

Penerapan Origami Dalam Pembelajaran Prakarya di Sekolah Dasar

Rahmi Oktayory Wikarya¹, Yusron Wikarya¹, Nessya Fitryona¹, Eswendi¹,
Irwan¹, Shindu Krisnanda¹

¹Universitas Negeri Padang

Email: rahmi.oktayory@fbs.unp.ac.id

Submitted: 2025-09-14

Accepted: 2025-11-18

DOI: 10.24036/abdi-humaniora.v7i1.135817

Revised: 2025-10-22

Published: 2025-11-18

Abstract

Elementary school teachers encounter a range of challenges in fulfilling their professional responsibilities. These issues require systematic and gradual solutions. In collaboration with partner institutions, two priority areas were identified: (1) the conceptual development of origami as a craft lesson in elementary schools, and (2) the practical implementation of origami crafts in classroom. The problem-solving approach involved model development, counseling, and training activities. In line with the predetermined output targets, the program successfully produced several mandatory outputs: (1) scientific articles published in journals or proceedings, (2) articles disseminated through electronic media, and (3) short activity videos with a maximum duration of five minutes. Additional outputs included: (1) enhanced application of science and technology within the community through the integration of origami craft techniques at partner elementary schools, (2) improved community capacity reflected in increased knowledge and skills of participants, and (3) training products serving as methods, systems, or service-oriented innovations.

Keywords: *Crafts; Origami; Elementary School*

Pendahuluan

Khalayak sasaran (Mitra) kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini adalah Sekolah Dasar Negeri (SDN) 09 Aie Pacah dan SDN 36 Koto Panjang. Kedua SDN Mitra yang berjarak sekitar 5 kilo meter dari kampus UNP Padang ini berlokasi di Kecamatan Koto Tengah Padang. Kedua SDN ini terletak berdekatan berjarak sekitar satu kilo meter. SDN 09 Aie Pacah berlokasi di Jalan. Bhayangkara Lubuk Buaya dengan bangunan seluas 2000 M2 berdiri di atas tanah seluas 2056 M2.

Kedua SDN Mitra ini melaksanakan kegiatan pendidikan mengacu kepada Kurikulum 2013 dengan strategi pembelajaran berdasarkan Kurikulum Merdeka. Kurikulum mencantumkan tiga kompetensi utama yang harus dikembangkan pada siswa yaitu: pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotor). Pada jenjang pendidikan SD menitikberatkan pada pengembangan kompetensi sikap (afektif) atau karakter yang terintegrasi pada setiap mata pembelajaran (Rosmalah, 2021).

Sesuai dengan Struktur Kurikulum, terdapat enam mata pelajaran wajib yang harus dilaksanakan di SD, yaitu: mata pelajaran Kelompok A dengan mata pelajaran berupa 1) Pendidikan Agama, 2) Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, 3) Bahasa Indonesia, dan 4) Matematika. Mata Pelajaran Kelompok B berupa: 1) Seni Budaya dan Prakarya serta 2) Pendidikan Jasmani, Olah Raga dan Kesehatan. Mata pelajaran Kelompok A memberikan orientasi kompetensi lebih kepada aspek intelektual dan afektif sedangkan kelompok B adalah mata pelajaran yang lebih menekankan pada aspek afektif dan psikomotor.

Mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya termasuk ke dalam kelompok B, yang berarti pencapaian tujuan pembelajaran lebih menekankan pada aspek afektif dan psikomotor. Dengan demikian, maka kegiatan dominan yang harus dilakukan guru dalam kegiatan pembelajaran pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya adalah melakukan (berbuat) sesuatu atau praktikum sehingga keterampilan peserta didik berkembang.

Pendidikan seni dan prakarya memiliki peranan penting dalam kehidupan dimana pendidikan seni bisa menjaga dan memelihara kebudayaan dan prakarya. Kegiatan apresiasi memberikan pengalaman berkarya dengan cara praktik langsung membuat sebuah karya, praktik membuat peserta didik terbiasa dengan kreasi karya seni. Berbagai ahli menyampaikan pentingnya pembelajaran seni budaya dan prakarya di sekolah.

Mata pelajaran seni budaya diterapkan pada lingkungan Sekolah Dasar karena memiliki keunikan, mempunyai manfaat serta memiliki makna tersendiri. Dalam pembelajaran seni budaya dan prakarya lebih banyak memberikan materi mengenai seni dan kreativitas dalam berkarya Vol, 6. No,1. Tahun 2022 124 dibandingkan pembahasan budaya (Noviea, 2020).

Seni budaya dan prakarya diajarkan di sekolah karena memiliki peranan dalam membentuk kepribadian siswa secara menyeluruh, harmonis mencakup logika, kinestetika, estetis dan artistik dalam pengembangan kreativitas, kepekaan rasa dan indera, serta beretika. Seni Budaya dan Prakarya memenuhi kebutuhan perkembangan siswa dalam mencapai kecerdasan emosional, kecerdasan intelektual, kecerdasan adversitas, dan kreativitas, serta kecerdasan spiritual dan moral (Depdiknas, 2003b)

Selanjutnya (Kemendikbud, 2014) menjelaskan pentingnya Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya karena memiliki sifat: (1) multilingual, yaitu dapat mengembangkan kemampuan ekspresi diri dalam bahasa rupa, bunyi dan gerak serta berkarya nyata menggunakan berbagai cara, teknik dan media. (2) Multidimensional yaitu mengembangkan kompetensi pengamatan (persepsi), pengetahuan, pemahaman, analisis, penilaian, apresiasi, dan produktivitas. Hal ini dapat menyeimbangkan fungsi otak sebelah kanan dan kiri, fungsi sosial, dan fungsi psikologis dengan cara memadukan secara harmonis unsur-unsur logika, kinestetika (gerak alami), etika, dan estetika. (3) Multikultural, yaitu mengembangkan kesadaran dan kemampuan berapresiasi terhadap keragaman budaya lokal, nusantara maupun mancanegara sebagai wujud pembentukan sikap menghargai, toleransi, demokratis, beradab, dan hidup rukun dalam masyarakat dan budaya yang majemuk (Kemendikbud, 2014).

Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) berkaitan dengan pendidikan seni di sekolah yang diarahkan untuk menumbuhkan kepekaan rasa estetik dan artistik sehingga terbentuk sikap kritis, apresiasif dan kreatif pada diri siswa secara menyeluruh. Berdasarkan pendapat dari Widaningsih (2016) yang menyatakan bahwa Pendidikan Seni Budaya dan Prakarya diberikan di sekolah karena keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatan terhadap kebutuhan perkembangan peserta didik. Pendidikan Seni Budaya dan Prakarya memberikan pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan berekspresi dan berkreasi melalui pendekatan belajar dengan seni, peran ini tidak dapat diberikan oleh mata pelajaran lain. Dengan demikian, pendidikan karakter sangat diperlukan dalam kegiatan pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya, agar nantinya peserta didik dapat mengembangkan kreativitasnya dengan mempunyai bekal karakter yang baik. Mata pelajaran seni budaya diterapkan pada lingkungan Sekolah Dasar karena memiliki keunikan, mempunyai manfaat serta memiliki makna tersendiri. Dalam pembelajaran seni budaya dan prakarya lebih banyak memberikan materi mengenai seni dan kreativitas dalam berkarya

Berbagai peraturan, panduan, acuan dan teori menyatakan pelajaran Seni Budaya dan Prakarya penting diajarkan di sekolah, namun bagaimanakah dalam pelaksanaannya. Masih ada guru yang tidak mengajarkan materi pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya di sekolah karena kurang menguasai materi pembelajaran. Guru-guru menganggap untuk menguasai materi Seni Budaya dan Prakarya tersebut perlu bakat, dan mereka merasa tidak memiliki bakat seni.

Acuan dalam menentukan materi pembelajaran tersebut adalah Kompetensi Inti (KI) yang terdiri dari KI.1 mengenai pencapaian sikap spiritual, KI.2 mengenai pencapaian sikap sosial, KI.3 mengenai pencapaian psikomotor, dan KI.4 mengenai pencapaian sikap kognitif. Setiap KI diurai menjadi Kompetensi Dasar (KD), dan setiap KD diurai menjadi Indikator. Salah satu KI dalam pembelajaran prakarya adalah KI-4.13, yaitu membuat karya kreatif dengan menggunakan bahan alam dan lingkungan sekitar melalui kegiatan melipat, menggunting, dan menempel. Materi yang sangat populer dan mudah dilaksanakan untuk materi ini adalah origami.

Origami berasal dari kata ori' berarti lipat dan 'gami' berarti kertas. Jadi, origami bermakna seni melipat kertas yang pertama kali diperkenalkan di abad pertama zaman Tiongkok kuno tahun 105 Masehi oleh Ts'ai Lun. Kemudian, mulai berkembang dengan pesat di Jepang dan menjadi kebudayaan. Di Indonesia, siswa sudah akrab dengan origami sejak usia play group. Bagi mereka, berorigami adalah bermain dengan kertas. Origami memiliki peran penting sebagai media komunikasi yang menyenangkan antara guru, siswa, juga orangtua. Jika dilatih secara konsisten dan diaplikasikan dengan metode yang tepat, maka bisa meningkatkan daya konsentrasi siswa.

Origami adalah aktivitas seni yang mudah dibuat dan menyenangkan, origami juga sangat fungsional untuk anak. Seni ini memiliki fungsi melatih motorik halus dalam masa perkembangan, hal tersebut juga dapat merangsang tumbuhnya motivasi, kreativitas juga ketekunan pada pelaku pelipat kertas itu sendiri. Oleh karena itu seni tersebut cocok untuk diterapkan pada pendidikan dasar. (online, 12 Desember 2011).

Kemampuan melihat dan meniru yang dilakukan murid saat pertama kali belajar melipat kertas diharapkan dapat berkembang menjadi keinginan menemukan pola-pola baru yang menarik sesuai dengan apa yang ada dalam pikiran mereka. Meski terlihat sederhana, kegiatan ini jelas sangat penting bagi anak karena dalam permainan origami seorang anak setidaknya dapat mempelajari perbedaan warna, pengendalian diri dan rasa sabar ketika salah dalam melipat kertas serta, jiwa yang pantang menyerah untuk selalu mencoba untuk menemukan hasil yang mereka inginkan (Sumedi P Nugraha dan Davina Muliatsih, 2013).

Winarni (2012) menemukan bahwa kegiatan origami berpengaruh kepada peningkatan motorik halus pada anak. Menurut Nasrus & Chiar (2012) media origami secara signifikan meningkatkan motivasi belajar matematika pada anak. Selanjutnya Kusumaningrum (2013) penggunaan media origami berpengaruh pada kreatifitas anak.

Jurnal Ruangguru (2020) menjelaskan manfaat origami bagi perkembangan siswa sebagai berikut:

1. Meningkatkan kemampuan berpikir: Hal ini dibuktikan dalam meningkatkan keterampilan visualisasi spasial dengan menggunakan tangan sebagai alat belajar. Keterampilan ini memungkinkan siswa untuk bisa paham mengenai dunia di sekitar.

2. Belajar berkreaitivitas dengan origami: siswa berkreasi menghasilkan sesuatu, sehingga dapat menciptakan mainan hasil karya sendiri.

3. Mengikuti arahan berarti siswa akan mengikuti tahap demi tahap lipatan dengan saksama. petunjuk dan arahan dari guru/orangtua.

4. Membaca gambar/diagram: Proses ini akan merangsang logika siswa untuk memikirkan rangkaian hingga tahapan selesai.

5. Menemukan solusi: Pada tiap diagram origami ada beberapa tahapan di mana itu merupakan rangkaian persoalan lipatan yang sangat beragam. Jika siswa berhasil mengikutinya, maka ia dapat menyelesaikan persoalan origaminya. Nah, di waktu seperti inilah, siswa belajar bagaimana mengikuti, membaca gambar, dan menyelesaikan persoalan.

6. Berpikir matematis dan perbandingan (proporsi): Jenis lipatan origami tradisional biasanya berdasarkan teori matematis, bukan asal lipat. Selain itu, salah satu hal yang menjadi faktor keindahan pada model origami adalah proporsi bentuknya. Setiap lipatan harus proposional. Dengan demikian, aktivitas origami dapat membimbing siswa untuk megenal konsep perbandingan bentuk dan juga berpikir matematis.

7. Pecahan Salah satu materi yang agak 'ditakuti' kebanyakan siswa adalah pecahan. Di kelas, Bapak/Ibu dapat memanfaatkan origami untuk menggambarkan konsep pecahan satu setengah, sepertiga, atau seperempat. Mintalah siswa untuk menunjukkan berapa banyak lipatan yang diperlukan untuk membuat bentuk tertentu.

8. Geometri: Menurut Badan Pusat Statistik Pendidikan Nasional di Amerika tahun 2003, kebanyakan siswa lemah dalam materi geometri. Sejak saat itu, origami dipakai sebagai media pembelajaran di sana. Ini bermanfaat untuk memperkuat pemahaman tentang konsep geometri, rumus, dan label.

9. Ilmu Pengetahuan Alam: Bagaimana cara menjelaskan konsep-konsep Fisika dengan menyenangkan? Pakai origami salah satunya. Penjelasan molekul di pelajaran Kimia juga asyik dijelaskan dengan origami.

Guru SDN mitra menghadapi berbagai masalah dalam melaksanakan tugas profesionalnya sebagai guru. Masalah-masalah tersebut harus diurai dan dicari pemecahan masalah secara bertahap. Sesuai dengan bidang keahlian pelaksana dan hasil pertemuan dengan Pimpinan Mitra, maka ditetapkan masalah prioritas yang akan dipercahkan adalah masalah penguasaan materi pembelajaran prakarya yang kurang dikuasai guru.

Masalah penguasaan materi pembelajaran prakarya yang akan diselesaikan terdiri dari dua aspek permasalahan yang saling berkaitan, yaitu: (1) Aspek konsep pembelajaran prakarya teknik origami di Sekolah Dasar, dan (2) Aspek penerapan prakarya teknik origami di Sekolah Dasar. Ditetapkannya permasalahan tersebut didasarkan pertimbangan (justifikasi) utama untuk meningkatkan kualitas pembelajaran prakarya sehingga berdampak positif terhadap perkembangan kemampuan murid-murid SDN Mitra.

Metode Kegiatan

Metode pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan penyuluhan, pelatihan, dan pameran. (1) Penyuluhan dilakukan dengan menggunakan metode ceramah, presentasi melalui media powerpoint, peragaan model, dan tanya jawab. (2) Pelatihan dilakukan dengan metode pembuatan dan peragaan model, bimbingan individual, dan pameran atau presentasi produk hasil pelatihan. (3) Pameran dilakukan dengan menampilkan seluruh hasil prakarya peserta selama satu bulan pada salah satu ruang kelas SDN 36 Koto Panjang Kecamatan Koto Tengah Padang.

Penguasaan konsep materi origami diukur melalui penilaian sebelum dan sesudah kegiatan (pre-test dan post-test) serta observasi selama proses pelatihan. Instrumen yang digunakan berupa lembar tes pemahaman konsep, lembar observasi keterampilan melipat, dan rubrik penilaian hasil karya. Aspek yang diukur meliputi: (1) kemampuan mengenali dan menjelaskan simbol lipatan, (2) ketepatan mengikuti langkah-langkah pembuatan model origami, (3) penerapan prinsip geometri lipatan seperti simetri dan kesebangunan, serta (4) kerapian dan kesesuaian hasil akhir dengan model contoh. Data hasil penilaian dianalisis secara deskriptif untuk melihat peningkatan penguasaan konsep setelah kegiatan pelatihan dan pameran.

Hasil Kegiatan dan Pembahasan

Hasil kesepakatan dengan Kepala Sekolah Mitra adalah: Kegiatan dilaksanakan dari tanggal 2 sampai dengan 9 September 2023 di SDN 09 Aia Pacah Kecamatan Koto Tengah Padang dan dilanjutkan dengan kegiatan pameran selama satu bulan di SDN 36 Koto Panjang. Rekrutmen dan seleksi peserta dilakukan atas kerjasama Tim Pelaksana dengan Kepala SDN 09 Aia Pacah dan Kepala SDN 36 Koto Panjang.

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan rancangbangun media dan model pelatihan yang akan dijadikan sebagai pegangan bagi Tim Pelaksana dan peserta

dalam mengikuti PKM ini. Hasil yang didapatkan adalah: (1) Media pembelajaran berupa power point, dan (2) Model prakarya dengan teknik origami. Selanjutnya dilakukan distribusi bahan dan alat kepada peserta. Setiap peserta mendapatkan: bahan pelatihan berupa printout powerpoint, peralatan administrasi.

Sebelum kegiatan penyuluhan dilakukan, terlebih dahulu diberikan pretest untuk mengukur kemampuan awal peserta, selanjutnya dilaksanakan penyuluhan. Pada akhir kegiatan penyuluhan kembali diukur kemampuan peserta (posttest). Hasil pretest dan posttest adalah seperti tercantum pada Tabel berikut. Selanjutnya dilaksanakan rancang bangun media dan model lukisan imajinatif yang menghasilkan: (1) media presentasi berupa power point. (2) dan model lukisan imajinatif seperti gambar berikut.

Tabel 1 Kemampuan Awal Peserta Menguasai Konsep Origami

No.	Skor	Sebelum Kegiatan		Setelah Kegiatan		Persentase Penguasaan
		F	%	F	F	
1	0,00 s.d. 0,20	7	20.6	-	-	0,00 s.d. 0,20
2	0,21 s.d. 0,40	25	73.5	-	-	0,21 s.d. 0,40
3	0,41 s.d. 0,60	2	5.9	5	14.7	0,41 s.d. 0,60
4	0,61 s.d. 0,80	-	-	24	70.6	0,61 s.d. 0,80
5	0,81 s.d. 1,00	-	-	5	14.7	0,80 s.d. 1,00
Jumlah		34	100	34	100	
Persentase Penguasaan		29.1		73.5		

Guru SDN Mitra belum dapat memahami pengertian, konsep, bahan, dan proses pembuatan karya dalam pembelajaran Seni Rupa dan Prakarya dengan mempergunakan origami sebagai teknik pembuatan karya. Hasil pengukuran kemampuan awal peserta didapatkan persentase kemampuan sebesar 29,1%. Persentase kemampuan ini termasuk rendah. Rendahnya kemampuan awal peserta juga tergambar dari skor terbanyak yang didapatkan peserta pada rentangan skor 0,21 s.d. 0,40 yang didapatkan oleh 73,5% peserta.

Pada akhir kegiatan, persentase kemampuan peserta naik menjadi sebanyak 73,5%, atau sebanyak 73,5% materi origami sudah dikuasai oleh Guru SDN Mitra. Tingkat persentase ini sudah melebihi target penguasaan yang ditetapkan sebanyak 70%. Selanjutnya diberikan materi tentang: (1) Konsep origami dan (2) proses pembuatan origami yang dilatihkan. Selama kegiatan penyajian materi, terlihat antusias peserta mengikuti kegiatan. Tingkat partisipasi peserta sangat baik, hal itu ditandai dengan aktivitas peserta berupa mencatat materi penting yang disajikan, aktif melakukan tanya jawab, tidak keluar ruangan kalau tidak terlalu penting, pada hal Kepala Sekolah di saat penyajian materi tidak berada di tempat. Berikut adalah gambar-gambar di saat penyajian materi.

Pelatihan/workshop untuk mengaplikasikan pengetahuan yang didapat, selama pelatihan dilakukan bimbingan oleh tim pelaksana. Pelatihan tatap muka dilakukan pada tanggal 2 dan 3 September 2023 untuk menerapkan pengetahuan tentang origami dengan bimbingan oleh tim pelaksana. Sebagian besar peserta berhasil mengerjakan masing-masing dua tugas latihan. Selanjutnya bagi peserta yang belum siap mengerjakan tugas latihan diberi kesempatan menyelesaikannya sampai tanggal 9 September 2023.



Gambar 1 Suasana Saat Pelatihan Origami

Hasil karya peserta dipamerkan pada salah satu ruangan di SDN 36 Koto Panjang selama lebih kurang satu bulan. Pameran dimaksudkan untuk memberi motivasi kepada peserta untuk berani mempresentasikan karya untuk diamati oleh orang banyak. Khususnya kepada murid sehingga motivasi belajarnya meningkat.



Gambar 1 Pameran Hasil Karya Peserta

Guru SDN Mitra telah dapat mengidentifikasi memahami konsep pembelajaran prakarya teknik origami di SD. Hasil pengukuran kemampuan awal peserta menggambarkan bahwa guru tahu bahwa prakarya merupakan bagian dari pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya yang menghasilkan sebuah karya pada akhir kegiatan pembelajaran, namun selebihnya konsep prakarya belum diketahui.

Khusus prakarya teknik origami hanya sebanyak 29,1% materi yang dikuasai peserta pada pengukuran kemampuan awal. Namun setelah diberikan penyuluhan, tingkat kemampuan awal peserta telah meningkat menjadi 73,5% materi dikuasai peserta. Peserta telah paham, bahwa hasil prakarya adalah merupakan bentuk produk yang masih berupa prototipe. Dengan kata lain, prakarya adalah kerangka dari kerajinan tangan yang belum memiliki hasil akhir, atau merupakan prototipe, atau model yang dapat dikembangkan menjadi karya yang dapat diwirausahakan.

Pembuatan produk prakarya memiliki berbagai teknik, salah satu diantaranya yang tercantum dalam kurikulum SD adalah teknik memotong, melipat, dan menempel. Origami termasuk ke dalam teknik pembuatan memotong, melipat, dan menempel ini. Kata ori mengandung pengertian lipat atau melipat, sedangkan gami berarti kertas. Guru sebelumnya sudah tahu bahwa origami merupakan keterampilan melipat kertas sehingga menjadikan sebuah produk.

Guru peserta mengenal origami berasal dari Jepang, mereka terkejut setelah diberi tahu, bahwa origami bermakna seni melipat kertas yang pertama kali diperkenalkan di abad pertama zaman Tiongkok kuno tahun 105 Masehi oleh Ts'ai Lun. Kemudian Jepang mengembangkannya sehingga menjadi terkenal jadi kebudayaan Jepang. Origami adalah aktivitas seni yang mudah dibuat dan menyenangkan bagi murid SD karena murid bias belajar sambil bermain. Apalagi kalau produk origami yang dibuat dapat menjadi media bermain pada siswa. Dengan demikian, origami cocok untuk diterapkan pada pendidikan dasar. Seperti yang disampaikan Winarni (2012), Nasrus & Chiar (2012), dan Kusumaningrum (2013) bahwa origami memiliki fungsi melatih motorik halus dalam masa perkembangan, hal tersebut juga dapat merangsang tumbuhnya motivasi, kreativitas juga ketekunan pada pelaku pelipat kertas itu sendiri.

Agar dapat menerapkan prakarya teknik origami di Sekolah Dasar, maka guru harus juga mengetahui dan dapat membuat origami. Di pasaran kertas khusus untuk origami banyak ditemukan, tetapi origami juga bisa dibuat dengan bahan kertas bekas majalah atau kertas bekas lainnya. Pada pelatihan ini bahan yang digunakan guru adalah kertas origami khusus. Masing-masing guru telah menerapkan prakarya teknik origami, dan telah menghasilkan prakarya yang siap untuk dipamerkan. Peserta telah menghasilkan prakarya teknik origami dari bahan kertas origami sesuai dengan target luaran yang ditetapkan, prakarya origami tersebut adalah berupa satu origami berbentuk bunga, dan satu prakarya origami berbentuk bintang yang dirangkai menjadi satu kesatuan mobil desain sehingga menjadi hiasan gantung. Produk origami yang dibuat peserta tersebut dipamerkan selama satu bulan mulai tanggal 9 September 2023 di Aula SD 36 Koto Panjang Kecamatan Koto Tengah Padang.

Simpulan

Sesuai dengan proses pelaksanaan kegiatan, maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan mulai dari persiapan administrasi, persiapan pelaksanaan, pengukuran kemampuan menguasai konsep, presentasi konsep origami, latihan origami sampai pameran telah dilaksanakan dengan hasil yang dicapai sesuai dengan target yang ditetapkan. Luaran wajib yang dihasilkan adalah berupa: (1) Artikel ilmiah yang dipublikasikan di jurnal nasional terakreditasi atau prosiding nasional, (2) Artikel

pada media masa/elektronik, dan (3) Video kegiatan dengan durasi maksimum 5 menit. Dihasilkan juga luaran tambahan berupa: (1) Peningkatan penerapan iptek di masyarakat berupa penerapan prakarya teknik origami di SDN Mitra, (2) Perbaikan tata nilai masyarakat berupa peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta, dan (3) Metode atau sistem; produk (barang atau jasa) berupa produk hasil pelatihan.

Rujukan

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2013a/2022). *Dokumen Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2013b). *Lingkungan Bersih, Sehat, dan Asri*. Buku Ajar. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kusumaningrum, A. D. (2013). *Efektivitas penggunaan kertas lipat (origami) dalam meningkatkan kreativitas pada anak* (Skripsi). Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta.
- LPPM UNP Padang. (2022). Panduan pelaksanaan penelitian. Padang: LPPM UNP Padang.
- Nasrun, M., & Yatijah, C. M. (2012). Peningkatan motivasi belajar matematika melalui media gambar kertas origami (Skripsi). Universitas Tanjungpura, Pontianak.
- Noviea, V. S. (2020). Proses belajar siswa dalam pelajaran seni budaya dan prakarya di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 42–52.
- Rosmalah. (2021). Penerapan pendidikan karakter berbasis kearifan lokal. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 232–236.
- Ruangguru. (2020, Juli 28). Origami: Mengenal pengertian dan manfaatnya sebagai media belajar. *Jurnal Ruangguru*.
- Nugraha, S. P., & Muliatsih, D. (2013). Pengembangan kreativitas anak usia dini melalui origami. *Jurnal Inovasi dan Kewirausahaan*, 2(3), 183–187.
- Widaningsih, E. (2016). Pembelajaran seni budaya dan keterampilan menumbuhkan kecerdasan moral secara kompetitif. *EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 4(2).
- Winarni, I. (2012). Upaya meningkatkan motorik halus anak kelompok B melalui seni melipat kertas di TK Pertiwi 12 Gading Sari Bantul (Skripsi). Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.