

IMPLEMENTASI *GAME BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA ORIGAMI UNTUK MENGEMBANGKAN POTENSI ANAK USIA DINI DI KELURAHAN SEMPIDI

**Anak Agung Putri Maharani¹⁾, Ni Luh Putu Diah Swandewi²⁾,
Marisda Adiasi Daud³⁾, Luh Ade Dwitayani⁴⁾**

^{1,2,3)}Universitas Mahasaraswati Denpasar

Email: aamaharani@unmas.ac.id

ABSTRAK

Generasi alpha (gen A) merupakan generasi yang lahir di saat teknologi berkembang sangat pesat. Di abad 21 ini, ketika revolusi industri memasuki tahap 5.0, anak-anak gen A menghadapi tantangan signifikan yang jika dihadapi dengan tepat akan mampu memberikan dampak dan kontribusi terhadap anak-anak tersebut, mulai dari kecerdasan, kreativitas, kepercayaan diri dan karakter baik lainnya. Anak tidak hanya optimal dalam penguasaan kemampuan akademik tapi juga non akademik. Untuk menjawab tantangan yang dihadapi gen A, kegiatan Pengabdian pada Masyarakat (PPM) ini dilakukan dengan tujuan mengembangkan kreativitas siswa melalui penerapan *game based learning* berbantuan media seni lipat kertas (origami) dan meningkatkan kepercayaan diri siswa guna mengembangkan potensi diri (intrapersonal) dan interaksi sosial (interpersonal melalui penerapan *game based learning* berbantuan origami). Ada dua metode pelaksanaannya yaitu observasi dan *technology transfer* berupa pelatihan (dalam bentuk demonstrasi) dan pendampingan. Kegiatan PPM melibatkan para siswa di TK Shanti Kumara III dan IV di Kelurahan Sempidi. Ditemukan bahwa penerapan *game based learning* berbantuan media origami berkontribusi signifikan terhadap kepercayaan diri dan kreativitas siswa di TK Shanti Kumara III dan TK Shanti Kumara IV.

Kata kunci: *game based learning*, origami

ANALISIS SITUASI

Di abad 21, generasi alpha yang lahir mulai dari tahun 2010 merupakan *digital natives* yang lahir ketika teknologi sudah ada. Generasi ini sudah hidup di jaman yang serba modern dan canggih. Akses terhadap informasi dan teknologi komunikasi dari segala penjuru sangat mudah didapat. Secara garis keturunan, generasi alpha adalah keturunan dari generasi Y awal

(kelahiran tahun 80-an). Pola pikir dan karakter mereka dipengaruhi oleh pola pikir orangtuanya yang memiliki pandangan terbuka dan moderat. Mereka umumnya selalu mudah meniru (ikut-ikutan) sesuatu yang saat itu sedang menjadi *trend*, namun dengan mudah pula mereka melupakan itu dalam sekejap apabila ada sesuatu yang baru lagi.

Perubahan karakter dari generasi ke generasi terjadi seiring sejalan dengan perkembangan teknologi pun merubah karakter manusia (Mulyadi, 2019). Dari sarana transportasi, komunikasi, administrasi, pelayanan, kesehatan, ekonomi, dan bidang-bidang lainnya telah dilakukan dengan teknologi, bahkan dapat dikatakan generasi sekarang begitu tergantung kepada teknologi. Mannheim (1952) berpendapat bahwa terdapat perbedaan dalam cara sosialisasi dan komunikasi antara generasi, generasi yang lebih muda lebih sulit untuk melakukan tersebut karena adanya gap antara nilai – nilai ideal yang diajarkan oleh generasi yang lebih tua dengan realitas yang dihadapi oleh generasi muda tersebut, selain itu adanya bahwa lokasi sosial memiliki efek yang besar terhadap terbentuknya kesadaran individu.

Di era modern ini, generasi alpha merupakan aset negara. Mereka memiliki tanggung jawab untuk menjaga kelangsungan kehidupan negara dan bangsa. Jika sejak usia dini, anak dibekali dengan pendidikan dan nilai-nilai yang baik maka kelak anak akan mampu mengenali potensi-potensi yang ada pada dirinya sehingga mereka dapat mengembangkan potensi tersebut dan menyumbangkan potensi yang ada pada dirinya untuk kemajuan bangsa dan negara ini agar mampu bersaing di era globalisasi (Wijana, 2018). Untuk itu, generasi alpha perlu dididik sejak dini untuk membentuk manusia yang berkarakter baik dan mampu untuk menjalankan pilar *live sustainably*.

teknologi. Ada perubahan yang signifikan dari waktu ke waktu, peranan

Merujuk pada Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 Peraturan Pemerintah tentang Pendidikan Anak Usia Dini pasal 1 ayat 1, dinyatakan bahwa “Pendidikan anak usia dini yang selanjutnya disebut PAUD adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai berusia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.” Munawaroh (2017) menyatakan bahwa pendidikan pada anak usia dini lebih menitikberatkan pada peletakan dasar pertumbuhan dan perkembangan anak.

Salah satu rangsangan pendidikan untuk menyiapkan akademik, nilai agama dan norma agama serta pembiasaan perilaku yang baik dapat dilakukan melalui kegiatan bermain. Bermain merupakan salah satu aktivitas yang dapat membantu anak kearah perkembangan yang lebih baik. Rohmah (2016) berpendapat bahwa bermain merupakan lahan anak-anak dalam mengekspresikan segala bentuk tingkah laku yang menyenangkan dan tanpa paksaan. Selanjutnya, memasuki abad 21 dimana teknologi sangat berkembang pesat dan dukungan hasil penelitian mutakhir menjadikan kegiatan bermain menempati skala prioritas utama pada kegiatan untuk anak-anak.

Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan. Permainan merupakan salah satu bentuk aktivitas sosial yang dominan pada masa awal anak-anak (Khobir, 2009) karena mereka menghabiskan lebih banyak waktunya di luar rumah untuk bermain dengan teman-temannya dibanding terlibat dengan aktivitas lainnya. Untuk itu, bermain bagi anak-anak adalah suatu bentuk aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan semata-mata untuk aktivitas itu sendiri, bukan karena ingin memperoleh suatu hasil dari aktivitas tersebut. Hal ini disebabkan karena bagi anak-anak proses melakukan sesuatu lebih menarik daripada hasil yang akan didapatkannya.

Setiap anak memiliki hak yang sama untuk bermain. Pada hakikatnya bermain merupakan hak anak sepanjang rentang kehidupannya karena secara intelektual, bermain akan memungkinkan anak untuk menyerap informasi baru dan memanipulasinya agar sesuai dengan apa yang telah diketahuinya (Wijana, 2018). Bermain bermanfaat bagi perkembangan anak dalam mengeksplorasi dunianya dan sekaligus membangun pengetahuannya sendiri. Melalui bermain anak dapat berlatih, meningkatkan cara berpikir dan mengembangkan kreativitas. Khobir (2009) menyatakan bahwa anak akan mendapatkan pengalaman yang berkaitan dengan lingkungannya, baik lingkungan sosial budaya, lingkungan sosial ekonomi, maupun lingkungan fisik atau alam, yang sangat berguna untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, bersikap, bergaul,

berkarya dan sebagainya dengan terlibat dalam permainan.

Salah satu tujuan program pendidikan untuk anak usia dini adalah meningkatkan daya cipta atau kreativitas (Zulfina dkk., 2014). Kreativitas anak di taman kanak-kanak dapat dioptimalkan dengan menggunakan media pembelajaran. Salah satunya adalah media kertas origami yang dapat meningkatkan kreativitas. Dibandingkan dengan kertas biasa lainnya, kertas origami dari segi desain dan warna lebih beragam sehingga lebih menarik untuk digunakan sebagai media pembelajaran bagi anak.

Oleh karena itu, berdasarkan penjabaran sebelumnya, tim PPM mengadakan kegiatan penerapan *game based learning* berbantuan media origami untuk mengembangkan potensi peserta didik usia dini di TK Shanti Kumara III dan IV di Kelurahan Sempidi.

Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini (PPM) terinspirasi dari dua sekolah di Kelurahan Sempidi, Kabupaten Badung yaitu TK Shanti Kumara III dan TK Shanti Kumara IV. TK Shanti Kumara III beralamat di Banjar Tegeha Desa Sempidi dan TK Shanti Kumara IV beralamat di Kantor Kelurahan Sempidi. Ditinjau dari lokasinya, kedua sekolah memiliki letak yang strategis dan jauh dari jalan raya serta kebisingan kendaraan.

Kedua sekolah memiliki beberapa perbedaan. Hal ini bisa dilihat dari fasilitas sekolah, guru, dan kedisiplinan siswa. Jika ditinjau dari segi kondisi sekolahnya, TK Shanti Kumara III

memiliki sarana dan prasarana yang lebih lengkap dibandingkan TK Shanti Kumara IV. Ruang kelasnya lebih bagus dan tertata rapi. Fasilitas-fasilitas yang ada seperti media pendukung pembelajaran lebih lengkap. Selain itu, tempat bermain yang ada di TK Shanti Kumara III lebih luas dan lebih banyak pilihan alat permainannya seperti perosotan, ayunan dan lain-lain.

Ditinjau dari jumlah guru, guru yang ada di TK Shanti Kumara IV hanya ada satu. Hal ini dikarenakan jumlah siswa yang ada di TK ini hanya berjumlah 11 orang. Berbeda dengan TK Shanti Kumara IV yang memiliki banyak siswa yaitu 77 siswa sehingga mempunyai lebih banyak guru. Dilihat dari kedisiplinan, siswa di TK Shanti Kumara III lebih sulit diatur dibandingkan siswa di TK Shanti Kumara IV. Situasi ini disebabkan oleh jumlah siswa yang ada di sekolah tersebut.

PERUMUSAN MASALAH

Setelah melakukan observasi awal di kelas dan juga di luar kelas, tim PPM merangkum beberapa permasalahan yang dihadapi sekolah beserta staf:

- a) Pembelajaran cenderung monoton sehingga para siswa cepat bosan.
- b) Belum adanya inovasi dalam pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan.
- c) Belum ada media pembelajaran berbasis permainan yang melibatkan siswa dalam pembelajaran.

- d) Jumlah guru tidak sebanding dengan jumlah siswa.
- e) Kepercayaan diri siswa yang rendah sehingga menghambat perkembangan diri dan interaksi sosial mereka
- f) Kreativitas siswa belum dikembangkan secara optimal.

SOLUSI YANG DIBERIKAN

- a) Mengembangkan kreativitas siswa melalui penerapan *game based learning* berbantuan media seni lipat kertas (origami).
- b) Meningkatkan kepercayaan diri siswa guna mengembangkan potensi diri (intrapersonal) dan interaksi sosial (interpersonal melalui penerapan *game based learning* berbantuan origami).

Untuk itu, tim PPM melakukan inovasi dan kreasi dalam pembelajaran yaitu menerapkan *game based learning* berbantuan media seni kertas lipat (origami) dalam pembelajaran.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan kegiatan PPM ini adalah berupa observasi, *technology transfer*, dan pengajaran.

- a) Observasi

Observasi dilakukan di TK Shanti Kumara III dan TK Shanti Kumara IV. Observasi pertama dilakukan di TK Shanti Kumara IV yang beralamat di Br. Umagunung Sempidi, Mengwi. Berikutnya observasi dilakukan di TK Shanti Kumara III yang beralamat di Jln. Langon Sempidi, Mengwi.

- b) *Technology Transfer*

Technology transfer berupa pelatihan dan pendampingan penerapan

game based learning berbantuan kertas lipat origami yang diberikan terhadap siswa-siswa di TK Shanti Kumara IV dan TK Shanti Kumara III. Metode pelatihan dilakukan dengan demonstrasi dengan cara mempertunjukkan atau memperagakan langkah-langkah kerja secara langsung dihadapan anak-anak (Munqidzah & Ustianingsih, 2018).

Berdasarkan dua metode pelaksanaan tersebut, adapun langkah-langkah kegiatan PPM yang dilaksanakan adalah:

- a) Melakukan observasi awal terhadap permasalahan yang dihadapi pihak sekolah terutama siswa dalam pembelajaran.
- b) Mewawancarai guru terkait dengan hasil observasi yang menggambarkan permasalahan siswa.
- c) Melakukan penyemaian informasi dari berbagai sumber mengenai landasan teoritis tentang *game based learning*.
- d) Melakukan penyemaian informasi dari berbagai sumber mengenai landasan teoritis tentang origami.
- e) Melakukan demonstrasi dan pendampingan penerapan *game based learning berbantuan seni melipat kertas (origami)* yang melibatkan para siswa.
- f) Mewawancarai beberapa siswa untuk menjaring respon mereka terhadap pelaksanaan kegiatan *game based learning* berbantuan origami.

Data yang dikumpulkan dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk menggambarkan efektivitas *game*

based learning berbantuan media origami dalam mengembangkan potensi peserta didik usia dini.

HASIL PENGABDIAN DAN PEMBAHASAN

a. Karya Utama

Observasi awal dilakukan pada tanggal 5 Pebruari 2020, di TK Shanti Kumara III dan TK Shanti Kumara IV. Observasi yang dilakukan dikategorikan menjadi dua jenis yaitu observasi awal untuk mengetahui dan menggali gambaran atau situasi dan kondisi sekolah dan siswa pada khususnya daam pembelajaran, dan observasi lanjutan yang dilakukan ketika kegiatan PKM dilaksanakan dimana tujuannya adalah untuk mencatat segala fenomena dan peristiwa yang terjadi. Selanjutnya, setelah observasi awal dilakukan, wawancara dilakukan dengan melibatkan guru dengan topik bahasan bagaimana keadaan sekolah, jumlah siswa dan reaksi siswa terhadap hal-hal baru yang akan dipelajari.

Selanjutnya, pada tanggal 6 Pebruari 2020, di TK Shanti Kumara IV pukul 08.00 tim memberikan bimbingan kepada 11 siswa tentang cara membuat prakarya dengan kertas lipat (origami) untuk mengembangkan kreativitas siswa. Ada beberapa tahapan yang dilakukan pada saat melaksanakan metode ini. Pertama, para peserta dilibatkan dalam pemilihan bentuk yang mereka sukai, seperti bentuk binatang atau tumbuhan. Kedua, berdasarkan ketertarikan mereka yang lebih banyak tertarik pada bentuk binatang, maka tim PPM memberikan

contoh membentuk kertas origami menjadi bentuk kodok.



Gambar 1. Pelatihan Pembuatan Origami di TK Shanti Kumara IV



Gambar 2. Pendampingan Pembuatan Origami di TK Shanti Kumara IV

Ketiga, masing-masing peserta diberikan kertas origami sebanyak 2 lembar kertas dengan warna yang berbeda. Keempat, para siswa diajarkan dan dituntun bagaimana cara melipat kertas origami dari awal proses hingga akhirnya menjadi bentuk yang menyerupai seekor kodok. Kelima, mereka diminta untuk memberikan nama kepada kodok yang sudah dibuat. Keenam, pesera diajak mempresentasikan hasil karya mereka di depan kelas satu per satu untuk memperkenalkan kodok mereka ke teman sekelasnya. Kegiatan terakhir yang dilakukan adalah mengajak siswa

untuk menyanyikan lagu tentang binatang seperti Kodok Ngorek dan Cicak-Cicak di Dinding.



Gambar 3. Siswa mempresentasikan hasil karya mereka

Dengan mengikuti keenam tahapan tersebut, peserta dibimbing dan diarahkan untuk menunjukkan kreativitas mereka sehingga mereka mampu membuat kodok yang memiliki ukuran berbeda serta warna yang berbeda.

Sedangkan di TK Shanti Kumara III, penerapan media seni kertas lipat (origami) dilaksanakan pada tanggal 10 Februari 2020. Tim PPM memberikan bimbingan tentang peningkatan kreatifitas anak melalui media seni kertas lipat (origami). Para siswa sangat antusias mengikuti kegiatan. Mereka dapat mengikuti kegiatan dengan baik selama kegiatan berlangsung. Tetapi ada beberapa siswa yang kesulitan untuk diatur. Mereka berlarian kesana kesini, dan setelah didamping mereka dapat mengikuti kegiatan secara tertib dan disiplin.



Gambar 4. Pelatihan Pembuatan Origami di TK Shanti Kumara III



Gambar 5. Pendampingan Pembuatan Origami di TK Shanti Kumara III

Dalam proses pendampingan pembuatan origami, para siswa dituntun dan diarahkan untuk membuat pola di kertas, kemudian membentuk pola-pola tersebut sehingga mereka bisa membuat binatang yang telah mereka sepakati untuk dibuat.

Pelatihan pembuatan origami dikemas dengan menerapkan *game based learning* guna menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Kegiatan ini juga bertujuan untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa dan menumbuhkan kolaborasi serta partisipasi aktif mereka dalam interaksi sosial melalui permainan melipat kertas menjadi bentuk-bentuk tertentu (seperti: kodok) Pada awalnya, ada

siswa yang tidak percaya diri bahkan ada yang menangis, tetapi hal tersebut bisa diatasi dengan memberikan motivasi agar siswa tersebut lebih percaya diri.

b. Ulasan Karya

Setelah melaksanakan kegiatan PPM, berdasarkan hasil observasi terhadap proses kegiatan, para siswa memiliki antusiasme yang tinggi terhadap pembuatan origami memakai kertas warna-warni. Pemilihan media origami yang dibuat dengan menggunakan kertas warna-warni merupakan pilihan media yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang sangat suka bermain. Temuan ini didukung oleh Ratminingsih dkk., (2019) bahwa media pembelajaran dapat digunakan untuk menumbuhkan keinginan dan minat serta motivasi dan rangsangan serta membawa pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Utami (2012) dalam penelitiannya menemukan bahwa pembelajaran dengan origami yang telah dilakukan dikelas, dapat dilihat bahwa siswa sangat senang dapat mengikuti kegiatan tersebut dan menikmatinya, karena dapat dilihat dari antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran tersebut.

Selanjutnya, Dewanti (2017) berpendapat bahwa bermain origami merupakan bagian dari salah satu permainan konstruktif. Kegiatan bermain dimana anak bermain dengan membentuk sesuatu, maupun menciptakan bangunan tertentu dengan menggunakan alat permainan yang tersedia hal tersebut merupakan permainan konstruktif. Sepni dkk.

(2019) menyatakan bahwa bermain origami dapat meningkatkan keterampilan motorik halus anak, menekan kertas dengan ujung-ujung jari adalah latihan efektif untuk melatih motorik halus anak. Munqidzah dan Ustianingsih (2018) berpendapat bahwa tujuan kegiatan melipat kertas adalah untuk melatih koordinasi mata dan otot-otot tangan serta konsentrasi pada anak usia dini

Penerapan pembuatan origami yang dikemas dengan *game based learning* memberikan pengalaman yang menyenangkan dan berbeda dengan pengalaman-pengalaman belajar siswa sebelumnya. *Game based learning* membuat setiap topik pada pembelajaran menyenangkan yang kemudian proses belajar-mengajar antar guru dan murid menjadi lebih informatif, kreatif dan inovatif (Dewi & Listiowarni, 2019). Perrotta dkk. (2013) menyatakan bahwa *game based learning* berdampak positif pada kemampuan pemecahan masalah, pengembangan informasi dan pengetahuan, serta kolaborasi dan motivasi siswa.

Selanjutnya, pelatihan dengan demonstrasi melibat kertas terhadap para siswa memberikan untunan dan arahan bagi mereka dalam melipat kertas menjadi bentuk-bentuk yang mereka sukai. Anak melalui kegiatan origami diajarkan untuk menciptakan sesuatu, berkarya, dan membentuk model sehingga membantu anak memperluas imajinasi mereka dengan bentukan origami yang dihasilkan, karena berhasil menciptakan sesuatu dari tangan mungil mereka. (Munqidzah

& Ustianingsih, 2018). Utami (2012) menemukan bahwa pada proses membentuk origami dan *finishing* origami hingga dipublikasikan siswa terlihat senang dalam membuat karya. Siswa mengalami kemajuan yang baik dalam berkarya terlihat dari bentuk karya origami yang semakin baik dan rapi.

Tahap perkembangan kreativitas anak dalam menggunakan kertas origami sebagai media pembelajaran termasuk dalam kemampuan seni dan fisik (motorik halus) anak (Zulfina dkk., 2014). Hal ini sesuai dengan Standar Isi Pendidikan Anak Usia Dini (dalam Pusat Kurikulum Balitbang, 2007) yang menyatakan bahwa: "Kemampuan seni anak usia 5-6 tahun meliputi kemampuan membuat berbagai bentuk dari kertas" dan Standar Isi Pendidikan Anak Usia Dini (dalam Pusat Kurikulum Balitbang, 2007) juga menyatakan bahwa: "Kemampuan fisik anak usia 5-6 tahun meliputi meniru melipat kertas sederhana (5-6 lipatan)." Selanjutnya menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun yang berhubungan dengan kegiatan melipat kertas origami adalah meniru bentuk.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan temuan-temuan dari pelaksanaan kegiatan PPM ini dapat disimpulkan bahwa penerapan *game based learning* berbantuan media origami berkontribusi signifikan terhadap kepercayaan diri dan

keaktivitas siswa di TK Shanti Kumara III dan TK Shanti Kumara IV.

Kegiatan PPM yang diberikan dengan *metode Technology transfer* dalam bentuk pelatihan (demonstrasi) dan pendampingan menimbulkan dampak dan manfaat yang signifikan. Para peserta didik usia dini mampu meningkatkan kepercayaan diri dan mengasah kreativitas mereka melalui pembelajaran yang dilakukan dengan *game based learning* berbantuan origami. Dalam mengikuti kegiatan PPM, siswa belajar tentang bagaimana melatih kemampuan motorik dan konsentrasi mereka. Mereka juga dilatih untuk mampu berkolaborasi dan berinteraksi dengan siswa lain dan tim PPM sehingga kepercayaan diri mereka ditumbuhkan sejak dini. Pelibatan siswa dalam *game based learning* dan pembuatan origami meningkatkan kecerdasan anak dan melatih perkembangan otak seperti halnya ketika mereka belajar sempoa. Anak akan merasa hidupnya penuh warna dengan kegiatan tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewanti, L. P. (2017). *Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Origami pada Siswa Sekolah Dasar* [Universitas Muhammadiyah Malqang]. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.758>
- Dewi, N. P., & Listiowarni, I. (2019). Implementasi Game Based Learning pada Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Resti: Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi*, 3(2), 124–130.
- Khobir, A. (2009). Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif. *FORUM TARBIYAH*, 7(2), 195–208.
- Munawaroh, H. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran dengan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 86–96. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.19>
- Munqidzah, Z., & Ustianingsih, L. (2018). Pelatihan Origami bagi Guru-Guru PAUD Untuk Meningkatkan Profesionalisme Guru. *JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat)*, 3(1), 246–251. <https://doi.org/10.21067/jpm.v3i1.2665>
- Perrotta, C., Featherstone, G., Aston, H., & Houghton, E. (2013). *Game-based learning: latest evidence and future directions*.
- Ratminingsih, N. M., Budasi, I. G., & Batan, I. G. (2019). Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran ICT Game Interaktif bagi Guru-Guru Sekolah Dasar di Kecamatan Buleleng. *NGAYAH*, 10(1), 21–38.
- Rohmah, N. (2016). Bermain dan Pemanfaatannya dalam Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Tarbawi*, 13(2), 27–35.
- Sepni, R. N., Adrianis, Rahman, A., Putri, D. E., Maulia, D., Devi, R., Idrus, Lestari, I. I., Yusri, L. D., Rahayu, R., Elita, R., & Yuniastuti, R. (2019). *Pelatihan Origami untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Sekolah Menengah Kebawah*.
- Utami, R. (2012). *Origami dalam Pembelajaran Mixed Media di SD Negeri II Wijirejo Pandak Bantul* [Universitas Negeri Yogyakarta]. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Wijana, W. D. (2018). *Konsep Dasar*

Pendidikan Anak Usia Dini.

Zulfina, S., Ali, M., & Halida. (2014).
Pemanfaatan Kertas Origami
sebagai Media Pembelajaran
dalam mengembangkan
Kreativitas Anak TK Mujahidin
II Pontianak. *Jurnal Pendidikan
Dan Pembelajaran Khatulistiwa*,
3(7), 1–10.