



## Geometri Sederhana Melalui Permainan Origami Pada Anak Usia Dini

*Umi Atun Hasanah<sup>1</sup>*

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Palopo  
e-mail: [umhy1502khasanah@gmail.com](mailto:umhy1502khasanah@gmail.com)

Received: 09-11-2023

Accepted: 29-04-2024

Published: 30-04-2024

### How to cite this article:

Hasanah, U. A. (2023). Geometri Sederhana Melalui Permainan Origami Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Edukasi Anak*, Vol. 2 (2), 179-192.  
<https://journal.umpalopo.ac.id/index.php/jpea/index>

### Abstract

*The purpose of this study was to increase knowledge of the basics of dividing geometry to young children through origami games. The method used in this research is a quantitative research method. The type of research in this research is a class action research (CAR). In cycle 1 it has not reached above 71%. Furthermore, the average child acquisition score in cycle 2 reaches 16.00 with a percentage of 74.00%. The activities carried out through the game of folding paper equally (origami) showed an increase from cycle 1 to cycle 2, the average cognitive development of children was 10.43 with a percentage of 36.50%. Based on this, through an equal folding paper game (origami) in Group B RA Al-Husna children, Wara Selatan District, Palopo City, can improve children's cognitive development. Based on this, this research was declared completed.*

**Keywords:** Early childhood; Geometry; Origami Game

### Abstrak

*Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan pengetahuan dasar-dasar pembagian geometri kepada anak usia dini melalui permainan origami. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Jenis penelitian pada penelitian ini adalah jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Pada siklus 1 belum mencapai di atas 71%. Selanjutnya untuk rata-rata skor perolehan anak pada siklus 2 mencapai 16,00 dengan persentase 74,00%. Kegiatan yang dilakukan melalui permainan kertas lipat sama rata (origami) menunjukkan adanya peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2 rata-rata perkembangan kognitif anak sebesar 10,43 dengan persentase 36,50%. Berdasarkan hal tersebut, melalui permainan kertas lipat sama rata (origami) pada anak Kelompok B RA Al-Husna Kecamatan Wara Selatan Kota Palopo dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak. Berdasarkan hal tersebut penelitian ini dinyatakan sudah selesai.*

**Kata kunci :** Anak Usia Dini; Geometri; Permainan Origami

## **Pendahuluan**

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan awal sebelum anak menerima pendidikan lebih lanjut di usia yang dimilikinya (Huliyah, 2016). Sebagai pendidikan awal maka pada masa-masa ini orang tua maupun tenaga pendidik jangan sampai melewati dengan begitu saja dalam memperhatikan pertumbuhan dan perkembangannya, terkhusus dalam pendidikan kognitif .

Pengembangan kognitif pada anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berfikir anak dalam mengolah pemerolehan belajar, dapat mengemukakan macam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan logika matematis dan pengetahuan akan ruang dan waktu, selain itu juga anak dilatih untuk memiliki kemampuan dalam memilah, mengelompokkan, serta mempersiapkan kemampuan berfikir secara teliti (Veronica, 2018).

Dalam proses mengenalkan pendidikan matematika kepada anak usia dini, diharapkan seorang pendidik memahami area perkembangan anak sesuai dengan batasan kemampuan anak sehingga peserta didik merasa nyaman dan tidak takut dengan pelajaran matematika. Adapun konsep-konsep yang harus diperhatikan adalah mula-mula dikenalkan terlebih dahulu konsep bilangan, kemudian aljabar dan selanjutnya ajarkan anak untuk dapat mengklasifikasikan bilangan berdasarkan kesamaan, keserupaan, dan perbedaan (Lubis & Umar, 2022).

Salah satu kegiatan yang dapat merangsangnya adalah dengan mengajarkan permainan melipat kertas sama rata ( origami) dalam mengenalkan konsep geometri (Sa'ida, 2021). Pengetahuan dasar-dasar pembagian geometri sederhana yaitu jenis pengetahuan tentang geometris, seperti segitiga, lingkaran, oval, persegi, persegi panjang, jajaran genjang, belah ketupat, bola, kerucut, silinder, piramida, prisma, belahan dll (Dhaniy, 2017).

Pada penelitian ini hanya berfokus kepada kemampuan anak mengenal pengetahuan dasar-dasar pembagian geometri sederhana. Selain itu, kemampuan berbasis masalah dan ditujukan kepada peserta didik Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Pada penelitian ini peneliti ingin melihat peningkatan kemampuan kognitif anak berpikir logika, penalaran analitis dan pemecahan masalah. Adapun kegiatan dalam mengembangkan kemampuan dasar-dasar pembagian geometri sederhana ini dilakukan pada Kelompok B RA AL-HUSNA Kecamatan Wara Selatan Kota Palopo.

Untuk itu, pembelajaran seni menjadi salah satu pendekatan pembelajaran di Taman Kanak-Kanak (Raudhatul Athfal) yang memiliki aspek bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain (Nugraheni & Pamungkas, 2022). Melipat kertas sama rata (origami) merupakan kegiatan hiasan (ornamen) dengan menggunakan kertas tertentu (Sum, Ndeot, & Atradewi, 2021). Origami perannya bisa meluas ke segala bidang, misalnya dipergunakan sebagai bagian dari perlengkapan hidup. Origami telah memasuki segala aspek kehidupan manusia. Dengan demikian origami memiliki peranan pada semua bidang tergantung pada kebutuhan manusia, termasuk perannya dalam bidang pendidikan untuk keperluan melatih kemampuan kognitif anak pada suatu pembelajaran.

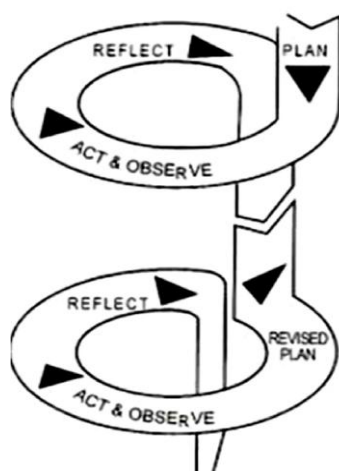
Berdasarkan hasil observasi dan survei langsung di lapangan pada perkembangan peserta didik Kelompok B RA ALHUSNA pada tanggal 02 februari 2023. Pertama, oleh peneliti ditemukan adanya masalah pada perkembangan kognitif anak khususnya pada kemampuan pengetahuan dasar-dasar pembagian geometri sederhana pada kegiatan pembagian sederhana bentuk geometri. Kedua, peneliti menemukan ada 7 peserta didik RA ALHUSNA yang terdiri dari 3 laki-laki dan 4 perempuan belum mencapai target pencapaian perkembangan kognitif anak. Ada 4 orang anak yang sudah menunjukkan perkembangan sedangkan 3 lainnya masih membutuhkan perhatian dan bimbingan. Misalnya, ketika anak diminta melipat kertas sama rata (origami), masih ada yang miring cara melipatnya atau bahkan sisi yang satunya lebar dan satunya lagi sempit. Hal ini karena anak masih belum mampu melakukan kegiatan pembagian dan masih kesulitan mengenal bentuk-bentuk geometri sehingga guru harus memberikan contoh terlebih dahulu setiap dilakukan kegiatan pembelajaran dikelas.

Dari hasil identifikasi masalah di atas, menunjukkan bahwa yang menjadi masalah berat yang harus diselesaikan adalah kemampuan kognitif anak dalam pengetahuan dasar-dasar pembagian geometri sederhana masih belum tuntas pada kegiatan mengenal bentuk geometri dan kegiatan yang bersifat pembagian seperti membuat origami. Penyebab masalah tersebut karena pengaturan waktu setiap 4 tema dan sub tema satu semester terlalu singkat dan padat, sehingga guru hanya fokus pada target yang sudah direncanakan dan sering melupakan proses dari pada akhir serta teknik-teknik pengembangan pembelajaran disepelekan. Padahal anak didik membutuhkan waktu banyak dalam proses belajar. Untuk dapat mengatasi masalah tersebut perlu dilakukan upaya perbaikan pembelajaran dan teknik-teknik pembelajaran. Sehingga apa yang direncanakan dapat optimal dan sesuai dengan tingkat capaian perkembangan sosial emosional anak.

Untuk mengatasi hal tersebut maka dapat dilakukan melalui kegiatan bermain dan permainan (Nurhayati & Zarkasih Putro, 2021). Bermain bagi anak-anak sangat memberikan manfaat bagi mereka. Anak akan mengenal berbagai jenis permainan dan masing-masing permainan ini memiliki manfaat yang berbeda-beda, sehingga kejiwaan mereka akan semakin berkembang. Hal ini sejalan dengan pendapat (Farhurohman, 2017) bahwa untuk mendidik anak bisa dilakukan melalui kegiatan bermain dan permainan. Salah satu permainan yang dimaksud peneliti yang dapat diterapkan yaitu membuat origami dari bahan bekas ataupun kertas origami. Pada penelitian lainnya bahwa pembuatan media pembelajaran dapat digunakan dengan bahan sisa (Sridayanty, 2020). Proses pembelajaran awal yang menyenangkan, sangat berpengaruh pada kemajuan pembelajaran akademik dan kreativitas. Proses pembelajaran awal yang menyenangkan dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak. Mengingat kemampuan kognitif anak sangat penting, maka peningkatan kegiatan origami, dapat memberikan kesenangan pada anak, memupuk jiwa kreatif serta merupakan dasar bagi keterampilan yang lainnya. Menurut Rachmawati et al (2003) bahwa dengan potensi kreativitas, maka anak akan senantiasa membutuhkan aktivitas yang syarat dengan ide-ide kreatif, sedangkan para ahli konstruktivis mengasumsikan bahwa pada dasarnya anak itu memiliki kemampuan untuk membangun dan mengkreasi pengetahuan (Khairi, 2018).

## Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Pada penelitian ini, guru kelas berperan sebagai pelaksana penelitian. Sehingga pada penelitian dikategorikan sebagai penelitian kolaboratif antara peneliti dan guru kelas. Rancangan penelitian disusun agar memudahkan peneliti dalam melaksanakan penelitian. Rancangan penelitian ini mengikuti desain prosedur penelitian tindakan kelas model Kemmis dan Mc Taggart.



Gambar. Model Spiral Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan Mc Taggart

Penelitian tindakan kelas kemmis dan mc taggart dengan model spiral ini memiliki rancangan dengan 2 tahap yaitu siklus 1 dan siklus 2. Selanjutnya peneliti menentukan keberhasilan penelitian ini, apakah pada siklus I sudah tuntas ataukah dilanjutkan penelitian sampai pada siklus ke II hingga siklus ini dinyatakan sudah tuntas dan berhasil. Pelaksanaan dilakukan dengan mengadakan pembelajaran yang dalam satu siklus terdiri lima kali pertemuan dengan durasi waktu 60 menit.

Pada penelitian ini peneliti fokus dalam merancang dan melaksanakan aktivitas kegiatan di kelas dengan model penelitian tindakan kelas kemmis dan taggart yakni (a) perencanaan (*planning*); (b) tindakan (*acting*); (c) observasi (*observation*); (d) refleksi (*reflection*). Kehadiran peneliti sangat ditentukan dan berperan penting dalam melaksanakan penelitian.

Penelitian ini dilaksanakan di Kelomok B RA Al-Husna yang berlokasi di Jl Pemuda Perumahan Imbara 4 Blok B 38 Kel. Takkalala, Kec. Wara Selatan, Kota Palopo, Provinsi Sulawesi Selatan. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023 pada bulan februari s.d april 2023. Subjek penelitian ini

adalah Kelomok B RA Al-Husna yang berjumlah 7 siswa terdiri dari 4 perempuan dan 3 laki-laki.

Untuk mengumpulkan data, dapat dilakukan dengan cara Suminah et. al. (2015) yakni pengamatan berupa ceklis, catatan anekdot dan hasil. Dengan interpersi Belum berkembang dengan bintang 1 (\*), mulai berkembang bintang 2 (\*\*), berkembang sesuai harapan dengan bintang 3 (\*\*\*) dan berkembang sangat baik dengan bintang 4 (\*\*\*\*).

Adapun indikator penilaian adalah mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi dan mencipta. Dan untuk mengontrol penelitian ini peneliti melakukan antisipasi terhadap kehadiran anak, persiapan anak, persiapan materi pembelajaran dan instrument penelitian.

Untuk menghitung data kuantitatif dengan rentang skor 1-100 dapat menggunakan rumus Ngalim, Purwanto, (2009) sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Proposi jumlah yang dicapai anak

$\sum x$  = Jumlah nilai yang diperoleh

N = Skor maksimal,

Adapun capaian pembelajaran pengetahuan dasar-dasar pembagian geometri sederhana dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini melalui permainan kertas lipat sama rata ( origami) pada kelompok B RA Al-HUSNA imbara 4 kota palopo yaitu mengenai konversi capaian pembelajaran dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

**Tabel 3.2 : Konversi Capaian Pembelajaran**

<b>Rentang Skor</b>	<b>Kategori</b>
16.25 - 20	Bintang 4 Berkembang Sangat Baik
12,5 - 16.25	Bintang 3 Berkembang Sesuai Harapan
8,75 - 12,5	Bintang 2 Mulai Berkembang
5 - 8,75	Bintang 1 Belum Berkembang

Hasil rata-rata dan persentase kemudian dikonversi dan disesuaikan tingkat keberhasilan Mills (2000) bila tingkat keberhasilan mencapai  $\geq 71\%$  maka tingkat keberhasilan perkembangan kognitif anak Melalui Permainan kertas lipat sama rata / orogami Pada Kelompok B RA Al-HUSNA Kecamatan Wara Selatan Kota Palopo dapat meningkat.

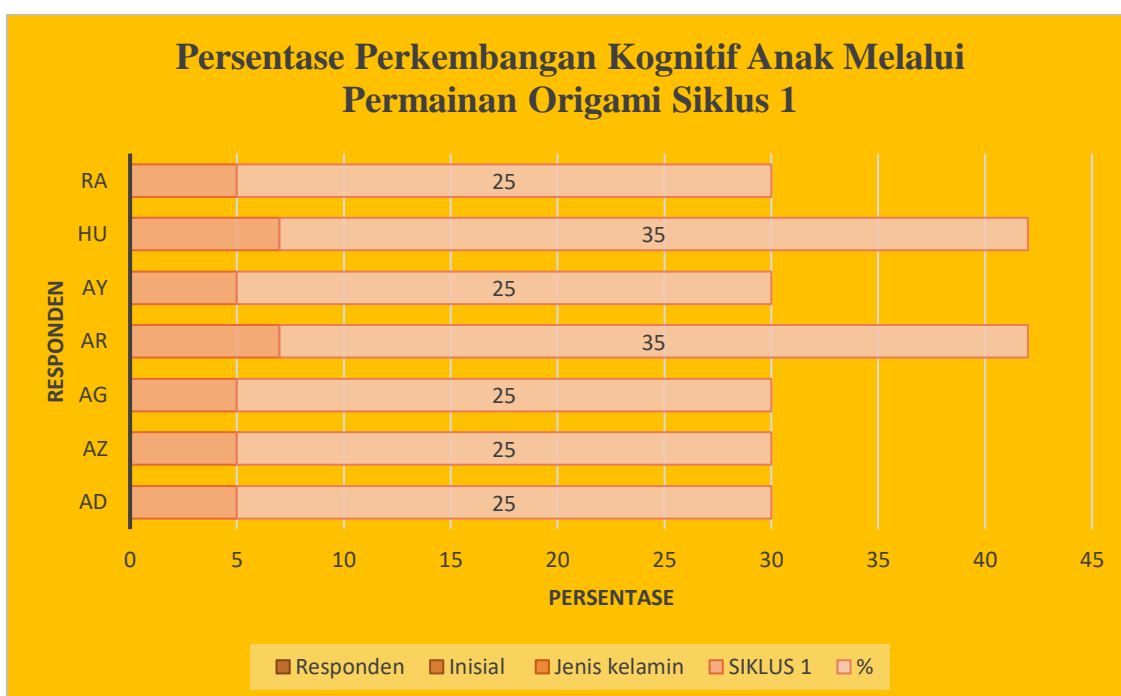
### **Hasil dan Pembahasan**

#### **Hasil**

#### **Siklus I**

Hasil siklus 1 pada anak kelompok B RA Al-Husna Kecamatan Wara Selatan kota palopo dengan tema tanaman dan sub tema buah-buahan. Pengembangan tema tersebut yaitu mengenal macam-macam bentuk buah-buahan yang ada disekitar. Anak-anak dapat mengidentifikasi persamaan bentuk lingkaran dengan buah-buahan apel, tomat, labu dan terong. Anak juga melakukan kegiatan melipat sama rata ketika melipat sajadah usai melakukan kegiatan sholat duha berjamaah. Kegiatan selanjutnya adalah anak melipat kertas sama rata (origami ) berupa perahu kertas dan kupu-kupu.

Berdasarkan tabel diatas maka pada siklus 1 Adiba mendapatkan skor perolehan sebesar 5 dengan persentase 25%, As Zahra mendapatkan skor perolehan sebesar 5 dengan persentase 25%, ahmad ghaffar mendapatkan skor perolehan sebesar 5 dengan persentase 25%, ardiansyah mendapatkan skor perolehan sebesar 7 dengan persentase 35%, ayuna mendapatkan skor perolehan sebesar 5 dengan persentase 25%, humaerah mendapatkan skor perolehan 7 dengan persentase 35%, ramadansyah mendapatkan skor perolehan 5 dengan persentase 25%. Selanjutnya dapat dilihat pada gambar grafik skor persentase yang di peroleh anak pada siklus 1 sebagai berikut :



Gambar 1.1 Skor Persentase Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Origami (Siklus 1)

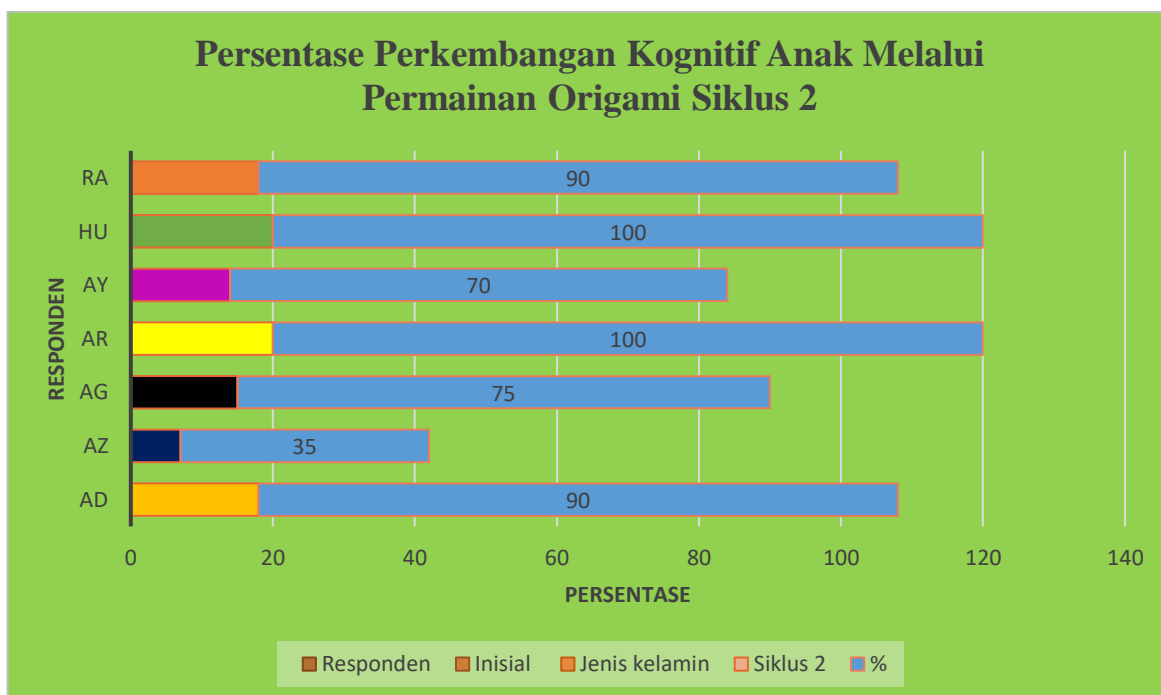
Berdasarkan data perolehan anak pada siklus 1 tersebut interval skor perolehan (5 - 8,75) dengan Frekuensi (fi) sebanyak 7 orang anak dengan F. Relatif 100% dengan kategori Belum Berkembang (BB).

## Siklus II

Hasil siklus 2 pada anak kelompok B RA Al-Husna Kecamatan Wara Selatan kota palopo dengan tema tanaman dan sub tema buah-buahan. Pengembangan tema tersebut yaitu mengenal macam-macam bentuk buah-buahan yang ada disekitar. Anak-anak dapat mengidentifikasi persamaan bentuk lingkaran dengan buah-buahan apel, tomat, labu dan terong. Anak juga melakukan kegiatan melipat sama rata ketika melipat sajadah usai melakukan kegiatan sholat duha berjamaah. Kegiatan selanjutnya adalah anak melipat kertas sama rata (origami) berupa perahu kertas dan kupu-kupu.

Berdasarkan tabel 1.1 pada siklus 2 Adiba mendapatkan skor perolehan sebesar 18 dengan persentase 90%, As Zahra mendapatkan skor perolehan sebesar 7 dengan persentase 35%, ahmad ghaffar mendapatkan skor perolehan sebesar 15 dengan persentase 75%, ardiansyah mendapatkan skor perolehan sebesar 20 dengan

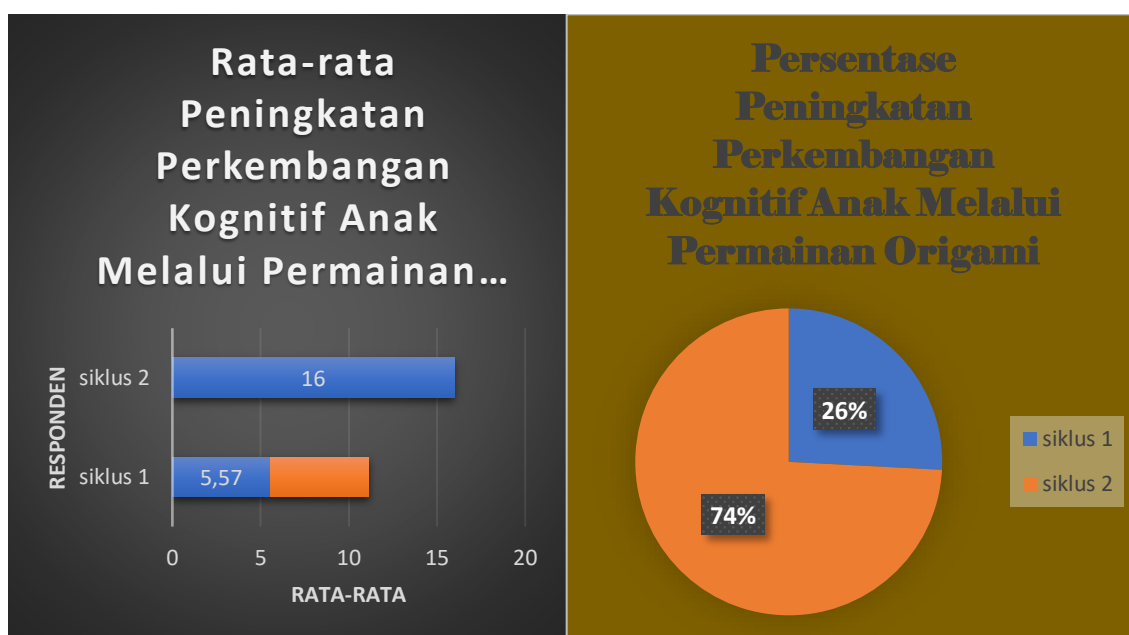
persentase 100%, ayuna mendapatkan skor perolehan sebesar 14 dengan persentase 70%, humaerah mendapatkan skor perolehan 20 dengan persentase 100%, ramadansyah mendapatkan skor perolehan 18 dengan persentase 90%. Selanjutnya dapat dilihat pada gambar grafik skor persentase yang di peroleh anak pada siklus 2 sebagai berikut :



Gambar 1.2 Skor Persentase Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Origami (Siklus 2)

Berdasarkan data perolehan anak pada siklus 2 tersebut interval skor perolehan (5 - 8,75) dengan Frekuensi (fi) sebanyak 1 orang anak dengan F. Relatif 14,29% dengan kategori Belum Berkembang (BB), interval skor perolehan (8,76 - 12,50) dengan Frekuensi (fi) sebanyak 0 orang anak dengan F. Relatif 00,00% dengan kategori Mulai Berkembang (MB), interval skor perolehan ( 12,50-16,25) dengan Frekuensi (fi) sebanyak 2 orang anak dengan F. Relatif 28,57 % dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan ( BSH), dan interval skor perolehan ( 16,25-20) dengan Frekuensi (fi) sebanyak 4 orang anak dengan F. Relatif 57,14 % dengan kategori Berkembang Sangat Baik ( BSB).

Berikut rata-rata dan persentase perkembangan kognitif anak melalui permainan kertas lipat sama rata ( origami) dapat di lihat pada gambar 1.1 sebagai berikut:



Gambar 1.3 Rata-Rata dan Persentase Skor Perolehan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Origami

Rata-rata skor perolehan anak pada siklus 1 mencapai 5,57 dengan persentase 26%, berdasarkan pada teori Mills (2000) bahwa suatu keberhasilan dalam pembelajaran dinyatakan sudah tuntas apabila mencapai persentase di atas 71% yang berarti penelitian ini sudah selesai. Hal ini berarti tingkat capaian keberhasilan tindakan pembelajaran perkembangan kognitif anak melalui permainan kertas lipat sama rata (origami) pada siklus 1 belum mencapai di atas 71%. Selanjutnya untuk rata-rata skor perolehan anak pada siklus 2 mencapai 16,00 dengan persentase 74,00%, mengacu pada teori Mills (2000), maka penelitian ini sudah selesai. Hal ini berarti tingkat capaian keberhasilan tindakan pembelajaran perkembangan kognitif anak melalui permainan kertas lipat sama rata (origami) pada siklus 2 mencapai di atas 71%. Hasil dari siklus 1 ke siklus 2 menunjukkan adanya peningkatan rata-rata sebesar 10,43 dengan persentase 36,50%, hal ini dapat disimpulkan bahwa melalui permainan kertas lipat sama rata (origami) pada anak kelompok B RA Al-Husna Kecamatan Wara Selatan Kota Palopo dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak.

## **Pembahasan**

Tahapan perkembangan khusus dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak dapat melakukan kegiatan melalui permainan kertas lipat sama rata pada anak umur 5-6 tahun kelompok B RA Al-Husna Kecamatan Wara Selatan Kota Palopo. Karakteristik anak pada Permendikbud No. 137 (2014: 24-26) usia 5-6 tahun termasuk kategori perkembangan kognitif yaitu anak mampu belajar dan memecahkan masalah, dapat berfikir logis, dan dapat berfikir simbolik. Dapat mengetahui fungsi benda dengan benar. Karakteristik perkembangan kognitif anak usia 4-6 tahun dapat dilihat dari kemampuan anak yaitu 1. Dapat mengelompokkan benda sesuai dengan bentuk, warna, ukuran dan fungsi secara sederhana, 2. Ikut dalam kegiatan membaca dengan mengisi kata-kata atau kalimat yang belum terisi, 3. Dapat menunjukkan dan menyebutkan anggota tubuhnya, 4. Dapat mencocokkan hingga sebelas warna, 5. Berusaha membaca dengan memperhatikan gambar, 6. Sudah bisa membaca kata-kata singkat dan juga ringan seperti 4-6 huruf, 7. Dapat membaca cerita sederhana dengan lantang dan juga bersuara, 8. Dapat membedakan mana hal yang fantasi ataupun realita

Pada penelitian setiap siklus dijalankan dengan langkah penerapan kegiatan permainan kertas lipat sama rata (origami). Langkah perencanaan dilakukan untuk mempersiapkan bahan penelitian yaitu peneliti melakukan refleksi awal untuk mengidentifikasi masalah; membuat rancangan 1 (satu Siklus) untuk Siklus 1 dan RPPH; Membuat skenario perbaikan untuk Siklus 1; Membuat Rancangan 1 (satu Siklus) untuk Siklus 2 dan RPPH; Membuat skenario perbaikan untuk Siklus 2; Membuat instrumen pengamatan. Setelah semuanya sudah dipersiapkan, kemudian peneliti mempelajari rancangan yang telah dibuat. Jika sudah menguasai barulah peneliti melaksanakan penelitian dengan membuat lembar kerja kegiatan untuk tahapan pelaksanaan yang berisi Rencana Kegiatan Harian (RKH) untuk 5 pertemuan yang dimana isi RKH pada pembukaan RPPH 1 sampai dengan RPPH 5 guru memberi arahan yaitu menyanyi lagu TK bertema binatang; lagu dan tepuk ; menyanyi lagu TK berhitung 1-10. Bagian inti SKH 1 sampai dengan SKH 5 yaitu mengenal binatang; binatang darat, air, bersayap dan hewan-hewan berbahaya; melakukan percobaan melipat kertas sama rata membuat kupu-kupu; Mengidentifikasi perubahan percobaan melipat kertas sama rata dalam

membuat kupu-kupu dengan metode melipat yang berbeda; Mewarnai gambar binatang. Sedangkan bagian penutup yaitu menyanyi doa-doa harian, hadits, lagu islami dan doa penutup majelis.

Kemudian guru mengirimkan dokumentasi berupa video ataupun foto-foto tentang kegiatan peserta didik selama melaksanakan RKH dari hari pertama sampai kelima. Pada tahapan pengamatan peneliti melakukan observasi secara langsung untuk melihat sejauh mana peserta didik dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran serta melakukan pengamatan dengan observasi ceklis, catatan anekdot, dan dokumentasi pekerjaan anak didik. Adapun STTPA ceklis pengamatan yaitu menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik dengan indikatornya mengamati (mengamati objek); menanya (tanya jawab kepada anak); mengumpulkan informasi (mengumpulkan informasi dengan berbagai cara); menalar (memperoleh informasi baru dari informasi sebelumnya); mengomunikasikan (melakukan komunikasi suatu objek).

Tahapan refleksi peneliti mempertimbangkan kelebihan dan kekurangan dari tindakan yang sudah dilaksanakan serta melakukan kesimpulan keberhasilan. Tujuan penelitian melalui permainan melipat kertas sama rata ( origami) anak kelompok B RA Al-Husna kecamatan wara selatan kota Palopo Sesuai dengan peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No.137 Tahun 2014 Pasal 10, terdapat beberapa aspek perkembangan yang dimiliki oleh anak usia dini yaitu perkembangan fisik, kognitif, motoric, bahasa, social emosional dan seni.

Hal ini berarti tingkat capaian keberhasilan tindakan pembelajaran perkembangan kognitif anak melalui permainan kertas lipat sama rata (origami) pada siklus 1 belum mencapai di atas 71%. Selanjutnya untuk rata-rata skor perolehan anak pada siklus 2 mencapai 16,00 dengan persentase 74,00%, mengacu pada teori Mills (2000), maka penelitian ini sudah selesai. Hal ini berarti tingkat capaian keberhasilan tindakan pembelajaran perkembangan kognitif anak melalui permainan kertas lipat sama rata ( origami) pada siklus 2 mencapai di atas 71%. Kegiatan yang dilakukan melalui permainan kertas lipat sama rata ( origami) menunjukkan adanya peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2 rata-rata perkembangan kognitif anak sebesar 10,43 dengan persentase 36,50%. Berdasarkan hal tersebut, melalui permainan kertas lipat sama rata ( origami) pada anak Kelompok B RA Al-Husna Kecamatan Wara Selatan Kota Palopo

dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak. Berdasarkan hal tersebut penelitian ini dinyatakan sudah selesai.

### **Kesimpulan**

Kesimpulan dari penelitian ini adalah permainan kertas lipat sama rata ( origami) yang dilakukan secara konsisten pada peserta didik maka dapat meningkatkan kognitif anak kelompok B RA Al- husna, perumahan imbara 4 blok B 38 kelurahan Takkalala kecamatan Wara Selatan kota Palopo. Ditandai dengan perubahan dari siklus 1 dan siklus dua, Pada siklus 1 belum mencapai di atas 71%. Selanjutnya untuk rata-rata skor perolehan anak pada siklus 2 mencapai 16,00 dengan persentase 74,00%. Kegiatan yang dilakukan melalui permainan kertas lipat sama rata ( origami) menunjukkan adanya peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2 rata-rata perkembangan kognitif anak sebesar 10,43 dengan persentase 36,50%.

### **Referensi**

- Ani Widayati, 2018. (2008). Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia Vol. VI No. 1 – Tahun 2008 Hal. 87 - 93 Penelitian, VI(1), 87-93.*
- Azizah, A. (2021). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru dalam Pembelajaran. *Auladuna : Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 3(1), 15-22.*  
<https://doi.org/10.36835/au.v3i1.475>
- Dhaniy, O. P. (2017). Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Gugus 1 Kecamatan Srandakan Kabupaten Bantul. *Jurnal Pendidikan.*
- Farhurohman, O. (2017). Kata Kunci: pendidikan anak usia dini. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, 2(1), 27-36.*
- Huliyah, M. (2016). Hakikat Pendidikan bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Guru Raudlatul Athfal, 1(1), 60-71.* <https://doi.org/10.24090/insania.v15i3.1552>
- Khairi, H. (2018). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini dari 0-6 Tahun. *Jurnal Warna, 2(2), 15-28.* Retrieved from [ejournal.iaiiig.ac.id/index.php/warna/article/download](http://ejournal.iaiiig.ac.id/index.php/warna/article/download)
- Lubis, N. A., & Umar, A. (2022). Pengenalan Konsep Matematika pada Anak Usia Dini. *Seulanga : Jurnal Pendidikan Anak, 3(1), 53-61.*  
<https://doi.org/10.47766/seulanga.v3i1.429>
- Nugraheni, T., & Pamungkas, J. (2022). Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Seni Pada PAUD. *Early Childhood Research Journal (ECRJ), 5(1), 20-30.*  
<https://doi.org/10.23917/ecrj.v5i1.18689>
- Nurhayati, S., & Zarkasih Putro, K. (2021). Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Edukasi Anak*

*Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 52–64.

Sa'ida, N. (2021). Pemahaman Konsep Geometri Anak Usia Dini pada Pembelajaran Berbasis STEAM. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 8(1), 1–7. <https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v8i1.9782>

Sridayanty, P. A. (2020). Pemanfaatan Bahan Sisa Dalam Mengembangkan Kreativitas Seni Anak Usia Dini Di TK Islam Khaira Ummah. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 39–48. Retrieved from <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya>

Sum, T. A., Ndeot, F., & Atradewi, Y. (2021). Melipat Kertas Bagi Guru Paud Di Pkg Ca Nai Cibai, 2(2).

Veronica, N. (2018). Permainan Edukatif Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 49. <https://doi.org/10.30651/pedagogi.v4i2.1939>