

## **MANFAAT BERMAIN *PAPERCRAFT* DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS BERPIKIR PADA ANAK USIA DINI**

**Hari Budiwaluyo<sup>1</sup>, Abdul Muhid<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Magister Psikologi Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, <sup>2</sup>UIN Sunan Ampel  
e-mail: Haribudi\_s2@untag-sby.ac.id, abdulmuhid@uinsby.ac.id

### **ABSTRAK**

Perkembangan pendidikan yang ada di Indonesia hanya mengukur kepandaian anak dengan dasar nilai studi di setiap sekolah belum sampai mendidik dan mengembangkan kreativitas anak. Pendidikan harus mengalami perkembangan sesuai dengan kemajuan zaman, anak-anak harus dibekali kemampuan untuk menyesuaikan dengan perubahan dan perkembangan teknologi supaya anak dapat menghadapi perkembangan zaman yang dinamis. Kemampuan berpikir kritis dan kemampuan menganalisa pada anak perlu ditumbuhkan, kurangnya anak bermain di luar. Ini menyebabkan kemampuan berpikirnya kurang berkembang, tidak berani mencoba hal baru, menghadapi tantangan. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dan mendeskripsikan secara mendalam tentang manfaat bermain *papercraft* dalam meningkatkan kreativitas berpikir pada anak usia dini. Kajian-kajian terdahulu telah membahas pengaruh bermain *papercraft* terhadap peningkatan motorik pada anak namun belum melihat aspek kreativitas berpikir yang dapat dikembangkan anak ketika bermain *papercraft*.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian kepustakaan atau studi literatur. Metode studi literatur yaitu salah satu metode penelitian yang lebih mengutamakan penelusuran pustaka, seperti buku-buku tentang anak, kreativitas berpikir dan bermain *papercraft*. Saat bermain *papercraft*, anak akan terbiasa memperhatikan dan mengikuti perintah/ instruksi yang diberikan guru dengan runut. Dan yang tidak kalah penting pada saat anak bermain *papercraft* akan menstimulasi anak untuk berpikir kreatif dimana akan memunculkan ide-ide baru dan model baru dari hasil karya yang dibuatnya, dan juga mendorong anak untuk berimajinasi akan hasil karyanya. Dengan demikian, ketika anak bermain *papercraft* dapat menstimulasi kemampuan kreativitas berpikir anak. Karena kreativitas berpikir anak bisa dikembangkan dan dirangsang melalui pengalaman bermain anak yang menyenangkan dan imajinatif, dimana anak-anak dapat terlibat dalam bermain peran untuk menghasilkan gagasan-gagasan yang baru serta inovatif dalam proses bermain tersebut.

**Kata-kata Kunci:** kreativitas berpikir, bermain *papercraft*, anak usia dini

### **ABSTRACT**

*The development of education in Indonesia only measures the intelligence of children on the basis of the value of studies in each school that has not yet educated and developed children's creativity. Education must experience development in accordance with the progress of the times, children must be equipped with the ability to adapt to changes and technological development so that children can face the development of a dynamic era. The ability to think critically and analytical skills in children needs to be grown, the lack of children playing outside. This causes the ability to think less developed, not dare to try new things, face challenges. The research aims to study and describe in depth the benefits of playing *papercraft* in improving creativity in thinking at an early age. Previous studies have discussed the effect of playing *papercraft* on increasing motor skills in children but have not looked at aspects of thinking creativity that children can develop when playing *papercraft*. This study uses a qualitative approach to the type of library research or literature studies. The literature study method is one of the research methods which prioritizes library research, such as books about children, thinking creativity and playing *papercraft*. When playing *papercraft*, children will get used to paying attention and following the instructions / instructions given by the teacher by trace. And no less important when children play *papercraft* will stimulate*

## **Manfaat Bermain *Papercraft* Dalam Meningkatkan Kreativitas Berpikir Pada Anak Usia Dini**

*children to think creatively which will bring up new ideas and new models of the work they make, and also encourage children to imagine their work. Thus, when children play papercraft can stimulate children's creative thinking abilities. Because children's creativity can be developed and stimulated through children's play experiences that are fun and imaginative, where children can be involved in role playing to produce new and innovative ideas in the play process.*

**Key Words:** *creativity thinking, playing papercraft, early childhood*

### **Pendahuluan**

#### **Latar Belakang**

Salah satu sumber daya manusia yang harus dijaga yaitu anak. Anak adalah generasi penerus yang memiliki peran penting dalam menjaga dan meneruskan cita-cita bangsa. Tumbuh kembang anak perlu diperhatikan sejak dini supaya anak dapat berperan dengan baik (Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak, 2019). Berdasarkan data yang ada, menunjukkan bahwa layanan untuk pendidikan anak pada usia dini yang ada di Indonesia masuk dalam kategori yang sangat rendah. Menurut Nurwida (2016), berdasarkan data yang dihimpun, untuk anak Indonesia yang sudah memperoleh layanan pendidikan baru 28% (7.347.240 anak) ini untuk kategori jumlah anak usia 0–6 tahun. Sedangkan untuk anak pada rentang usia 4–6 tahun, terdapat kurang lebih 10,2 juta (83,8%) anak, yang belum merasakan dan memperoleh layanan pendidikan. Layanan pendidikan kepada anak di usia dini, pada usia ini merupakan dasar yang amat berpengaruh terhadap perkembangan anak selanjutnya sampai dewasa. Hurlock (1991: 27) menyatakan bahwa pendidikan anak pada usia dini adalah pondasi yang kuat yang mempengaruhi perilaku dan sikap anak sampai dewasa.

Ahli pendidikan dari Amerika Serikat, yang berasal dari Universitas Chicago, yaitu Benyamin S. Bloom dalam penelitiannya (Diktentis, 2003: 1), menyatakan bahwa pada rentang umur 0–4 tahun pertumbuhan sel jaringan yang ada di otak anak mencapai 50%, dan mencapai 80% pada saat anak berusia 8 tahun. Sehingga pada rentang umur 0–8 tahun dikatakan juga sebagai masa emas atau Golden Age, Pemberian gizi yang sesuai, dan pelayanan pendidikan serta memberikan perhatian kepada kesehatan anak sangat penting untuk dapat mengoptimalkan dan menstimulasi kecerdasan atau kemampuan otak anak. Salah satu bentuk layanan pendidikan untuk anak pada usia dini adalah bagaimana dapat merangsang setiap kemampuan anak melalui kegiatan bermain. Dalam bermain dapat diamati beberapa pola perilaku anak saat bersama teman-temannya. Menurut Hurlock dalam situasi sosial dapat mengekspresikan kerjasama, semangat kompetisi, sikap berbagi, keinginan akan penerimaan di tengah lingkungan sosial, simpati, empati, saling ketergantungan, keramahan, hasrat meniru dan kelekatan (Tirtayani, 2012). Slogan bermain sambil belajar adalah slogan yang dapat diartikan sebagai satu kesatuan, yaitu proses

pembelajaran yang dikerjakan anak adalah melalui kegiatan bermain (Nurwida, 2016). Pernyataan ini sesuai dengan karakteristik kurikulum untuk anak pada usia dini, terutama kurikulum untuk anak Taman Kanak-Kanak. Bermain, dicantumkan dalam kurikulum, ini adalah salah satu pendekatan di dalam melakukan kegiatan pembelajaran anak pada usia dini. Usaha-usaha penyelenggaraan pendidikan yang disampaikan oleh guru sebagai pendidik haruslah dikerjakan dalam kondisi yang menyenangkan dan mengembirakan, dan menggunakan strategi metode, materi, bahan, media yang menarik, serta mudah diikuti dan ditiru oleh anak. Melalui kegiatan bermain, anak dapat memanfaatkan atau menggunakan objek-objek yang berada dekat dengannya untuk dieksplorasi dan anak dapat menemukan sesuatu yang baru sehingga proses pembelajaran lebih bermakna dan berarti (Puskur Balitbang, 2002).

Pakar-pakar bidang pendidikan melihat bahwa kreativitas bangsa Indonesia masih tergolong sangat rendah, hal ini diungkapkan oleh Jellen dan Urban (Munandar, 2004). Menurut Prof Dr Zainudin Maliki menyatakan bahwa perkembangan pendidikan yang ada di Indonesia dinilai hanya mengukur kepandaian anak dengan dasar nilai studi di setiap sekolah belum mendidik dan mengembangkan kreativitas anak. Padahal, pendidikan harus mengalami perkembangan sesuai dengan kemajuan zaman, nilai pelajaran bukan hal satu-satunya yang utama (antaranews, 2011). Nadiem Makarim Menteri

Pendidikan mengatakan bahwa anak-anak harus dibekali kemampuan menyesuaikan dengan perubahan dan perkembangan teknologi supaya anak dapat menghadapi perkembangan zaman yang dinamis. Hal yang paling penting adalah kemampuan berpikir kritis dan kemampuan menganalisa pada anak perlu ditumbuhkan (Harususilo, 2019). Sedangkan pakar psikologi Tika Bisona menilai bahwa anak-anak zaman sekarang kurang mengikuti kegiatan yang ada di luar. Ini menyebabkan kemampuan berpikirnya kurang berkembang, tidak berani mencoba hal baru, tidak berani menghadapi tantangan, merasa senang ada di zona nyaman. Bahkan seringkali orang tua melarang anaknya dengan banyak berkata 'awas', 'jangan', dan 'nggak boleh', jadi bisa dikatakan anak-anak sekarang kurang merdeka emosinya (Liputan6.com, 2013).

Salah satu hal yang harus diperhatikan dalam tumbuh kembang anak adalah bagaimana kemampuan kreativitas berpikir yang dimiliki anak dapat dikembangkan. Kreativitas berpikir anak pada usia dini bisa di stimulasi dan dikembangkan melalui kegiatan bermain, hal tersebut sesuai dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh Munandar (2004: 94) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa ada hubungan yang dekat antara perilaku bermain dan kreativitas. Dalam Jurnal AUDI, Dwi Nurjannah telah melakukan penelitian “Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok A Melalui Kegiatan Bermain Papercraft” telah memperoleh kesimpulan bahwa

## Manfaat Bermain *Papercraft* Dalam Meningkatkan Kreativitas Berpikir Pada Anak Usia Dini

kegiatan bermain *papercraft* sangat efektif dan dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak kelompok A (Audi, 2019). Menurut Vygotsky dalam Sofia Hartati (2005) menyatakan bahwa kegiatan bermain mengarahkan perkembangan dan kemampuan anak dalam berkreaitivitas. Dalam penelitiannya, Chrysta dan Marsudi juga memperoleh hasil bahwa penerapan media *papercraft* sangat efektif dan siswa kelompok TK-B sangat antusias dalam melakukan kreativitas ini (VITASARI JASMINE, 2018).

Menurut Nurwida (2016), kegiatan bermain memberikan suatu dasar bagi anak dapat mempraktekan dan mengeksplorasi kemampuannya untuk menemukan dan memperoleh keterampilan-keterampilan yang baru dan juga untuk berfungsi dan mengasah kemampuan berpikir anak dalam lingkungan sosial dan mengambil peran-peran sosial baru, mencoba tugas-tugas baru dan menantang, serta menyelesaikan masalah yang ada disekitarnya (Universitas et al., n.d.). Selain itu untuk mendukung tumbuh kembang anak dalam aspek perkembangan kognitif, bermain berperan penting dalam perkembangan fisik, emosi, dan sosial anak. Anak dapat mengekspresikan dan menyampaikan ide-ide baru, pemikiran, dan menyampaikan perasaannya ketika terlibat dalam kegiatan bermain simbolik. Selama bermain anak bisa belajar bagaimana anak mampu mengendalikan emosi, saat berinteraksi dengan temannya, bisa

memecahkan konflik, dan memperoleh rasa percaya diri akan kemampuannya (Miranda, 2016). Melalui kegiatan bermain, anak juga dapat menstimulasi kemampuan berpikirnya dalam berimajinasi dan mengembangkan kreativitasnya. Oleh karena itu maka guru harus punya peran penting dalam mendukung anak dalam bermain karena guru merupakan komponen yang penting dari proses pembelajaran yang berorientasi pada perkembangan anak.

Rentang usia dimana anak dikatakan pada usia dini mempunyai batasan usia dan kemampuan dalam memahami sesuatu yang berbeda-beda, tergantung dari sisi mana atau sudut pandang apa yang digunakan. Anak pada usia dini digolongkan sebagai manusia dewasa yang kecil, masih lugu dan belum bisa melakukan apa-apa atau bisa dikatakan belum mampu berfikir secara kompleks. Pemahaman lain menyatakan bahwa anak pada usia dini yaitu anak merupakan manusia kecil dimana kemampuannya masih perlu di stimulasi dan masih harus dikembangkan. Hurlock (1980), anak pada masa usia dini diawali dengan sifat anak yang mulai setelah masa bayi, yang penuh dengan keterbatasan dan ketergantungan, sampai saat anak mengalami kematangan secara seksual yaitu kurang lebih pada usia 2 tahun. Ia memiliki sifat dan karakteristik tertentu yang khas/khusus dan tidak sama dengan orang dewasa serta akan berkembang menjadi manusia dewasa seutuhnya.

NAEYC (National Association Education for Young Children) mendefinisikan anak usia dini yaitu individu-individu yang berada pada kisaran rentang umur antara 0–8 tahun. Dapat dikatakan disini anak pada usia dini yaitu sekelompok manusia yang masih dalam masa proses pertumbuhan dan perkembangan. Para ahli menyebut pada usia tersebut sebagai masa usia emas (Golden Age) yang muncul dan terjadi hanya satu kali dalam siklus perkembangan hidup setiap manusia. Masa pertumbuhan dan perkembangan setiap anak pada usia dini harus ditujukan pada pertumbuhan dan perkembangan pada fisik, sosio-emosional, kognitif, bahasa serta kreativitas anak yang seimbang sebagai pondasi atau dasar yang mana dibutuhkan dalam pembentukan untuk menjadi pribadi yang utuh.

Menurut pendapat Richard D. Kellough (1996) Karakteristik anak pada usia dini adalah: (1) Anak memiliki sifat Egosentris, anak lebih condong melihat/memperhatikan dan memahami sesuatu yang terjadi dari sudut pandang dirinya dan kepentingan sendiri. Ini bisa terlihat dan nampak dari perilakunya yang masih suka berebut mainan, dan akan menangis jika apa yang diperlukan tidak dipenuhi oleh orang tuanya, atau masih memaksakan kehendaknya terhadap orang lain. Menurut Piaget karakteristik atau perilaku seperti ini berhubungan dengan perkembangan kognitif anak bahwa anak pada usia dini sedang ada pada fase transisi, fase transisi ini adalah fase praoperasional (2-7) menuju ke fase operasional yang

konkret (7-11). (2) Munculnya rasa ingin tahu pada anak yang besar, Menurut sudut pandang anak, dunia ini berisi dengan hal-hal yang sangat menarik dan luar biasa. Hal tersebut menimbulkan rasa keingintahuan anak yang besar. Rasa ingin tahu anak amat bervariasi dan berbeda-beda, tergantung dari persepsi anak bagian mana yang membuat anak tertarik perhatiannya. misalnya, anak lebih cenderung tertarik dengan barang yang menimbulkan dampak dari pada barang yang timbul dengan sendirinya. (3) Anak sebagai Mahluk Sosial, Anak akan merasa senang berada dan diterima oleh teman sebayanya. Setiap anak akan bersukacita bisa kerja bersama temannya dalam membuat rencana dan bisa menyelesaikan pekerjaan dengan baik. Mereka melakukan secara bersama-sama dan saling memberikan dukungan dengan sesama temannya. Setiap anak akan membangun konsep tentang diri sendiri melalui kegiatan dan interaksi sosial. Pada saat anak diberikan kesempatan untuk saling bekerjasama dengan temannya maka anak akan membangun kepuasan dirinya melalui penghargaan diri (4) Anak memiliki sifat unik, Anak adalah pribadi yang istimewa di mana masing-masing anak-anak memiliki sifat bawaan, kapabilitas, minat serta latar belakang hidup yang berbeda. Di samping ada beberapa yang memiliki kesamaan, menurut pendapat Bredekamp (1987), setiap anak mempunyai keunikannya sendiri misal dalam gaya belajar anak, minat yang disukai dan keluarga yang berbeda. (5) Kaya dengan fantasi, setiap anak akan

## Manfaat Bermain *Papercraft* Dalam Meningkatkan Kreativitas Berpikir Pada Anak Usia Dini

bahagia dengan perihal yang sifatnya imajinasi, bisa dikatakan bahwa pada umumnya anak kaya dengan fantasi. Pengalaman-pengalaman yang dialaminya atau kadang bertanya hal-hal luar biasa anak dapat bercerita dengan baik. Hal ini disebabkan karena imajinasi anak mengalami perkembangan melebihi apa yang dilihatnya, misalnya, pada saat anak melihat gambar sebuah mobil, maka imajinasi anak berkembang bagaimana mobil itu berjalan dan berlomba dalam suatu perlombaan (6) kemampuan konsentrasi anak yang rendah, Pada umumnya anak mengalami kesulitan untuk berkonsentrasi pada waktu mengikuti kegiatan yang membutuhkan waktu yang panjang. Anak selalu cepat beralih perhatiannya pada suatu aktivitas dalam jangka waktu yang panjang. Anak selalu cepat beralih pada kegiatan lain yang lebih menarik, kecuali memang aktivitas tersebut selain mengembirakan juga beragam dan tidak membosankan. Sedangkan menurut pendapat Berg (1988) dikatakan bahwa sepuluh menit merupakan waktu yang memungkinkan bagi anak umur kurang lebih 5 tahun untuk bisa duduk tenang dan bisa memperhatikan atau bisa konsentrasi dengan baik. Kemampuan perhatian/ konsentrasi yang singkat membuat anak sangat sukar untuk duduk tenang dan konsentrasi dalam waktu yang panjang, kecuali hal tersebut sangat menarik perhatian anak. (7) masa belajar anak yang paling potensial, usia dini dikatakan sebagai masa usia emas (golden age),

NAEYC(1992) menyatakan bahwa anak pada usia dini merupakan awal kehidupan, usia ini sebagai masa anak belajar, slogannya adalah "Early Years are Learning Years". Sebab pada rentang usia ini, berbagai aspek pada diri anak mengalami pertumbuhan yang luar biasa dan perkembangan yang begitu pesat dan cepat. Oleh sebab itu, maka pada tahap perkembangan ini anak sangat memerlukan rangsangan dan stimulasi dari orang-orang sekitar dan lingkungannya. Pada masa periode ini semua potensi yang dipunyai anak mengalami percepatan pertumbuhan serta perkembangan yang luar biasa.

Proses berpikir adalah urutan peristiwa mental yang timbul secara alami atau terencana serta sistematis di dalam konteks ruang dan waktu serta media yang digunakan yang menghasilkan suatu perubahan pada objek yang mempengaruhinya. Di dalam Proses berpikir terdapat hal-hal seperti peristiwa mencampur, menggabungkan, mencocokkan, menukar, mengurutkan konsep-konsep dan persepsi-persepsi serta pengalaman terdahulu (Kuswana, 2011).

Kreativitas adalah suatu keadaan, dimana sikap dan kondisi seperti ini sangat istimewa dan hampir tidak bisa dijelaskan secara konkret dan lengkap. Ada beberapa definisi tentang kreativitas. Menurut pandangan Sudarma (2013) menyatakan bahwa kreativitas berasal dari kata 'to create' yang memiliki arti membuat, bisa juga dikatakan kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu, bisa berupa ide-ide, tahapan-

tahapan, ataupun hasil karya. Sedangkan menurut pendapat Supriyadi (2001: 7) mengemukakan bahwa kreativitas merupakan potensi/ kemampuan seseorang untuk memunculkan sesuatu yang baru, bisa berupa ide-ide ataupun karya nyata, yang hasilnya berbeda dengan karya yang dihasilkan sebelumnya. Sedangkan Endang Rini Sukanti (2010:53), Munandar (2004) mengartikan kreativitas adalah sebagai kemampuan seseorang untuk menciptakan kombinasi-kombinasi baru, hubungan-hubungan baru berdasarkan bahan yang didapat, informasi yang diperoleh, elemen atau data yang diperoleh sebelumnya menjadi sesuatu yang berguna, bermanfaat dan bermakna. Dari beberapa definisi di atas, maka dapat disimpulkan kreativitas merupakan potensi yang dimiliki untuk membuat dan menciptakan hal-hal yang baru berdasarkan gagasan atau ide-ide yang digabungkan berdasarkan dari hasil penemuan yang di dapat sebelumnya, yang akhirnya menjadi suatu karya baru yang bermanfaat.

Menurut pandangan Sudarma (2013), kreativitas dapat dibagi menjadi empat aspek, antara lain: 1). Kreativitas diartikan sebagai kekuatan, kemampuan atau energi (power) yang sudah ada dalam diri setiap pribadi. Energi ini menjadi tenaga yang mendorong setiap orang untuk dapat melakukan sesuatu dengan teknik atau cara untuk menghasilkan karya terbaik. Kreativitas adalah sebuah dorongan atau energi dalam diri yang mengakibatkan seseorang melakukan suatu tindakan. 2). Kreativitas sebagai proses. Proses

mengelola informasi yang didapat, untuk membuat sesuatu. Kreativitas merupakan suatu proses yang terlihat dalam kelancaran, kelenturan (fleksibilitas) serta orisinalitas dalam berpikir. 3). Kreativitas merupakan sebuah hasil karya. Pandangan orang lain, terhadap kemampuan kreativitas seseorang akan dihubungkan dengan apa yang dihasilkan, artinya hasil karya itu bisa berupa ide-ide, karya tulis, atau produk dalam pengertian barang. 4). Kreativitas diartikan sebagai pribadi. Kreativitas ini, tidak ditujukan pada hasil karyanya, pada prosesnya, atau pada energinya. Kreativitas diartikan pada pribadinya. Jadi berdasarkan keempat aspek itu Sudarma (2013) membuat kesimpulan bahwa kreativitas merupakan kecerdasan atau kemampuan yang berkembang dalam diri seseorang, dalam bentuk kebiasaan, sikap serta tindakan dalam menciptakan sesuatu hal yang baru dan asli/ orisinal untuk menyelesaikan masalah. Sedangkan menurut Yusuf (2011) kreativitas berpikir atau berpikir kreatif (*Creative thinking*), adalah kemampuan berpikir dengan teknik-teknik baru serta menemukan pemecahan masalah secara unik. Kemampuan berpikir secara divergen bukan berpikir konvergen. Munandar (2009) mengemukakan bahwa berpikir kreatif ialah kemampuan untuk memberikan ide-ide baru yang bisa diterapkan dalam penyelesaian masalah. anak yang kreatif memiliki rasa keingintahuan yang besar, ingin mencoba hal yang baru, senang berpetualang dan memiliki banyak ide serta mampu

## Manfaat Bermain *Papercraft* Dalam Meningkatkan Kreativitas Berpikir Pada Anak Usia Dini

mengelaborasi beberapa masukan yang didapat.

Menurut pendapat Amabile dalam Munandar (2004: 77) Keberhasilan kreativitas adalah irisan (intersection) antara keterampilan/ kemampuan anak dalam bidang atau aspek tertentu (domain skills), keterampilan berfikir (thinking skills), bekerja kreatif serta memiliki motivasi intrinsik. Irisan kreativitas ini disebut dengan teori irisan kreativitas (creativity intersection), dapat ditunjukkan pada Gambar 1. Proses berfikir kreatif, merupakan gambaran mengenai bagaimana (How) dan kapan (when) proses kreatif sedang berlangsung dan berjalan teramat sulit dan abstrak untuk dijelaskan. Jadi proses kreatif yang dimiliki bersifat personal, misterius dan subyektif. Menurut pendapat Wallas dalam Rusdi (2018) ada 4 (empat) tahapan didalam proses berpikir kreatif, antara lain : (1) Persiapan, adalah tahapan pengumpulan data atau informasi sebagai dasar untuk memecahkan masalah. Dalam tahapan ini terjadi ujicoba-ujicoba atas dasar munculnya pemikiran untuk pemecahan masalah yang dihadapinya. (2) Inkubasi, merupakan tahapan dieraminya proses pemecahan kasus/ masalah di alam prasadar. Tahapan ini berjalan dalam waktu yang tak jelas, bisa sebentar dan bisa juga lama. Dalam tahapan ini ada kemungkinan cepat untuk dilupakan, dan ingatan ini akan muncul lagi pada saat berakhirnya tahapan tersebut. (3) Iluminasi, yaitu tahapan timbulnya ide-ide atau gagasan-gagasan dalam

memecahkan masalah. Dalam tahapan ini muncul gagasan-gagasan yang spontan. (4) Verifikasi, merupakan tahapan munculnya kegiatan evaluasi terhadap ide-ide atau gagasan kritis, yang mulai disesuaikan dengan kondisi realita (Debeturu & Wijayaningsih, 2019).

Gambar 1. Teori Persimpangan Kreativitas berdasarkan Sumber: T.M. Amabile (Munandar, 2004).

Sehingga dengan demikian bisa ditarik kesimpulan bahwa kreativitas berpikir atau kemampuan berpikir kreatif ialah kemampuan yang dimiliki oleh setiap orang untuk memberikan atau menciptakan gagasan-gagasan yang baru dalam memecahkan dan menyelesaikan masalah.

Munandar (2009) mengemukakan bahwa orang yang memiliki kreativitas berpikir atau berpikir kreatif mempunyai ciri-ciri atau tanda-tanda yang berkaitan dengan kognisi bisa dilihat dari ketrampilan berpikir luwes, kemampuan berpikir yang cepat, ketrampilan elaborasi dan ketrampilan berpikir orisinal, serta ketrampilan menilai. a). Berpikir luwes (*fleksibel*): menghasilkan ide-ide yang seragam, dapat mengubah

pendekatan atau cara pemikiran yang berbeda-beda. b). Berpikir lancar (*fluency*): Kemampuan menghasilkan banyak ide/ jawaban yang sesuai, arus pemikiran lancar atau cepat. c). Berpikir terperinci (*elaborasi*): Mengembangkan, menambah, memperkaya suatu ide. Menjelaskan secara terperinci dan memperluas suatu ide. d). Berpikir orisinal: menyampaikan jawaban yang tidak biasa atau lazim, yang jarang muncul dan yang berbeda dari orang pada umumnya.

Karakteristik pemikiran kreatif menurut pendapat Guilford berhubungan erat dengan lima ciri yang menjadi sifat kemampuan berpikir, yaitu: (a) Kelancaran (*fluency*) dalam berpikir, (b) Penguraian (*elaboration*), (c) Keaslian (*originality*), (d) Keluwesan (*flexibility*), (e) Perumusan kembali (*redefinition*) adalah kemampuan dalam mengkaji suatu masalah melalui cara pandang yang berbeda atau tidak lazim (Satiadarma dan Waruwu, 2003).

Para ahli yang menyatakan pendapatnya tentang pengertian bermain, menurut Hurlock dalam Musfiroh (2008: 1) menyatakan bahwa bermain merupakan kegiatan atau aktivitas yang dilakukan berdasarkan rasa senang dan tanpa mempertimbangkan hasilnya. Kegiatan itu dilakukan dengan sikap suka rela, tanpa tekanan atau paksaan dari pihak luar. Sedangkan Plato, Aristoteles, Froebel dalam Mayke S. (2007: 2) mengungkapkan bahwa bermain sebagai kegiatan atau aktivitas yang memiliki nilai praktis. Itu berarti bermain digunakan sebagai alat untuk meningkatkan kemampuan

dan keterampilan tertentu pada anak.

Melihat dari definisi yang disampaikan oleh para ahli tentang bermain maka bisa disimpulkan, bermain adalah suatu kegiatan atau aktivitas yang dapat menstimulasi kreativitas serta kemampuan berpikir anak secara optimal, dan anak tersebut melakukannya tanpa merasa terpaksa. Kegiatan bermain bagi anak bisa memberi pengalaman atau pelajaran bagaimana beradaptasi dengan dirinya sendiri, orang lain ataupun lingkungan. Dalam bermain yang dilakukan anak-anak adalah berperan dan tidak sungguh-sungguh, melainkan bertindak anak-anak bertindak sesuai perannya, walaupun demikian kegiatan bermain merupakan sesuatu yang serius dan menyenangkan bagi mereka.

Salah satu permainan yang membuat anak gembira adalah Papercraft. Papercraft dapat digunakan menjadi media belajar untuk menarik perhatian anak dan merangsang konsentrasi dengan tugas yang diberikan. Sesuai dengan pernyataan bahwa kerajinan tangan yang diciptakan untuk penggunaan dan tujuan tertentu. Dengan media papercraft anak belajar lebih menekankan untuk menyelesaikan proyek yang diberikan guru dengan membuat atau bermain dengan papercraft.

Papercraft berasal dari bahasa jepang yang berarti kerajinan tangan yang menggunakan kertas sebagai bahan utama serta berbentuk replika tiga dimensi (Feri Sulianta, 2011). Beberapa bentuk yang dapat dihasilkan dari paper craft dapat berupa bentuk rumah, mobil,

## Manfaat Bermain *Papercraft* Dalam Meningkatkan Kreativitas Berpikir Pada Anak Usia Dini

manusia, motor, binatang, dan karakter tokoh yang lainnya. Menurut Saputra (2013), *papercraft* adalah seni menyatukan beberapa lembar kertas menggunakan beberapa teknik tradisional yaitu melipat, mengelem, menggunting, dan memberontuk kertas. Pendapat yang lain berkata bahwa *papercraft* adalah keterampilan tangan yang menggunakan kertas dalam kegiatannya (Janes, 2006). *Papercraft* juga mampu merangsang aspek motorik anak ketika anak-anak melipat, menggunting dan menempel dalam pembuatan *paper craft*. Pendapat lain berkata bahwa *papercraft* adalah salah satu kerajinan tangan yang berkaitan dengan keterampilan tangan dalam membuatnya (Nurjannah, 2018). Didalam membuat *Papercraft* melibatkan tiga kegiatan yaitu menggunting, melipat dan menempel.

Melipat, menurut pendapat Maya Hirai (2007: 4) menyatakan bahwa: kegiatan lipat melipat adalah sebuah karya dalam melipat kertas. Artinya kreativitas menarik yang dikembangkan hanya dari kertas. Yang dalam perkembangannya dapat menggunakan bahan plastik, alumunium foil, kain dan bahan-bahan lain selain kertas, para senimanlah yang kemudian melebarkan penggunaan bahan lainnya. Namun sebenarnya media kertas adalah dasar origami. Sedangkan Pamadhi dan Sukardi S (2008:7.22), menyatakan bahwa teknik melipat seharusnya dilakukan oleh dua orang. Pengajar dapat mengajak anak untuk dapat melipat kertas sesuai langkah

langkah yang mudah diikuti oleh anak, pengajar dapat membantu memegang kertas sambil dilipat oleh anak. Setiap anak dibagikan kertas satu lembar, setahap demi setahap sambil dibantu pendidik melipat kertas. Melipat/origami memberikan dampak yang baik bagi perkembangan anak, di dalam melipat terdapat unsur seni dimana didalamnya membutuhkan kesabaran, ketekunan, serta kedisiplinan. Kemampuan fisik-motorik anak pada usia dini sangat penting karena perkembangan kemampuan fisik-motorik akan berdampak pada perkembangan aspek yang lain seperti kemampuan berbahasa, perkembangan kognitif dan daya kreativitasnya. Melipat juga dapat merangsang otak atas dan otak kanan anak, serta merangsang anak untuk dapat berkomunikasi dengan baik. Jadi, melalui seni melipat, anak dapat melatih perkembangan otak dan menstimulasi kemampuan kreativitas anak.

Menempel, berikutnya salah satu kegiatan atau aktivitas yang bisa dilakukan untuk melatih dan mengembangkan keterampilan dan kreativitas pada anak. Menempel juga disebut kolase. Menempel adalah kegiatan yang tidak jauh dari kehidupan anak-anak dan kegiatan ini menjadi salah satu kegiatan/aktivitas yang menarik minat anak. Biasanya anak-anak menyukai kegiatan ini sebab berhubungan dengan meletakkan dan menempelkan kertas atau sejenisnya sesuai mereka. Kolase memiliki pengertian yaitu penyusunan berbagai macam bahan pada secarik kertas yang datar.

Bahan yang dipakai untuk direkatkan terdiri dari berbagai bentuk kertas, kain, bahan-bahan bertekstur dan benda-benda menarik lainnya, bisa berbentuk 2 dimensi atau berbentuk 3 dimensi.

Menggunting, Berkaitan dengan standar tingkat pencapaian perkembangan yang seharusnya dimiliki anak pada usia dini, salah satu kegiatan yang dapat menstimulasi kreativitas anak adalah dengan melakukan kegiatan menggunting.

Kegiatan menggunting merupakan salah satu kegiatan pada lingkup perkembangan motorik halus. Pada rentang usia 5-6 tahun, anak usia dini sudah dilatih dan dibiasakan menggunting sesuai pola. Adapun pada usia 4-5 tahun maka anak usia dini dikenalkan untuk menggunting secara bebas. Anak dilatih untuk mampu menggerakkan sebuah gunting mengikuti pola yang ditetapkan dengan hasil yang rapi.

Penerapan Bermain Papercraft, Paper craft sebagai media pembelajaran yang memiliki unsur seni kerajinan kertas yang dibentuk menjadi berbagai bentuk yang ada disekitar kita, melalui tahap menggunting melipat dan mengelem/ menempel akan mampu menjadikan anak-anak pada usia dini lebih fokus dan berkonsentrasi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Dalam penerapannya guru memberikan bentuk papercraft yang sudah memiliki karakter yang kemudian akan digunting oleh anak. Kegiatan menggunting dan langkah-langkah selanjutnya di instruksikan oleh guru secara perlahan. Pada tahapan awal guru akan membantu dalam proses pembuatan paper craft sampai

membentuk suatu bentuk yang diinginkan. Pada kegiatan selanjutnya secara bertahap anak akan dituntut untuk melakukan sendiri proses pembuatan dari menggunting, menempel dan melipat paper craft. Kegiatan semacam ini akan menjadikan konsentrasi anak pada usia dini lebih baik karena mereka merasa tertarik dan penasaran dalam membentuk setiap bentuk Paper craft yang akan dihasilkan.

Kemampuan berpikir kreatif dapat dipandang sebagai proses yang multi-komponen, yang tidak hanya melibatkan aspek kognitif saja tetapi juga afektif, motivasi, dan karakteristik lain. Proses ini menyebabkan munculnya pemahaman baru, ide dan produk yang bermakna. Bermain Papercraft merupakan salah satu cara yang bisa untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak.

Dalam bermain anak-anak dapat menghargai perasaan orang lain dan merasakan kepercayaan diri mereka dalam proses yang dinamis, hal-hal yang terpenting untuk dirinya dan pengalaman bermain yang positif (Nurwida, 2016). Dengan timbulnya rasa percaya diri dan pengalaman bermain maka akan menstimulasi kreativitas berpikir anak untuk memunculkan ide-ide baru. Kegiatan bermain dalam hal ini bermain papercraft akan memberikan dampak bagi kemampuan berpikiran, kematangan emosional, mental serta perkembangan jiwa mereka. Pada saat bermain anak akan merasa bebas menemukan dirinya sendiri dan dapat dalam berkarya dan merasa berharga.

## Manfaat Bermain *Papercraft* Dalam Meningkatkan Kreativitas Berpikir Pada Anak Usia Dini

Selain mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, implementasi bermain *papercraft* juga memberikan dampak yang positif bagi anak pada usia dini. Dampak positif tersebut dapat berupa munculnya ide-ide baru untuk membuat model yang lain, menumbuhkan rasa ingin tahu, imajinasi, dan memahami konsep bermain *papercraft*. Rasa keingintahuan adalah salah satu penentu yang merangsang kemampuan berpikir kreatif pada anak. Dalam kegiatan bermain *papercraft* memberi rangsangan dan dorongan kepada anak untuk menggali dan menemukan hal yang baru hal ini akan membangun pengetahuan dan melatih keahlian anak dalam mengembangkan kreativitas berpikir anak.

Bermain *Papercraft* menyediakan kesempatan untuk memunculkan gagasan-gagasan dan memperluas gagasan-gagasan baru. Sehingga dengan demikian dalam kegiatan bermain *papercraft* akan menstimulasi kemampuan kreativitas berpikir anak. Pengalaman bermain yang imajinatif merupakan proses kreativitas berpikir anak, dengan memberikan kesempatan anak untuk terlibat dalam kegiatan bermain akan menstimulasi anak untuk menghasilkan gagasan-gagasan yang baru serta inovatif dalam prosesnya (Putro, 2016).

Dalam proses bermain akan muncul ide dan daya imajinasi yang mana diharapkan mampu memberikan respon yang sebenarnya terhadap perkembangan kreativitas berpikir anak (Putro, 2016). Didalam lingkungan

bermain tidak harus selalu ada harapan yang bisa dipastikan terhadap tingkah laku anak dalam pendidikannya nanti di masa datang. Oleh sebab itu, selalu dapat ditemukan resiko tidak setuju dengan keadaan dan memunculkan gagasan-gagasan yang berbeda yang termasuk merupakan bagian yang terpenting dari perkembangan kreativitas berpikir pada anak (Hasanah & Priyantoro, 2019)

Demikian besar peran bermain di dalam kehidupan anak seperti yang dikemukakan oleh para ahli tersebut, bisa ditarik kesimpulan bahwa bermain adalah bagian yang utama dalam pengembangan kreativitas berpikir anak. Kegiatan kreatif tersebut bukan hanya dibatasi pada ekspresi seni, tetapi juga dapat dilihat pada kegiatan kelas dan setiap aspek kegiatan atau aktivitas memiliki potensi untuk mengangkat kreativitas berpikir anak, sehingga peran guru serta materi yang diberikan bisa meningkatkan kemampuan mengeksplorasi, memunculkan ide-ide baru dan solusi memecahkan masalah. Jadi, menurut Papler dalam Carol (1992). Perkembangan kreativitas pada anak merupakan bagian dari proses pembelajaran melalui kegiatan bermain yang didukung oleh peralatan bermain yang ada serta lingkungan belajar yang fleksibel, Kegiatan bermain *papercraft* memiliki peran penting bagi perkembangan anak pada semua tahapan perkembangan. Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan menunjukkan bahwa didalam permainan imajinasi (bermain simbolis) bisa mengembangkan

seluruh kemampuan anak, termasuk kreativitas, perkembangan dalam daya ingat, bekerja sama dengan teman, perbendaharaan kata, persahabatan, dan juga kemampuan dalam pengendalian diri (Fakhriyani, 2016).

Kreativitas merupakan bagian utuh dari lingkungan bermain anak yang spontan dan potensial, bukan sebagai komponen tambahan dalam perkembangan. Kreativitas berpikir adalah bagian dari aspek dari keseluruhan aspek perkembangan anak. Oleh sebab itu, proses pembelajaran tidak hanya terpusat pada satu area; tetapi juga harus mendukung serta menguatkan perkembangan anak dari keseluruhan aspek. Kebanyakan anak dapat dikatakan kreatif dengan derajat kreativitas yang berbeda-beda (Solso, 1995). Tingkat berpikir kreatif anak dapat dilihat dalam kontinum derajat terendah sampai tertinggi. Oleh karena itu tingkat berpikir kreatif anak harus terus diasah dan dilatih dengan berbagai media agar dapat berkembang maksimal, salah satunya dengan berlatih menggunakan papercraft. Dasar filosofis dari salah satu bentuk proses pembelajaran yang bisa mengembangkan kreatifitas anak pada usia dini adalah lingkungan bermain yang kreatif.

Kegiatan atau aktivitas bermain yang anak dijelaskan pada prinsipnya mencerminkan tingkat perkembangan anak tersebut. Berikut akan dijelaskan tentang tahapan bermain dari beberapa para ahli. Menurut pendapat Sofia Hartati (2005: 92) mengelompokkan dan membagi tiga tahapan anak bermain berdasarkan

tingkatan umur, yaitu: Exploration Play (0–2 tahun); Dalam tahapan ini anak ingin menggali dunia sekitar serta dirinya sendiri karena timbul dari rasa keingin-tahuan anak yang tinggi. Anak akan bergerak ke sana ke mari hanya untuk memuaskan rasa ingin tahunya, dilakukan tanpa aturan serta tujuan yang jelas dalam hal ini anak akan menggali kemampuannya untuk menggunting, melipat dan menempel kertas. Competency Play (3–6 tahun); merupakan tahapan anak melakukan kegiatan dengan cara menirukan orang lain yang ada disekitarnya. Pada tahapan ini anak mulai bisa mencapai tingkat atau level keterampilan tertentu, contohnya cara memegang gunting, pensil. Achievement Play (7–10 tahun); merupakan tahapan permainan yang mana anak bisa melakukan kegiatan atau aktivitas bermain yang sifatnya kompetitif, ini dilakukan sebab anak ingin menunjukkan prestasinya.

Berangkat dari kerangka berpikir di atas, artikel ini bertujuan untuk mengkaji dan mendeskripsikan secara mendalam tentang manfaat bermain papercraft dalam meningkatkan kreativitas berpikir pada anak usia dini. Kajian-kajian terdahulu telah membahas pengaruh bermain papercraft terhadap peningkatan motorik pada anak namun belum melihat aspek kreativitas berpikir yang dapat dikembangkan anak ketika bermain papercraft.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian kepustakaan atau studi literatur. Metode studi literatur yaitu salah satu metode penelitian

## Manfaat Bermain *Papercraft* Dalam Meningkatkan Kreativitas Berpikir Pada Anak Usia Dini

yang lebih mengutamakan penelusuran pustaka, seperti buku-buku tentang anak, kreativitas berpikir, dan bermain *papercraft*. Metode ini juga berisi uraian teori, temuan dan bahan penelitian lain yang diperoleh sebagai bahan acuan landasan kegiatan penelitian. Peneliti juga melakukan studi literature terhadap jurnal-jurnal penelitian yang sudah pernah ada untuk menjawab tujuan penelitian. Metode ini juga membaca, memahami, mengkritik dan mereview literatur dari berbagai sumber. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik dokumentasi dan dianalisis menggunakan metode deskriptif dengan pola pikir induktif kemudian dianalisis menggunakan analisis isi. Menurut M. Nazir dalam buku *Metode Penelitian* mengatakan bahwa studi kepustakaan adalah teknik yang mengumpulkan data dengan menelaan buku-buku, literatur, catatan-catatan dan laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang akan diteliti. (Nazir, 1988: 111).

### HASIL PEMBAHASAN

Pembelajaran anak usia dini yang menerapkan pendekatan belajar melalui bermain. Artinya melalui bermain anak menyerap berbagai pembelajaran baru dari hal yang ada di sekitarnya. Melalui bermain akan mengembangkan kreativitas berpikir anak usia dini. Pembelajaran pada anak usia dini harus menyesuaikan tahap perkembangan anak. Proses pengukuran dapat menggunakan kegiatan yang menantang dan

menyelidik (Sa'ida, Kurniawati, Wahono, 2017) (Maulida, 2020) Kreativitas berpikir harus memperhatikan berpikir logis dan intuitif untuk menghasilkan ide-ide. Kemampuan berpikir kreatif melibatkan dua bagian otak dalam diri manusia yaitu keseimbangan antara logika dan kemampuan intuisi seseorang. Keterampilan berpikir kreatif dapat diartikan sebagai kemampuan mengelola proses berpikir yang dapat menghasilkan ide yang baru, hal yang membangun dan bagus dengan didasarkan kepada konsep yang rasional, persepsi dan intuisi individu seseorang sehingga dapat menyelesaikan masalah. Melalui bermain *papercraft*, seorang anak anak berpikir bagaimana menyelesaikan permasalahan dan menyusun menjadi benda yang diinginkan maka anak akan memunculkan aktivitas mental yang mempunyai sifat kebaruan dan bernilai baik secara subjektif maupun objektif. Dalam bermain *papercraft* ada indikasi berpikir kreatif didalamnya. Menurut Krutetskii (1976) bahwa Proses berpikir juga menjadi baru karena meminta suatu transformasi ide-ide awal yang diterimanya maupun ditolak. Proses berpikir dikarakteristikkan oleh adanya sebuah dorongan yang kuat, stabil serta dapat diamati. Indikasi berpikir kreatif dari segi produk yang dihasilkan menekankan pada kebaruan serta bernilai baik. Bermain *Papercraft* yang diajarkan secara konsisten, akan memberikan manfaat antara lain: Anak akan semakin dekat dengan konsep dan istilah dalam matematika geometri,

sebab pada saat pengajar atau seorang guru menerangkan seni melipat akan sering menggunakan kata garis, titik, lipat, lurus, titik pusat, segitiga, dll. Bermain seni melipat bisa meningkatkan kemampuan fisik-motorik khususnya motorik halus anak, melipat kertas, menekan kertas menggunakan ujung-ujung jari merupakan latihan efektif untuk merangsang motorik halus anak. Disini anak dapat meningkatkan serta memahami pentingnya akurasi, pada saat membuat model Papercraft, terkadang anak harus melipat menjadi 2-3 atau lebih lipatan kertas, dalam hal ini membuat setiap anak belajar mengenal bentuk dan ukuran yang sesuai dengan benar. Meningkatkan bakat dan citra diri anak. Saat bermain papercraft, anak akan terbiasa memperhatikan dan mengikuti perintah/instruksi yang diberikan guru dengan runut. Dan yang tidak kalah penting pada saat anak bermain papercraft akan menstimulasi anak untuk berpikir kreatif dimana akan memunculkan ide-ide baru dan model baru dari hasil karya yang dibuatnya, dan juga mendorong anak untuk berimajinasi akan hasil karyanya.

## **PENUTUP**

Mengembangkan potensi kreativitas berpikir anak bisa dirangsang dan dikembangkan sejak anak usia dini. Kemampuan berpikir kreatif dapat dikembangkan, melalui aktivitas bermain yang sistematis, pedagogik, teratur, terencana dan disesuaikan dengan kelompok usia pertumbuhan dan perkembangan maka potensi kreativitas berpikir anak akan mengalami perkembangan secara

optimal. Bermain adalah aktivitas/kegiatan yang sangat dibutuhkan bagi anak, bagi pertumbuhan serta perkembangan mereka. Dengan bermain kemampuan kreativitas berpikir anak akan tercapai secara optimal. Bermain merupakan teknik yang paling tepat untuk mengembangkan dan mengoptimalkan kemampuan dan kreativitas berpikir anak pada usia dini. Dengan bermain papercraft menyediakan kesempatan untuk memunculkan gagasan-gagasan baru. Melalui bermain papercraft anak dilatih untuk berpikir sistematis, anak terlatih berpikir akan menyusun kertas menjadi obyek yang diinginkannya, anak harus berpikir akan menyusun bagian yang mana terlebih dahulu agar dapat menjadi sesuatu yang baru, anak harus berpikir untuk memahami obyek secara 3 dimensi dengan membayangkannya pada saat akan menyusun. Dengan demikian, ketika anak bermain papercraft dapat menstimulasi kemampuan kreativitas berpikir anak. Karena kreativitas berpikir anak bisa dikembangkan dan dirangsang melalui pengalaman bermain anak yang menyenangkan dan imajinatif, dimana anak-anak dapat terlibat dalam bermain peran untuk menghasilkan gagasan-gagasan yang baru serta inovatif dalam proses bermain tersebut.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Catron, Carol E. & Allen, Jan (1999). *Early Childhood Curriculum A creative-Play Modell*. New Jersey: Prentice-Hall.

**Manfaat Bermain *Papercraft* Dalam Meningkatkan Kreativitas Berpikir Pada Anak Usia Dini**

- Direktorat Tenaga Teknis. (2003). *Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Usia 0 – 6 Tahun*, Jakarta: PT Grasindo.
- Feri Suliana, (2011). *Business Plan Untuk Bisnis Paper Craft*, Jakarta: PT Elex Media Kompotindo.
- Hajar Pamadhi dan Evan Sukardi. (2008). *Seni Keterampilan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Hartati Sofia. (2005). *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Hartati, Sofia. (2005). *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini*. Depdiknas Dirjen Dikti. Jakarta
- Hirai, Maya. 2010. *Melatih Motorik Halus Anak Melalui Origami*. kawan pustaka.com
- Hurlock, Elizabeth B (1996). *Psikologi Perkembangan*, terjemahan Istiwidayanti dan Soejarwo. Jakarta: Erlangga.
- Janes, Susan Niner. 2006. *Creative Craft You Can Do in a Day*. NorthLight Books.
- Kellough. D. Richard. (1996). *Integrating mathematics and Science*. USA : Merrill Prentice Hall. Masitoh.
- Kuswana, Wowo Sunaryo. 2011. *"Taksonomi Berpikir"*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tirtayani, Luh Ayu. (2012), *Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Graha Ilmu.
- Mayke S. Tedjasaputra. (2007). *Bermain, Mainan dan Permainan untuk pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Grasindo.
- Monty P. Satiadarma dan Fidelis E. Waruwu. 2003. *Mendidik Kecerdasan: Pedoman Bagi Orang Tua dan Guru Dalam Mendidik Anak Cerdas*. Jakarta Pustaka Populer Obor.
- Munandar, Utami S.C. (2004). *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta : PT Grasindo
- Musfiroh, T. (2008). *Cerdas Melalui Bermain*, Jakarta: PT Grasindo.
- NAEYC. 1992. Bruce, T (1996), *Childcare and Education*, London: Flodder & Stoughton. Brog.
- Nurjannah, Dwi. 2018. *Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok A Melalui Kegiatan Bermain Papercraft*. Jurnal AUDI: Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak dan Media Informasi PAUD, Volume 3, Nomor 1
- Puskur Balitbang, 2002a. *Kurikulum Berbasis Kompetensi untuk*

- Taman Kanak-kanak, Sekolah Dasar, dan Sekolah Menengah: kebijakan kurikulum. Jakarta: Pusat Kurikulum Balitbang, Depdiknas.
- Saputra, Yosan Darma (0964084) (2013) *Perancangan Visualisasi Papercraft Wayang Golek Jawa Barat Sebagai Edukasi dan Entertainment untuk Anak-Anak*. Undergraduate thesis, Universitas Kristen Maranatha.
- Solso, Robert L. (1995). *Cognitive Psychology*. Needham Heights, MA: Allyn & Bacon
- Sudarma, Momon. 2013. *Mengembangkan Keterampilan Berfikir Kreatif*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Sukanti, Endang R. dkk. (2010). *Bermain dan Kreativitas sebagai Fondasi bagi Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*. FIK UNY: Yogyakarta
- Supriyadi, D. (2001). *Kreativitas Kebudayaan & Perkembangan Iptek*, Bandung: Alfabeta
- Yusuf, Syamsu. 2011. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Audi, J. (2019). Jurnal audi. *Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PUD*, 3359(1), 63–72.
- Debeturu, B., & Wijayaningsih, E. L. (2019). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun melalui Media Magic Puffer Ball. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 233. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.180>
- Fakhriyani, D. V. (2016). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Wacana Didaktika*, 4(2), 193–200. <https://doi.org/10.31102/wacana-didaktika.4.2.193-200>
- Hasanah, U., & Priyantoro, D. E. (2019). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Origami. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(1), 61. <https://doi.org/10.32332/elementary.v5i1.1340>
- Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak. (2019). *Profil Anak Indonesia Tahun 2019*. *Profil Anak Indonesia*, 152. Retrieved from [https://www.kemendpppa.go.id/lib/uploads/list/15242-profil-anak-indonesia\\_-2019.pdf](https://www.kemendpppa.go.id/lib/uploads/list/15242-profil-anak-indonesia_-2019.pdf)
- Maulida, S. (2020). Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini. *Pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 6, 50–59. Retrieved from <http://103.114.35.30/index.php/Pedagogi/article/view/4237>
- Miranda, D. (2016). Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di

**Manfaat Bermain *Papercraft* Dalam Meningkatkan Kreativitas Berpikir Pada Anak Usia Dini**

- Kota Pontianak. *Jurnal of Prospective Learning*, 1(1), 60–67. Retrieved from <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/lp3m>
- Nurwida, M. (2016). *Jurnal Ilmiah Guru "COPE", No. 02/Tahun XX/November 2016*. (02).
- Putro, K. Z. (2016). Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Bermain. *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama*, 16(1), 19. <https://doi.org/10.14421/aplikasia.v16i1.1170>
- Rusdi, R. (2018). Implementasi Teori Kreativitas Graham Wallas Dalam Sekolah Kepenulisan di Pesantren Mahasiswa Hasyim Asy'ari Cabeyan Yogyakarta. *Muslim Heritage*, 2(2), 259. <https://doi.org/10.21154/muslimheritage.v2i2.1111>
- Universitas, F. B. S., Yogyakarta, N., Tujuan, A., Grogolan, T. K., Ngemplak, K., Sleman, K., ... Usia, A. (n.d.). *UNTUK MEMPROMOSIKAN KECINTAAN PADA LINGKUNGAN Nur Hayati , Ni Nyoman Seriati , dan Lusi Nurhayati ART CRAFT-BASED PLAY LEARNING ACTIVITIES TO PROMOTE CHILDREN 'S ENVIRONMENTAL AWARENESS*. 152–161.
- VITASARI JASMINE, C. (2018). Pengembangan *Papercraft* Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Alam Semesta Pada Anak Kelompok B Tk Kartika Iv-89 Bangkalan. *Jurnal Seni Rupa*, 6(02).
- AntaraNews (2011), Indonesia Belum Mendidik Kreativitas Anak. Diakses 12 Mei 2020. Dari <https://www.antarane.ws.com/berita/266721/indonesia-belum-mendidik-kreativitas-anak#mobile-nav>
- Harususilo, Yohanes Enggar (2019), Mendikbud Nadiem Tegaskan PAUD Bukan Tempat Penitipan Anak, melainkan... ", diakses 12 mei 2020, dari <https://edukasi.kompas.com/read/2019/11/18/16172241/mendidikbud-nadiem-tegaskan-paud-bukan-tempat-penitipan-anak-melainkan?page=1>.
- Liputan6.com (2013), Psikolog: Anak Sekarang Parah, Kurang Kreatif. Kenapa?. Diakses pada 12 Mei 2020, dari <https://www.liputan6.com/health/read/646845/psikolog-anak-sekarang-parah-kurang-kreatif-kenapa>