

## **Games Based Learning Dengan Media Origami Untuk Menstimulasi Kreativitas Anak Usia 6-12 Tahun di Pusat Sumber Belajar Masyarakat Bukit Mekar Wangi**

**Rahmi Alendra Yusiyaka, Herawati Sri Septina**  
Universitas Ibn Khaldun Bogor

***ABSTRACT:** The purpose of this research is to provide a systematic, factual and accurate description or painting of the facts, characteristics and relationships between the phenomena being investigated. Games Based Learning through Origami media to Stimulate the Creativity of Children aged 6-12 years was chosen as an interesting thing to investigate. It is hoped that this research will be useful for the community in providing alternative play and learning activities that are fun, easy and inexpensive and can be done at any time by parents and children at the same time during the Covid19 pandemic. A descriptive qualitative approach was used in this Community Service Research. The results showed changes in 3 domains of learning development. First, there is a change in the cognitive domain, this is indicated by increasing the knowledge of the trainees about the history and origins of origami. Second, there is a change in the affective domain, which is more enthusiastic and enthusiastic when participating in activities. Third, in the psychomotor domain, changes are marked by the increasing ability of participants to fold origami in the form of butterflies and ribbons. As well as the emergence of a creative attitude in making various forms of origami folds.*

***Keywords:** Games Based Learning, Community Service, Covid19 Pandemic*

### **I. PENDAHULUAN**

Belajar merupakan hal yang penting bagi setiap insan manusia. Karena belajar dapat membawa perubahan pada setiap individu. Menurut Slameto dalam buku belajar dan pembelajaran (Haryati, 2016) mengartikan belajar sebagai suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Sedangkan Menurut Sardiman (Oktiani, 2017) kegiatan belajar memiliki beberapa maksud yaitu: 1) Mengetahui suatu kepandaian, kecakapan, atau konsep yang sebelumnya tidak pernah diketahui; 2) Dapat mengerjakan sesuatu yang sebelumnya tidak dapat berbuat, baik tingkah laku maupun keterampilan; 3) Mampu mengombinasikan dua pengetahuan (atau lebih) ke dalam suatu pengertian baru, baik keterampilan, pengetahuan, konsep maupun sikap/tingkah laku; dan 4) Dapat memahami dan/atau menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh. Dengan kata lain belajar merupakan usaha memperoleh pengetahuan, kemampuan dan tingkahlaku melalui proses interaksi baik dengan guru atau lingkungannya.

Berdasarkan pengertian belajar tersebut, maka pada prosesnya memerlukan bantuan seseorang. Pembelajaran disekolah membutuhkan seorang Guru yang berperan sebagai perancang pembelajaran agar efektif dan mampu menghantarkan siswanya pada tujuan belajar.

Namun, Pada kenyataannya kali ini berbeda. Sejak Bulan Maret 2020, Indonesia ditimpa wabah virus corona. Hal ini menyebabkan perubahan disemua bidang khususnya pendidikan. Aktivitas belajar berubah dari pembelajaran tatap muka menjadi dalam jaringan (*Online Learning*). Sejak tanggal 11 Januari 2021 kembali diperpanjang Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) yang ke 8, aktivitas belajar di Masa pandemi covid-19 masih memunculkan banyak kendala. Baik kendala sarana, kendala fisik, dan juga kondisi lainnya.

Sebagaimana di lansir dari Kompas.com (Ridho, 2020) tentang Praktik pendidikan di era digital memerlukan inovasi dan kreasi yang terus-menerus sehingga guru maupun anak didik tidak mudah mengalami kejenuhan dan kebosanan. Hal inipun terjadi di masyarakat Bukit Mekar Wangi. Kejenuhan akibat belajar daring turut dirasakan oleh anak-anak maupun orangtua. Padahal, peranan orang tua dalam mendampingi pembelajaran online maupun dalam menyiapkan berbagai kegiatan menarik untuk anak-anak dirumah semakin besar. Kegiatan – kegiatan yang diharapkan yaitu kegiatan yang bisa membuat anak tetap bahagia dalam menjalankan proses belajar dari Rumah seperti yang biasanya didapatkan ketika mereka di sekolah bersama dengan teman-temannya.

Berdasarkan observasi dan wawancara secara langsung pada November 2020 dengan 10 ibu rumah tangga yang ada di Bukit Mekar Wangi didapatkan informasi bahwa mereka mengalami kebingungan harus bagaimana dalam mendampingi dan membuat kegiatan menarik bagi anak-anak ketika belajar di Rumah terutama pada Anak usia dini (AUD), menurut ibu (UK) :

“Segudang pekerjaan rumah tangga yang tidak kunjung habis membuat kami para ibu sudah keburu lelah, kami tidak sempat untuk bermain dengan anak. Jadi, anak-anak pun banyak main handphone dari pada belajar agar merasa tidak jenuh, faktor lain karena ibu juga ngga mengerti tugas-tugas yang diberikan oleh guru nya.”

Oleh Karena itu, ditemukan masalah tentang kreatifitas anak-anak dimasa pandemi covid19 dalam memilih dan menentukan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan perlu distimulus agar mereka dapat meminimalisir kejenuhan saat harus dirumah saja. Hal ini mendorong penulis untuk membahas lebih lanjut dalam penelitian *Games Based Learning* dengan Media Origami Untuk Menstimulasi Kreativitas Anak Usia 6-12 Tahun di Pusat Sumber Belajar Masyarakat Bukit Mekar Wangi.

## II. METODE PENELITIAN

Metode dalam penelitian ini menggunakan Pendekatan Kualitatif deskriptif. Menurut Sugiyono (2007: 1) dalam (Prasanti, 2018) Metode penelitian kualitatif merupakan suatu penelitian yang digunakan untuk meneliti pada objek yang alamiah

dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara gabungan, analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi.

Menurut (Mega Linarwati, 2016) Penelitian deskriptif mempelajari masalah-masalah dalam masyarakat, serta tata cara yang berlaku dalam masyarakat serta situasi-situasi tertentu, termasuk tentang hubungan, kegiatan-kegiatan, sikap-sikap, pandangan-pandangan serta proses-proses yang sedang berlangsung dan pengaruh-pengaruh dari suatu fenomena. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki (Prasanti, 2018).

Peneliti memilih pendekatan kualitatif deskriptif dikarenakan dalam proses pengumpulan data dan informasi hingga pemecahan seputar masalah yang diteliti dihasilkan dari data yang ada dilapangan dengan berinteraksi secara langsung dengan masyarakat yang ada di Bukit Mekar Wangi Tanah Sareal Kota Bogor. Sasaran pada penelitian ini merupakan anak-anak usia 6 -12 tahun yang ada di Kawasan Bukit Mekar Wangi.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu observasi (observation), wawancara (interview) dan dokumentasi. Menurut (Hardani, 2020) (Usman dan Purnomo, 2004) menjelaskan Observasi ialah pengamatan dengan pencatatan yang sistematis terhadap gejala-gejala yang diteliti. Wawancara ialah tanya jawab lisan antara dua orang atau lebih secara langsung atau percakapan dengan maksud tertentu. Dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang artinya barang-barang tertulis. Metode dokumentasi berarti cara mengumpulkan data dengan mencatat data-data yang sudah ada.

### III. KAJIAN TEORI

Menurut Munandar dalam penelitian (Sari, 2016) Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relative berbeda dengan apa yang ada sebelumnya. Menurut Sahlan dan Maswan (1988:11) dalam penelitian (Dewanti, 2017) menyebutkan bahwa Kreativitas merupakan kemampuan dan kekuatan tanpa batas. Dengan demikian disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan tanpa batas seseorang untuk menghasilkan sesuatu yang berbeda.

Berdasarkan teori diatas menandakan bahwa kreativitas adalah hal penting dan harus ditumbuhkan sejak anak-anak agar kemampuan ini dapat berguna dalam kehidupan sehari-harinya. Kreativitas pada anak – anak haruslah distimulus dengan cara-cara yang menyenangkan, salah satunya adalah dengan kegiatan permainan (*games*).

Menurut (Komang Redy Winatha, 2020) (Torente) mengartikan *Game Based Learning* adalah penggunaan *game* (permainan) dengan tujuan yang serius (yaitu tujuan pendidikan), adapula penelitian lain mengartikan sebagai alat yang mendukung proses pembelajaran secara signifikan (Pratiwi & Musfiroh, 2014). Dengan demikian *games based learning* adalah alat yang mendukung pembelajaran melalui kegiatan permainan.

Menurut (Komang Redy Winatha, 2020), (De Freitas, 2006) menyebutkan Ada beberapa manfaat digunakannya permainan dalam pembelajaran, antara lain : 1. Memotivasi dan melibatkan seluruh peserta didik dalam pembelajaran, 2. Melatih kemampuan peserta didik seperti kemampuan literasi dan keterampilan berhitung, 3. Sebagai media terapi untuk mengatasi kesulitan kognitif, 4. Memainkan peran atau profesi tertentu sebelum praktek dalam kehidupan nyata, 5. Memberdayakan peserta didik sebagai produsen multimedia atau konten berbasis game.

Mc Gonical (Hidayat, 2018) dalam (Komang Redy Winatha, 2020) menyebutkan bahwa *games* mengandung empat fitur utama dalam aspek pendidikan, antara lain: (1) tujuan atau hasil yang akan diperoleh oleh peserta dari aktivitasnya di dalam game; (2) Aturan, merupakan batasan-batasan mengenai bagaimana caranya pemain dapat mencapai tujuannya di dalam game; (3) *feedback system*, menunjukkan kepada peserta seberapa dekat mereka dengan tujuan yang ingin diraih di dalam permainan; dan (4) *voluntary participation*, setiap orang terlibat di dalam sebuah game atas dasar pemahaman bahwa mereka secara suka rela menerima adanya goals, rules, dan feedback system yang sudah ditetapkan.

Menurut Shofiani (2015) dalam Skripsi (Dewanti, 2017) permainan origami ialah seni dalam melipat kertas yang dapat menghasilkan berbagai macam bentuk benda yang dapat mengasah motorik halus anak. Menurut (Wahyuti, 2015) dalam bukunya Cara Gampang Melipat Origami, mengartikan Origami adalah seni melipat kertas yang berasal dari jepang. Origami berasal dari kata 'ori' yang berasal dari kata 'oru' yang berarti melipat dan kata 'gami' yang berasal dari kata 'kami' yang berarti kertas. Jadi, origami mempunyai arti melipat kertas.

Menurut (Yusnani, 2017) Sejarah origami bermula sejak manusia mulai memproduksi kertas. Kertas pertama kali diproduksi di tiongkok pada abad pertama dan dikenalkan oleh Ts'ai Lun. Kemudian pada abad keenam seorang biksu budha bernama doncho (dokyō) yang berasal dari Goguryeo (semanjung korea) memperkenalkan kertas dan tinta di jepang pada masa pemerintahan kaisar wanita Suiko. Sejak itu origami mulai berkembang dan menjadi begitu populer di jepang sampai hari ini. Menurut (Sepni, 2019) sejarah Origami Pada abad ke 6 atau sekitar tahun 610 seorang biksu dari korea memperkenalkan cara membuat kertas dan tinta ke Jepang. Semenjak saat itu, penggunaan kertas dan seni melipat kertas mulai berkembang mulai hanya dari kalangan istana dan hanya pada saat perayaan tertentu saja hingga menyebar ke masyarakat biasa. Tidak saja penyebaran di tengah masyarakat Jepang saja, tapi juga berkembang pula di luar negri seperti Eropa.

Kemudian menurut Pandiangan (Ni Kadek Novia Purnamasari, I Gusti Agung Oka Negara, & I Made Suara, 2014: 5) dalam jurnal (Zaenab Munqidzah, 2018) menyatakan bahwa manfaat origami yaitu:

1. Melatih motorik halus pada anak sekaligus sarana bermain yang aman, murah, menyenangkan, dan kaya manfaat.

2. Lewat origami anak belajar membuat mainannya sendiri sehingga menciptakan kepuasan dibandingkan dengan mainan yang sudah jadi dan beli di toko mainan
3. Membentuk sesuatu dari origami perlu melewati tahapan dan proses tahapan mengajarkan anak untuk tekun, sabar, serta disiplin untuk mendapatkan bentuk yang diinginkan.
4. 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.
5. Suatu kebanggaan dan kepuasan tersendiri bagi anak-anak, terlebih lagi anak belajar menghargai dan mengapresiasi karya lewat origami.
6. Belajar membaca diagram/gambar, berpikir matematis serta perbandingan (proposisi) lewat bentuk-bentuk yang dibuat melalui origami adalah suatu keuntungan lain dari mempelajari origami.

Adapun dalam skripsi (Nadia, 2017) disebutkan manfaat kegiatan melipat kertas (origami) adalah sebagai media untuk meningkatkan kreativitas, imajinasi, ketelitian, rasa keindahan dan juga melatih 60 motorik halus siswa yang tidak hanya berdampak pada pembelajaran seni saja melainkan pada pembelajaran yang lain.

Dengan Demikian Kegiatan Penelitian tentang “*Games Based Learning* Melalui Media Origami Untuk Menstimulasi Kreativitas pada Anak Usia 6- 12 Tahun di Pusat Sumber Belajar Masyarakat Bukit Mekar Wangi” diharapkan mampu memberikan solusi bagi masyarakat khususnya orangtua dalam memilih kegiatan belajar dan bermain di masa pandemi covid-19 agar dapat menstimulus kreatifitas anak-anak melalui pembuatan hasil karya sederhana dari kegiatan melipat kertas origami.

#### **IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan *Games Based Learning* yang diterapkan dalam kegiatan pelatihan Melipat Origami pada tanggal 05 desember 2020 yang dilaksanakan di Pusat Sumber Belajar Masyarakat (PSBM) yang berlokasi di Perumahan Bukit Mekar Wangi Kecamatan Tanah Sareal menunjukkan hasil sebagai berikut :

##### **a. Peningkatan Pengetahuan Peserta**

Berdasarkan hasil pre test dan post tes yang dilakukan secara lisan terlihat adanya perubahan pengetahuan pada anak-anak yang menjadi peserta. Hal ini dibuktikan pada Pertanyaan seputar materi sejarah origami dan manfaat origami yang diajukan melalui pre tes sebelum kegiatan dilaksanakan diketahui dari 18 peserta yang hadir hampir 90 % belum mengetahui sejarah origami dan hanya sedikit yang mengetahui manfaat dari origami. Tetapi, Setelah sesi latihan selesai lalu diberikan post test dengan pertanyaan yang sama hampir 18 peserta sudah mengetahui sejarah origami dan manfaat origami.

Berarti dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan terhadap pengetahuan anak-anak tentang sejarah dan manfaat origami.

#### **b. Perubahan Psikomotor Peserta**

Berdasarkan hasil observasi sebelum dan setelah kegiatan pelatihan melipat origami dilakukan terlihat perubahan skill atau kemampuan anak-anak dalam melipat origami dengan bentuk-bentuk yang beragam. Untuk melihat kemampuan melipat origami peserta sebelum diberikan pelatihan melipat origami bentuk kupu-kupu dan pita pelatih memberikan kebebasan kepada peserta untuk melipat origami sesuai dengan yang pernah atau bisa dibuat oleh peserta. Hasil lipatan awal yang dibuat oleh anak laki-laki umumnya membuat bentuk perahu dan pesawat. Sedangkan pada anak perempuan menghasilkan bentuk lipatan origami berbentuk bunga. Namun, setelah diberikan pelatihan melipat origami bentuk kupu-kupu dan pita dari 18 orang peserta hampir seluruhnya bisa membuat lipatan origami berbentuk kupu-kupu dan pita.

Dengan demikian disimpulkan bahwa terjadi perubahan kemampuan pada anak-anak setelah mengikuti pelatihan melipat origami.

#### **c. Perubahan Perilaku / Afektif**

Berdasarkan pengamatan peneliti telah terjadi perubahan perilaku atau sikap pada peserta pelatihan. Sebelumnya diketahui bahwa anak-anak merasa bosan, bingung, dan tidak bersemangat ketika dirumah saja. Namun, setelah dilakukan kegiatan pelatihan menunjukkan perubahan yang ditandai dengan sikap antusiasme para peserta dalam mengikuti setiap rangkaian kegiatan pelatihan hingga selesai, kemudian tercermin sikap semangat belajar dan ingin bisa melipat origami bentuk yang beragam, tekun dan sabar dalam membuat lipatan origami berbentuk pita dan kupu-kupu, serta sikap saling membantu satu dengan lainnya agar mencapai keberhasilan dalam membuat hasil karya dari origami.

#### **d. Munculnya Sikap Kreatif**

Berdasarkan hasil penugasan disesi akhir pelatihan peserta menunjukkan sikap kreatif yang ditandai dengan kemampuan dalam membuat ulang origami berbentuk pita dan kupu-kupu serta mampu untuk membuat sesuatu yang baru seperti membuat bentuk ikan, beruang, dan kepiting dari lipatan origami.

Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa Games Based learning melalui media Origami dapat Menstimulus Kreativitas Anak Usia 6-12 tahun di Pusat Sumber Belajar Masyarakat Mekar Wangi.



Publikasi Kegiatan Pelatihan

*Games Based Learning* dalam “pelatihan melipat origami” dilakukan dengan tahapan-tahapan sebagaimana sebuah kegiatan pelatihan sebagai berikut :

#### **a. Perencanaan**

Pada tahapan perencanaan, Peneliti melakukan serangkaian kegiatan berupa :

- 1) Menetapkan tujuan kegiatan pelatihan. Tujuan kegiatan yang ditetapkan adalah untuk menstimulus kreativitas anak-anak usia 6-12 tahun melalui alternatif kegiatan belajar dan bermain dengan media Origami.
- 2) Menetapkan sasaran kegiatan. Sasaran kegiatan pelatihan melipat origami ini adalah anak-anak usia 6-12 tahun yang ada di wilayah Bukit Mekar Wangi kecamatan Tanah Sareal Kota Bogor.
- 3) Menetapkan jadwal dan tempat kegiatan. Pelatihan ini dilaksanakan pada hari Sabtu, 05 Desember 2020 di Pusat Sumber Belajar Bukit Mekar Wangi.
- 4) Merancang materi pelatihan.
- 5) Membuat Publikasi untuk disosialisasikan kepada sasaran.

#### **b. Pengorganisasian**

Pada tahap pengorganisasian, peneliti melibatkan teman-teman mahasiswa sebagai penyelenggara kegiatan dan salah satu tokoh masyarakat yang ada di Bukit Mekar Wangi yang dapat membantu dalam terlaksananya kegiatan pelatihan ini.

#### **c. Pelaksanaan Kegiatan**

Pelaksanaan kegiatan dilakukan di Pusat Sumber Belajar dengan dihadiri oleh 18 orang Anak-anak usia 9-12 tahun dengan seorang tutor yang berasal dari Mahasiswa Pendidikan Masyarakat. Proses pembelajaran menghabiskan waktu selama 120 menit dengan dibagi 3 sesi yaitu sesi 1 penyampaian materi dengan media power point, sesi 2 melipat origami bentuk bebas, sesi pelatihan melipat origami bentuk kupu-kupu dan pita. Metode yang digunakan adalah 25 % Ceramah 75% praktik.

#### d. Evaluasi Kegiatan

Pada tahapan evaluasi, Peneliti melakukan penilaian dengan mengobservasi peserta dari awal kegiatan hingga akhir kegiatan, kemudian menggunakan post test dan pre test untuk mengukur pengetahuan, serta pemberian tugas secara langsung untuk mengukur kemampuan peserta dalam membuat bentuk dari lipatan origami.

Pelatihan ini diawali dengan kegiatan peninjauan dengan peserta untuk menciptakan suasana yang kondusif. Kemudian dilanjutkan pada sesi penyampaian materi seputar sejarah origami.



#### Kegiatan pengkondisian dan sesi materi

Selanjutnya kegiatan pelatihan dilakukan dengan Praktik secara bersama antara pelatih dan peserta untuk melipat origami bentuk standar. Kali ini origami yang akan di lipat yaitu bentuk Kupu- kupu dan bentuk Pita. Kegiatan melipat origami memang terlihat mudah tetapi, pada praktiknya tidak semudah yang di bayangkan. Maka, Pelatih hanya memilih 2 jenis bentuk yang memang tidak terlalu sulit untuk di buat.



#### Tes kemampuan awal membuat origami bentuk bebas



Sesi Pelatihan Melipat Origami bentuk Pita



Saat proses pelatihan melipat origami berlangsung, anak-anak yang hadir terlihat sangat antusias dan mengikuti tiap langkahnya dengan seksama, teliti, juga sabar. Melalui kegiatan inilah yang dapat menstimulus kreativitas karena melipat origami dapat melatih motorik halus anak, bisa membuat mainan dengan berbagai bentuk dari origami, meningkatkan imajinasi juga sampai pada kepuasan dan merasa bahagia karena telah membuat sebuah karya sederhana. Meskipun tidak sedikit juga peserta yang merasa kesulitan karena belum terbiasa melipat origami ataupun belum pernah melipat origami sebelumnya. Untuk membuat 1 bentuk kupu-kupu dari origami bisa menghabiskan waktu sekitar 15 - 20 menit dan untuk melipat origami bentuk pita bisa menghabiskan waktu 15 - 30 menit, meski tidak mutlak tergantung kecepatan dan ketepatan para peserta dalam melipat origami tersebut.

Untuk mengukur keberhasilan sebuah pelatihan maka perlu adanya kegiatan evaluasi. Dalam Buku Evaluasi Pembelajaran (Rosnita, 2015) Guba dan Lincoln (1985:35) mengemukakan definisi evaluasi sebagai

“a process for describing an evaluation and judging its merit and worth”. Atau Sebuah proses untuk mendeskripsikan seorang evaluasi dan menilai manfaat dan nilainya”.

Maka pada kegiatan pelatihan ini evaluasi merujuk pada 3 ranah menurut taksonomi Bloom, sebagai berikut :

1. *Cognitive Domain* (Ranah Kognitif), yang berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir.
2. *Affective Domain* (Ranah Afektif), berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara penyesuaian diri.
3. *Psychomotor Domain* (Ranah Psikomotor), berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek keterampilan motorik seperti tulisan tangan, mengetik, berenang, dan mengoperasikan mesin.

Hasil dari kegiatan pelatihan ini dapat diukur pada sesi akhir sebelum pelatihan selesai. Untuk mengetahui Ranah Kognitif, Pelatih mengajukan beberapa pertanyaan sevara langsung seputar sejarah, arti, dan manfaat origami kepada peserta yang kemudian peserta menjawab pertanyaan tersebut secara langsung dan tepat. Dengan demikian para peserta sudah mengetahui informasi atau teori seputar Origami setelah kegiatan ini diberikan. Sedangkan penilaian ranah psikomotor para peserta dilakukan dengan praktik membuat lipatan origami. Pada ranah ini peserta mampu membuat ulang melipat origami bentuk kupu-kupu dan pita tanpa bantuan dari pelatih. Alhamdulillah dari 18 orang peserta yang hadir 14 orang berhasil melaksanakan penugasan ini dengan baik. Sedangkan sisanya belum berhasil menyelesaikan tugasnya dikarekan waktu dan sebab lainnya. Sedangkan untuk mengukur ranah afektif, pelatih melakukan pengamatan langsung proses belajar melipat origami para peserta menunjukkan sikap bersemangat dan antusia dalam mengikuti kegiatan hingga akhir.



Hasil melipat origami bentuk Kupu-Kupu



#### Hasil lipatan origami bentuk pita

Maka dengan demikian Pelatihan ini dikatakan berhasil karena mencapai indikator penilaian yang ada. keluaran pada pelatihan ini yaitu peserta mampu mengikuti dan menunjukkan hasil karyanya dengan membuat ulang origami sesuai bentuk yang dipraktikkan. Berikut ini dokumentasi kegiatan Pelatihan Melipat Origami. Manfaat dari melipat origami ini dirasakan oleh peserta, berupa kepuasan akan hasil karya yang telah dibuat oleh mereka dan memacu mereka untuk terus berlatih melipat origami bentuk-bentuk yang lain. Mereka dapat mengulang kegiatan melipat ini ketika dirumah.



Sesi foto bersama penyelenggara dengan peserta pelatihan dan keluaran dari pelatihan

## V. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa *Games Based Learning* Melalui Media Origami dapat Menstimulasi Kreativitas anak usia 6-12 tahun. Setelah mengikuti pelatihan melipat origami dengan menerapkan *Games Based Learning* terjadi perubahan pada 3 ranah perkembangan belajar. Pertama, terjadi perubahan pada ranah kognitif hal ini ditandai dengan bertambahnya pengetahuan peserta pelatihan tentang sejarah dan asal-usul origami. Kedua, terjadi perubahan pada ranah Afektif. Hal ini terlihat sebelum mengikuti pelatihan peserta mengalami kebosanan selama dirumah saja. Tetapi setelah mengikuti pelatihan ini mereka merasa lebih antusias dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan. Ketiga, pada ranah psikomotor perubahan ditandai dari meningkatnya kemampuan peserta dalam melipat origami bentuk kupu-kupu dan pita. Dan juga munculnya sikap kreatif.

Dengan demikian bahwa *Games Based Learning* melalui media Origami mampu meminimalisir kejenuhan dan menumbuhkan kreatifitas anak anak usia 9 -12 tahun dimasa pandemi covid19. Selain itu kegiatan ini dapat berguna bagi anak anak dan orangtua sebagai alternatif belajar sambil bermain yang mudah dan murah ketika dirumah saja.

## VI. DAFTAR PUSTAKA

- Dewanti, L. P. (2017). Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Origami Pada Siswa Sekolah Dasar. 8.
- Hardani, N. H. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Haryati, S. (2016). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Cooverative learning*. Jakarta: Graha Cendekia.

- Komang Redy Winatha, I. M. (2020). Pengaruh Games Based Learning terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *STIKOM*, 198-200.
- Mega Linarwati, A. F. (2016). Studi Deskriptif Pelatihan Dan Pengembangan Sumberdaya Manusia. *Jurnal Of Management*, II, 1-8.
- Nadia, A. P. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran origami pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Siswa di SDN Wergu Wetan Kudus. *Skripsi*, 75-76.
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas Guru dalam Memotivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan*, 217.
- Prasanti, D. (2018). Penggunaan Media Komunikasi Bagi Remaja Perempuan Dalam Pencarian Informasi Kesehatan. *Jurnal Lontar*, 13 - 21.
- Ridho, S. (2020). *Pendidikan Daring Di masa Covid 19*. Jakarta: Kompas.com.
- Rosnita, R. A. (2015). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Cita Pustaka Media.
- Sari, I. P. (2016). Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Permainan Melipat Origami pada Siswa Kelompok B2 Tk Geomerlang Sukarame Bandar Lampung. *Skripsi*, 9-11.
- Sepni, R. N. (2019). Laporan Pengabdian Masyarakat ( Pelatihan Origami Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Sekolah Menengah Kebawah). 1-24.
- Wahyuti, S. (2015). *Cara gampang Melipat Origami*. Jakarta: Dunia cerdas.
- Yusnani. (2017). Mengembangkan Kreatifitas Anak Melalui permainan Melipat Origami Di Taman Kanak Kanak Mekar Jaya Kecamatan Bengkunt Belimbing Pesisir Barat. *Skripsi*, 50-52.
- Zaenab Munqidzah, L. U. (2018). Pelatihan Origami Bagi guru-guru PAUD untuk Meningkatkan Profesionalisme Guru. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*, III, 249-250.