

PELATIHAN PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK DENGAN APE BERBASIS KERTAS LIPAT BAGI KOMUNITAS PRAKTISI PROGRAM SEKOLAH PENGGERAK WILAYAH SURABAYA 2

***Andri Kurniawan¹, Aulia Insani²**

¹⁻⁸ Fakultas Psikologi dan Pedagogi – Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

*andrikurniawan@unipasby.ac.id

Informasi Artikel	Abstrak
Kata Kunci: pengembangan kreativitas, kertas lipat, APE. Diterima: 04-01-2023 Disetujui: 26-01-2023 Dipublikasikan: 31-01-2023	Era digital membuat anak-anak lebih suka bermain gadget daripada permainan yang melibatkan gerak motorik kasar dan halus. Seni lipat kertas (origami) merupakan satu kegiatan belajar dan bermain yang mampu menstimuli perkembangan motorik halus anak. Keuntungan lain kegiatan origami adalah meningkatkan kreativitas anak, merangsang motorik halus anak, dan menyenangkan. Namun sayangnya, kegiatan ini jarang dikembangkan di TK atau RA. Prodi PG-PAUD UNIPA Surabaya bermaksud melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PPM) untuk melatih kreativitas guru TK/RA. Tujuan dilakukannya pengabdian masyarakat ini adalah untuk memperluas pengetahuan dan keterampilan guru TK dan RA di Komunitas Program Sekolah Mobilisasi Daerah Wilayah 2 Surabaya terkait dengan penumbuhan kreativitas dan keterampilan origami untuk anak usia dini. Jumlah peserta PPM adalah 50 orang. Metode pembelajaran yang digunakan melalui ceramah, demonstrasi, dan latihan. Dampak kegiatan pengabdian ini adalah adanya peningkatan pengetahuan dan keterampilan origami peserta workshop untuk menumbuhkan kreativitas anak usia dini. Respon positif juga diberikan oleh peserta workshop dan berharap agar kegiatan serupa dapat dilakukan secara berkala dan lebih luas jangkauannya di luar Surabaya. Abstract Surabaya intends to carry out community service activities (PPM) to train the creativity of TK/RA teachers. This community service aims to expand the knowledge and skills of kindergarten and RA teachers in the Regional Mobilization School Program Community Region 2 Surabaya related to the growth of creativity and origami skills for early childhood. The number of PPM participants is 50 people. The learning method used is through lectures, demonstrations, and exercises. The impact of this service activity is that there is an increase in the origami knowledge and skills of the workshop participants to foster early childhood creativity. Workshop participants also gave positive responses and hoped that similar activities could be carried out regularly and have a wider reach outside Surabaya.

PENDAHULUAN

Era digital adalah era dimana segala aktivitas terkait dengan teknologi informasi dan sistem digital, serta dapat menghadirkan berbagai kemudahan bagi masyarakat. Namun, era digital juga membawa tantangan baru yaitu kemampuan untuk berdegradasi dengan lingkungan sosial. Di era digital, permainan digital juga semakin menjamur. Pengguna permainan digital terkadang tidak sadar dengan keadaan sekitar karena terfokus pada perangkat atau alat digital. Hal ini juga mempengaruhi keterampilan sosial dan kreativitas anak. Sebagaimana yang juga dikemukakan oleh (Rut et al., 2020), bahwa anak akan mengalami kesulitan bersosialisasi dengan teman sebayanya, karena permainan digital bersifat sangat individualistik dan tidak melibatkan interaksi dengan orang lain. Selain itu, anak yang lebih banyak bermain dengan permainan digital, kurang melibatkan gerak tubuh atau motorik, sehingga mereka cenderung kurang terlatih dan kurang lentur.

Melatih motorik pada anak akan berdampak pula pada pertumbuhan secara fisik dan perkembangan secara sensorik dan ketrampilan. Sebagaimana yang telah diamanatkan oleh Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014 tentang standar PAUD, bahwa aspek perkembangan yang harus dikembangkan pada anak meliputi 6 aspek pengembangan yaitu, nilai moral agama, fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni. Pengembangan aspek fisik meliputi perkembangan motorik. Perkembangan motorik merupakan kontrol gerakan tubuh melalui kegiatan yang melibatkan antara susunan otak, saraf, otot, dan *spinal cord* (Munandar, 2009). Kemampuan motorik dibagi menjadi dua jenis, yaitu motorik halus dan kasar.

Keterampilan motorik halus (*fine motor skill*) adalah keterampilan atau kemampuan untuk mengendalikan otot-otot kecil atau halus untuk mencapai kinerja keterampilan yang berhasil. Keterampilan motorik halus sangat penting untuk perkembangan anak, terutama di usia emas. Motorik halus anak perlu ditingkatkan dan dikembangkan, tujuannya agar mempersiapkan anak untuk siap menulis ketika telah memasuki dunia akademik (sekolah dasar) (Rahim et al., 2020). Keterampilan motorik halus digunakan untuk melatih manusia menggunakan jari-jarinya secara terampil dan cermat dalam kehidupan sehari-hari (Ismail, 2006). Keterampilan motorik halus adalah gerakan yang melibatkan otot polos atau bagian tubuh tertentu yang dipengaruhi oleh kesempatan belajar dan berlatih.

Keterampilan motorik halus adalah kemampuan anak untuk melakukan aktivitas yang berkaitan dengan pengendalian motorik dan pemusatan perhatian (Hurlock, 2013). Anak memerlukan fokus yang intens berkaitan dengan perkembangan motorik halus. Salah satu cara melatih motorik halus anak adalah dengan bahan yang sederhana yaitu melipat kertas atau origami.

Kata origami berasal dari bahasa Jepang *oru* yang berarti lipatan, dan *kami* yang artinya kertas. Apabila kedua kata ini digabungkan ada sedikit perubahan tetapi tidak ada perubahan arti dari kata kami menjadi gami jadi bukan orikami. Melainkan origami yang artinya melipat kertas. Melipat kertas (origami) adalah teknik membuat kerajinan, biasanya dari kertas, dengan tujuan untuk membuat berbagai mainan, dekorasi, barang fungsional, alat peraga, dan kreasi lainnya (Anisah, 2009).

Origami merupakan alat permainan edukatif yang memancing kreatifitas anak untuk membuat bentuk sesuai keinginan mereka dari selembar kertas atau menggabungkan beberapa kertas menjadi sesuatu yang menarik. Anak-anak bebas berkarya membentuk apapun dari kertas dengan pendampingan dari guru. Sehingga kreatifitas tetap terarah dengan baik

Bermain origami dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak, menekan kertas dengan ujung jari merupakan latihan yang efektif untuk motorik halus dan ketelitian anak. Saat membuat model origami, terkadang kita harus membagi 2, 3 lembar atau lebih untuk membantu

anak mempelajari ukuran, bentuk dan keakuratannya. Bermain origami juga menuntut anak untuk terbiasa mengikuti instruksi yang berurutan dan sistematis. Hal ini berdampak positif pada kepatuhan anak terhadap aturan, dan anak juga dapat berpikir logis dan analitis.

Penyediaan APE merupakan salah satu hal terpenting yang harus dipenuhi dalam proses pembelajaran anak usia dini dalam rangka mencapai tujuh aspek perkembangan pada anak dan delapan aspek kecerdasan pada anak

APE dapat dinyatakan sebagai segala bentuk peralatan yang dapat digunakan untuk bermain, sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Pada jenjang PAUD, segala hal permainan-permainan yang tertuang dalam APE menuntut agar guru mampu mengembangkan kreatifitas sehingga dapat membuatnya sendiri. APE yang dibuat sendiri, selain dapat menekan biaya pengadaan juga berpotensi untuk lebih sesuai dengan karakteristik sasaran, baik dari sisi peserta didik, daerah masing-masing, dan ketersediaan bahan lokal yang ada (Daryanto, 2009).

METODE

Pengabdian masyarakat ini dilaksanakan kepada Komunitas Praktisi Program Sekolah Penggerak Wilayah Surabaya 2. Kegiatan PPM dilaksanakan secara luring di Hotel Gunawangsa Surabaya pada tanggal 2 November 2022 dengan mengutamakan protokol kesehatan. Kegiatan ini adalah upaya meningkatkan pengetahuan dan kreatifitas guru-guru TK maupun RA yang tergabung dalam komunitas praktisi sekolah penggerak. Sasaran pada pengabdian ini adalah guru TK dan RA berjumlah 50 orang. Penyampaian materi pada pengabdian masyarakat ini menggunakan metode ceramah dan demonstrasi/simulasi dalam pembelajaran. Metode demonstrasi dilakukan langsung oleh tim PPM Prodi PG-PAUD UNIPA Surabaya.

Evaluasi kegiatan pengabdian dilakukan dengan teknik pengumpulan data melalui kuesioner dan observasi. Kuisoner adalah memberikan pernyataan dan pertanyaan tertulis kepada responden (Sugiyono, 2014). Tujuan dari survey ini adalah untuk mengetahui respon dari peserta pelatihan. Kuesioner ini menggunakan skala Likert dengan skala jawaban 5. Sedangkan observasi bertujuan untuk mengetahui peningkatan keterampilan guru TK dan RA.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian yang dilaksanakan dalam 2 kegiatan utama, yakni:

Pelaksanaan Pelatihan

Pelatihan diawali dengan memberikan materi mengenai pengertian alat permainan edukatif. Pada materi ini, narasumber dari Prodi PG-Paud UNIPA Surabaya menjelaskan bagaimana memancing kreatifitas anak dan pengetahuan terkait membuat origami. Pemberian materi ini dilakukan secara klasikal selama 30 menit dan dilanjutkan dengan tanya jawab dengan peserta workshop. Setelahnya, dilakukan workshop dengan membagi peserta menjadi 5 kelompok belajar dengan masing-masing 1 narasumber untuk dilatih tentang pembuatan origami. Kegiatan demonstrasi dalam kelompok belajar dilakukan kurang lebih 1 jam 30 menit. Tim narasumber mendemonstrasikan langkah-langkah kerjanya langsung di depan peserta pelatihan dan berusaha agar peserta mengerti dan melakukannya dengan benar. Dalam workshop tersebut dilakukan demonstrasi cara membuat beberapa bentuk origami, yang kemudian dapat dikembangkan hingga menghasilkan nilai ekonomis.



Gambar 1. Kegiatan demonstrasi dalam kelompok belajar

Selama pelatihan, peserta mengikuti dengan antusias karena tim narasumber menyajikan materi dengan berbagai metode, yakni ceramah, tanya jawab, demonstrasi dan diskusi. Sehingga terjalin interaksi antara narasumber dengan peserta workshop. Setelah selesai sesi kelompok belajar, peserta Kembali dalam setting klasikal untuk melakukan penutupan dan evaluasi kegiatan.

Evaluasi Pelatihan

Evaluasi dilakukan terhadap pelaksanaan pelatihan yakni dengan memberikan lembar evaluasi yang berupa kuesioner/angket dan diberikan kepada peserta pelatihan terkait pemahaman dan kepuasan peserta pelatihan. Dari hasil kuesioner, didapat respon positif diberikan oleh peserta workshop dan berharap agar kegiatan serupa dapat dilakukan secara berkala dan lebih luas jangkauannya di luar Surabaya. Selain itu, tim PPM Prodi PG-Paud UNIPA Surabaya juga melakukan observasi untuk mengukur peningkatan kemampuan dari peserta. Dan dari hasil observasi, didapat peningkatan keterampilan guru TK dan RA dalam membuat origami.

Bermain memiliki dampak yang signifikan dalam periode perkembangan anak. Bagi anak, bermain sama pentingnya jika dibandingkan dengan kegiatan bekerja dan belajar bagi orang dewasa (Hayati & Putro, 2021). Anak dapat memperoleh pengalaman mengenali dunia sekitarnya melalui kegiatan bermain. Selain itu, manfaat yang tidak kalah pentingnya adalah bermain juga dapat merangsang anak untuk melakukan berbagai tugas perkembangannya, dan menjadi pondasi yang kuat dalam mencari jalan keluar suatu masalah di masa depan

Origami merupakan salah satu permainan yang dapat diberikan kepada anak. Origami adalah salah satu permainan yang sifatnya konstruktif, yakni bermain membentuk atau membuat sesuatu dari bahan lembaran kertas menjadi sebuah beragam bentuk yang kreatif. Kegiatan origami ini dapat menjadi kegiatan yang sangat menyenangkan bagi anak-anak, karena anak dapat membuat berbagai bentuk, mulai dari membuat bentuk segitiga, persegi, hingga bentuk lain yang cukup sulit. Gerakan yang dilakukan dalam kegiatan melipat ini seperti bagaimana anak melipat dan menekan lipatan, sehingga dapat memperkuat otot dan jari-jari anak (Cllaudia et al., 2018). Kegiatan melipat tidak hanya berfokus pada keterampilan motorik halus saja, namun juga mampu meningkatkan aktivitas imajinasi anak, membantu penguasaan emosi, merangsang daya cipta anak, membantu anak menumbuhkan kreativitasnya dalam belajar sambil bermain (Tiasari & Ashshidiqi, 2020).

Kegiatan yang berkaitan dengan otot dan jari tangan anak, seperti penjelasan di atas, termasuk ke dalam keterampilan motorik halus anak. Origami memiliki beberapa keunggulan (Guslinda & Kurnia, 2018) yaitu: 1. Melatih motorik halus anak dan menjadi alat bermain yang aman, murah, menyenangkan dan kaya manfaat. 2. Dengan bantuan origami, anak belajar membuat mainan sendiri sehingga puas dibandingkan bermain dengan mainan yang sudah jadi.

3. Ketika Anda memahat sesuatu dari origami, Anda harus melewati langkah demi langkah proses dan mengajari anak untuk rajin, sabar dan disiplin untuk mendapatkan bentuk yang Anda inginkan. 4. Origami juga mengajarkan anak untuk mencipta benda, berkarya dan membentuk pola sehingga membantu anak mengembangkan imajinasinya dengan bentuk origami. 5. Kebanggaan dan kepuasan diri terhadap anak. 6. Belajar membaca diagram/gambar, berpikir matematis dan membandingkan bentuk yang dibuat. Bermain origami secara konsisten mampu melatih berkonsentrasi, mampu meningkatkan persepsi visual dan spasial yang lebih kuat sehingga mampu memicu kreatifitas anak dan dapat dijadikan sebagai ajang melatih daya konsentrasi seorang anak, dengan syarat origaminya dilakukan secara kontinyu dan model origami yang diberikan bertahap dari yang paling mudah ke yang rumit.

Melihat pentingnya kegiatan bermain ini, salah satunya dengan bermain origami atau melipat kertas. Tentunya guru juga secara tidak langsung dituntut untuk kreatif. Guru harus kreatif dalam menciptakan beragam bentuk lipatan kertas agar anak juga semakin termotivasi untuk mau ikut bermain origami. Guru PG-PAUD memegang peranan yang sangat urgen, khususnya bagi pertumbuhan mental serta emosional anak. Guru harus mampu merangsang perkembangan anak agar memiliki perkembangan yang optimal (Sundari & Zahro, 2021). Berdasarkan hal tersebut, agar dapat menjadi guru yang kreatif, inovatif dan berpotensi, guru juga harus mampu menjaga komitmen untuk terus memberi semangat kreatif dan inspiratif kepada anak usia dini.

KESIMPULAN

Pemahaman menyeluruh tentang sistematika penulisan karya tulis ilmiah hasil dari Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sangat penting bagi para guru khususnya pengajar di bidang mata pelajaran Bahasa Inggris tingkat SMPN di wilayah Surabaya. Pemahaman tersebut tentu menjadi modal berharga ketika para guru berkeinginan untuk mempublikasikan karya tulis ilmiah mereka di jurnal yang bereputasi atau terakreditasi. Oleh karena itu, bimbingan teknis bisa menjawab persoalan dan tantangan tersebut karena di satu sisi para guru sebenarnya mempunyai kemampuan yang bagus untuk melakukan penelitian melalui PTK yang selama ini mereka lakukan. Sementara di sisi lain, para guru kesulitan untuk menyusunnya menjadi karya tulis ilmiah yang siap publikasi.

Pemberian *template* atau pola sistematika penulisan karya tulis ilmiah melalui bimbingan teknis yang dilakukan secara bertahap juga bisa menjadi jalan keluar yang jitu karena para guru mempunyai panduan jelas. Hal itu terbukti dengan semangat para guru untuk mengajukan karya tulis ilmiah mereka selama bimbingan teknis. Dari situ para guru sudah siap untuk mempublikasikan karya tulis ilmiah. Namun demikian, diperlukan pendampingan yang berkesinambungan karena menulis karya tulis membutuhkan proses dan konsentrasi sehingga membutuhkan waktu. Harapannya, semua guru mampu mempublikasikan karya tulis ilmiah di jurnal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih tim ucapkan kepada Lembaga Pengabdian Pada Masyarakat Universitas PGRI Adi buana Surabaya yang telah memberikan ijin dalam pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dan kepada Komunitas Praktisi Program Sekolah Penggerak Wilayah Surabaya 2 yang bersedia belajar dan berlatih bersama untuk pengembangan kreatifitas guru TK dan RA.

DAFTAR PUSTAKA

- Anisah, N. (2009). *Mahir Membuat Origami Bentuk Binatang*. DeMediah.
- Claudia, E. S., Wdiastuti, A. A., & Kurniawan, M. (2018). Origami Game for Improving Fine Motor Skills for Children 4-5 Years Old in Gang Buaya Village in Salatiga. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 143. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.97>
- Daryanto, D. (2009). *Demostrasi Sebagai Metode Belajar*. Depdikbud.
- Guslinda, G., & Kurnia, R. (2018). *MEDIA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI*. CV. Jakad Publishing.
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). *BERMAIN DAN PERMAINAN ANAK USIA DINI*. 4.
- Hurlock, E. B. (2013). *Perkembangan Anak, jilid 1*. Erlangga.
- Ismail, A. (2006). *Education Games, Menjadi cerdas dan ceria dengan Permainan Edukatif*. Pilar Media.
- Munandar, U. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Rineka Cipta.
- Rahim, N. A., Musi, M. A., & Rusmayadi, R. (2020). PENGARUH KEGIATAN MOZAIK TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK PADA KELOMPOK B TAMAN KANAK-KANAK NUSA MAKASSAR. *TEMATIK: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 15. <https://doi.org/10.26858/tematik.v6i1.14434>
- Rut, N., Gaol, R. L., Abi, A. R., & Silaban, P. (2020). PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL ANAK SD. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 449–455. <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.568>
- Sugiyono, S. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sundari, R., & Zahro, F. (2021). Peningkatan Kreativitas Melalui Pelatihan Finger Painting Bagi Guru PAUD. *Journal of Early Childhood and Character Education*, 1(1), 73–90. <https://doi.org/10.21580/joecc.v1i1.6610>
- Tiasari, N. A., & Ashshidqi, A. (2020). PENERAPAN KEGIATAN ORIGAMI DALAM MENGEMBANGKAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 5-6 TAHUN. *Pelita PAUD*, 5(1).