para guru untuk menyalurkan pesan atau informasi. Dengan media kertas lipat yang bertujuan untuk menstimulus anak untuk mengembangkan kreativitasnya.

Melipat kertas adalah sesuatu yang sangat menyenangkan bagi anak karena dapat dibuat apa saja, mulai dari kegiatan melipat yang sederhana seperti bentuk segi tiga, segi empat, kemudian bentuk yang agak sulit. Gerak yang dilatih dari kegiatan melipat ini adalah bagaimana anak

⁵<http://mayahirai.com>.2009

⁶Karmachela, Hira. 2008. *Origami dan Anak*. Surabaya : Insan Cendekia. Hal: 1

⁷Sumanto. 2006. *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*. Jakarta:Departemen Pendidikan Nasional. Hal: 97

melipat dan menekan lipatan – lipatan itu karena kegiatan ini akan memperkuat otot – otot telapak dan jari tangan anak.

Berkaitan dengan kegiatan melipat ini, Hira Karmachela berpendapat bahwa seni melipat kertas ini merupakan seni yang sangat cocok bagi anak karena Origami melatih keterampilan tangan anak, juga kerapian dalam berkreasi. Selain itu anak akan terbiasa untuk menciptakan hal baru atau inovasi. Melipat pada hakikatnya merupakan keterampilan tangan untuk menciptakan bentuk – bentuk tertentu tanpa menggunakan bahan perekat lem serta ketelitian ini membutuhkan keterampilan koordinasi tangan, ketelitian dan kerapian, di dalam kegiatan melipat jika disajikan dengan minat anak akan memberikan keasyikan dan kegembiraan serta kepuasan bagi anak⁸.

Bahan yang paling dibutuhkan adalah kertas, bahkan aslinya memang hanya dari selembar kertas, tanpa tambahan bahan ataupun alat apapun, karena hanya dengan selembar kertas dan hampir semua kertas dapat digunakan, maka inilah seni yang paling mampu diakses oleh semua orang. Dengan berkembangnya keterampilan origami, anak akan mengalami perkembangan baik kognitif, afektif dan psikomotorik. Anak akan tumbuh dan berkembang menjadi manusia dewasa yang dapat bergaul di tengah – tengah masyarakat.

⁸Soemantri, Ms. 2005. *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional. Hal: 151

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa melipat kertas merupakan aktivitas yang membutuhkan keterampilan gerakan dan koordinasi tangan sehingga dengan diberikannya kegiatan melipat kertas dapat memperkuat otot – otot telapak tangan dan jari-jari tangan sekaligus melatih konsentrasi anak.

B. Sejarah seni origami⁹

Origami berasal dari kata 折る ‘Oru’ yang berarti “melipat” dan kata 紙 ‘Kami’ yang berarti kertas. Sehingga jika kedua kata ini digabungkan akan menghasilkan arti “kertas lipat” atau “lipatan kertas”. Origami merupakan seni melipat kertas yang berasal dari China pada sekitar abad ke-7 yang kemudian di populerkan di negara Jepang, sehingga, terkesan bahwa Origami memang betul – betul asli dari negara Jepang. Meskipun demikian, Origami sudah menjadi salah satu bagian budaya tradisional yang sudah mendarah daging di seluruh masyarakat Jepang. Hal ini bisa dilihat bahwa pada kenyataannya Origami sering diajarkan pada siswa – siswi mulai di sekolah – sekolah mulai dari tingkat dasar. Selain itu, bukti bahwa masyarakat Jepang sangat mencintai Origami adalah, mereka selalu melakukan inovasi dan improvisasi yang kreatif dalam menghasilkan beragam bentuk lipatan Origami yang sangat tinggi nilai seninya¹⁰.

⁹<http://imccentersurabaya.blogspot.com>. 2012

¹⁰Ibid

Dalam sejarahnya di Jepang menurut Maya Hirai, Origami dipercaya telah ada sejak zaman Heian (741-1191). Di dalam perkembangannya Origami menjadi begitu identik dengan budaya Jepang, diwariskan secara turun temurun dari masa ke masa dan berkembang dengan menggunakan kertas yang disebut *Washi*. Hingga kini Origami telah menjadi sesuatu yang tak terpisahkan dari budaya orang Jepang terutama dalam upacara adat keagamaan Shinto yang tetap dipertahankan hingga sekarang.

Dalam tradisi Shinto, kertas segi empat dipotong, lipatannya ada yang membentuk lambang atau simbol Dewata yang kemudian digantung di kota *Jingu* (Kuil Agung Imperral) di Ise sebagai sembah pada upacara Perkimpoian Shinto, kertas berbentuk *Rama – Rama* jantan (*O – Cho*) dan *Rama – Rama* betina (*mecho*) menggunakan asas *Bomair* membalut botol sake sebagai lambang pengantin lelaki dengan perempuan. Selain itu Origami juga digunakan untuk upacara keagamaan lain.

Pada mulanya Origami hanya diajarkan secara lisan, namun pada tahun 1797 mulai dibukukan menjadi sebuah buku Panduan tertulis (semacam tata cara atau tutorial dalam membuat Origami) di dalam buku *Senbazuru Orikata* (yang menjelaskan bagaimana melipat Seribu Burung Jenjang / *Orizuru*,, dan pada saat itu Origami masih dikenal dengan *Orikata*). Pengarang buku tersebut adalah Kisato Rito yang mengumpulkan model – model *Gido* dan *Kyoka*. Buku ini dianggap sebagai buku Origami tertua di dunia, yang didalamnya mengandung

empat puluh sembilan (jenjang berkait) dan *Kyoka* (puisi lucu pendek). Pada tahun yang sama suatu risalah berjudul *Chushingura Orikata* yang memuat lipatan bentuk manusia turut dikeluarkan oleh pengarang yang sama.

Kemudian di tahun 1845, buku pedoman dalam berbagai bentuk kumpulan lengkap lipatan tradisi Jepang ditulis dan diterbitkan dalam buku berjudul *Kan Nomado*. Buku itu berisikan kurang lebih 150 contoh Origami termasuk model katak. Pada tahun 1850 suatu naskah tulisan lain berjudul karya *Ragusa* diterbitkan. Naskah ini berisi 2 bagian Origami yaitu Rehlah dan Keagamaan, yang kebanyakan merupakan model Origami yang terdapat pada *Chushingura Orikata*. Pada tahun 1880 seni melipat kertas mulai dikenal orang dengan nama Origami, kata Origami berasal dari bahasa Jepang *Oru* (melipat) dan *Kami* (kertas). Kata Origami kemudian mulai menggantikan istilah *Orikata*, *Orisui* atau pun *Orimono*.

Kertas yang pertama kali digunakan untuk membuat Origami dinamakan kertas *Washi*. Kertas *Washi* yang lembut dan indah ini pertama kali diciptakan pada awal abad ke-7 dan merupakan hasil China dalam pengembangan metode pembuatan kertas yang masuk ke Jepang. Penemuan *Washi* menghasilkan berbagai benda kebudayaan dan salah satunya adalah Origami.

Pada zaman Edo (1600-1868) produksi kertas sangat berlimpah sehingga kertas mudah diperoleh. Hal ini menjadikan Origami berkembang lebih pesat dan pada akhir zaman yang sama hampir mampu

menghasilkan 70 bentuk, yang masih tetap dikenal hingga sekarang, seperti; bentuk katak, kapal, balon dan sebagainya. Di zaman Meiji (1868-1912) Origami digunakan sebagai alat mengajar di TK (Taman Kanak – Kanak) maupun SD (Sekolah Dasar). Hal ini berkat pengaruh dari ahli pendidikan Fredrich Wilhelm August Frobel (1782-1852). Beliau adalah seorang pendidik Jerman pada abad ke-19. Beliau menggunakan Origami tradisional Eropa untuk menghasilkan bentuk geometri dan konsep ini kemudian dipakai secara meluas di TK di Jepang.

Origami modern memperkenalkan bentuk lipatan baru yang berbeda dengan bentuk lipatan klasik. Origami modern ini mulai diperkenalkan oleh Akira Yoshizawa di Jepang. Akira Yoshizawa mempopulerkan bentuk – bentuk Origami baru yang berbeda dengan bentuk Origami tradisional. Dia turut memperkenalkan bentuk awal burung berkaki empat dengan menggabungkan dua keping kertas yang berlipat. Sejak saat itu pelipat kertas yang lain juga sukses menggunakan *Lintzed* untuk membuat lipatan hewan berkaki empat yang dibuat dari selembat kertas tanpa potongan.

Pada tahun 1960-an, Pameran Origami Akira Yoshizawa telah mempopulerkan Origami di belahan dunia barat. Akira Yoshizawa bersama Sam Randlett kemudian memperkenalkan sistem garis dan anak panah yang digunakan sebagai arahan untuk melipat Origami yang dapat dipahami oleh semua orang tanpa menggunakan bahasa. Dalam usianya yang ke – 83 pada tahun 1999, Akira Yoshizawa telah menghasilkan

hampir 50000 bentuk. Dia selalu memberi tekanan pada ketelitian dan ketepatan dalam bentuk untuk objek Origami. Kini telah dikenal berbagai model Origami mengagumkan yang diciptakan oleh pakar Origami di seluruh dunia.

Selain dalam pencapaian teknikal, seni melipat kertas Origami juga mengalami perkembangan pesat dalam hal jenis dan pilihan kertas yang dipilih. Yoshizawa telah mendahului dengan mengadakan pameran Origami dengan karya – karya yang menyerupai benda asli. Dia memperkenalkan gabungan kertas seperti *Uniyu* atau ciri yang cukup sesuai untuk lipatan. Yoshizawa juga memperkenalkan lipatan basah, di mana kertas tebal dilipat ketika masih basah, dengan demikian diperoleh model tiga dimensi yang membentuk sudut lipatan lembut.

Kini untuk menghasilkan suatu lipatan mengagumkan, bukan lagi sesuatu yang dirahasiakan. Terdapat banyak Perhimpunan atau Komunitas Pencinta Origami baik di Jepang maupun di kawasan belahan dunia lain yang beberapa di antaranya telah membuat situs web yang dapat diakses siapa saja. Selain itu, terdapat pula akun pribadi yang memposting berbagai tutorial pembuatan Origami, sehingga setiap orang dapat belajar secara mudah dan praktis sesuai dengan panduan web yang telah ada.

C. Manfaat bermain seni origami

Origami memiliki sejarah dan asal usul yang panjang. Sebuah hasil Origami merupakan suatu hasil kerja tangan yang sangat teliti, sangat

memanjakan mata dan menarik hati para pencinta Origami. Origami bisa menjadi kerajinan tangan yang menyenangkan untuk anak – anak terutama jika model Origami yang dibuat sesuai dengan perkembangan usia mereka. Dengan Origami anak – anak belajar tentang banyak hal terutama tentang banyak hal kesabaran, mengembangkan daya imajinasinya, belajar mengenali warna, cara mengikuti instruksi berhitung, mengembangkan keterampilan tangan, melatih motorik halus, cara menghasilkan kreasi yang bagus, yang dapat dimengerti, dapat menghargai suatu karya dan Origami akan menambah kecerdasan anak, akan melatih perkembangan otak seperti halnya ketika anak belajar sempoa sehingga anak akan merasa hidupnya penuh warna.

Maya Hirai, Instruktur Origami bersertifikat dari Nippon Origami Association (NOA) mengatakan 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 keindahan¹¹.

“Origami dapat memberikan manfaat terhadap tumbuh kembang anak. Layaknya mengaktifkan otak, motorik halus dan meningkatkan kreativitas anak” imbuh Maya Hirai yang juga sebagai Direktur Sanggar Origami Indonesia ini, dalam seminar ‘Bermain Origami Mengaktifkan Otak Anak, Melatih Motorik Halus dan Kreativitas Anak’ yang dilaksanakan Lembaga Pendidikan dan Pelatihan Tenaga Pendidik Anak

¹¹<http://mayahirai.com.2009>

Usia Dini ‘Bunayya’ YPSDI Al Hijrah di Gedung BP PNFI Reg. I Jalan Kenanga Raya Medan, Sabtu (8/8)¹².

Melipat kertas digunakan untuk melatih motorik halus anak karena di dalam kegiatan melipat kertas menuntut gerakan otot – otot jari, pergelangan tangan yang membutuhkan koordinasi mata dan tangan, kecepatan, ketepatan telapak dan jari serta membantu koordinasikan mata dan tangan. Dari kegiatan melipat kertas tersebut bertujuan melatih konsentrasi anak dalam menentukan lipatan – lipatan, memacu kreativitas otak, melatih motorik halus, mengembangkan daya imajinasi, belajar mengenali warna, belajar membuat mainan sendiri dan melatih kesabaran.

Pada hakikatnya Origami adalah dunia yang sangat dekat dengan anak-anak. Selain aktivitasnya, sebagian besar model Origami sangat disukai karena dibentuk menjadi miniatur atau merepresentasikan berbagai ragam benda. Beberapa manfaat yang dapat diperoleh bermain seni Origami di antaranya adalah¹³:

- a) Melatih motorik halus pada anak sekaligus sebagai sarana bermain yang aman, murah, menyenangkan dan kaya manfaat.
- b) Lewat Origami anak belajar membuat mainannya sendiri, sehingga menciptakan kepuasan dibanding dengan mainan yang sudah jadi dan dibeli di toko mainan,

¹²Ibid

¹³<http://sanggar.origami.com.2010>

- c) Membentuk sesuatu dari Origami perlu melewati tahapan dan proses, tahapan ini tak pelak mengajari anak untuk tekun, sabar serta disiplin untuk mendapatkan bentuk yang diinginkan.
- d) Lewat Origami anak juga diajarkan untuk menciptakan sesuatu, berkarya dan membentuk model sehingga membantu anak memperluas ladang imajinasi mereka dengan bentukan Origami yang dihasilkan.
- e) Dengan keberhasilan yang dirasakan anak-anak saat berhasil menciptakan sesuatu dari tangan mereka sendiri, akan mendapatkan kebanggaan dan kepuasan tersendiri. Terlebih lagi anak akan belajar menghargai karyanya, dan dapat dimungkinkan anak akan mampu mengapresiasi sebuah karya lewat seni Origami.

Sedangkan Menurut Hira Karmachela, berkreasi dengan Origami tentu bukan sekedar bermain dengan lipatan kertas, melainkan juga memiliki beberapa manfaat yang dapat di peroleh, manfaat tersebut antara lain:

- a) Belajar membuat model atau bentuk

Origami adalah seni melipat kertas untuk membuat suatu model, ketika seorang anak bermain Origami secara tidak langsung ia sedang belajar membuat dari selembar kertas atau lebih menjadi sebuah model yang sesuai dengan kemampuan dan kesukaannya. Model dalam Origami sangatlah banyak dan terus berkembang seiring dengan karya – karya baru yang dihasilkan oleh para pelipat, namun model Origami yang disukai oleh anak – anak biasanya adalah model

Origami tradisional yang berupa mainan (miniatur) binatang, pesawat (biasanya pada anak laki – laki), rumah dan alat – alat rumah tangga (pada anak wanita), dan sebagainya.

Model Origami untuk anak ini biasanya terdiri atas lipatan sederhana dengan sedikit tahapan dalam diagramnya. Namun tidak menutup kemungkinan seorang anak yang telah banyak mencoba jenis lipatan akan bisa membuat model Origami yang mempunyai tingkat kesulitan yang tinggi dan semakin banyak mencoba beberapa jenis lipatan maka anak tentu dapat membuat Origami lebih banyak lagi.

b) Belajar membuat mainan sendiri

Banyak model Origami yang dapat digunakan untuk bermain anak misalnya pesawat terbang dan perahu. Model – model itu pada umumnya dapat cukup dibuat dari selembar kertas saja dan untuk model tertentu yang berukuran besar bisa menggunakan kertas Koran seperti untuk membuat topi dan pesawat. Perlu digaris bawahi bahwa dalam Origami proses melipatnya itu sendiri adalah bagian dari bermain dan setelah menjadi model juga dapat dimainkan baik secara sendiri maupun secara bersama – sama.

c) Belajar membaca diagram/ gambar

Belajar Origami selain melalui bimbingan seorang guru atau instruktur dapat pula melalui animasi atau melalui diagram dari sebuah buku Origami. Jadi seorang anak dapat membuat Origami dengan

mengikuti diagram yang ada dalam buku meski harus memilih dan disesuaikan dengan tingkat kemampuannya.

d) Belajar menemukan solusi bagi persoalannya

Sebuah diagram Origami terdiri atas beberapa tahapan di mana setiap tahapannya merupakan rangkaian persoalan – persoalan melipat yang beraneka ragam. Ketika seorang anak membuat Origami dengan cara mengikuti alur sebuah diagram sebetulnya dia sedang menghadapi persoalan pada setiap tahapan diagram, artinya anak dapat menyelesaikan persoalan Origami.

Pada saat seperti itu anak umur tertentu secara tidak sadar akan memainkan logikanya, bagaimana mengikuti, membaca gambar, dan menyelesaikan persoalan – persoalan. Bahkan jika sudah mulai membuat karya sendiri anak akan berusaha untuk mencari solusi hingga berhasil membentuk sebuah model Origami yang diharapkannya dan tentu merupakan sebuah latihan yang sangat baik bagi anak untuk belajar memecahkan persoalannya.

e) Belajar perbandingan (proporsi) dan berpikir matematis

Satu di antara yang sangat menentukan keindahan model Origami adalah yang disebut dengan proporsi bentuk (perbandingan bentuk) mengapa model itu mirip bentuk tertentu adalah karena teori proporsi. Tingkat keindahan sebuah model Origami terletak pada proporsi ini, di sisi lain jenis lipatan – lipatannya.

- f) Bahan yang digunakan dalam melipat kertas mudah didapat dan tidak membahayakan anak.

Hal ini sesuai dengan salah satu prinsip permainan seperti yang dijelaskan dalam prinsip sebuah permainan. Penyediaan sarana dan prasarana bagi permainan anak hendaknya memperhatikan segi keamanan dan tidak membahayakan anak.

D. Bermain seni origami sebagai permainan konstruktif

Menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia kata “Konstruktif” berarti membuat (menyusun) bangunan – bangunan. Jean Peaget¹⁴, menyatakan Main pembangunan (konstruktif) bertujuan merangsang kemampuan anak dalam mewujudkan ide, pikiran maupun gagasannya menjadi sebuah karya nyata. Saat anak menghadirkan dunia mereka melalui permainan konstruktif, mereka berada di posisi tengah antara melakukan kegiatan bermain dan mengembangkan kecerdasannya. Hal ini sangat membantu dalam mengembangkan keterampilan koordinasi motorik halus, juga berkembangnya kognisi mereka dalam pikiran operasional serta mampu membangun keberhasilan di sekolahnya pada kemudian hari.

Hurlock menyebutkan bahwa permainan konstruktif yaitu anak-anak membuat bentuk-bentuk dengan balok-balok, pasir, lumpur, tanah liat, manik-manik, cat, pasta, gunting, dan *krayon*. Sebagian besar

¹⁴Chofifah, Siti. 2008. *Penerapan Metode BCCT (Beyond Centers and Circle Time) di Paud Unggulan Nasional Anak Saleh Malang*. Skripsi. Malang: Fakultas Psikologi UIN Malang: tidak diterbitkan).

konstruktif yang dibuat merupakan tiruan dari apa yang dilihatnya dalam kehidupan sehari – hari atau dari layar bioskop dan televisi. Pada masa ini anak-anak sering menambahkan kreativitasnya ke dalam konstruksi – konstruksi yang dibuat berdasarkan pengamatannya dalam kehidupan sehari-hari¹⁵.

Permainan konstruktif merupakan bentuk permainan yang dilakukan dengan membuat atau menyusun sesuatu konstruktif tanpa memikirkan manfaat, merupakan permainan yang sangat disukai anak, dalam jenis permainan ini anak tidak akan mengalami kesulitan mencari alat karena apapun yang ditemuinya dapat disusun menjadi konstruktif yang diinginkan.

Berdasarkan beberapa uraian diatas dapat disimpulkan bahwa permainan konstruktif merupakan suatu bentuk permainan aktif di mana anak – anak membangun atau menciptakan suatu karya dengan menggunakan suatu bahan tertentu yang tidak menyulitkan mereka hingga mampu menimbulkan kegembiraan.

Dari beberapa paparan diatas, jelaslah bahwa bermain Origami merupakan salah satu jenis dari permainan konstruktif. Sebab dalam prosesnya Origami sendiri pada mulanya hanya berupa lembaran kertas, yang mana dari hanya dengan menggunakan lembaran kertas tersebut kemudian mampu membentuk beraneka ragam karya atau produk kreatif.

¹⁵B. Hurlock, Elizabeth. 1980. *Psikologi Perkembangan, Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga. Hal: 122

Sebagaimana halnya yang telah diungkapkan Piaget bahwasanya permainan konstruktif bertujuan untuk merangsang ide – ide kreatif, pun demikian dengan Origami. Dengan media Origami ini anak – anak dituntut untuk mampu berpikir kreatif, mengkonstruksi pikirannya untuk mampu berkarya membuat sesuatu yang Orisinil, baik itu merupakan suatu pembaharuan dari sesuatu yang pernah ada, kombinasi antara yang pernah ada dengan ide baru atau sesuatu yang benar – benar belum pernah ada (baru). Pada saat ini pula proses kreatif berlangsung.

Salah satu keunikan seni Origami terletak pada hasil akhir pelipatan. Lipatan kertas yang dibentuk sedemikian rupa bisa terlihat menarik dengan berbagai jenis objek yang diinginkan. Dalam prosesnya, Origami sangat mengandalkan imajinasi dan proses berpikir sebagai langkah awal untuk menentukan bagaimana lembaran kertas akhirnya mampu menyerupai bentuk sesuatu. Selain itu diperlukan pula kepiawaian dalam melipat, membuat perincian dan keluwesan sehingga menjadikan lipatan tersebut terlihat rapi dan indah.

E. Fungsi bermain konstruktif bagi anak

Secara garis besar, bermain dapat di klasifikasikan menjadi dua fungsi utama, fungsi tersebut adalah; sebagai alat (media) pendidikan dan sebagai alat (media) perawatan¹⁶.

¹⁶Ismail, Andang. 2006. *Education Games*. Yogyakarta: Pilar Media. Hal: 24

1. Sebagai media perawatan

Di antara Para Ahli Jiwa telah banyak yang menggunakan permainan sebagai salah satu alat atau media dalam menangani anak – anak yang mengalami masalah psikologis, karena pada dasarnya permainan itu lebih mendekati dimensi kejiwaan anak – anak. Dalam kegiatan bermain tersebut mereka mengungkapkan pertentangan batin, kecemasan, dan ketakutannya. Seperti halnya yang dilakukan oleh Para Ahli Jiwa, *Mazhab Psikoanalisis* menggunakan permainan sebagai alat penyingkap “alam bawah sadar” (*Uncounsciousness*), pelega emosi, dan penafsir kelakuan anak. Sedangkan ahli jiwa yang mengikuti aliran *Non Directive* menjadikan permainan sebagai alat untuk mengungkapkan berbagai sikap (Zakiah, 1976).

Pun demikian dalam bermain konstruksi sebagai penyaluran bagi ketegangan akibat batasan lingkungan, memberikan peluang pada anak untuk mengekspresikan keinginan dan hasratnya yang tidak dapat diperolehnya melalui cara lain (kak Seto; 2004).

2. Sebagai media pendidikan

Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak didik sebelum bersekolah. Dengan bermain secara alamiah anak akan menemukan dan mengenali lingkungannya, orang lain, dan dirinya sendiri. Lebih dari itu, bermain juga dapat meningkatkan kecerdasan anak untuk berpikir, memiliki keterampilan motorik, berjiwa seni, sosial dan berparadigma religius.

Para Ahli Pendidikan Anak dalam risetnya menyatakan bahwa cara yang paling efektif ada pada permainan anak, yaitu dengan bermain dalam kegiatan belajar mengajarnya. Secara alamiah, bermain dapat memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam, dan secara spontan pula anak mengembangkan bahasanya, mendapat kesempatan bereksperimen, dan memahami konsep – konsep sesuai dengan permainan dirinya. Bermain sebagai bentuk kegiatan belajar adalah bermain yang kreatif, menyenangkan, dan bersifat mendidik. Mampu menjadi mediator bagi anak – anak untuk mengembangkan keterampilan dan mematangkan motorik halusya serta meningkatkan daya kognitif anak untuk berpikir kreatif.

Dengan demikian secara umum dapat disimpulkan bahwa selain secara keilmuan bermain dapat menjadi sarana untuk mengembangkan pengetahuan dan pengalaman, juga dapat menjadi media psikoterapi atau pengobatan, khususnya bagi anak yang mengalami gangguan pada dimensi kejiwaan. Sedangkan dalam proses perkembangan anak itu sendiri, bermain konstruktif memiliki fungsi bagi aspek kognitif, sosial dan emosinya.

2.2 Kreativitas Anak Usia Dini

A. Definisi kreativitas

James J. Gallagher (1985) mengatakan bahwa “*creativity is a mental process by which an individual creates new ideas or products, or*

recombines existing ideas and product, in fashion that is novel to him or her” (kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengkombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya¹⁷).

Lebih lanjut Supriadi (1994) mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Selanjutnya ia menambahkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berpikir, ditandai oleh suksesi, diskontinuitas, diferensiasi dan integrasi antara setiap tahap perkembangan¹⁸.

Clarkl Monstakis mengatakan bahwa kreativitas merupakan pengalaman dalam mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu antara hubungan diri sendiri, alam, dan orang lain. Pada umumnya definisi kreativitas dirumuskan dalam istilah pribadi (*person*), proses, produk dan *press*, seperti yang telah diungkapkan oleh Rhodes yang menyebut hal ini sebagai: *four P's of creativity: person, process, press, product*. Keempat P ini saling berkaitan: pribadi yang

¹⁷Tusadiah, Nurul H. 2009. *Efektivitas Permainan Konstruktif Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Di Taman Pendidikan Qur'an (TPQ) Al-Hikmah Joyosuko Malang*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Tidak Diterbitkan

¹⁸Ibid

kreatif yang melibatkan diri dalam proses kreatif, dan dengan dukungan dan dorongan (*press*) dari lingkungan, akan menghasilkan produk kreatif¹⁹.

Ditinjau dari segi pribadi, kreativitas dapat diartikan sebagai adanya ciri – ciri kreativitas yang terdapat pada pribadi tertentu, yaitu yang bersifat *aptitude* atau kognitif (berkaitan dengan kemampuan berpikir) dan ciri yang bersifat *non – aptitude* atau afektif (berkaitan dengan sikap dan perasaan). Ciri – ciri kreatif yang bersifat *aptitude*, adalah ciri – ciri kreativitas yang berkaitan dengan kemampuan berpikir (seperti kemampuan menangkap suatu masalah, kelancaran, orisinalitas dan elaborasi), sedangkan ciri – ciri kreatif yang bersifat *non – aptitude*, atau yang disebut pula ciri – ciri afektif kreativitas, adalah ciri – ciri yang berhubungan dengan sikap, ciri – ciri afektif ini antara lain; imajinatif, tidak mudah putus asa, berani mengambil risiko, senang berpetualang, bebas dalam berpikir, dan sebagainya. Dari segi pribadi ini, yang penting untuk diketahui adalah pendidik harus yakin bahwa setiap anak pada dasarnya memiliki potensi kreatif, hanya bidang dan derajat saja yang masing – masing berbeda²⁰.

Apabila dipandang dari sudut produk yang dihasilkan, kreativitas dapat didefinisikan dengan proses yang dilakukan oleh seorang individu dan mendorongnya untuk menemukan sesuatu yang baru baginya. Kreativitas yang dimaksud di sini merupakan proses atau aktivitas yang

¹⁹Munandar, Utami. 2002. *Kreativitas dan Keberbakatan (Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat)*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama. Hal: 25

²⁰Ibid. Hal: 12

dilakukan seseorang dan menghasilkan penemuan sesuatu yang baru. Sedangkan pengertian 'baru' sering dinisbahkan kepada sesuatu yang ditemukan dalam bidang yang didalamnya terdapat unsur kreativitasnya²¹.

Rogers (1959) memperkuat pandangan ini melalui ungkapannya, "Pada dasarnya proses kreativitas ini adalah apa yang dibangun dan dihasilkan darinya suatu hasil cipta yang baru, sebagai akses dari apa yang diciptakan seseorang individu dengan gayanya yang unik dalam menciptakannya dan apa yang ditemukan serta dihadapi dalam lingkungannya. Sangat dimungkinkan bahwa syarat mendasar dalam berkreasi itu adalah pusat internal penciptaan produk"²². Dalam hal ini penulis mendefinisikan pusat internal penciptaan produk adalah motivasi dalam diri individu untuk menciptakan produk tersebut. Sehingga dapat dipastikan bahwa yang terpenting dari baik dalam proses penciptaan maupun menghasilkan produk tertentu sebagai objek kreativitas adalah individu itu sendiri.

B. Tahapan perkembangan kreativitas

Dalam perkembangannya individu kreatif memiliki proses-proses dan tahapan-tahapan dalam berpikir kreatif. Kohler²³ berpendapat bahwa kreativitas merupakan proses bisosiatif, yaitu hubungan dari dua matris pikiran yang sebelumnya tidak berkaitan, namun kemudian menghasilkan

²¹Al – Kholili, Amal A.s. 2005. *Mengembangkan Kreativitas Anak*. Jakarta: Pustaka Al – Kautsar. Hal: 18

²²Ibid

²³Nashori, Fuad & Diana Mucharam, Rachmi. 2002. *Mengembangkan Kreativitas Dalam Perspektif Psikologi Islami*. Yogyakarta: Menara kudus. Hal: 51

penemuan (*invention*) setelah terjadi *insight*. Sementara itu, Torrance melandaskan bahwa kreativitas merupakan proses panjang yang diawali dari permasalahan dan berakhir pada hasil.

Secara lebih sistematis, David Campbell²⁴ menyatakan bahwa tahapan – tahapan kreativitas meliputi :

- a) Tahap persiapan, pada periode ini individu meletakkan dasar pemikiran, menyatakan masalah dan mengumpulkan materi – materi yang diperlukan untuk memecahkan masalah. Individu juga mempelajari mengenai latar belakang masalah seluk – beluknya.
- b) Tahap konsentrasi, perhatian individu tercurah dan pikiran individu terpusat pada hal – hal yang mereka kerjakan. Tahap konsentrasi merupakan waktu pemusatan, waktu untuk menimbang-nimbang waktu menguji waktu awal untuk mencoba dan mengalami kegagalan.
- c) Tahap inkubasi, individu seolah – olah melepaskan diri untuk sementara dari masalah yang dihadapi atau tidak memikirkan secara sadar, tapi menyimpannya dalam alam pra sadar. Artinya individu mencari mencari kegiatan – kegiatan yang melepaskan diri dari kesibukan pikiran terhadap masalah yang dihadapi, namun untuk sementara waktu.
- d) Tahap penerangan. Hasil kreatif baru muncul pada periode ini, individu mengalami *insight*, ide untuk pemecahan masalah muncul secara tiba – tiba dan diikuti rasa senang.

²⁴Ibid

- e) Tahap pembuktian, pada tahap pembuktian individu mengekspresikan ide – idenya dalam bentuk nyata. Dalam menentukan apakah penyelesaian masalah nampak dalam fakta – fakta yang benar, individu mengevaluasi hasil penyelesaian masalah.

Guilford²⁵ membedakan antara berpikir kreatif dan tidak kreatif dengan konsep berpikir konvergen dan divergen. Orang kreatif ditandai dengan pola pikir divergen yaitu mencoba menghasilkan sejumlah kemungkinan jawaban. Sedang berpikir konvergen dapat diukur dengan kelancaran (*fluency*), keluwesan (*fleksibilitas*), dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi. Dengan penjelasan sebagai berikut;

a) *Fluency* (kelancaran)

Anak dapat memberikan lebih dari satu jawaban, gagasan, pertanyaan, hasil atau produk dan kemampuan untuk memberikan berbagai cara atau saran untuk melakukan berbagai hal untuk mengatasi suatu masalah tertentu.

b) *Fleksibility* (keluwesan)

Anak dapat menghasilkan gagasan, jawaban, yang bervariasi, serta memiliki kemampuan untuk melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda – beda. Anak memiliki kemampuan untuk mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran dan biasanya penekanannya pada kualitas, ketepatangunaan dan keragaman jawaban. Jadi tidak semata –

²⁵Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta. Hal: 73

mata banyaknya jawaban yang diberikan yang menentukan kualitas seseorang, tetapi juga ditentukan oleh kualitas atau mutu dari jawaban.

c) *Originality* (keaslian)

Anak dapat menghasilkan ide – ide yang luar biasa, jarang ditemui dan juga unik. Biasanya anak menghasilkan ide yang jauh dari kenyataan yang ada atau hanya ada di imajinasi anak saja. Oleh karena itu, dianggap sebagai ide yang lain dari biasanya. Orisinalitas pun dapat mempunyai arti sebagai kemampuan untuk menciptakan hal – hal baru walaupun sesungguhnya yang diciptakan itu tidak perlu berupa hal – hal yang baru sama sekali, tapi merupakan gabungan (kombinasi) dari hal – hal yang sudah ada sebelumnya.

d) *Elaboration* (keterperincian)

Anak dapat mengembangkan suatu gagasan, produk atau hasil karya untuk menambah atau memperinci detail – detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.

Adapun proses kreatif hanya akan terjadi jika dibangkitkan melalui masalah yang memacu pada lima macam perilaku kreatif, Para Psikolog menyebutkan lima tahap berpikir kreatif tersebut diantaranya adalah:

- a) *Orientasi*: masalah dirumuskan, dan aspek – aspek masalah diidentifikasi.
- b) *Preparasi*: pikiran berusaha mengumpulkan sebanyak mungkin informasi yang relevan dengan masalah.

- c) *Inkubasi*: pikiran beristirahat sebentar, ketika berbagai pemecahan berhadapan dengan jalan buntu. Pada tahap ini, proses pemecahan berlangsung terus dalam jiwa bawah sadar kita.
- d) *Illuminasi*: masa inkubasi berakhir ketika pemikir memperoleh semacam ilham, serangkaian *insight* yang memecahkan masalah.
- e) *Verifikasi*: tahap terakhir untuk menguji dan secara kritis menilai pemecahan masalah yang diajukan pada tahap keempat (Rahmat, 1993:76).

C. Ciri kreativitas

Salah satu aspek penting dalam kreativitas adalah memahami ciri – cirinya. Upaya menciptakan iklim yang kondusif bagi perkembangan kreativitas hanya mungkin dilakukan jika telah mampu memahami sifat – sifat kemampuan kreatif dan iklim lingkungan yang mengitarinya.

Guilford (1959), membedakan ciri kreativitas ke dalam dua kategori, kognitif (*Aptitude*) dan non – kognitif (*non-aptitude*). Ciri *Aptitude* dari kreativitas (berpikir kreatif) diantaranya meliputi orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi. Sedangkan ciri non – kognitif (afektif) diantaranya adalah motivasi sikap dan kepribadian kreatif. Kedua ciri ini memiliki tingkat kepentingan yang sama, kecerdasan yang tidak ditunjang dengan kepribadian kreatif tidak akan menghasilkan apapun. Kreativitas hanya dapat dilahirkan dari orang cerdas yang memiliki kondisi psikologis sehat. Kreativitas tidak hanya perbuatan otak saja,

namun variabel emosi dan proses mental sangat berpengaruh terhadap lahirnya sebuah karya kreatif. Kecerdasan tanpa adanya proses mental akan sulit sekali dapat menghasilkan sebuah karya²⁶.

Proses mental yang dimaksud diatas merupakan ciri dari kepribadian kreatif. Kepribadian kreatif yang telah ditemukan dalam berbagai studi terdiri dari 24 ciri kepribadian²⁷, di antaranya adalah:

- 1) Terbuka terhadap pengalaman baru
- 2) Fleksibel dalam berpikir dan merespons rangsangan
- 3) Bebas dalam menyatakan pendapat dan perasaan
- 4) Menghargai fantasi
- 5) Tertarik pada kegiatan kreatif
- 6) Mempunyai pendapat sendiri dan tidak terpengaruh oleh orang lain
- 7) Mempunyai rasa ingin tahu yang besar
- 8) Toleransi terhadap perbedaan pendapat dan situasi yang tidak pasti
- 9) Berani mengambil risiko yang diperhitungkan
- 10) Percaya diri dan mandiri
- 11) Memiliki tanggung jawab dan komitmen kepada tugas
- 12) Tekun dan tidak mudah bosan
- 13) Tidak kehabisan akal untuk memecahkan masalah
- 14) Kaya akan inisiatif
- 15) Peka terhadap situasi lingkungan
- 16) Lebih berorientasi ke masa kini dan masa depan daripada masa lalu
- 17) Memiliki citra diri dan stabilitas emosi yang baik

²⁶Munandar, Utami. 2002. *Kreativitas dan Keberbakatan (Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat)*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama. Hal: 12

²⁷Rachmawati, Yeni dan Euis Kurniati. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak (Usia Taman Kanak-kanak)*. Jakarta: Kencana. Hal: 15

- 18) Tertarik kepada hal-hal yang abstrak, kompleks, holistik, dan mengandung teka teki
- 19) Memiliki gagasan yang orisinal
- 20) Mempunyai minat yang luas
- 21) Menggunakan waktu luang untuk kegiatan yang bermanfaat dan konstruktif bagi pengembangan diri
- 22) Kritis terhadap pendapat orang lain
- 23) Senang mengajukan pertanyaan yang baik
- 24) Memiliki kesadaran etika – moral dan estetika yang tinggi

Dari karakteristik tersebut, dapat dilihat bahwasanya ciri – ciri kepribadian orang kreatif sangat beragam dan fluktuatif. Di sinilah pentingnya peran guru sebagai pembimbing yang akan membantu anak dalam menyeimbangkan perkembangan kepribadiannya, sehingga anak kreatif dapat berkembang optimal, tidak hanya dalam segi perkembangan intelegensinya melainkan juga perkembangan sosial dan emosinya.

D. Komponen Pokok kreativitas

Suharnan (dalam Nursito, 1999) mengatakan bahwa terdapat beberapa komponen pokok dalam kreativitas, diantaranya dijelaskan sebagai berikut²⁸:

- 1) Aktifitas berpikir, kreativitas selalu melibatkan proses berpikir di dalam diri seseorang. Aktifitas ini merupakan suatu proses mental yang tidak tampak oleh orang lain, dan hanya dirasakan oleh orang

²⁸Wiyani, Novan Ardy & Barnawi. 2012. *Format PAUD*. Jogjakarta: Ar-ruzz Media. Hal: 100

yang bersangkutan. Aktifitas ini bersifat kompleks, karena melibatkan sejumlah kemampuan kognitif seperti persepsi, atensi, ingatan, imajeri, penalaran, imajinasi, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah.

2) Menemukan atau menciptakan sesuatu yang mencakup kemampuan menghubungkan dua gagasan atau lebih yang semula tampak tidak berhubungan, kemampuan mengubah pandangan yang ada dan menggantikannya dengan cara pandang lain yang baru, serta kemampuan dalam menciptakan suatu kombinasi baru berdasarkan konsep – konsep yang telah ada dalam pikiran. Aktifitas menemukan sesuatu berarti melibatkan proses imajinasi yaitu kemampuan memanipulasi sejumlah objek atau situasi di dalam pikiran sebelum sesuatu yang baru diharapkan muncul.

3) Sifat baru atau orisinal. Umumnya kreativitas dilihat dari adanya suatu produk baru. Produk ini biasanya akan dianggap sebagai karya kreativitas bila belum pernah diciptakan sebelumnya, bersifat luar biasa, dan dapat dinikmati oleh masyarakat. Menurut Fieldman (dalam Semiawan dkk, 1984). Sifat baru yang dimiliki oleh kreativitas memiliki ciri sebagai berikut:

- a) Produk yang memiliki sifat baru sama sekali, dan belum pernah ada sebelumnya.
- b) Produk yang memiliki sifat baru sebagai hasil kombinasi beberapa produk yang sudah ada sebelumnya.

- c) Produk yang memiliki sifat baru sebagai hasil pembaharuan (inovasi) dan pengembangan (evolusi) dari hal yang sudah ada.
- d) Produk yang berguna atau bernilai, sebagai suatu karya yang dihasilkan dari proses kreatif harus memiliki kegunaan tertentu, seperti mempermudah, memperlancar, mendorong, mendidik, memecahkan masalah, mengurangi hambatan, dan mendatangkan hasil lebih baik atau lebih banyak. Misalnya; lebih enak, lebih efektif, lebih mudah dipakai, dan sebagainya.

Mencermati uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa komponen pokok kreativitas adalah; 1) aktifitas berpikir, yaitu proses mental yang hanya dapat dirasakan oleh individu yang bersangkutan, 2) menemukan atau menciptakan, yaitu aktivitas yang bertujuan untuk menemukan sesuatu atau menciptakan hal-hal baru, 3) baru atau orisinal, suatu karya yang di hasilkan dari kreativitas harus mengandung komponen yang baru dalam satu atau beberapa hal dan, 4) berguna atau bernilai, yaitu karya yang dihasilkan dari kreativitas harus memiliki kegunaan atau manfaat tertentu.

E. Kreativitas dalam perspektif Islam

Kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan atau menghasilkan sesuatu yang baru. Kemampuan ini merupakan aktivitas imajinatif yang hasilnya merupakan pembentukan kombinasi dari

informasi yang diperoleh dari pengalaman – pengalaman sebelumnya sehingga menghasilkan hal yang baru, lebih berarti, dan lebih bermanfaat.

Kreativitas merupakan potensi yang bersifat alamiah pada semua manusia. Conny Semiawan, dkk²⁹. mengungkapkan bukti tentang kealamiahannya kreativitas itu. Ketika anak dapat bergerak dan kepadanya diberikan sebuah benda, maka akan nampak kreativitas itu. Bagi anak, sebuah kotak korek api mampu menjelma sebagai mobil, kursi, meja bahkan tempat tidur dalam imajinasinya. Dan hal itu bukan sebuah kekeliruan, melainkan sebuah potensi kreatif yang pada dasarnya perlu dipupuk sebagai wadah bagi pengembangan tingkat produktivitas, efektivitas, dan efisiensi kehidupan yang akan ia hadapi di masa mendatang.

Islam sebagai agama rohmatan lil ‘alamin merupakan agama yang sangat menghargai pribadi – pribadi yang kreatif. Kealamiahannya potensi kreatif dalam islam telah ditunjukkan secara tersirat dalam kaitannya manusia sebagai makhluk yang memiliki fitrah. Ahli – ahli agama menyebutkan fitrah sebagai suatu potensi yang bersifat suci, positif, dan siap berkembang mencapai puncaknya, yang didalamnya terdapat potensi – potensi fisik, pikir, rasa dan spiritual. Manna Kholil Al-Qattan, sebagaimana dikutip M. Hamdani B. Adz-Dzaky mempercayai bahwa ilham – yang merupakan jalan menuju munculnya kreativitas – merupakan

²⁹Nashori, Fuad & Diana Mucharam, Rachmi. 2002. *Mengembangkan Kreativitas Dalam Perspektif Psikologi Islami*. Yogyakarta: Menara kudus. Hal: 34

bawaan dasar manusia. Al-Qattan menyamakan wahyu dengan ilham, dengan hanya satu perbedaan, yaitu wahyu untuk nabi / Rasul sementara ilham untuk manusia secara umumnya. Kelak seiring dengan semakin peliknya manusia menghadapi perkembangan zaman, manusia akan semakin dituntut untuk menggunakan akal pikir, *qalbu* atau hati nuraninya, sehingga lahirlah dalam dirinya suatu kreativitas.

Di samping bersifat alamiah, kreativitas merupakan sesuatu yang khas pada diri individu. Ahli kreativitas Conny Semiawan dkk mengungkapkan bahwa kreativitas adalah potensi yang pada dasarnya dimiliki oleh setiap orang namun dengan derajat dan tingkatan yang berbeda – beda antara yang satu dengan yang lain.

Pandangan tersebut searah dengan pandangan ahli agama Islam. M. Quraish Shihab, berpendapat bahwa manusia adalah makhluk yang unik (khalqan akhar). Hal ini sesuai dengan firman Allah dalam surat Al-mu'minun: 12 – 14.

وَلَقَدْ خَلَقْنَا الْإِنْسَانَ مِنْ سُلَالَةٍ مِّن طِينٍ ﴿١٢﴾ ثُمَّ جَعَلْنَاهُ نُطْفَةً فِي قَرَارٍ مَّكِينٍ ﴿١٣﴾
ثُمَّ خَلَقْنَا النُّطْفَةَ عَلَقَةً فَخَلَقْنَا الْعَلَقَةَ مُضْغَةً فَخَلَقْنَا الْمُضْغَةَ عِظْمًا فَكَسَوْنَا
الْعِظْمَ لَحْمًا ثُمَّ أُنشَأْنَاهُ خَلْقًا آخَرَ فَتَبَارَكَ اللَّهُ أَحْسَنُ الْخَالِقِينَ ﴿١٤﴾

Artinya

“Dan sesungguhnya Kami telah menciptakan manusia dari suatu saripati (berasal) dari tanah. Kemudian Kami jadikan saripati itu air mani (yang disimpan) dalam tempat yang kokoh (rahim). Kemudian air mani itu Kami jadikan segumpal darah, lalu segumpal darah itu Kami jadikan segumpal daging, dan segumpal daging itu Kami jadikan tulang belulang,

lalu tulang belulang itu Kami bungkus dengan daging. Kemudian Kami jadikan dia makhluk yang (berbentuk) lain. Maka Maha sucilah Allah, Pencipta Yang Paling Baik. (Q.S Al-mu'minun 12-14).

Dari ayat diatas telah digambarkan bahwasanya pada dasarnya manusia memiliki asal penciptaan yang sama. Dari saripati yang berasal hanya dari tanah hingga kemudian menjadi sebuah bentuk, bahkan Allah menjadikan bentuk tersebut berbeda – beda dari tiap manusia. Sehingga dapat dikategorikan sebagai makhluk yang unik. Salah satu bentuk keunikannya adalah potensinya yang berbeda antara manusia satu dengan manusia yang lain. Sebagai contoh dalam hal tingkat kecerdasan intelektual maupun spiritual masing – masing manusia ada yang berpotensi dasar (rendah) dan ada pula yang berpotensi lebih (tinggi).

Pada dasarnya, tidak ada ayat dalam Al-qur'an yang secara tersurat menjelaskan tentang kreativitas. Namun secara implisit ada beberapa unsur dari kreativitas yang tertera dalam Kitabullah tersebut, salah satunya adalah mengenai pola berpikir yang pada dasarnya merupakan unsur terpenting dari terjadinya proses kreatif. Nashori³⁰ (2002) dalam bukunya menjelaskan bahwa individu yang kreatif memiliki proses - proses dan tahapan – tahapan dalam berpikir, yang kemudian lebih dikenal dengan berpikir kreatif. Kohler, seorang ahli psikologi Gestalt, berpendapat bahwa kreativitas adalah proses bisosiatif, yaitu hubungan dari dua matriks pikiran yang sebelumnya tidak berkaitan, namun kemudian menghasilkan sebuah penemuan (*invention*) setelah terjadinya *insight*. Menurut Osman

³⁰ Ibid. Hal: 51

Bakar, seorang ahli sains islam mengungkapkan bahwa teori *insight* dalam islam disebut dengan ilham.

Dalam al-Qur'an telah disebutkan bahwasanya islam adalah agama yang sesuai dengan fitrah manusia (Q.S. ar-rum: 30). Agama yang sesuai dengan fitrah kemanusiaan akan mampu membangun cinta kasih, mengembangkan persaudaraan dan meningkatkan kualitas daya nalar manusia. Allah azza wajalla selalu mendorong manusia untuk berpikir. Hal itu tercermin dari beberapa firmanNya yang antara lain menegaskan bahwa tiap – tiap manusia hendaknya selalu berpikir. Ayat – ayat tersebut diataranya adalah :

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ وَالْفُلْكِ الَّتِي تَجْرِي فِي الْبَحْرِ
بِمَا يَنْفَعُ النَّاسَ وَمَا أَنْزَلَ اللَّهُ مِنَ السَّمَاءِ مِنْ مَّاءٍ فَأَحْيَا بِهِ الْأَرْضَ بَعْدَ مَوْتِهَا وَبَثَّ
فِيهَا مِنْ كُلِّ دَابَّةٍ وَتَصْرِيفِ الرِّيْحِ وَالسَّحَابِ الْمُسَخَّرِ بَيْنَ السَّمَاءِ وَالْأَرْضِ
لَآيَاتٍ لِّقَوْمٍ يَعْقِلُونَ ﴿١٦٤﴾

Artinya:

“Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, silih bergantinya malam dan siang, bahtera yang berlayar di laut membawa apa yang berguna bagi manusia, dan apa yang Allah turunkan dari langit berupa air, lalu dengan air itu Dia hiduapkan bumi sesudah mati (kering)-nya dan Dia sebarkan di bumi itu segala jenis hewan, dan pengisaran angin dan awan yang dikendalikan antara langit dan bumi; sungguh (terdapat) tanda-tanda (keesaan dan kebesaran Allah) bagi kaum yang memikirkan.” (Q.S Al-Baqoroh : 164)

كَذَٰلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمْ الْآيَاتِ لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُونَ ﴿١٦٤﴾

Artinya :

"Demikianlah Allah menerangkan ayat – ayatNya kepadamu supaya kamu berpikir", (Q.S Al-Baqoroh : 219)

Kreativitas manusia terbentang luas, terutama oleh adanya kenyataan bahwa problem-problem manusia akan terus datang, satu – satunya jalan adalah terus memecahkannya. Kreativitas manusia didukung dan didorong oleh agama agar kehidupan manusia menjadi lebih baik. Agama memberikan kelapangan pada manusia untuk berkreasi dengan akal pikiran dan dengan hati nuraninya (Qalbunya) dalam menyelesaikan persoalan-persoalan hidup yang dialaminya.

Dalam agama islam dikatakan bahwa Tuhan hanya akan mengubah nasib manusia jika manusia melakukan usahanya untuk memperbaikinya.

Allah berfirman :

ذَلِكَ بِأَنَّ اللَّهَ لَمْ يَكُ مُغَيِّرًا نِعْمَةً أَنْعَمَهَا عَلَىٰ قَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ
وَأَنَّ اللَّهَ سَمِيعٌ عَلِيمٌ ﴿٥٣﴾

Artinya :

“(Siksaan) yang demikian itu adalah karena Sesungguhnya Allah sekali-kali tidak akan merubah sesuatu nikmat yang telah dianugerahkanNya kepada suatu kaum, hingga kaum itu merubah apa-apa yang ada pada diri mereka sendiri, dan Sesungguhnya Allah Maha mendengar lagi Maha mengetahui”.(Q.S Al-Anfal: 53)

Beberapa hal yang perlu digaris bawahi dalam ayat diatas. (1) ayat tersebut berbicara tentang perubahan sosial yang berlaku bagi masyarakat masa lalu, masa kini, dan masa yang akan datang. Ayat tersebut berbicara tentang hukum-hukum kemasyarakatan, bukan menyangkut orang perorangan atau individu. Ini dipahami dari penggunaan kata *kaum/masyarakat* pada ayat tersebut. Karena itu dapat ditarik kesimpulan bahwa perubahan sosial tidak dapat dilakukan oleh seorang manusia saja. (2) ayat diatas juga berbicara tentang dua pelaku perubahan. Yang pertama adalah Allah yang mengubah *nikmat* seperti bunyi dalam surat ini atau apa saja yang dialami oleh satu masyarakat, atau katakanlah sisi luar/lahiriyah masyarakat. Sedangkan pelaku kedua yaitu manusia dalam hal ini masyarakat yang melakukan perubahan pada sisi dalam mereka (*Nafs*) atau dalam istilahnya ayat ini apa yang terdapat dalam diri mereka. Tanpa adanya perubahan yang dilakukan masyarakat dalam diri mereka terlebih dahulu, maka mustahil akan terjadi perubahan sosial. Yang paling pokok dalam keberhasilan perubahan sosial adalah perubahan sisi dalam manusia (*Nafs*), karena sisi dalam manusia (*Nafs*) itulah yang melahirkan aktivitas, baik positif maupun negatif³¹.

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ ۗ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ ۗ وَمَا لَهُمْ مِّن دُونِهِ مِن وَالٍ ﴿١١﴾

³¹Shihab, Quraish. 2002. *Tafsir Al-Misbah Pesan, Kesan Dan Keserasian Al- Qur'an*. Jakarta: Lentera Hati. Hal: 53

Artinya :

“Sesungguhnya Allah tidak merubah Keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri. dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap sesuatu kaum, Maka tak ada yang dapat menolaknya; dan sekali-kali tak ada pelindung bagi mereka selain Dia. (Q.S Ar-Radu:11).

Allah Ta'ala mengabarkan tentang salah satu sunahnya yang terjadi pada makhluk, yaitu sesungguhnya Allah tidak akan menghilangkan nikmat yang telah ia berikan kepada suatu kaum berupa keselamatan, keamanan, dan kesejahteraan sebab keislaman dan amal baik mereka sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri berupa kemurnian, dan kesucian akibat melakukan dosa-dosa dan bergelimang dengan kemaksiatan sebagai hasil dari berpalingnya mereka pada Allah³².

Di dalam Kitab – Nya, Allah berfirman;

وَمَا خَلَقْنَا السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضَ وَمَا بَيْنَهُمَا لِعِبَادٍ

Yang berarti:

“Dan Kami tidak menciptakan langit dan bumi dan apa yang ada antara keduanya dengan bermain-main” (Q.S Ad – Dhukhon: 38).

Secara tersirat dalam ayat di atas menerangkan bahwa, sesungguhnya Allah tidak menciptakan langit dan bumi serta apa – apa yang ada diantara keduanya dengan tanpa tujuan, melainkan terdapat

³²Al-jazairy, Abu Bakar Jabir. 2007. *Tafsir Al-Quran Al-Aisar*. Jakarta:Darus Sunah Press. Hal: 43

sebuah misi (tujuan). Misi apakah yang dimaksud?, di situlah tugas yang harus dipecahkan oleh manusia. Sebab di situ pula Allah SWT menciptakan manusia sebagai makhluk yang dibekali akal, mereka dituntut untuk berpikir dan mengetahui.

Segala usaha dan upaya yang berhasil biasanya melibatkan pemikiran dan kreativitas. Apabila manusia ingin merubah keadaan yang sedang dihadapinya maka hendaknya manusia itu menggunakan akal pikirannya atau potensi yang ada dalam dirinya. Apabila manusia menginginkan untuk mengetahui sesuatu, maka berpikirlah dengan seunik – uniknya pikiran. Apabila manusia ingin memahami segala maksud, tujuan dan hakikat kehidupan, maka berpikirlah dengan sejernih – jernihnya pikiran. Hal - hal tersebut telah dijelaskan dalam ayat - ayat diatas. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwasanya agama islam sangat mendukung dan mendorong proses pengembangan kreativitas, terutama dalam berpikir kreatif.

F. Kreativitas sebagai *basic skill* anak usia dini

Kreativitas anak usia dini merupakan kreativitas alamiah yang dibawa dari sejak lahir. Kreativitas alami seorang anak usia dini terlihat dari rasa ingin tahunya yang besar. Hal ini terlihat dari banyaknya pertanyaan yang diajukan kepada orang tuanya terhadap sesuatu yang dilihatnya. Adakalanya pertanyaan itu diulang-ulang dan tidak ada habis-habisnya. Selain itu anak juga senang mengutak-atik alat mainannya

sehingga tidak awet dan cepat rusak hanya karena rasa ingin tahu terhadap proses kejadian.

Dalam mendefinisikan kreativitas pada anak – anak, Dudek menekankan bahwa kreativitas merupakan sifat komplikatif antara seluruh anak – anak, di mana seorang anak tersebut mampu berkreasi secara spontan. Karena ketika dilahirkan, ia telah dibekali banyak kesadaran (*Awareness*). Sehingga, kreativitas sebenarnya terpendam dalam diri manusia. Ia juga menambahkan bahwa, ”pada dasarnya kreativitas anak – anak bersifat *ekspressionis*, bukan kreativitas seperti yang digambarkan pada umumnya. Ini dikarenakan pengungkapan (ekspresi) tersebut merupakan sifat yang dilahirkan dan dapat berkembang melalui latihan – latihan. Ekspresi ini disebut dengan spontanitas, terbuka, tangkas, dan sportif.³³

Para ahli menegaskan bahwa kreativitas mencapai puncaknya di usia antara 4 sampai 4,5 tahun. Anak usia prasekolah memiliki imajinasi yang amat kaya sedangkan imajinasi merupakan dasar dari semua jenis kegiatan kreatif. Mereka memiliki “kreativitas alamiah” yang tampak dari perilaku seperti sering bertanya, tertarik untuk mencoba segala sesuatu, dan memiliki daya khayal yang kuat³⁴.

³³Ibid. Hal: 29

³⁴Mulyadi, Seto. 2004. *Bermain dan Kreativitas (Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain)*. Jakarta: Papas Sinar Sinanti. Hal:11

Utami Munandar (1999) menekankan perlunya memupuk kreativitas sejak dini, disebabkan oleh beberapa faktor di bawah ini³⁵:

- a) Dengan berkreasi anak dapat mewujudkan dirinya dan perwujudan diri merupakan kebutuhan pokok bagi tiap manusia, sebagaimana telah dikembangkan dalam teori *need hierarchy* oleh Maslow. Kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya.
- b) Kreativitas atau cara berpikir kreatif, sebagai kemampuan untuk menemukan berbagai macam cara baru memecahkan atau bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu permasalahan.
- c) Bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat bagi diri pribadi dan lingkungannya, tetapi terlebih juga memberikan kepuasan kepada individu. Hal ini terlihat jelas pada anak-anak yang bermain Origami-Origami atau permainan konstruktif lainnya. Mereka tanpa bosan menyusun bentuk-bentuk kombinasi baru dengan alat permainannya sehingga sering kali lupa terhadap hal-hal lain.
- d) kreativitaslah yang memungkinkan manusia untuk meningkatkan kualitas dan taraf hidupnya. Dengan kreativitas seseorang akan terdorong untuk membuat ide-ide, penemuan-penemuan atau teknologi baru yang dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat secara luas. Dan untuk mencapai hal ini, sikap, pemikiran, dan perilaku kreatif harus dipupuk sejak dini.

³⁵Munandar, Utami, 1999. *Kreativitas dan Keberbakatan (Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat)*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama. Hal: 23

Sifat – sifat natural yang paling mendasar pada anak yang sangat menunjang tumbuhnya kreativitas, antara lain adalah sebagai berikut³⁶:

a. Pesona dan rasa takjub

Sifat terpesona dan rasa takjub terhadap sesuatu, merupakan sifat khas anak – anak. Mereka cenderung mudah terpengaruh saat melihat hal baru yang menakjubkan. Bahkan terkadang para orangtua tidak mengerti di mana letak kehebatan, keanehan dan kekaguman yang ditunjukkan dari benda atau kejadian yang menjadi objek perhatian anak – anak mereka. Pada umumnya pada masa ini anak memiliki kemampuan yang sangat detail dan teliti dalam mengamati dan memperhatikan segala sesuatu. Sebagai contoh dalam mengamati seekor kupu – kupu, anak – anak mengamati setiap gerakan yang dilakukan oleh kupu – kupu tersebut, bagaimana ia hinggap di dalam kuncup bunga, melihat keindahan yang tergambar pada sayapnya, melihat bagaimana ia mengepakkan sayapnya lalu kemudian terbang, dan seterusnya, yang kemudian memunculkan kekaguman pada anak.

b. Mengembangkan imajinasi

Dunia khayal atau imajinasi merupakan dunia yang identik dengan dunia anak. Dengan kekayaan imajinasi inilah segala sesuatu menjadi mungkin dan bukan sesuatu yang mustahil bagi seorang anak. Bagi mereka mungkin saja binatang bisa berbicara, manusia bisa terbang, terdapat dunia manisan coklat dan sebagainya. Melalui

³⁶Rachmawati, Yeni dan Euis Kurniati. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Usia Taman Kanak – Kanak*. Jakarta: Kencana. Hal : 38

kekayaan imajinasi pula kadang anak berpikir untuk menemukan penyelesaian dari masalah yang dihadapinya, seperti misalnya saat melihat semut yang terjatuh ke dalam air, ia segera mengambilnya dan kemudian ia letakkan diatas tempat yang kering dengan harapan dapat melihat semut tersebut dapat berjalan lagi, dan sebagainya.

c. Rasa ingin tahu

Anak - anak memiliki tingkat antusiasme yang tinggi terhadap benda – benda atau makhluk baru yang pertama kali dilihatnya. Ia akan memperhatikan, mengamati cara kerja, menatapnya dengan detail dari atas, bawah, kiri ataupun kanan, merabanya, mencium, bahkan jika perlu akan menjilatnya untuk merasakan bagaimana rasanya sesuatu. Dengan rasa ingin tahunya tersebut, anak kadang tidak peduli apakah ia akan menjadi kotor, basah, panas ataupun sakit. Ini menunjukkan betapa kuatnya keinginan anak untuk mengeksplorasi alam dan lingkungan sekitarnya, betapa kuat keinginannya untuk mengetahui sesuatu hal. Hal ini juga menjadi bukti bahwasanya seorang anak memiliki semangat tinggi untuk belajar. Rasa ingin tahu merupakan sifat dasar kreativitas. Sebelum anak mampu menciptakan suatu karya atau gagasan baru, selalu diawali oleh sikap rasa ingin tahunya terhadap sesuatu, setelah sesuatu itu dieksplorasi secara mendalam barulah ia dapat menciptakan karya yang baru dan berbeda berdasarkan pengayaannya terhadap objek yang telah diamatinya.

d. Banyak bertanya

Masa awal kanak – kanak sangat diwarnai dengan aktivitas banyak bertanya. Hampir segala sesuatu yang dijumpainya dan hal yang tidak ia ketahui akan dipertanyakannya. Sebagai contoh, sangat umum seorang anak bertanya, “ini apa?” “ini bagaimana?” dan sebagainya. Ia akan bertanya tanpa mengenal lelah, tanpa perasaan malu, tanpa perasaan takut dan tanpa henti. Ada masanya kebiasaan ini muncul dalam tahap perkembangan anak, dan ada pula masanya pula untuk berhenti dengan sendirinya. Salah satu kesalahan fatal yang sering terjadi adalah saat para orangtua atau orang – orang di sekitarnya menjadikan ia berhenti untuk bertanya, tidak hanya berhenti bertanya secara lisan, tetapi juga berhenti bertanya di benaknya. Hal ini akan dapat memadamkan perkembangan potensi anak. Padahal bertanya merupakan kunci terbukanya ilmu pengetahuan, dan tanpa keterampilan bertanya mustahil ilmu – ilmu baru dapat terungkap.

Demikian empat sifat natural yang keberadaannya sangat mendasar dan senantiasa diperlukan dalam rentan kehidupan manusia. Keempat sifat tersebut harus dipelihara dan dipupuk sehingga tidak hilang dimakan usia.³⁷

Banyak faktor yang dapat menentukan seorang anak dapat mengembangkan kreativitasnya secara optimal dalam proses

³⁷Rachmawati, Yeni dan Euis Kurniati. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Usia Taman Kanak – Kanak*. Jakarta: Kencana. Hal: 38

pembelajaran. Agar kreativitas dapat tumbuh dan berkembang dengan baik, maka dalam melaksanakan proses pembelajaran, seorang pendidik harus lebih banyak memberikan kesempatan kepada anak untuk mengambil peran yang lebih aktif dan kreatif dalam suasana yang menyenangkan, bersikap terbuka dan menghargai minat dan gagasan yang muncul dari anak, memberi kesempatan sebebas – bebasnya untuk memikirkan dan mengembangkan ide dan memberi kesempatan sebanyak mungkin kepada anak untuk berperan serta dalam menentukan pilihan.³⁸

Pada dasarnya melakukan pengembangan kreativitas dengan melalui sarana – sarana tertentu juga penting. Hal ini akan sangat membantu karena mampu menjadi dasar bagi sifat inovatif individu untuk menghasilkan suatu produk.

³⁸Ibid. Hal: 45

2.3 Bermain Seni Origami Bagi Kreativitas Anak

Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dan spontan sehingga hal ini memberikan rasa aman secara psikologis pada anak. Begitu pula dalam suasana bermain aktif, dimana anak memperoleh kesempatan yang luas untuk melakukan eksplorasi guna memenuhi rasa ingin tahunya, anak bebas mengekspresikan gagasannya melalui khayalan, drama, bermain konstruktif, dan sebagainya. Maka dalam hal ini memungkinkan anak untuk mengembangkan perasaan bebas secara psikologis.

Rasa aman dan bebas secara psikologis merupakan kondisi yang penting bagi tumbuhnya kreativitas. Anak – anak diterima apa adanya, dihargai keunikannya, dan tidak terlalu cepat dievaluasi, akan merasa aman secara psikologis. Begitu pula anak yang diberikan kebebasan untuk mengekspresikan gagasannya. Keadaan bermain yang demikian berkaitan erat dengan upaya pengembangan kreativitas anak.

Bermain konstruktif dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif bagi sarana tumbuh kembang anak, sebab dalam permainan tersebut anak senantiasa diberi kesempatan dan kekuasaan untuk mempraktekkan kemampuan kreatifnya sehingga menjadikan anak tersebut termotivasi untuk mengembangkan daya imajinasi kreativitasnya. Ia dapat berekperimen dengan gagasan – gagasan barunya, sekali anak merasa mampu menciptakan sesuatu yang baru dan unik, ia akan termotivasi lagi untuk melakukan kembali pada situasi yang lain. Kreativitas memberi anak kesenangan dan kepuasan pribadi yang sangat besar dan penghargaan yang memiliki pengaruh

nyata pada perkembangan pribadinya. Menjadi kreatif juga penting artinya bagi anak usia dini, karena menambah bumbu dalam permainannya. Jika kreativitas dapat membuat permainan menjadi menyenangkan, mereka akan merasa bahagia dan puas.

Ditinjau dari dinamika psikologisnya, keterampilan bermain seni origami memiliki fungsi yang sangat beragam, diantaranya dalam segi perkembangan baik psikomotorik dan afektif, kognitif.

Secara psikomotorik, Origami dapat difungsikan sebagai media untuk melatih aspek motorik halus seseorang. Proses pembuatan Origami menuntut seseorang untuk menggunakan keterampilan gerakan dan koordinasi tangan untuk dapat melipat sesuai dengan bentuk yang diinginkan. Kegiatan melipat kertas ini juga dapat memperkuat otot – otot telapak tangan dan jari – jari tangan secara sekaligus.

Perkembangan kognitif erat kaitannya dengan kemampuan berpikir. Dewey menyatakan bahwa berpikir merupakan usaha seseorang untuk memeriksa dan menilai informasi – informasi berdasarkan kriteria tertentu. Para ahli menyebutkan komponen dasar yang perlu dalam keterampilan berpikir diantaranya adalah persepsi, mengingat, membandingkan, mengkategorikan, penyimpulan dan analogi. Origami yang pada dasarnya hanya selembar kertas dapat digunakan sebagai salah satu media untuk meningkatkan kemampuan kognitif seseorang. Dalam hal ini, Origami memiliki peranan sebagai media kreatif yang melibatkan suatu proses dan dan memfungsikan berbagai kemampuan kognitif, khususnya kemampuan

berpikir kreatif dalam memecahkan masalah, mampu belajar membuat sesuatu (model ataupun suatu bentuk), belajar perbandingan (proporsi) dan berpikir matematis, dan sebagainya.

Merujuk pada apa yang disampaikan Guilford³⁹, bahwa kemampuan berpikir kreatif merupakan fungsi dari berbagai faktor dan ciri kemampuan mental intelektual. Hal ini dapat dilihat dari empat aspek, yaitu kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas dalam berpikir dan mampu memperinci dan mengelaborasi detail – detail dari suatu objek, maka dalam bermain seni Origami pun demikian. Seorang individu yang bermain seni Origami dituntut pula untuk bisa lancar dalam proses pengerjaannya (kelancaran), memiliki keluwesan sehingga menjadikan apa yang ia bentuk (buat) menjadi rapi (fleksibel), dan mampu membuat sesuatu yang baru sehingga memicu orang lain untuk mengetahui apa yang ia bentuk (buat) (orisinalitas). Serta dituntut pula untuk dapat membuat perincian yang bagus sehingga orang lain menjadi tertarik dengan hasil karyanya tersebut. Dengan melakukan kegiatan bermain seni Origami ini secara tidak langsung individu tersebut telah sedikit banyak menerapkan sebagian apa yang tertera dalam ciri – ciri *aptitude* dari kreativitas (berpikir kreatif).

Pada uraian – uraian diatas, telah dijelaskan bahwasanya Origami merupakan kegiatan seni melipat dan membentuk sebuah kertas menjadi berbagai bentuk karya cipta. Dalam kegiatan ini jelas membutuhkan beberapa keahlian agar dapat menghasilkan karya cipta yang optimal, sesuai dengan

³⁹ Desmita. 2005. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya. Hal: 177

bentuk yang diinginkan. Keahlian yang dimaksud dalam hal ini tidak lain dan tidak bukan adalah beberapa hal yang tidak lepas dari ciri kreativitas *non aptitude*, diantaranya seperti sikap yang kaya akan inisiatif, menyukai hal – hal yang bersifat kreatif dan imajinatif, tidak mudah bosan dan menyerah, dan sebagainya. Semakin anak mampu menunjukkan hasil yang baik dari bentuk karya yang dibuatnya maka semakin tinggi ketelitian dan kreativitas anak tersebut. Karena sekali lagi, dalam pembuatan seni Origami akan sangat membutuhkan cara berpikir kreatif dan imajinatif dari anak. Hal ini erat kaitannya dengan pengembangan fungsi afektif seseorang.

Sebagai salah satu permainan konstruktif, bermain seni Origami dapat pula dijadikan sebagai alat ukur kreativitas karena dalam seni melipat kertas tersebut terjadi sebuah proses berpikir yang pada akhirnya mampu menghasilkan bentuk atau karya. Sebagaimana yang dikatakan oleh Anshori (1996) bahwa tes performance adalah suatu tes yang materinya menghasilkan bentuk.⁴⁰

Penggunaan Origami sebagai media bagi peningkatan kreativitas anak dirasa sangat sesuai. Karena selain Origami sendiri merupakan suatu media yang dekat dengan dunia anak, Origami juga merupakan suatu alat yang bisa digunakan untuk melatih dan memupuk ciri pribadi kreatif. Pentingnya pemupukan ciri pribadi kreatif sejak dini menjadi satu potensi tersendiri bagi proses perkembangan kemampuan kreatif anak.

⁴⁰Rhestikowati, Novie Anggraeni. 2008. *Penyusunan Norma Kelompok Tes Kreativitas performance Dengan Media Origami (Untuk Anak Usia 6-7 Tahun)*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang

Selain itu, seni Origami dapat pula dibandingkan dengan tes yang dikemukakan Torrence karena sama – sama memerlukan proses berpikir dalam pengerjaannya. Ketika subjek memiliki kemampuan untuk membuat gambar dari lingkaran (pada tes Torrence) dengan beraneka bentuk, maka kemungkinan subjek tersebut membuat (Origami) dengan bermacam – macam lipatan akan semakin besar, seiring dengan bekerjanya kemampuan berpikir kreatif tersebut. Kemampuan subjek untuk mengeluarkan ide – idenya ini terwujud dalam bentuk lipatan – lipatan yang beraneka ragam. Pada saat inilah proses berpikir kreatif terbentuk.

2.4 Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian yang dilakukan Kurniati⁴¹ (2005) mengenai peningkatan kreativitas melalui pelatihan keterampilan kreatif. Kreativitas yang diukur yaitu berpikir kreatif dengan menggunakan alat tes berupa tes kreativitas verbal P1 dan untuk Pretest menggunakan test kreativitas verbal P2. Intelegensi yang mempengaruhi kreativitas dikontrol pada saat analisis data dan diukur dengan *Advance Progressive Matrice*. Rancangan eksperimen yang digunakan adalah *One Group Pre Test-Post Test Design*. Dari hasil pengujian yang ia lakukan menunjukkan nilai $U = 77,5$ ($p < 0,01$). Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan kreativitas yang signifikan sebelum dan sesudah adanya pelatihan. Rata-rata skor kreativitas pada Pretest adalah 104,67 (kategori rata-rata), sementara nilai pada post test 116,38 (kategori

⁴¹Kurniawati, Jati Pratama. 2011. *Pengaruh Permainan Konstruktif Terhadap Kreativitas Anak Prasekolah*. Universitas Negeri Islam Maulana Malik Ibrahim Malang. Tidak Diterbitkan

tinggi). Hal ini menunjukkan bahwasanya pelatihan keterampilan kreatif efektif untuk meningkatkan kreativitas.

Husodo, Sri (2007) dalam skripsinya “Peningkatan Kreativitas Siswa Melalui Permainan Cipta Lagu Dalam Pembelajaran Seni Budaya” yang dilaksanakan di SMP Nasima Semarang, merupakan Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan metode eksperimen tiga siklus. Hasil penelitian dari perjalanan siklus 1 sampai siklus yang ke 3 terjadi peningkatan kreativitas, motivasi belajar dan suasana pembelajaran yang menarik dan kondusif. Bukti dari bentuk kreativitas tersebut adalah dihasilkannya sebuah karya dari kelas yang mendapat metode pembelajaran tersebut. Metode pembelajaran tersebut merupakan model permainan cipta lagu untuk pembelajaran seni budaya⁴².

Penelitian lain yang dilakukan Mulyadi (2007) tentang pengembangan kreativitas anak melalui kegiatan bermain. Penelitian ini dilakukan dengan memberikan paket pelatihan untuk anak dan paket pelatihan untuk ibu agar dapat mengupayakan pengembangan kreativitas anaknya di rumah melalui metode bermain. Dalam pelaksanaannya kelompok penelitian dibagi menjadi empat penelitian yaitu: (1) kelompok anak memperoleh pelatihan dan ibu tidak memperoleh pelatihan, (2) kelompok anak memperoleh pelatihan tapi ibu tidak memperoleh pelatihan (3) kelompok anak tidak memperoleh pelatihan tetapi ibu memperoleh pelatihan (4) kelompok anak tidak memperoleh pelatihan dan ibu juga tidak memperoleh pelatihan. Sebelum

⁴²Ibid

pelatihan dimulai, kepada semua kelompok diberikan pra uji Torrance *Test of Creative Thinking* (TTCT) Figural Form A. pada akhir masa penelitian, seluruh seluruh kelompok penelitian memperoleh pasca uji dengan tes yang sama yaitu (TTCT) Figural Form A. dari hasil penelitian tersebut dinyatakan bahwa peningkatan kreativitas pada anak yang telah memperoleh pelatihan pengembangan kreativitas secara bermakna lebih tinggi dibandingkan dengan peningkatan kreativitas anak yang tidak memperoleh pelatihan pengembangan kreativitas.

Peningkatan kreativitas pada anak yang ibunya telah memperoleh pelatihan cara pengembangan kreativitas anak secara bermakna lebih tinggi dibandingkan dengan peningkatan kreativitas anak yang ibunya tidak memperoleh pelatihan cara mengembangkan kreativitas anak. Secara keseluruhan berdasarkan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa kreativitas anak dapat ditingkatkan dengan upaya pengembangan kreativitas melalui kegiatan bermain, baik itu melalui pendekatan terhadap anak maupun ibu⁴³.

Sedangkan Nurul H. S (2009) dalam penelitiannya yang menggunakan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sebagai pembeda dengan menggunakan perlakuan bermain Konstruktif Balok dan Kardus sebagai media meningkatkan kreativitas pada anak memperoleh hasil simpulan bahwasanya ada perbedaan yang signifikan antara nilai kreativitas pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, setelah kelompok

⁴³Tusadiah, Nurul H. 2009. *Efektivitas Permainan Konstruktif Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Di Taman Pendidikan Qur'an (TPQ) Al-Hikmah Joyosuko Malang*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Tidak Diterbitkan.

eksperimen diberi perlakuan selama dua Minggu untuk berlatih membentuk karya tertentu dari bahan balok dan kardus⁴⁴.

Dari beberapa penelitian diatas, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan permainan konstruksi apapun akan mampu menjadi media untuk meningkatkan kreativitas anak.

2.5 Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap pertanyaan penelitian. Hipotesis peneliti terhadap penelitian ini adalah bermain seni Origami efektif dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini.

⁴⁴Tusadiah, Nurul H. 2009. *Efektivitas Permainan Konstruktif Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Di Taman Pendidikan Qur'an (TPQ) Al-Hikmah Joyosuko Malang*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Tidak Diterbitkan.