



MENINGKATKAN MOTORIK HALUS MELALUI ORIGAMI ANAK USIA DINI TKS PERTIWI 02 REJOAGUNG

Rohmatul Maula¹⁾ Amir²⁾ Mahmudi³⁾ Fathur Rahman⁴⁾

¹⁾ Universitas Bakti Indonesia

Email : rohmatulmaula1199@gmail.com¹⁾, amir@ubibanyuwangi.ac.id²⁾,
mahmudi@ubibanyuwangi.ac.id³⁾, Rahman@ubibanyuwangi.ac.id⁴⁾

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan origami di TK Pertiwi 02 Rejoagung. Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah anak usia 5-6 tahun. Data dikumpulkan melalui observasi perkembangan keterampilan motorik halus anak dan dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan origami efektif meningkatkan keterampilan motorik halus anak. Peningkatan ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata dari 72,1 pada siklus pertama menjadi 78,7 pada siklus kedua. Selain itu, kelengkapan pembelajaran meningkat secara signifikan dari 47% menjadi 82%. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan origami sebagai kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan koordinasi mata-tangan, konsentrasi, dan kreativitas anak. Oleh karena itu, origami dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran alternatif dan efektif dalam pendidikan anak usia dini. Kesimpulannya, pelaksanaan kegiatan origami berhasil mencapai tujuan penelitian, sehingga penelitian diakhiri pada siklus kedua. Penelitian ini menyiratkan bahwa media pembelajaran yang sederhana dan kreatif dapat secara signifikan mendukung hasil perkembangan anak. Disarankan agar guru, sekolah, dan orang tua memanfaatkan aktivitas origami untuk mengoptimalkan perkembangan motorik halus anak.

Kata kunci: keterampilan motorik halus, origami, pendidikan anak usia dini, penelitian tindakan kelas.

Abstract:

This study aims to improve fine motor skills of children aged 5–6 years through origami activities at TK Pertiwi 02 Rejoagung. The research employed a classroom action research design conducted in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. The subjects of the study were children aged 5–6 years. Data were collected through observation of children's fine motor skill development and analyzed descriptively. The results showed that origami activities effectively improved children's fine motor skills. This improvement was evident from the increase in the average score from 72.1 in the first cycle to 78.7 in the second cycle. In addition, learning completeness significantly increased from 47% to 82%. These findings indicate that the use of origami as a learning activity can enhance hand-eye coordination, concentration, and creativity of children. Therefore, origami can be used as an alternative and effective learning strategy in early childhood education. In conclusion, the implementation of origami activities successfully achieved the research objectives, so the study was concluded in the second cycle. The study implies that simple and creative learning media can

significantly support children's developmental outcomes. It is recommended that teachers, schools, and parents utilize origami activities to optimize children's fine motor development.
Keywords : fine motor skills, origami, early childhood education, classroom action research.

Pendahuluan

Salah satu jenjang pendidikan yang menjadi fokus perhatian pemerintah adalah pendidikan anak usia dini (PAUD), yang mencakup Taman Kanak-kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA), Kelompok Bermain (Kober), serta satuan PAUD sejenis. Hal ini sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 Ayat 14, yang menyatakan bahwa PAUD merupakan upaya pembinaan bagi anak sejak lahir hingga usia enam tahun melalui pemberian stimulasi pendidikan guna mendukung pertumbuhan dan perkembangan fisik maupun psikis agar anak siap memasuki jenjang pendidikan berikutnya (Dartini, N. P. D. S 2025)

Anak usia dini berada pada rentang usia 0–6 tahun yang dikenal sebagai masa keemasan (*golden age*), yaitu periode penting dan krusial dalam perkembangan anak. Pada masa ini, khususnya usia 4–6 tahun, anak mengalami masa peka, di mana mereka sangat responsif terhadap berbagai rangsangan dari lingkungan. Masa ini menjadi waktu yang tepat untuk meletakkan dasar pengembangan berbagai aspek, seperti nilai moral dan agama, sosial-emosional, kognitif, bahasa, serta fisik motorik. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu dirancang sesuai dengan karakteristik dan tahap perkembangan anak (Hasanah, U, 2025; Wahyuni, S. 2024; Hatija. Et.al, 2024). Dalam pelaksanaan pembelajaran PAUD, anak diberikan kesempatan seluas-luasnya untuk berekspresi, berimajinasi, dan berkreasi melalui berbagai media, seperti krayon, pensil, plastisin, gunting, bahan alam, bahan bekas, dan kertas. Melalui aktivitas tersebut, perkembangan anak dapat terstimulasi secara optimal sehingga mereka mampu menghasilkan karya sesuai keinginannya. Dengan demikian, PAUD tidak hanya mempersiapkan anak untuk pendidikan dasar, tetapi juga menjadi fondasi penting dalam kehidupan selanjutnya. Konsep ini sejalan dengan prinsip pendidikan sepanjang hayat (*long life education*), sebagaimana juga tercermin dalam ajaran bahwa menuntut ilmu dilakukan sejak lahir hingga akhir hayat.

PAUD menekankan pemberian stimulasi untuk mendukung perkembangan jasmani dan rohani, salah satunya melalui pengembangan motorik. Perkembangan motorik berkaitan dengan kemampuan mengendalikan gerakan tubuh yang melibatkan kematangan saraf dan otot, baik motorik kasar maupun halus. Setiap anak memiliki potensi untuk mencapai perkembangan motorik halus secara optimal apabila diberikan stimulasi yang tepat. Pada setiap tahap perkembangan, anak memerlukan rangsangan yang sesuai untuk mengembangkan kemampuan mental dan motoriknya. Semakin banyak pengalaman yang diperoleh melalui penglihatan dan pendengaran, semakin besar pula rasa ingin tahu anak. Namun demikian, pemberian stimulasi harus dilakukan tanpa tekanan, karena unsur paksaan, persaingan, maupun hukuman dapat menghambat perkembangan anak. Hasil penelitian yang disampaikan oleh Firdausiyah (2025) menunjukkan bahwa kegiatan origami bermanfaat dalam meningkatkan kemampuan motorik halus serta koordinasi mata dan tangan anak. Selain itu, origami juga dapat digunakan oleh guru sebagai media untuk mengenalkan konsep matematika, melatih konsentrasi, serta mengembangkan imajinasi anak.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar PAUD, salah satu indikator pencapaian perkembangan motorik halus anak usia 5–6 tahun adalah kemampuan meniru bentuk. Kegiatan ini dapat dilakukan melalui berbagai aktivitas, seperti meniru garis menjadi bentuk huruf, melipat kertas menjadi bentuk sederhana, serta mencocokkan bentuk. Namun, berdasarkan hasil observasi dengan menggunakan instrumen pada indikator motorik halus yang dilaksanakan di TKS Pertiwi 02 Rejoagung adalah satuan pendidikan anak usia dini (TK/PAUD) yang berlokasi di Desa Rejoagung, Kecamatan Sumberwringin, Kabupaten Bondowoso, Jawa Timur, ditemukan bahwa 10 anak mengalami keterlambatan dalam keterampilan motorik halus. Hal ini ditandai dengan rendahnya kemampuan dalam kegiatan kreatif seperti melipat, menggunting, dan menempel dengan tingkat persentase 70% anak dibawah rata-rata. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat memberikan solusi terhadap permasalahan tersebut.

Berdasarkan pada persoalan yang didapatkan dari hasil observasi motorik halus anak diketahui ada beberapa penyebab terjadinya peningkatan motorik halus belum berkembang dengan baik diantaranya : (1) kegiatan pembelajaran masih belum difasilitasi dengan baik mulai dari kelengkapan alat dalam menunjang motorik halus hingga media yang tersedia disekolah, (2) guru belum memenuhi kriteria berkemampuan mengembangkan dirinya dalam mengelolah kelas hingga mengatasi kekurangan dari fasilitas yang ada, (3) pihak sekolah baik lieder belum mampu memenuhi kebutuhan guru dalam mengembangkan dirinya dalam pengembangan 4 kompetensi yaitu Pedagogik, Profesional, Sosial, dan Kepribadian. Masalah tersebut yang memberikan sumbangsih nyata didalam lembaga pendidikan terutama pada anak usia dini 5-6 tahun di TKS Pertiwi 02 Rejoagung. Adapun penelitian ini secara spesifik menekankan pada penerapan Origami yang sudah disiapkan secara sistematis guna menunjang kegiatan penelitian lebih optimal. Sedangkan perbedaan dari penelitian ini dengan sebelumnya lebih menekankan pada proses dan hasil dengan origami sesuai dengan pembelajaran bermakna dilokasi penelitian.

Metode Penelitian

Peneliti ini menggunakan jenis penelitian yang disebut penelitian tindak kelas (PTK). PTK karena dilakukan di dalam kelas dan dilakukan oleh guru selama proses belajar mengajar. Menurut Arikunto (Wapa, A., Suastika, I. N., & Lasmawan, I. W. 2023) Penelitian tindakan kelas merupakan proses mengevaluasi masalah dalam pembelajaran di kelas dengan melakukan berbagai tindakan yang direncanakan dan diatur untuk untuk mengevaluasi bagaimana tindakan-tindakan tersebut berdampak pada pelajaran. Anak usia dini 5-6 tahun TKS TKS Pertiwi 02 Rejoagung terlibat dalam penelitian tindakan kelas (PTK) berjumlah 20 orang: 11 perempuan dan 9 laki-laki. Penelitian tersebut akan dilaksanakan selama satu bulan januari-februari 2026

Penelitian ini terdiri dari: Pra siklus, Siklus I dan Siklus II

Bagan 1. Alur PTK



Sumber (Arikunto, 2018)

1. Pra siklus. Sebelum memulai penelitian pada siklus I, peneliti mengumpulkan data tentang motorik halus pada anak usia 5-6 TKS Pertiwi 02 Rejoagung yaitu melakukan observasi tentang motorik halus.
2. Siklus I. Tujuan pembelajaran adalah dengan penggunaan Origami. Selain itu, siklus I ini digunakan sebagai perbandingan atau perbandingan dengan materi siklus berikutnya. Pada siklus I, empat kegiatan utama dimulai: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.
3. Siklus II. Karena hasil refleksi dari Siklus I, Adapun proses perencanaan Siklus II seperti dengan proses Siklus I.

Rumus perhitungan hasil belajar siswa rata-rata digunakan untuk mengukur keberhasilan guru dan siswa selama proses pembelajaran. menurut Nana Sudjana (2014) adalah:

$$X = \frac{Ex}{N}$$

Keterangan:

X= Nilai rata-rata

Ex= Jumlah nilai seluruh siswa

P= Jumlah siswa

Untuk menentukan persentase standar ketuntasan belajar digunakan rumus:

$$\text{Persentase ketuntasan siswa} = \frac{\text{Jumlah siswa yang mencapai KKM}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100$$

Menurut Purwanto (2012), hasil presentasi akan dirata-ratakan dan disesuaikan dengan kategori peningkatan yaitu:

Skor 86 - 100% sangat tinggi

Skor 76 - 85% tinggi

Skor 60 - 75% sedang

Skor 0 - 59% rendah

Menurut Mulyasa (2013), pembelajaran yang baik dianggap sudah memenuhi standart apabila sudah mencapai KKM yang diinginkan. Adapun indicator pencapaian kompetensi pada penelitian ini adalah 75%.

Hasil Dan Pembahasan

Penelitian ini melakukan kegiatan prasiklus dengan mengumpulkan data tentang strategi, teknik, dan media yang digunakan untuk melaksanakan pembelajaran Sebelum tindakan, hasil observasi melalui indikator instrument kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun dapat dipaparkan pada tabel 1 hasil belajar prasiklus berikut.

Tabel .1 Hasil Prasiklus Motorik Halus Usia 5-6 Tahun

NO	KODE ANAK	NILAI	KETUNTASAN
1	A1	60	Tidak tuntas
2	A2	70	Tidak tuntas
3	A3	80	Tuntas
4	A4	60	Tidak tuntas
5	A5	55	Tidak tuntas
6	A6	76	Tuntas
7	A7	77	Tuntas
8	A8	58	Tidak tuntas
9	A9	64	Tidak tuntas
10	A10	65	Tidak tuntas
11	A11	78	Tuntas
12	A12	60	Tidak tuntas

NO	KODE ANAK	NILAI	KETUNTASAN
13	A13	66	Tidak tuntas
14	A14	55	Tidak tuntas
15	A15	89	Tuntas
16	A16	60	Tidak tuntas
17	A17	55	Tidak tuntas
18	A18	88	Tuntas
19	A19	88	Tuntas
20	A20	88	Tuntas
21	A21	60	Tidak tuntas
	JUMLAH	1452	
	RERATA	69,14285	
	TERTINGGI	89	
	TERENDAH	55	
	PERSENTASE	37%	
	KETUNTASAN		

Hasil uji pra-tindakan menunjukkan bahwa skor secara keseluruhan rata-rata adalah 69,1, yang menunjukkan bahwa siswa pada tahap awal masih kurang dalam keterampilan motorik halus. karena masih di bawah KKM, target belajar 75%.

Melihat kondisi tersebut, kegiatan motorik halus perlu dilakukan perbaikan pembelajaran. Pendekatan pembelajaran yang tepat adalah salah satu cara guru dapat mengubah cara siswa belajar. Guru dapat meningkatkan kemampuan motorik halus dengan menggunakan permainan Origami. Pada kegiatan ini antara guru saling memberikan pembelajaran yang bersifat pada permainan siswa sesuai dengan karakteristiknya. Adapun setelah penerapan pembelajaran menggunakan Origami pada siklus pertama dapat dilihat pada tabel 2 tentang nilai observasi motorik halus siklus kedua.

Tabel .2 Hasil Observasi Motorik Halus Siklus Ke-I

NO	NAMA SISWA	NILAI	KETUNTASAN
1	A1	63	Tidak tuntas
2	A2	76	Tuntas
3	A3	83	Tuntas
4	A4	63	Tidak tuntas

NO	NAMA SISWA	NILAI	KETUNTASAN
5	A5	58	Tidak tuntas
6	A6	79	Tuntas
7	A7	80	Tuntas
8	A8	61	Tidak tuntas
9	A9	67	Tidak tuntas
10	A10	68	Tidak tuntas
11	A11	81	Tuntas
12	A12	63	Tidak tuntas
13	A13	75	Tuntas
14	A14	58	Tidak tuntas
15	A15	92	Tuntas
16	A16	63	Tidak tuntas
17	A17	58	Tidak tuntas
18	A18	91	Tuntas
19	A19	91	Tuntas
20	A20	90	Tuntas
21	A21	72	Tidak tuntas
	JUMLAH	1532	
	RERATA	72,95238	
	TERTINGGI	92	
	TERENDAH	58	
	PERSENTASE	47%	
	KETUNTASAN		

Siklus I keterampilan anak untuk kemampuan motorik halus telah meningkat. Hasil observasi motorik halus menunjukkan peningkatan ini. Nilai rata-rata sebelumnya meningkat menjadi 72,1 dari 68,63. Hasil pengujian menunjukkan bahwa peningkatan keterampilan motorik halus anak usia 5-6 tahun dapat dicapai melalui penggunaan Origami.

Tingkat ketuntasan hasil belajar siswa juga meningkat signifikan mencapai 12%, dan kondisi awal siswa mencapai KKM 37% hingga 47%. Namun demikian, peningkatan siklus I tidak menghasilkan hasil yang memuaskan. Hal ini disebabkan oleh kurangnya keinginan dan dorongan untuk belajar. Sebagian besar anak yang aktif terkadang mengganggu temannya selama bermain kelompok. Tujuan dari siklus II adalah meningkatkan kegiatan pembelajaran untuk menciptakan suasana pembelajaran positif, kompetitif, dan menyenangkan. Selama perbaikan pembelajaran siklus I, peneliti bertindak sebagai guru dan diamati oleh Ibu Yuni Rahmawati Rosyidah, S.Kom., M.Pd (Sebagai Mentor Observer) sebagai rekan sejawat menggunakan lembar observasi yang telah dibuat sebelumnya dan terlihat ada kenaikan nilai 10% selama siklus I, sehingga penelitian dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Tabel .3 Hasil Observasi Motorik Halus Siklus Ke-II

NO	KODE ANAK	NILAI	KETUNTASAN
1	A1	75	Tuntas
2	A2	80	Tuntas
3	A3	87	Tuntas
4	A4	75	Tuntas
5	A5	62	Tidak tuntas
6	A6	83	Tuntas
7	A7	84	Tunta
8	A8	75	Tuntas
9	A9	75	Tuntas
10	A10	75	Tuntas
11	A11	85	Tuntas
12	A12	75	Tuntas
13	A13	79	Tuntas
14	A14	62	Tidak tuntas
15	A15	96	Tuntas
16	A16	76	Tuntas
17	A17	62	Tidak tuntas
18	A18	95	Tuntas
19	A19	95	Tuntas
20	A20	94	Tuntas
21	A21	74	Tidak tuntas
	JUMLAH	1496	
	RERATA	79,239	
	TERTINGGI	96	
	TERENDAH	62	

NO	KODE ANAK	NILAI	KETUNTASAN
	PERSentase		82%
	KETUNTASAN		

Pelaksanaan Siklus II sama seperti Siklus I. Dimulai dengan merencanakan, melaksanakan, dan mengamati, dan kemudian berpikir tentang hasil tindakan. Siklus II memiliki beberapa langkah pembelajaran yang diperbaiki. Salah satu yang paling menonjol adalah penekanan pada proses aplikasi Origami kepada anak. Selain itu, guru mendatangi secara individu, membantu anak yang pasif dalam diskusi dan akan memberikan penghargaan kepada kelompok dan kelompok lain selama kegiatan bermain bersama. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan motorik halus usia anak 5-6 tahun di TKS Pertiwi 02 Rejoagung dengan menggunakan Origami dapat ditingkatkan.

Pada siklus II, dan tujuan penelitian dicapai, dan siklus kedua berhenti karena nilai observasi keterampilan motorik halus anak rata-rata dari 72,1 menjadi 78,7 dan ketuntasan belajar juga meningkat dari 47% menjadi 82%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tujuan penelitian telah dicapai, sehingga siklus II penelitian dihentikan.

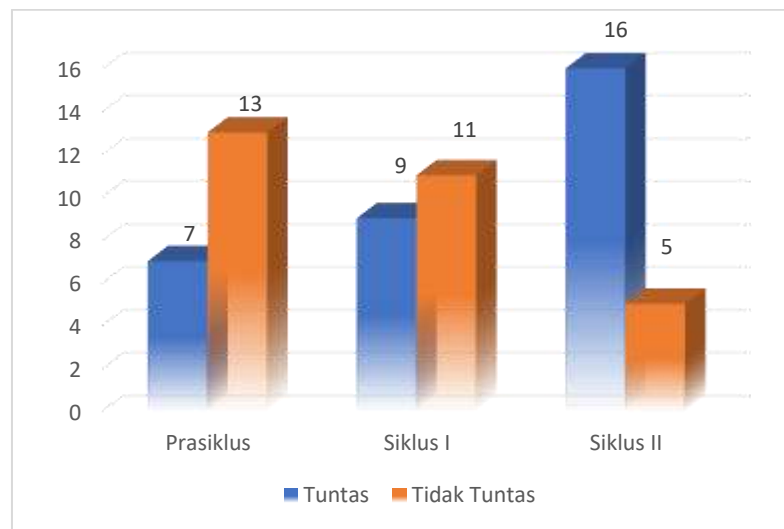
Tabel .4 Peningkatan Hasil Belajar Prasiklus, Siklus I, dan II

No	Kegiatan Penelitian	Ketuntatan Klasikal	Nilai Rata-rata
1	Pra Siklus	37%	69,14
2	Siklus 1	47%	72,95
3	Siklus II	82%	79,23

Dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa dari 21 anak yang mengikuti pembelajaran prasiklus, ada 7 anak yang memiliki nilai di atas KKM dan memiliki nilai di atas rata-rata kelas 68, 9 anak mencapai nilai yang melampaui KKM dan di atas rata-rata kelas..47, dan 16 anak mencapai nilai di atas KKM dengan nilai rata-rata kelas 79.

Hasil dari kegiatan perbaikan siklus II ditunjukkan pada grafik di bawah ini:

Gambar 1. Hasil Motorik Halus Setiap Siklus



Siklus II menunjukkan bahwa peningkatan motorik halus anak usia 5-6 tahun TKS Pertiwi 02 Rejoagung dapat dicapai melalui penggunaan media Origami. Terlepas dari rangkaian pembelajaran yang menekankan partisipasi seluruh anak dalam kegiatan pembelajaran, peningkatan ini tidak terjadi. Ada kemungkinan bahwa ketergantungan anak terhadap guru akan berkurang jika guru tidak menguasai kegiatan pembelajaran mereka. Komitmen anak ini dapat dilihat dari partisipasi aktif mereka dalam kegiatan kolaboratif.

Kemampuan motorik anak usia 5-6 tahun merupakan dasar yang penting untuk melangkah ke tingkat berikutnya. Salah satu media yang dapat digunakan peneliti adalah Origami untuk meningkatkan kemampuan tersebut. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan motorik halus setelah pembelajaran dibandingkan dengan kondisi awal sebelum penelitian, dengan nilai rata-rata sebesar 64 sebelum penelitian, menjadi 78 sedangkan KKM yaitu 70. Hal ini sesuai dengan pendapat Riani, A., & Wapa, A. (2024). bahwa motorik halus bisa meningkat Ketika diterapkan dengan metode atau model sesuai dengan perkembangan zaman seperti *media Origami*. Selain itu juga dipertegas oleh penelitian Sulasiyah, S., & Wapa, A. (2024). Bahwa media yang berbasis kearifan local meronce juga dapat meningkatkan motorik halus anak usia dini. Selain media juga dapat mendukung kegiatan pembelajaran maka guru juga harus maksimal dalam mengajar seperti yang disampaikan oleh Wapa, A., Suastra, I. W., & Lasmawan, I. W. (2024) bahwa kurikulum memfasilitasi guru sedangkan guru sendiri yang harus mengembangkan metode, model, media demi pembelajaran lebih baik.

Kesimpulan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan origami sebagai media pembelajaran memiliki dampak positif dalam meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 5–6 tahun. Secara teoretis, temuan ini memperkuat konsep bahwa stimulasi yang tepat melalui aktivitas kreatif dapat mengoptimalkan perkembangan motorik anak. Secara praktis, kegiatan origami dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak

usia dini. Selain itu, penggunaan media sederhana seperti kertas lipat juga menunjukkan bahwa peningkatan kualitas pembelajaran tidak selalu memerlukan alat yang kompleks atau mahal. Guru disarankan untuk lebih sering memanfaatkan kegiatan origami dalam proses pembelajaran sebagai upaya meningkatkan keterampilan motorik halus anak, serta mengombinasikannya dengan metode kreatif lainnya agar pembelajaran lebih variatif dan menarik. Sekolah diharapkan dapat mendukung penyediaan sarana dan prasarana yang menunjang kegiatan kreatif, termasuk bahan-bahan sederhana seperti kertas origami, guna mengoptimalkan proses pembelajaran. Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian serupa dengan variabel yang berbeda atau pada aspek perkembangan lain, seperti kognitif, sosial-emosional, atau kreativitas, serta menggunakan desain penelitian yang lebih luas. Orang tua diharapkan dapat memberikan stimulasi yang serupa di rumah melalui kegiatan sederhana seperti melipat kertas agar perkembangan motorik halus anak dapat lebih optimal.

Daftar Rujukan

- Arikunto s. (2018). *prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. rineka cipta
- Dartini, N. P. D. S., Syahputra, A., Zahara, L., Wijaksono, A., & Gombo, M. (2025). Integrating local wisdom values into educational management: A literature review on character development aspects. *Indonesian Journal of Educational Inquiry*, 2(1), 42-51
- Hasanah, U., Istifadah, S. Y., & Rahmawati, Y. (2024). MENANAMKAN KARAKTER DISIPLIN ANAK USIA 4-5 TAHUN MELALUI METODE PEMBIASAAN DI TK AL IRSYAD AL ISLAMIYYAH BESUKI. *Consilium: Education and Counseling Journal*, 4(2), 667-679.
- Hatija, H., Istifadah, S. Y., & Yoniardini, N. B. (2024). MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOSAKATA BAHASA ANAK MELALUI MEDIA JEPIT KARTU DI TK. NURTAUFIQI DESA KEMBANGSARI JATIBANTENG TAHUN PELAJARAN 2024/2025. *Consilium: Education and Counseling Journal*, 4(2), 714-728.
- Riani, A., & Wapa, A. (2024). Penerapan Creative Problem Solving Berbantuan Media Daur Ulang Sampah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Materi Ekosistem Kelas V SDN AREN JAYA XVIII. *Consilium: Education and Counseling Journal*, 4(1), 39-51.
- Sulasiyah, S., & Wapa, A. (2024). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Meronce Pada Siswa Kelompok B di TK Nurul Huda Macanputih. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(1), 75-83.
- Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003
- Wapa, A., Suastra, I. W., & Lasmawan, I. W. (2024). IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA DILEMBAGA PENDIDIKAN: STUDI LITERATUR. *Consilium: Education and Counseling Journal*, 4(2), 148-158.
- Wapa, A., Suastika, I. N., & Lasmawan, I. W. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Ekonomi Melalui Model Discovery Learning Berorientasi Kearifan Lokal THK Kelas X.

- Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI) Http://Jurnal. Stkipersada. Ac. Id/Jurnal/Index. Php/JPE JURKAMI, 8, 79-92.*
- Wapa, A. (2020). *Influence of Creative Problem Solving To Study Result Social Sciences Study As Reviewed From the Multicultural Attitude of Students Class V Elementary South Kuta. PrimaryEdu: Journal of Primary Education, 4(2), 160-171.*
- Wahyuni, S., Istifadah, S. Y., & Ahmad, A. R. (2024). UPAYA GURU DALAM MEMBINA KARAKTER PADA ANAK USIA DINI DI RA MIFTAHURRAHMAN KEMBANGSARI JATIBANTENG SITUBONDO. *Consilium: Education and Counseling Journal, 4(2), 691-704.*