

## Peningkatan Kreativitas Melalui Kerajinan Tangan Origami dan Permainan Edukatif Bagi Siswa SD. Swasta Hasanuddin

Marupa Siregar<sup>1</sup>, Tohonan Silalahi<sup>2</sup>, Krisdayanti Sinaga<sup>3</sup>, Melpa Armia Br Silaen<sup>4</sup>, Elma Nofrida Sinaga<sup>5</sup>, Eben Ezer Sopater Saragih<sup>6</sup>, Ricce Sarpita Hutajulu<sup>7</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6,7</sup>Prodi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Sari Mutiara Indonesia, Medan, Sumatera Utara, Indonesia

\*penulis korespondensi: [marupasiregar17@gmail.com](mailto:marupasiregar17@gmail.com)

**Abstrak.** Dunia anak adalah dunia bermain dan belajar. Permainan yang dipilih biasanya yang sesuai dengan apa yang mereka inginkan. Kreativitas kerajinan anak adalah salah satu potensi yang perlu dikembangkan sejak usia dini. Setiap anak pasti memiliki bakat kreatif yang dapat dikembangkan. Bakat kreatif anak yang tidak dikembangkan sejak dini maka akan menghambat kreativitas mereka atau secara tidak langsung mereka terlambat untuk berkembang secara optimal. Kreativitas merupakan aspek penting dalam perkembangan anak, mendukung kemampuan problem-solving dan berpikir kritis, yang sangat dibutuhkan dalam pendidikan abad 21. Untuk memaksimalkan potensi tersebut, metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan sangat diperlukan, terutama pada jenjang pendidikan dasar. Tim Pengabdian pada masyarakat bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa SD Swasta Hasanuddin melalui kegiatan kerajinan tangan berbasis origami dan permainan edukatif. Kegiatan ini dilakukan dengan dua aktivitas utama: origami dan permainan edukatif. Origami dipilih sebagai media yang melatih koordinasi tangan-mata, kesabaran, dan daya imajinasi siswa, sementara permainan edukatif digunakan untuk merangsang kemampuan berpikir logis, kerja sama, serta meningkatkan semangat belajar melalui aktivitas yang menyenangkan. Penerapan origami dan permainan edukatif terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas dan keterampilan sosial siswa SD Swasta Hasanuddin.

**Abstract.** *The world of children is a world of play and learning. The games they choose are usually aligned with their preferences. Children's craft creativity is one of the potentials that need to be nurtured from an early age. Every child has creative talents that can be developed. If a child's creative talents are not nurtured early, it will hinder their creativity or indirectly delay their optimal development. Creativity is a crucial aspect of a child's development, supporting problem-solving and critical thinking skills, which are essential in 21st-century education. To maximize this potential, interactive and enjoyable learning methods are necessary, especially at the primary education level. The Community Service Team aims to enhance the creativity of students at Hasanuddin Private Elementary School through craft activities based on origami and educational games. These activities consist of two main components: origami and educational games. Origami is chosen as a medium to train hand-eye coordination, patience, and students' imagination, while educational games are used to stimulate logical thinking, teamwork, and increase learning enthusiasm through enjoyable activities. The implementation of origami and educational games has proven effective in improving the creativity and social skills of students at Hasanuddin Private Elementary School.*

### Historis Artikel:

Diterima : 07 Januari 2025

Direvisi : 20 Januari 2025

Disetujui : 05 Februari 2025

### Kata Kunci:

kreativitas; kerajinan tangan origami; permainan edukatif

## PENDAHULUAN

Metode pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan sangatlah dibutuhkan di setiap sekolah. Hal ini akan mendorong kreativitas dan kolaborasi siswa. Aktivitas origami dan permainan edukatif dipilih sebagai solusi alternatif. Origami membantu mengembangkan imajinasi dan keterampilan motorik halus, sementara permainan edukatif menciptakan lingkungan belajar yang menarik, mendorong kerja sama, dan melatih kemampuan pemecahan masalah. Diharapkan, pendekatan ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, meningkatkan motivasi siswa, serta mendukung perkembangan karakter dan keterampilan mereka secara menyeluruh.

Tujuan dari pengabdian masyarakat ini adalah untuk memberikan pengalaman belajar bagi siswa SD Swasta Hasanuddin, dengan fokus pada pengembangan kreativitas dan keterampilan melalui aktivitas yang menyenangkan. Kegiatan ini bertujuan untuk memperkenalkan origami sebagai media belajar yang merangsang keterampilan motorik dan daya imajinasi siswa. Selain itu, dengan adanya permainan edukatif,

siswa diharapkan dapat merasakan suasana belajar yang kolaboratif, meningkatkan motivasi mereka dalam belajar, serta membangun keterampilan sosial, seperti bekerja sama dan berkomunikasi efektif. Pengabdian ini juga bertujuan untuk menguatkan pendekatan pendidikan yang interaktif di lingkungan sekolah dasar.

### **SOLUSI PERMASALAHAN MITRA**

Metode pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan sangatlah dibutuhkan di setiap sekolah. Hal ini akan mendorong kreativitas dan kolaborasi siswa. Aktivitas origami dan permainan edukatif dipilih sebagai solusi alternatif. Origami membantu mengembangkan imajinasi dan keterampilan motorik halus, sementara permainan edukatif menciptakan lingkungan belajar yang menarik, mendorong kerja sama, dan melatih kemampuan pemecahan masalah. Diharapkan, pendekatan ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, meningkatkan motivasi siswa, serta mendukung perkembangan karakter dan keterampilan mereka secara menyeluruh. Solusi yang ditawarkan bertujuan untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi oleh mitra, yaitu menembangkan variasi metode pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan mendukung perkembangan sosial siswa. Dengan menggunakan origami dan permainan edukatif, diharapkan siswa dapat meningkatkan kreativitas, keterampilan motorik halus, serta kemampuan berpikir kritis dan logis. Selain itu, melalui aktivitas kelompok, siswa juga dapat meningkatkan keterampilan komunikasi dan kerja sama mereka. Dengan pendekatan ini, permasalahan mitra dapat diatasi secara sistematis, mengikuti prioritas masalah yang dihadapi, dan memberikan dampak positif dalam pengembangan karakter dan kemampuan siswa.

### **METODE**

Kegiatan ini berupa peningkatan kreatif melalui kerajinan tangan origami dan permainan edukatif pada siswa/siswi SD Swasta Hassanuddin. Dilaksanakan selama satu hari, yaitu pada hari Selasa tanggal 29 Oktober 2024. Sasaran dari kegiatan ini adalah siswa/siswi SD Swasta Hassanuddin. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kreatifitas responsif siswa di sekolah tersebut. Langkah-Langkah Kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat: (1) Rapat tim Pengabdian pada Masyarakat; (2) Menentukan tujuan pelaksanaan kegiatan; (3) Koordinasi dengan pihak sekolah terkait kegiatan yang akan dilaksanakan; (4) Menyerahkan surat permohonan izin kepada pihak sekolah SD Swasta Hassanuddin; (5) Mempersiapkan perlengkapan untuk pelaksanaan kegiatan. (6) Pelaksanaan kegiatan edukatif dan kerajinan tangan di sekolah tersebut; (7) Kegiatan yang diawali dengan perkenalan antara tim PKM dengan siswa dan guru yang dilanjutkan dengan *icebreaking*, kegiatan pembuatan bunga dari kertas origami dan permainan edukatif. (8) Penyerahan cendera mata kepada pihak sekolah dan diakhiri dengan dokumentasi

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan ini dilaksanakan dalam 1 hari dengan agenda kegiatan sebagai berikut:

**Tabel 1. Agenda Kegiatan Peningkatan Kreativitas Melalui Kerajinan Tangan Origami dan Permainan Edukatif bagi Siswa SD Swasta Hassanuddin**

| Hari/Tanggal                 | Kegiatan  | Waktu (WIB) |
|------------------------------|---|-------------|
| Selasa<br>29 Oktober<br>2024 | Tim PKM tiba di sekolah   | 07.15       |
|                              | Sambutan pihak sekolah  | 07.15-07.30 |
|                              | Perkenalan Tim PKM  | 07.30-07.45 |
|                              | <i>Ice breaking</i>   | 07.45-08.15 |
|                              | Pelaksanaan kegiatan:<br>1. Kerajinan tangan<br>2. Permainan edukatif | 08.15-09.00 |
|                              | Penutup: penyerahan cendera mata dan foto Bersama                     | 09.00-09.15 |

Secara keseluruhan kegiatan berjalan dengan baik sesuai dengan perencanaan. Semua pihak dapat bekerjasama dengan baik. Para peserta begitu antusias dan berpartisipasi aktif. Kegiatan ini dilaksanakan selama 1 hari. Kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat ini digagas secara mandiri oleh para mahasiswa dan didukung oleh tim dosen. Kegiatan ini mengusung tema “Peningkatan kreatifitas melalui kerajinan tangan origami dan permainan edukatif bagi siswa SD Swasta Hasanuddin”.

**Seluruh Rangkaian Kegiatan Peningkatan Kreativitas Melalui Kerajinan Tangan Origami dan Permainan Edukatif Bagi Siswa SD Swasta Hasanuddin**



**Gambar 1. Tim PKM Berkoordinasi dengan Pihak Sekolah**



**Gambar 2. Pelaksanaan Kegiatan dan Pemberian Hadiah Kepada Pemenang Permainan Edukatif**



**Gambar 3. Penyerahan Cendera Mata Kepada SD SWASTA HASANUDDIN**



Gambar 4. Foto Bersama Tim PKM dan Peserta Kegiatan

## KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian pada masyarakat di SD Swasta Hassanudin ini berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan kreativitas melalui kerajinan tangan origami dan permainan edukatif bagi siswa-siswi. Peserta menunjukkan peningkatan yang sangat besar dalam memahami konsep dari kegiatan tersebut. Dengan dilakukannya kegiatan edukasi dan kerajinan tangan diharapkan dapat memacu kreativitas seorang anak dan meningkatkan kecerdasan IQ sehingga memacu ide serta pemikiran dari anak tersebut.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Kami dari tim Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah, staf, guru-guru, dan siswa SD Swasta Hasanuddin Medan yang telah mendukung dan memfasilitasi kami dalam melaksanakan kegiatan PKM sebagai salah satu Tridarma di Perguruan Tinggi serta dukungan dari pimpinan dan jajaran Universitas Sari Mutiara Indonesia.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alansor, P. B., & Laeli, S. (2024). Menumbuhkan Kreativitas Anak melalui Aktivitas Belajar yang Menyenangkan. *Karimah Taubid*, 3(8), 8764-8770.
- Alvonica, F. A. (2023). Pengaruh Permainan Seni Melipat Kertas Origami Terhadap Kreativitas Pada Anak Usia Dini Di Paud Al-Iqro Desa Simpang Ketenong Kabupaten Bengkulu Utara (Doctoral dissertation, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu).
- Durisa, A. I., Istiningsih, S., & Widodo, A. (2022). Menciptakan Pembelajaran yang Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan Di Sekolah Dasar. *Elementary Journal: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 55-63. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 55-63.
- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida journal*, 5(2), 172-182.
- Idrus, J., Ertanti, D. W., & Dewi, M. S. (2020). Upaya Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas II pada Tema 2 Melalui Media Origami di SD Muhammadiyah Indonesiana Tidore. *JPMI: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 2(4), 65-72.

- Kurniawan, A., & Insani, A. (2023). Pelatihan Pengembangan Kreativitas Anak Dengan Ape Berbasis Kertas Lipat Bagi Komunitas Praktisi Program Sekolah Penggerak Wilayah Surabaya 2. *Pancasona: Pengabdian dalam Cakupan Ilmu Sosial dan Humaniora*, 2(1), 115-120.
- Laksana, R. B., & Oktalyana, O. (2022). Pengaruh Metode Ekspresi Bebas untuk Mengasah Krestivitas Membuat Karya Lipat Origami Siswa Kelas III SD N 2 Rasuan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 15157-15164.
- Purba, M. L., Haloho, E., & Hasibuan, R. (2019). Seminar Creativepreneurship Dan Workshop Dasar Digital Marketing Produk UMKM di Era Milenial. *Journal of Community Service*, 1(1), 033-037.
- Putri, H. H. A. M. (2022). Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Prakarya Kertas Origami untuk Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al-Ikhlas Kisaran (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan).
- Roslianti, E., Firmansyah, A., Nugraha, Y., Asmara, A. N., Maulidiyah, H., Monika, H., ... & Falah, S. A. (2022). Peningkatan Motorik Halus melalui Kegiatan Melipat Kertas Origami di PAUD Kober Cempaka. *Jurnal Abdimas Kesehatan (JAK)*, 4(3), 419-424.
- Sudarma, M. (2016). Mengembangkan keterampilan berpikir kreatif.