

Penerapan Origami sebagai Strategi Inovatif dalam Pembelajaran SBdP untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar

Nurasyiah Anas Lubis*

Sekolah Tinggi Agama Islam Hikmatul Fadhillah, Jl. Denai No.176, Medan, Sumatera Utara, 20212, Indonesia

*Penulis korespondensi, email: nurasyiahanaslubis6@gmail.com

doi: 10.17977/um065.v5.i10.2025.7

Riwayat Artikel

Diajukan: 26 Agustus 2025

Direvisi: 18 September 2025

Diterima: 18 September 2025

Diterbitkan: 19 September 2025

Kata Kunci

Kreativitas

Origami

Pembelajaran SBdP

Sekolah dasar

Abstrak

Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) di sekolah dasar memiliki potensi besar dalam mengembangkan kreativitas siswa. Namun, dalam praktiknya masih dilakukan secara konvensional dan kurang melibatkan partisipasi aktif siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui penerapan strategi pembelajaran berbasis origami. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus di kelas II Sekolah Dasar di Kota Medan dengan jumlah siswa sebanyak 29 orang. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Kreativitas siswa diukur berdasarkan empat indikator, yaitu orisinalitas, keluwesan berpikir, keterampilan teknis, dan keberanian mengekspresikan gagasan, menggunakan rubrik penilaian yang telah disusun. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada semua aspek kreativitas siswa dari siklus 1 ke siklus 2. Persentase siswa yang berada pada kategori kreativitas tinggi dan sangat tinggi meningkat dari 55,1% pada siklus 1 menjadi 82,8% pada siklus 2. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan origami sebagai strategi inovatif dalam pembelajaran SBdP mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, eksploratif, dan mendukung perkembangan kreativitas siswa secara menyeluruh. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pembelajaran berbasis origami efektif digunakan sebagai strategi inovatif untuk meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar.

1. Pendahuluan

Pendidikan dasar merupakan fase fundamental dalam membentuk karakter, membina keterampilan, dan mengembangkan potensi peserta didik secara utuh, meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Pada tahap ini, kreativitas menjadi salah satu kemampuan penting yang perlu ditumbuhkan karena sangat berhubungan dengan daya cipta, kemampuan berpikir divergen, serta penyelesaian masalah secara inovatif (Fatmawati et al., 2024). Kreativitas yang terlatih sejak dini akan menjadi bekal penting bagi siswa dalam menghadapi tantangan kehidupan yang kompleks dan dinamis. Namun, kenyataannya kreativitas siswa sekolah dasar masih belum berkembang secara optimal. Pembelajaran yang cenderung konvensional, berpusat pada guru, dan minim aktivitas eksploratif membuat siswa kurang terlibat secara aktif (Sitepu, 2024). Kondisi ini juga terlihat pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP), yang seharusnya menjadi ruang berekspresi dan berkreasi, tetapi justru kurang menggugah minat siswa (Khoirunnisa Br Nainggolan & Pasaribu, 2024).

Hasil observasi awal di kelas II di salah satu SD di Kota Medan menunjukkan bahwa 65,5% siswa kurang antusias dalam mengikuti kegiatan prakarya, sehingga tujuan pembelajaran SBdP untuk menumbuhkan kreativitas belum tercapai. Salah satu strategi yang berpotensi mengatasi masalah tersebut adalah penerapan origami. Origami, seni melipat kertas dari Jepang, tidak hanya bernilai estetis tetapi juga edukatif karena melatih konsentrasi, motorik halus, dan pola pikir kreatif (Napitupulu et al., 2024). Penelitian terbaru membuktikan bahwa origami dapat mendorong perkembangan kreativitas, keterampilan motorik halus, serta konsentrasi siswa. Misalnya, penelitian yang dilakukan di SD Negeri 050696 Namu Unggas menunjukkan adanya peningkatan kreativitas siswa kelas I melalui penerapan origami dengan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK), di mana kreativitas meningkat dari 70–75% pada siklus 1 menjadi 85% pada siklus 2 (Hasibuan & Purba, 2022).

Temuan serupa juga diperoleh pada penelitian di SDN 90/II Talang Pantai, yang menyoroti efektivitas media origami dalam pembelajaran tematik. Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan psikomotorik siswa dari 68% pada siklus 1 menjadi 95% pada siklus 2. Hal ini menunjukkan bahwa origami dapat menjadi media sederhana namun efektif dalam merangsang kreativitas dan keterampilan siswa (Sari & Yuliana, 2021). Tidak hanya di tingkat sekolah dasar, penelitian pada anak usia dini juga menunjukkan bahwa

origami berpengaruh positif terhadap perkembangan kreativitas. Penelitian di TK Pinang Masak Muaro Jambi membuktikan bahwa penggunaan origami dalam pembelajaran meningkatkan kreativitas anak usia 4–5 tahun dari 26,05% pada kondisi awal, menjadi 46,54% pada siklus 1, hingga mencapai 81,58% pada siklus 2 (Dewi & Utami, 2020). Dengan kata lain, origami dapat diaplikasikan secara luas mulai dari pendidikan anak usia dini hingga pendidikan dasar. Selain itu, studi di Taman Kanak-kanak Al-Fikh Orchard Pendamar Malaysia juga menegaskan efektivitas origami dalam menumbuhkan kreativitas anak. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa origami mampu menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan konsentrasi, serta memfasilitasi eksplorasi ide-ide baru secara kreatif (Ismail, 2021). Dengan demikian, dapat dipahami bahwa origami tidak hanya bermanfaat pada aspek keterampilan tangan, tetapi juga mendorong pembentukan pola pikir kreatif sejak dini.

Jika ditinjau dari perspektif teori belajar penerapan origami dalam pembelajaran sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan peran aktif siswa dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung. Melipat kertas dalam kegiatan origami mengharuskan siswa untuk berpikir, mengamati, mencoba, dan menghasilkan karya secara mandiri. Hal ini membuat proses belajar menjadi lebih bermakna karena siswa terlibat langsung dalam aktivitas pembelajaran. Senada dengan itu, penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis origami mendorong keterlibatan aktif siswa, meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, serta menumbuhkan rasa percaya diri dalam berkarya (Nugraha, 2021).

Meski demikian sebagian besar penelitian terdahulu lebih menekankan pada aspek keterampilan motorik atau dilakukan pada jenjang PAUD, sehingga kajian mendalam mengenai penerapan origami dalam pembelajaran SBdP khususnya di sekolah dasar masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan kebaruan dengan menempatkan origami sebagai strategi inovatif dalam pembelajaran SBdP untuk meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar. Berdasarkan latar belakang tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji penerapan origami dalam pembelajaran SBdP sebagai strategi inovatif guna meningkatkan kreativitas siswa kelas II sekolah dasar.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk memperbaiki praktik pembelajaran secara langsung di kelas. Menurut Arikunto (2010), PTK merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan pembelajaran berupa tindakan yang sengaja dilakukan oleh guru dan peneliti untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Desain penelitian ini mengacu pada model John Elliot (2006) yang terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Setiap siklus terdiri atas dua kali pertemuan, dan penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan kemungkinan penambahan apabila hasil refleksi menunjukkan tujuan belum tercapai. Penelitian dilakukan di salah satu sekolah dasar di Kota Medan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 dengan subjek siswa kelas II yang berjumlah 29 orang. Pemilihan kelas ini didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan rendahnya antusiasme siswa dalam kegiatan prakarya, khususnya pada pembuatan origami, serta kreativitas yang belum berkembang secara optimal.

Prosedur penelitian mengikuti alur siklus PTK. Pada tahap perencanaan, peneliti bersama guru menyusun RPP, menyiapkan bahan ajar berupa kertas origami ukuran 16x16 cm dengan variasi warna, serta menyiapkan instrumen penelitian. Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menerapkan strategi pembelajaran SBdP berbasis origami, yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam melipat kertas dan menghasilkan karya kreatif. Selanjutnya, tahap observasi dilakukan oleh peneliti dan guru untuk mencatat aktivitas siswa dan guru selama pembelajaran berlangsung. Hasil observasi kemudian dianalisis pada tahap refleksi untuk mengetahui tingkat keberhasilan tindakan dan menentukan langkah perbaikan pada siklus berikutnya.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar observasi untuk mencatat aktivitas siswa dan guru, pedoman wawancara dengan guru kelas untuk menggali informasi mengenai perubahan kreativitas siswa, serta rubrik penilaian kreativitas yang mencakup empat aspek, yaitu orisinalitas, keluwesan berpikir, keterampilan teknis, dan keberanian mengekspresikan gagasan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi berupa foto, catatan, serta hasil karya siswa, dan penilaian hasil karya origami menggunakan rubrik kreativitas. Rubrik penilaian kreativitas siswa dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Rubrik Penilaian Kreativitas Siswa

Aspek	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
Orisinalitas	Karya meniru contoh sepenuhnya, tanpa modifikasi.	Karya sedikit dimodifikasi dari contoh.	Karya cukup unik, menunjukkan ide pribadi.	Karya sangat unik, berbeda dan mencerminkan kreativitas tinggi.
Keluwesan Berpikir	Hanya membuat satu bentuk sederhana, tanpa variasi.	Membuat dua bentuk dengan sedikit variasi.	Membuat beberapa bentuk yang cukup bervariasi.	Membuat berbagai bentuk dengan variasi yang sangat beragam.

Aspek	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
Keterampilan Teknis	Lipatan tidak rapi, bentuk tidak terbentuk dengan jelas.	Ada beberapa lipatan rapi, namun bentuk masih kurang presisi.	Lipatan cukup rapi dan bentuk dapat dikenali dengan baik.	Lipatan sangat rapi, detail terjaga, bentuk sangat presisi.
Keberanian Mengekspresikan	Tidak percaya diri, hanya mengikuti instruksi, tidak ada ide orisinal.	Sedikit berani mencoba bentuk baru, tapi masih ragu-ragu.	Cukup percaya diri menampilkan ide sendiri.	Sangat percaya diri, bebas berekspresi dan penuh inisiatif.

Data yang diperoleh dianalisis dengan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif sederhana. Data kualitatif digunakan untuk menggambarkan proses pembelajaran serta respons siswa, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari skor rubrik penilaian kreativitas untuk menghitung persentase peningkatan kreativitas siswa pada setiap siklus. Penelitian ini dinyatakan berhasil apabila minimal 80% siswa mencapai kategori kreativitas tinggi hingga sangat tinggi berdasarkan empat aspek penilaian kreativitas yang telah ditetapkan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus dengan tujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas II SD di salah satu sekolah dasar di Kota Medan melalui penerapan strategi inovatif berbasis kegiatan origami dalam pembelajaran SBdP. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada aspek kreativitas siswa dari siklus 1 ke siklus 2.

3.1.1. Hasil Siklus 1

Pada siklus 1, kegiatan pembelajaran difokuskan pada pengenalan teknik dasar origami. Guru memberikan dua contoh model sederhana, yaitu amplop dan kepala kelinci. Evaluasi kreativitas siswa dilakukan melalui empat indikator: orisinalitas, keluwesan berpikir, keterampilan teknis, dan keberanian mengekspresikan diri. Orisinalitas: Sebanyak 10 siswa (34,5%) menunjukkan orisinalitas dalam karya mereka, sementara 19 siswa (65,5%) hanya meniru contoh guru. Keluwesan Berpikir: Hanya 11 siswa (37,9%) menunjukkan inisiatif berpikir mandiri, sedangkan 18 (62,1%) masih membutuhkan bimbingan langsung. Keterampilan Teknis: Sebanyak 13 siswa (44,8%) mampu membuat lipatan rapi dan presisi, sementara 16 siswa (55,2%) kesulitan dalam ketepatan lipatan dan kerapian. Keberanian Mengekspresikan Diri: Sebanyak 16 siswa (55,2%) percaya diri menjelaskan hasil karyanya, sementara 13 siswa (44,8%) masih kurang percaya diri dan malu menjelaskan hasil karyanya. Secara keseluruhan, hanya 55,1% siswa yang mencapai kategori tinggi dan sangat tinggi (Tabel 2). Oleh karena itu, dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus berikutnya.

Tabel 2. Hasil Penilaian Kreativitas Siswa Siklus 1

Kategori Kreativitas	Jumlah Siswa	Persentase (%)
Sangat Tinggi	3	10,3%
Tinggi	13	44,8%
Cukup	9	31,0%
Rendah	4	13,9%
Total	29 Siswa	100%

3.1.2. Hasil Siklus 2

Perbaikan meliputi model origami yang lebih bervariasi yaitu penguin dan kupu-kupu, arahan lebih rinci, dan pemberian ruang eksplorasi mandiri. Orisinalitas: Terjadi peningkatan signifikan. Sebanyak 20 siswa (69,0%) menunjukkan modifikasi dan ide baru, 9 siswa (31%) yang masih meniru contoh guru. Keluwesan Berpikir: 21 siswa (72,4%) mampu berpikir mandiri dan bervariasi, hanya 8 siswa (27,6%) masih membutuhkan bimbingan langsung. Keterampilan Teknis: 24 siswa (82,8%) membuat lipatan yang rapi dan presisi, hanya 5 siswa (17,2%) yang masih mengalami kesulitan dalam ketepatan lipatan dan kerapian. Keberanian Mengekspresikan Diri: 24 siswa (82,8%) percaya diri menjelaskan proses pembuatan hasil karya, sementara 5 siswa (17,2%) masih kurang percaya diri dan malu. Terjadi peningkatan yang signifikan: dari 55,1% (Siklus 1) menjadi 82,8% (Siklus 2) siswa yang masuk kategori tinggi dan sangat tinggi (lihat Tabel 4 dan Gambar 1).

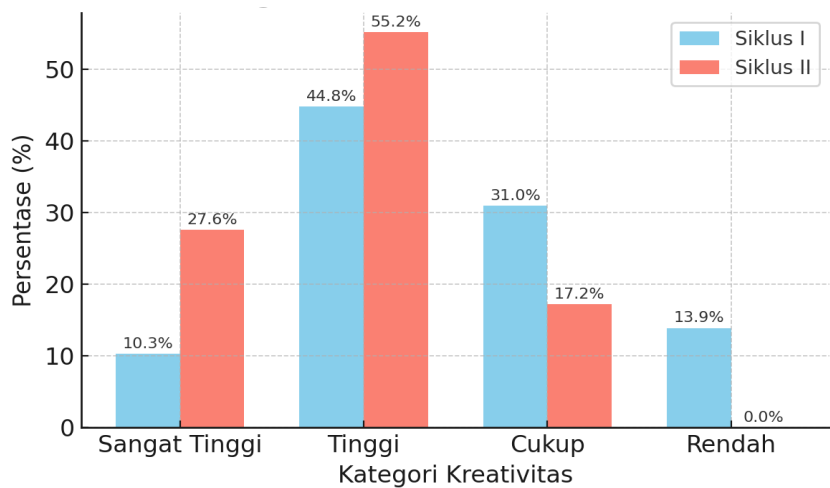
Tabel 3. Hasil Penilaian Kreativitas Siswa Siklus 2

Kategori Kreativitas	Jumlah Siswa	Persentase (%)
Sangat Tinggi	8	27,6%
Tinggi	16	55,2%
Cukup	5	17,2%

Rendah	0	0%
Total	29 Siswa	100%

Tabel 4. Perbandingan Hasil Siklus 1 dan 2

Kategori Kreativitas	Jumlah Siswa	Persentase (%)
Sangat Tinggi	10,3%	27,6%
Tinggi	44,8%	55,2%
Cukup	31,0%	17,2%
Rendah	13,9%	0%
Total	29 Siswa	100%



Gambar 1. Perbandingan Kreativitas Siswa Siklus 1 dan 2

3.2. Pembahasan

Penerapan strategi pembelajaran berbasis origami terbukti mampu mendorong perkembangan kreativitas siswa kelas II SD di Kota Medan dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Peningkatan kreativitas yang terukur dari siklus 1 ke siklus 2 tidak hanya tercermin pada angka persentase, tetapi juga pada kualitas keterampilan dan sikap siswa yang semakin berkembang. Analisis mendalam menunjukkan bahwa setiap aspek kreativitas yang diukur saling melengkapi dan saling menguatkan.

Pada aspek orisinalitas, peningkatan dari 34,5% menjadi 69,0% menunjukkan bahwa origami menyediakan ruang eksplorasi ide yang luas. Kegiatan melipat kertas tidak hanya menghasilkan bentuk standar, melainkan juga memungkinkan siswa berimajinasi menciptakan bentuk baru. Fleksibilitas origami yang dapat dimodifikasi dari bentuk sederhana menjadi kompleks memberikan peluang bagi siswa untuk menemukan solusi kreatif secara mandiri. Hal ini sesuai dengan pandangan Munandar (2019) yang menekankan bahwa kreativitas tumbuh saat anak diberi kebebasan mengembangkan gagasan tanpa terlalu banyak batasan.

Aspek keluwesan berpikir yang meningkat dari 37,9% menjadi 72,4% mengindikasikan bahwa origami melatih siswa untuk melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang. Misalnya, ketika lipatan tertentu tidak sesuai, siswa mencoba alternatif lipatan lain hingga mencapai bentuk yang diinginkan. Proses ini mencerminkan fleksibilitas kognitif yang menjadi ciri kreativitas (Siswono, 2018). Origami, dengan kombinasi warna dan bentuk, menghadirkan variasi yang menuntut siswa untuk terus beradaptasi dan bereksperimen.

Peningkatan signifikan pada keterampilan teknis dari 44,8% menjadi 82,8% memperlihatkan pentingnya latihan berulang dalam mengasah motorik halus. Origami menuntut koordinasi tangan-mata, ketelitian, dan kesabaran. Aktivitas ini bukan hanya teknis, melainkan juga melatih konsistensi siswa dalam menyelesaikan suatu pekerjaan hingga tuntas. Menurut Hidayat (2020), keterampilan teknis yang baik menjadi fondasi agar kreativitas dapat diwujudkan secara nyata dalam bentuk produk yang rapi dan bermakna.

Pada aspek keberanian mengekspresikan diri, peningkatan dari 55,2% menjadi 75,9% menunjukkan bahwa lingkungan belajar yang kondusif berperan besar dalam membangun rasa percaya diri siswa. Origami menjadi media yang aman bagi siswa untuk menyalurkan ide tanpa takut salah, karena setiap lipatan dianggap memiliki nilai dan makna tersendiri. Sejalan dengan pendapat Utami dan Rahmawati (2021), pembelajaran seni yang bersifat eksploratif dapat mengembangkan ekspresi diri siswa sekaligus memperkuat interaksi sosial di dalam kelas.

Jika dilihat secara menyeluruh, sebanyak 24 siswa (82,8%) telah mencapai kategori kreativitas tinggi hingga sangat tinggi pada siklus 2, melampaui kriteria keberhasilan minimal 80%. Pencapaian ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis origami efektif bukan hanya dalam meningkatkan keterampilan prakarya, tetapi juga dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif, keberanian bereksperimen, serta kepercayaan diri siswa. Implikasi praktis dari temuan ini adalah bahwa guru dapat menggunakan origami sebagai media alternatif untuk merancang pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan menumbuhkan kreativitas. Selain itu, secara reflektif, guru perlu mempertahankan strategi yang memberi ruang kebebasan bereksperimen, karena hal tersebut terbukti mampu membangun kreativitas siswa sejak usia dini. Hasil penelitian ini memperkuat pandangan bahwa kreativitas dapat dikembangkan melalui strategi pembelajaran yang tepat. Origami, dengan sifatnya yang fleksibel, variatif, dan eksploratif, menjadi sarana yang efektif untuk mengintegrasikan aspek seni, keterampilan motorik, dan pengembangan kognitif secara bersamaan.

4. Simpulan

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP), khususnya pada bidang Prakarya melalui penerapan origami sebagai strategi pembelajaran inovatif. Berdasarkan hasil dua siklus tindakan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan origami terbukti mampu mengembangkan aspek-aspek penting kreativitas siswa, seperti orisinalitas, keluwesan berpikir, keterampilan teknis, dan keberanian mengekspresikan diri. Peningkatan kreativitas terlihat dari peningkatan kategori siswa pada klasifikasi sangat tinggi dan tinggi dari 55,1% pada siklus 1 menjadi 82,8% pada siklus 2. Penerapan origami sebagai media dalam pembelajaran prakarya memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam proses mencipta, mengolah, dan mengekspresikan ide ke dalam bentuk karya nyata. Selain mengasah keterampilan tangan dan motorik halus, kegiatan ini juga memupuk rasa percaya diri, kemampuan berinovasi, dan sikap apresiatif terhadap karya seni. Hal ini menunjukkan bahwa origami tidak hanya relevan sebagai keterampilan teknis, tetapi juga sebagai sarana untuk menumbuhkan potensi berpikir kreatif secara menyeluruh. Keberhasilan tersebut menunjukkan bahwa origami layak dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam bidang prakarya untuk siswa sekolah dasar. Ke depan, pengembangan pembelajaran prakarya berbasis origami dapat diarahkan pada integrasi lintas tema atau pendekatan pembelajaran STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics*), guna mendukung penguatan keterampilan abad 21 seperti kreativitas, kolaborasi, dan pemecahan masalah yang berorientasi pada karya.

Kontribusi Penulis

Penulis tunggal bertanggung jawab penuh atas semua aspek artikel ini. Penulis telah membaca dan menyetujui naskah akhir

Pendanaan

Tidak ada dukungan pendanaan yang diterima.

Deklarasi Konflik Kepentingan

Penulis menyatakan tidak ada potensi konflik kepentingan sehubungan dengan penelitian, kepenulisan, dan/atau publikasi artikel ini.

Ketersediaan Data

Kumpulan data yang dihasilkan dan/atau dianalisis dalam penelitian ini tersedia dan dapat diperoleh dengan menghubungi penulis korespondensi berdasarkan permintaan yang wajar.

Daftar Rujukan

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (Edisi revisi). Jakarta, Indonesia: Rineka Cipta.
- Dewi, R., & Utami, R. (2020). Peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan melipat kertas (origami) di TK Pinang Masak Muaro Jambi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 247–258. doi:10.31004/obsesi.v4i2.247
- Elliott, J. (2007). *Reflecting where the action is: The selected works of John Elliott*. London, England: Routledge.
- Fatmawati, F., Miranda, A., Reza, M. F., Handayani, R., & Yusrizal, Y. (2024). The effect of the Course Review Horay learning model on critical thinking skills of Grade V students in elementary schools. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 7(1), 91–101.
- Hasibuan, A., & Purba, S. (2022). Penerapan origami dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas I pada pembelajaran SBdP di SD Negeri 050696 Namu Unggas. *Journal of Global Education Studies*, 4(1), 70–85. Retrieved from <https://journal.berpusi.co.id/index.php/JoGES/article/view/532>
- Ismail, N. (2021). Origami sebagai media inovatif dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini di Taman Kanak-Kanak Al-Fikh Orchard Pendamar Malaysia. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1), 45–58. Retrieved from <https://jurnal.staim-probolingo.ac.id/Al-Athfal/article/view/1199>

- Khoirunnisa Br Nainggolan, F., & Pasaribu, M. (2024). Pemanfaatan kertas origami sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kreatifitas anak usia dini di TK Al-Fikh Orchard Pendamar Malaysia. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 230–240. doi:10.46773/alathfal.v5i1.1199
- Muliatsih, S. (2013). Meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan origami. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 180–189.
- Munandar, U. (2012). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Jakarta, Indonesia: Rineka Cipta.
- Napitupulu, D. S., Hairullah, H., & Putri, D. A. (2024). Origami sebagai media pengembangan motorik halus. *At-Thufuly: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 7–13.
- Nugraha, A. (2021). Penerapan strategi berbasis origami dalam meningkatkan keterlibatan dan kreativitas siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(1), 25–36. doi:10.33369/jpdn.v6i1.2021
- Nugraha, R. (2021). Pengaruh penggunaan media origami terhadap kreativitas siswa dalam pembelajaran SBdP di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1), 28–36.
- Sari, D., & Yuliana, R. (2021). Penerapan media kertas origami untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas I SDN 90/II Talang Pantai. *Jurnal Nurelislam: Jurnal Pendidikan dan Sosial Keagamaan*, 6(2), 123–135. Retrieved from <https://ejurnal.iaiyasnibungo.ac.id/index.php/nurelislam/article/view/290>
- Sitepu, Z. R. (2024). Efektivitas model pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan kreativitas siswa di sekolah dasar. *Eruditio: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 29–36.
- Susanto. (2018). *Pendidikan anak usia dini (konsep dan teori)*. Jakarta, Indonesia: Bumi Aksara.
- Suyatmini. (2016). *Origami sebagai sarana pengembangan motorik halus anak usia dini*. Yogyakarta, Indonesia: Ombak.
- Windyariani, S., & Setiono, S. (2024). Performance assessment creative thinking rubric in science technology engineering and mathematics (STEM) learning. *Journal of Innovative Science Education*, 13(2), 64–73. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/journals/jise/>