PERBEDAAN EFEKTIVITAS PEMBERIAN *ORIGAMI* DAN *PLAYDOUGH* TERHADAP PERKEMBANGAN PADA ANAK PRASEKOLAH KELOMPOK A DI TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL KOTA KEDIRI

Halimatus Saidah
Yunida Saptiyanty
Program Studi Kebidanan (DIV)
Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Kadiri

ABSTRAK

Perkembangan (*development*) adalah bertambahnya kemampuan atau fungsi semua sistem organ tubuh sebagai akibat bertambahnya kematangan atau *maturitas* fungsi sistem organ tubuh (Dewi, 2013). Tujuan penelitian ini adalah mengetahui perbedaan efektivitas pemberian *origami* dan *playdough* terhadap perkembangan pada anak prasekolah kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal tahun 2018.

Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian *pre eksperiment* dengan pendekatan *pre-test and post-test Design*. Populasi yang diteliti adalah seluruh anak kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal berjumlah 56 anak dengan teknik *purposive sampling* diperoleh sampel 36 responden. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar KPSP. Hasil penelitian kemudian dianalisa dengan menggunakan *wilcoxon signed rank*.

Hasil penelitian yang dilakukan menunjukan bahwa perkembangan anak sebelum pelaksanaan pemberian *Origami* didapatkan setengahnya perkembangan anak meragukan, setelah pelaksanaan didapatkan hampir seluruhnya perkembangan anak sesuai. Perkembangan anak sebelum pelaksanaan pemberian *Playdough* didapatkan sebagian besar perkembangan anak meragukan, setelah pelaksanaan didapatkan sebagian besar perkembangan anak sesuai. Hasil analisis menunjukkan ada pengaruh pemberian permainan *origami* dan permainan *Playdough* terhadap perkembangan anak kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Tahun 2018 dengan hasil ρ-*value* = 0,001 < α = 0,05 dari kelompok *origami* dan ρ-*value* = 0,007 < α = 0,05 dari kelompok *playdough*, sedangkan hasil analisis perbedaan adanya perbedaan efektivitas pengaruh pemberian permainan *origami* dan *playdough* terhadap perkembangan anak pada kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Tahun 2018 dengan hasil ρ-*value* = 0,043 < α = 0,05.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan ada pengaruh permainan *origami* dan *playdough* terhadap perkembangan anak pada kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Tahun 2018. Diharapkan kepada orang tua maupun guru untuk lebih meningkatkan frekuensi dalam memberi stimulus permainan terutama permainan *origami* yang diberikan kepada anak.
Kata Kunci : **Perkembangan , Anak Prasekolah, *Origami*, *Playdough***

ABSTRACT

Development is increasing ability or function of all organ systems of the body as a result of increasing maturity or maturity function of the organ system of the body (Dewi, 2013). The purpose of this research is to know the effectiveness difference of origami and playdough on development in preschoolers group A in Aisyiyah Bustanul Athfal Kindergarten in 2018.

The research design used is research pre eksperiment with approach pre-test dan post-test. The population studied was all group A children in kindergarten Aisyiyah Bustanul Athfal amounted to 56 children with purposive sampling technique obtained sample 36 respondents. The research instrument used is KPSP sheet. The results were then analyzed by using wilcoxon signed rank.

The results of the research show that the development of children before the implementation of giving Origami found half of child development doubt, after the implementation is obtained almost entirely the child's development accordingly. Child development prior to the implementation of Playdough gift obtained most of the development of children doubt, after the implementation is obtained most of the child's development accordingly. The results of the analysis show that there is an effect of giving origami game and Playdough game to the child development group A in Aisyiyah Bustanul Athfal Kindergarten Year 2018 with the result ρ-value = 0.001 <α = 0.05 from the origami group and ρ-value = 0.007 <α = 0.05 of the playdough group, while the result of difference analysis that is difference between origami and playdough influence to children development in group A diiyah Aisyiyah Bustanul Athfal Year 2018 with result of ρ-value = 0,043 <α = 0,05.

Based on the research results can be concluded there is influence of origami and playdough on the development of children in group A in Aisyiyah Bustanul Athfal Kindergarten Year 2018. Expected to parents and teachers to increase the frequency of giving stimulus especially the origami given to the child.

Key Words : Development, children preschool, *Origami*, *Playdough*

PENDAHULUAN

Secara umum pertumbuhan dan perkembangan memiliki pengertian yang sama yaitu sama mengalami perubahan, namun secara khusus keduanya berbeda. Pertumbuhan menunjukkan perubahan yang bersifat kuantitas sebagai akibat pematangan fisik yang ditandai dengan makin kompleksnya sistem jarinan otot, sistem saraf serta fungsi sistem organ tubuh lainnya yang dapat diukur. Akibat kematangan tersebut, maka organ fisik siap melaksanakan tugas dan aktivitasnya sesuai dengan tahapperkembangan individu (Yuniati, 2015). Menurut Kemenkes RI (2014) perkembangan merupakan bertambahnya struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam kemampuan gerak kasar, gerak halus, bicara dan bahasa serta sosialisasi dan kemandirian (Aprilia, 2016).

Usia prasekolah dianggap sebagai usia keemasan (*the golden age*) karena pada usia tersebut anak sedang mengalami perkembangan yang sangat besar baik secara fisik maupun psikis (Depdiknas, 2017). Menurut Aprilia (2013) usia prasekolah suatu masa ketika anak belum memasuki pendidikan formal. Oleh sebab itu, pada rentang usia dini adalah saat yang tepat untuk mengembangkan kreativitas anak. Pengembangan kreativitas anak secara terarah pada rentang usia tersebut akan berdampak pada kehidupannya di masa depan. Tapi sebaliknya, jika orang tua tidak dapat memperhatikan pengembangan kreativitas anak secara benar dan terarah, akan berakibat fatal terhadap kreativitas anak yang sebenarnya (Natalia, 2014). Anak usia prasekolah menurut WHO (*World health organitation*) merupakan anak dengan usia 4-6 tahun. Anak usia sekolah berbeda dengan orang dewasa, karena anak mempunyai ciri yang khas yaitu selalu tumbuh dan berkembang, sampai berakhirnya masa remaja. Pendapat lain mengatakan, Usia pra sekolah merupakan anak pada usia 4-6 tahun, yang artinya sekolah menjadi pengalaman inti anak. Periode ketika anak dianggap mulai bertanggung jawab atas perilakunya sendiri dalam hubungan dengan orang tua mereka, teman sebaya, dan orang lainnya (Wong, 2009). Anak usia prasekolah berada pada masa kanak awal. Periode ini berasal sejak anak dapat bergerak sambil berdiri sampai mereka masuk sekolah, dicirikan dengan aktivitas yang tinggi dan penemuan. Periode ini merupakan saat perkembangan fisik dan kepribadian yang besar. Perkembangan motorik berlangsung terus menerus. Pada usia ini, anak membutuhkan bahasa dan

hubungan sosial yang lebih luas, mempelajari standar peran, memperoleh kontrol dan penguasaan diri, semakin menyadari sifat ketergantungan dan kemandirian, dan mulai membentuk konsep diri (Dewi, 2015).

World health organitation (WHO) melaporkan bahwa 5-25% anak usia prasekolah menderita disfungsi otak minor, termasuk gangguan perkembangan motorik halus (Widati, 2012). Sedangkan menurut (Kay-Lambkin, dkk. 2007) secara global dilaporkan anak yang mengalami gangguan berupa kecemasan sekitar 9%, mudah emosi 11-15%, gangguan perilaku 9-15% (Yusran, 2014).

Departemen Kesehatan RI (2012) melaporkan bahwa 0,4 juta (16%) balita Indonesia mengalami gangguan perkembangan, baik perkembangan motorik halus dan kasar, gangguan pendengaran, kecerdasan kurang dan keterlambatan bicara (Widati, 2012). Dinkes Jatim (2011) melaporkan pemeriksaan deteksi tumbuh kembang anak balita dan anak usia prasekolah sejumlah 3.657.353 anak yang mengalami masalah keterlambatan tumbuh kembang di Jawa Timur pada tahun 2010 sebesar 2.321542 (63,48%) cenderung menurun dibandingkan pada tahun 2009 sebesar 64,03% dan masih dibawah target 80% (Fauziah, 2015).

Berdasarkan hasil survey pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti pada bulan November 2017 di TK Aisyiyah Bustanul Athfal yang dilakukan menggunakan SDIDTK (KPSP) didapatkan 10 anak usia prasekolah didapatkan pada hasil yaitu, sesuai perkembangan 5 anak (50,0%), meragukan 4 anak (40,0%), penyimpangan 1 (10,0%). Hal ini menunjukkan masih adanya masalah pada anak prasekolah.

Adanya variasi pada pertumbuhan merupakan masalah dalam menentukan patokan yang akan dipakai dalam melaksanakan deteksi, tetapi dengan cara membandingkan ukuran seorang anak pada waktu tertentu dengan kelompok sebayanya dapat ditentukan apakah anak tersebut telah tumbuh kembang dengan baik (Yuniati, 2015). Faktor yang mempengaruhi tumbuh kemang anak diantaranya motivasi belajar anak, gizi anak, lingkungan pengasuh, stimulasi, pengetahuan ibu, kesehatan anak, perumahan, sosial ekonomi, jumlah saudara, kelompok sebaya dan keluarga (Setiyaningrum, 2016).

Dampak dari gangguan perkembangan yang sering ditemukan diantaranya penyimpangan perkembangan ganguan bicara dan bahasa, terjadinya gangguan atau keterlambatan pada anak dalam berbicara atau menggunakan bahasa di dalam kehidupan sehari-hari. Anak mengalami keterlambatan yang tidak sesuai dengan tahapan perkembangan di usianya. Selain itu gangguan perkembangan juga dapat terjadinya *cerebral palsy*, retardasi mental, gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas (GPPH), dan lain-lain (Yuniarti, 2016).

Masih adanya keterlambatan perkembangan pada anak diperlukan stimulasi, deteksi, dan intervensi dini tumbuh kembang (SDIDTK) merupakan pembinaan tumbuh kembang anak secara komprehensif dan berkualitas melalui kegiatan stimulasi, deteksi, dan intervensi dini penyimpangan tumbuh kembang pada masa lima tahun pertama kehidupan. Diselanggarakan dalam bentuk kemitraan antara keluarga, masyarakat dengan tenaga profesional (Rivanica, 2016). Kemampuan tumbuh kembang anak perlu dirangsang oleh orang tua agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal dan sesuai umurnya. Anak yang mendapat stimulasi yang terarah akan lebih cepat berkembang dibandingkan anak yang kurang bahkan tidak mendapat stimulasi (Yuniati, 2014). Untuk meningkatkan perkembangan anak prasekolah diperlukan adanya pemberian

stimulus diantaranya dengan bermain *origami* dan *playdough*.

Teknik melipat *origami* merupakan cara mengolah kertas menjadi sebuah karya seni rupa yang membutuhkan daya cipta yang lebih bahkan dapat juga menjadi karya seni rupa tiga dimensi yaitu berupa bentuk-bentuk kapal, burung, kucing, rumah dan lain-lain (Septiyaningrum, 2016). Manfaat dari melipat kertas ini antara lain melatih motorik halus pada anak, mengajarkan anak tekun, sabar, disiplin, mengajarkan anak menciptakan sesuatu dan berkarya, mengajarkan anak membaca lewat gambar atau diagram, berfikir matematis serta perbandingan atau proporsi lewat bentuk yang dibuat melalui *origami* (Purnamasari, 2014). Hasil penelitian yang dilakukan oleh Natalia (2014) dari 32 responden menunjukkan sebelum diberikan permainan origami terdapat perkembangan motorik halus meragukan sebanyak 14 anak dengan presentase (43,8%) dan perkembangan penyimpangan sebanyak 4 anak dengan presentase (12,5%) terjadi penurunan setelah diberikan permainan origami sebanyak perkembangan motorik halus meragukan sebanyak 9 anak dengan presentase (28,1%) dan perkembangan penyimpangan sebanyak 3 anak dengan presentase (9,4%).

Bermain *playdough* adalah salah satu aktivitas yang bermanfaat untuk perkembangan otak anak, dengan bermain *playdough* anak tak hanya memperoleh kesenangan, tapi juga bermanfaat untuk meningkatkan perkembangan otak, motorik halus dan kasar anak. Permainan *playdough* adalah permainan yang tanpa aturan sehingga berguna untuk mengembangkan kemampuan imajinasi dan kreativitas anak. Bermain *playdough* dapat meningkatkan rasa ingin tahu anak, sekaligus mengajarkannya tentang *problem solving* yang berguna untuk meningkatkan *self esteemnya* (Anonim, 2008). Permainan *playdough* bisa diberikan pada anak diatas 2 tahun karna dapat membantu menstimulus perkembangan anak. Permainan *playdough* juga dapat memperkuat lengan bagian atas, otot telapak tangan dan jari-jari serta dapat memperkenalkan nama-nama warna saat melakukan permainan ini (Yuniarti, 2015). Dengan bermain *playdough* anak tak hanya memperoleh kesenangan tetapi dapat meningkatkan kemampuan otak, menstimulus motorik dan dapat mengasah kemampuan bahasa. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Difatiguna (2015) dari 38 responden berkembang sangat baik sebelum diberikan permainan *playdough* sebesar 26,32% sedangkan sesudah diberikan permainan *playdough* sebesar 44,74%.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Maite Garaigordobil dan Laura Berrueco (2011) di sekolah Komunitas La Rioja (Spanyol), penelitian ini menggunakan desain eksperimental pretest-posttest dengan kelompok kontrol, dengan jumlah reponden 86 peserta berusia 5 sampai 6 tahun. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa dengan bermain secara signifikan akan meningkatkan kreativitas verbal (kefasihan, fleksibilitas, orisinalitas), kreativitas grafis (kolaborasi, kelancaran, orisinalitas), dan perilaku dan sifat-sifat kepribadian kreatif (*Jurnal Effects of a Play Program on Creative Thinking of Preschool Children Universidad del País Vasco Spanyol*). Sehingga perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang telah dilakukan adalah permainan yang terfokus yaitu *origami* dan *playdough* serta penelitian ini menilai apakah ada pengaruh disemua aspek tugas perkembangan.

Berdasarkan uraian diatas, diketahui bahwa perkembangan pada anak perlu di tingkatkan. Untuk meningkatkan perkembangan pada anak prasekolah salah satunya melalui kegiatan permainan *origami* dan *playdough*. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti

perbedaan efektivitas pemberian *origami* dan *playdough* terhadap perkembangan pada anak prasekolah kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal tahun 2018.

METODE PENELITIAN

Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre eksperimen* dengan pendekatan *Pre-test and Post-test Design.* Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal tahun 2018 sebanyak 56 anak dengan besar sampel dalam penelitian ini sebanyak 16 orang yang ditetapkan berdasarkan rumus Isaac dan Michael dalam Sugiyono (2016) dengan besar sampel 18 orang anak untuk kelompok bermain origami dan 18 anak untuk bermain playdough yang diambil dengan menggunakan teknik *Purposive Sampling* yaitu pertimbangan yang dibuat oleh peneliti sendiri yang berdasarkan kriteria inklusi. *Variabel indepenfen* dalam penelitian ini adalah pemberian permainan *origami* (X_1) dan pemberian permainan *playdough* (X_2) sedangkan *Variabel dependen* dalam penelitian ini adalah perkembangan anak sebelum diberikan pemberian permainan *origami* (Y_1), perkembangan anak setelah diberikan permainan *origami* (Y_2), perkembangan anak sebelum diberikan permainan *playdough* (Y_3), perkembangan anak setelah diberikan permainan *playdough* (Y_4). Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah lembar KPSP sebelum dan sesudah intervensi dan lembar SOP *origami* dan *playdough* untuk menjadi panduan selama penelitian. Analisa yang digunkaan dengan melakukan uji normalitas terlebih dahulu dengan menggunakan *Shapiro Wilk*. Jika didapatkan nilai Sig. > 0,05 maka data berdisribusi normal.

Selanjutnya, jika data berdistribusi normal maka analisa data bisa dilakukan dengan Uji statistik *Paired t-tes* (uji t-berpasangan). Jika data berdistribusi tidak normal maka analisa data dilakukan dengan menggunakan uji peringkat bertanda *Wilcoxon* (*Wilcoxon Signed Rank*). Sedangkan untuk menguji perbedaan perkembangan anak setelah diberikan permainan *origami* dan *playdough* digunakan uji *mann whitney*. Uji dilakukan dengan taraf kesalahan 5%. Interprestasi hasil analisis yaitu jika nilai statistik uji > nilai tabel atau nilai tingkat kemaknaannya yang diperoleh p-value < α dengan taraf signifikan α = 0,05.

HASIL PENELITIAN

Tabel 1 Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin Anak Pada Kelompok *Origami* Dan Kelompok *Playdough*

Jenis Kelamin Anak	Kelompok *Origami*		Kelompok *Playdough*		Jumlah	
	Frekuensi	Presentase	Frekuensi	Presentase	F	%
Laki-laki	10	55.6	10	55.6	20	55,6
Perempuan	8	44.4	8	44.4	16	44,4
Total	18	100.0	18	100.0	36	100

Berdasarkan tabel 1 tentang karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin pada kelompok *origami* sebagian besar (55,6%) berjenis kelamin laki-laki sebanyak 10 anak, dan pada kelompok *Playdough* sebagian besar (55,6%) berjenis kelamin laki-laki yaitu sebanyak 10 anak.

Tabel 2 Distribusi Responden Berdasarkan Umur Anak Kelompok *Origami* Dan Kelompok *Playdough* Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Tahun 2018.

Umur Anak	Kelompok *Origami*		Kelompok *Playdough*		Jumlah	
	Frekuensi	Presentase	Frekuensi	Presentase	F	%
48-58 bulan	0	0	1	5,6	1	2,8
54-60 bulan	0	0	6	33,3	6	16,6
60-66 bulan	4	22,2	11	61,1	15	41,7
66-72 bulan	14	77,8	0	0	14	38,9
Total	18	100.0	18	100.0	36	100

Berdasarkan tabel 2 tentang karakteristik responden berdasarkan umur pada kelompok *origami* hampir seluruhnya (77,8%) berumur 66-72 bulan sebanyak 14 anak, dan pada kelompok *Playdough* sebagian besar (61,1%) berumur 60-66 bulan yaitu sebanyak 11 anak.

Tabel 3 Distribusi Responden Berdasarkan Anak ke- Pada Kelompok *Origami* Dan Kelompok *Playdough* Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Tahun 2018.

Anak ke-	Kelompok *Origami*		Kelompok *Playdough*		Jumlah	
	Frekuensi	Presentase	Frekuensi	Presentase	F	%
Anak ke-1	10	55,6	5	27,8	15	41,7
Anak ke-2	5	27,8	8	44,4	13	36,1
Anak ke-3	3	16,7	4	22,2	7	19,4
Anak ke-4	0	0	1	5,6	1	2,8
Total	18	100.0	18	100.0	36	100

Berdasarkan tabel 3 tentang karakteristik responden berdasarkan anak ke-pada kelompok *origami* sebagian besar (55,6%) merupakan anak ke-1 sebanyak 10 anak, dan pada kelompok *Playdough* hampir setengahnya (44,4%) merupakan anak ke-2 yaitu sebanyak 8 anak.

Tabel 4 Distribusi Responden Berdasarkan Pekerjaan Ibu Pada Kelompok *Origami* Dan Kelompok *Playdough* Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Tahun 2018

Pekerjaan Ibu	Kelompok *Origami*		Kelompok *Playdough*		Jumlah	
	Frekuensi	Presentase	Frekuensi	Presentase	F	%
Bekerja	6	33,3	4	22,2	10	27,8
Tidak Bekerja	12	66,7	14	77,8	26	72,2
Total	18	100.0	18	100.00	36	100

Berdasarkan tabel 4 tentang karakteristik responden berdasarkan pekerjaan ibu pada kelompok *origami* sebagian besar (66,7%) tidak bekerja sebanyak 12 ibu, dan pada kelompok *Playdough* hampir seluruhnya (77,8%) tidak bekerja sebanyak 14 ibu.

Tabel 5 Distribusi Responden Berdasarkan Pendidikan Terakhir Ibu Pada Kelompok *Origami* Dan Kelompok *Playdough* Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Tahun 2018.

Pendidikan Ibu	Kelompok *Origami*		Kelompok *Playdough*		Jumlah	
	Frekuensi	Presentase	Frekuensi	Presentase	F	%
Pendidikan dasar (SD/SMP/MTS)	3	16,7	0	0	3	8,4
Pendidikan menengah (SMA/SMK)	9	50,0	12	66,7	21	58,3
Pendidikan tinggi (Diploma/Sarjana)	6	33,3	6	33,3	12	33,3
Total	18	100.0	18	100.00	36	100

Berdasarkan tabel 5 tentang karakteristik responden berdasarkan pendidikan terakhir ibu pada kelompok *origami* setengahnya (50,0%) berpendidikan tingkat menengah sebanyak 9 ibu, dan pada kelompok *Playdough* sebagian besar (66,7%) berpendidikan tingkat menengah sebanyak 12 ibu.

Tabel 6 Distribusi Frekuensi Perkembangan Anak Prasekolah Sebelum Diberikan *Origami* Pada Anak Kelompok A Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Tahun 2018

Variabel	Frekuensi	Presentase

Sesuai	5	27.8
Meragukan	9	50.0
Penyimpangan	4	22.2
Jumlah	18	100.0

Berdasarkan tabel 6 tentang distribusi frekuensi responden berdasarkan perkembangan anak prasekolah pada kelompok *origami* sebelum diberikan permainan setengahnya (50,0%) perkembangan anak meragukan sebanyak 9 anak.

Tabel 7 Distribusi Frekuensi Perkembangan Anak Prasekolah Sesudah Diberikan *Origami* Pada Anak Kelompok A Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Tahun 2018.

Variabel	Frekuensi	Presentase
Sesuai	14	77.8
Meragukan	4	22.2
Jumlah	18	100.0

Berdasarkan tabel 7 tentang distribusi frekuensi responden berdasarkan perkembangan anak prasekolah pada kelompok *origami* setelah diberikan permainan hampir seluruhnya (77,8%) perkembangan anak sesuai sebanyak 14 anak.

Tabel 8 Distribusi Frekuensi Perkembangan Anak Prasekolah Sebelum Diberikan *Playdough* Pada Anak Kelompok A Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Tahun 2018.

Variabel	Frekuensi	Presentase
Sesuai	6	33.3
Meragukan	10	55.6
Penyimpangan	2	11.1
Jumlah	18	100.0

Berdasarkan tabel 8 tentang distribusi frekuensi responden berdasarkan perkembangan anak prasekolah pada kelompok *Playdough* sebelum diberikan permainan sebagian besar (55,6%) perkembangan anak meragukan sebanyak 10 anak.

Tabel 9 Distribusi Frekuensi Perkembangan Anak Prasekolah Setelah Diberikan *Playdough* Pada Anak Kelompok A Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Tahun 2018

Variabel	Frekuensi	Presentase
Sesuai	13	72.2
Meragukan	5	27.8
Jumlah	18	100.0

Berdasarkan tabel 9 distribusi frekuensi responden berdasarkan perkembangan anak prasekolah pada kelompok *Playdough* setelah diberikan permainan sebagian besar (72,2%) perkembangan anak sesuai sebanyak 13 anak.

Tabel 10 Uji Normalitas Shapiro-Wilk Perkembangan Anak Prasekolah Sebelum Dan Setelah Diberikan *Origami* Pada Anak Kelompok A Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Tahun 2018

	Shapiro-Wilk		
	Statistik	Df	Sig.
Perkembangan pre	0,816	18	0,003
Perkembangan post	0,520	18	0,000

Berdasarkan tabel 5.10 hasil uji statistik kenormalan menggunakan *Shapiro-Wilk*. Perbedaan sebelum dan sesudah pemberian permainan *Origami* terhadap perkembangan anak prasekolah didapatkan ρ-*value* 0,003 dan 0,000. Maka uji normalitas sebaran data dapat disimpulkan ρ-*value* < α (0,05). Sehingga, dapat diketahui distribusi data tidak normal dan memenuhi syarat untuk dapat digunakan uji parametik dengan uji statistik *Wilcoxon Signed Rank*.

Tabel 11 Tabulasi Silang Pengaruh Sebelum dan Setelah Diberikan Permainan *Origami* Terhadap Perkembangan Anak Prasekolah Kelompok A Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Tahun 2018

Sebelum	Sesudah					
	Sesuai		Meragukan		Total	
	F	%	F	%	F	%
Sesuai	5	27,8	0	0	5	27,8
Meragukan	8	44,4	1	5,6	9	50,0
Penyimpangan	1	5,6	3	16,7	4	22,2
Total	14	77,8	4	22,2	18	100
ρ-*value* = 0,001 α = 0,05						

Hasil pengumpulan data terhadap 18 orang responden tentang pengaruh pemberian permainan *Origami* terhadap perkembangan anak prasekolah Kelompok A Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Tahun 2018 sebagai berikut :

Berdasarkan tabel 11 di dapatkan hasil sebelum diberikan permainan *origami* terdapat 5 anak (27,7%) perkembangannya sesuai, setelah diberikan permainan *origami* terdapat 5 anak (27,7%) perkembangannya sesuai. Sebelum diberikan permainan *origami* terdapat 9 anak (50,0%) perkembangannya meragukan, setelah diberikan permainan *origami* terdapat 8 anak (44,4%) perkembangannya sesuai dan 1 anak

(5,6%) perkembangannya meragukan. Sebelum diberikan permainan *origami* terdapat 4 anak (22,2%) perkembangannya penyimpangan, setelah diberikan permainan *origami* terdapat 1 anak (5,6%) perkembangannya sesuai dan 3 anak (16,7%) perkembangannya meragukan.

Hasil analisa data menggunakan uji statistik *Wilcoxon Signed Rank* di dapatkan hasil negative ranks didapatkan hasil 0, positive ranks 12 dan ties 6, yang diartikan bahwa pada negative ranks terdapat 0 responden yang mengalami penurunan perkembangan setelah diberikan *origami*, pada positive ranks terdapat 12 responden yang mengalami peningkatan perkembangan setelah diberikan *origami*, sedangkan pada ties terdapat 6 responden yang tidak mengalami perubahan setelah diberikan permainan *origami*. Pada hasil nilai p = 0,001 dengan tingkat α (0,05) dapat dikatakan bahwa ρ-*value* < α yang berarti H_0 ditolak H_1 diterima, artinya signifikan yaitu ada pengaruh pemberian permainan *origami* terhadap perkembangan anak kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Tahun 2018.

Tabel 12 Uji Normalitas Shapiro-Wilk Perkembangan Anak Prasekolah Sebelum Dan Setelah Diberikan *Playdough* Pada Anak Kelompok A Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Tahun 2018

	Shapiro-Wilk		
	Statistik	Df	Sig.
Perkembangan pre	0,786	18	0,001
Perkembangan post	0,566	18	0,000

Berdasarkan tabel 12 hasil uji statistik kenormalan menggunakan *Shapiro-Wilk*. Perbedaan sebelum dan sesudah pemberian permainan *Playdough* terhadap perkembangan anak prasekolah didapatkan ρ-*value* 0,001 dan 0,000. Maka uji normalitas sebaran data dapat disimpulkan ρ-*value* < α (0,05). Sehingga, dapat diketahui distribusi data tidak normal dan memenuhi syarat untuk dapat digunakan uji parametik dengan uji statistik *Wilcoxon Signed Rank*.

Tabel 13 Tabulasi Silang Pengaruh Sebelum dan Setelah Diberikan Permainan *Playdough* Terhadap Perkembangan Anak Prasekolah Kelompok A Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Tahun 2018.

Sebelum	Sesudah					
	Sesuai		Meragukan		Total	
	F	%	F	%	F	%
Sesuai	6	33,3	0	0	6	33,3
Meragukan	6	33,3	4	22,2	10	55,6
Penyimpangan	1	5,6	1	5,6	2	11,1
Total	13	72,2	5	27,8	18	100
ρ-*value* = 0,007						
α = 0,05						

Hasil pengumpulan data terhadap 18 orang responden tentang pengaruh pemberian permainan *Playdough* terhadap perkembangan anak prasekolah Kelompok A Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Tahun 2018 sebagai berikut :

Berdasarkan tabel 13 di dapatkan hasil sebelum diberikan permainan *playdough* terdapat 6 anak (33,3%) perkembangannya sesuai, setelah diberikan permainan *playdough* terdapat 6 anak (33,3%) perkembangannya sesuai. Sebelum diberikan permainan *playdough* terdapat 10 anak (55,6%) perkembangannya meragukan, setelah diberikan permainan *playdough* terdapat 6 anak (33,3%) perkembangannya sesuai dan 4 anak (22,2%) perkembangannya meragukan. Sebelum diberikan permainan *playdough* terdapat 2 anak (11,1%) perkembangannya penyimpangan, setelah diberikan permainan *origami* terdapat 1 anak (5,6%) perkembangannya sesuai dan 1 anak (5,6%) perkembangannya meragukan.

Hasil analisa data menggunakan uji statistik *Wilcoxon Signed Rank* di dapatkan hasil negative rank 0, positive ranks 8 dan ties 10, yang diartikan bahwa pada negative ranks terdapat 0 responden yang mengalami penurunan perkembangan setelah diberikan *Playdough*, pada positive ranks terdapat 8 responden yang mengalami peningkatan perkembangan setelah diberikan *Playdough*, sedangkan pada ties terdapat 10 responden yang tidak mengalami perubahan setelah diberikan permainan *Playdough*. Pada hasil nilai p = 0,007 dengan tingkat α (0,05) dapat dikatakan bahwa ρ-*value* < α yang berarti H_0 ditolak H_1 diterima, artinya signifikan yaitu ada pengaruh pemberian permainan *Playdough* terhadap perkembangan anak kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Tahun 2018.

Tabel 14 Analisis Uji *Mann Whitney* Pengaruh permainan *Origami* dan *Playdough* Terhadap Perkembangan Anak Prasekolah Kelompok A Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Tahun 2018

	KELOMPOK	N	Mean Rank	Sum of Ranks	ρ-*value*
POST	Origami	18	21.50	387.00	0.043
	Playdough	18	15.50	279.00	
	Total	36			

Berdasarkan tabel 14 hasil penelitian menunjukan bahwa jumlah responden 18. Pada permainan *Origami* terdapat jumlah mean rank 21.50 dan terdapat jumlah mean rank *Playdough* sebanyak 15.50 yang artinya lebih besar pengaruh permainan *Origami* terhadap perkembangan anak prasekolah. Sedangkan dari hasil ρ-*value* (0,043) < α (0,05), sehingga dapat diketahui H_0 ditolak H_1 diterima, artinya signifikan yaitu ada perbedaan efektivitas pengaruh pemberian permainan *origami* dan *playdough* terhadap perkembangan anak kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Tahun 2018.

PEMBAHASAN

Berdasarkan tabel 6 distribusi frekuensi responden berdasarkan perkembangan anak prasekolah pada kelompok *origami* sebelum diberikan permainan setengahnya (50,0%) perkembangan anak meragukan sebanyak 9 anak. Sedangkan berdasarkan tabel 8 distribusi frekuensi responden berdasarkan perkembangan anak prasekolah pada kelompok *Playdough* sebelum diberikan permainan sebagian besar (55,6%) perkembangan anak meragukan sebanyak 10 anak.

Menurut Soetjiningsih (2013) Perkembangan bersifat kuantitatif dan kualitatif dalam pola yang teratur dan dapat diramalkan. Perkembangan menyangkut proses diferensiasi sel tubuh, jaringan tubuh, organ dan sistem organ yang berkembang sedemikian rupa sehingga dapat memenuhi.

Menurut Yuniati (2014) kemampuan tumbuh kembang anak perlu dirangsang oleh orang tua agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal dan sesuai umurnya. Stimulasi adalah rancangan yang dilakukan sejak bayi baru lahir bahkan sebaiknya sejak didalam kandungan, dilakukan setiap hari, untuk merangsang semua sistem indra (pendengaran, penglihatan, perabaan, pembauan, pengecapan). Anak yang mendapat stimulasi yang terarah akan lebih cepat berkembang dibandingkan anak yang kurang bahkan tidak mendapat stimulasi.

Menurut dewi (2015) tugas perkembangan anak prasekolah pada masa kanak-kanak awal. Periode ini berasal sejak anak dapat bergerak sambil berdiri sampai mereka masuk sekolah, dicirikan dengan aktivitas yang tinggi dan penemuan. Periode ini merupakan saat perkembangan fisik dan kepribadian yang besar. Perkembangan motorik berlangsung terus menerus. Pada usia ini, anak membutuhkan bahasa dan hubungan sosial yang lebih luas, mempelajari standar peran, memperoleh kontrol dan penguasaan diri, semakin menyadari sifat ketergantungan dan kemandirian, dan mulai membentuk konsep diri.

Menurut Setiyaningrum (2016) faktor yang mempengaruhi tumbuh kembang adalah (1) Motivasi belajar anak (2) Gizi anak (3) Lingkungan pengasuh (4) Stimulasi, yaitu perangsangan yang datang dari lingkungan luar anak, yang merupakan bagian dari kebutuhan anak yaitu asah atau kegiatan merangsang kemampuan dasar anak umur 0-6 tahun agar anak tumbuh dan berkembang dengan optimal. Setiap anak perlu mendapatkan stimulasi rutin sedini mungkin dan terus menerus pada setiap kesempatan. Stimulasi diberikan visual, verbal, auditif (pendengaran), taktil (sentuhan). (5) Pengetahuan ibu (6) Kesehatan anak (7) Perumahan (8) Sosial ekonomi (9) Jumlah saudara (10) Kelompok sebaya Keluarga.

Peran orang tua dalam menstimulasi tumbuh kembang anak sangatlah penting selain itu pengetahuan orang tua juga memegang peran penting dalam menberikan stimulasi kepada anak. Seperti yang dijelaskan dalam teori semakin tinggi tingkat pengetahuan orang tua maka semakin banyak pengetahuan yang didapatnya dalam cara menstimulasi perkembanganan anaknya.

Berdasarkan tabel 7 distribusi frekuensi responden berdasarkan perkembangan anak prasekolah pada kelompok *origami* setelah diberikan permainan hampir seluruhnya (77,8%) perkembangan anak sesuai sebanyak 14 anak. Sedangkan berdasarkan tabel 5.9 distribusi frekuensi responden berdasarkan perkembangan anak prasekolah pada kelompok *Playdough* setelah diberikan permainan sebagian besar (72,2%) perkembangan anak sesuai sebanyak 13 anak.

Seorang anak akan mengalami berbagai perkembangan pada masa balita,

diantaranya, kemampuan berbahasa, kreativitas, kesadaran sosial, emosional, inteligensi, sensorik dan motorik (Renaldi, 2014). Menurut Yuniati (2014) kemampuan tumbuh kembang anak perlu dirangsang oleh orang tua agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal dan sesuai umurnya. Stimulasi adalah rancangan yang dilakukan sejak bayi baru lahir bahkan sebaiknya sejak didalam kandungan, dilakukan setiap hari, untuk merangsang semua sistem indra (pendengaran, penglihatan, perabaan, pembauan, pengecapan). Anak yang mendapat stimulasi yang terarah akan lebih cepat berkembang dibandingkan anak yang kurang bahkan tidak mendapat stimulasi. Stimulasi bisa menggunakan alat bantu atau permainan yang sederhana, aman dan yang ada disekitar anak. Di antaranya permainan *Origami* dan *Playdough*.

Penelitian yang dilakukan Lisa Cristian Dewi Natalia di PAUD Tarbiyatus Shibyan Desa Gayaman Mojoanyar Mojokerto pada tahun 2014 sebelum diberikan permainan *origami* diperoleh hampir setengahnya perkembangan anak dalam kategore sesuai usia dan meragukan, setelah diberikan permainan *origami* diperoleh data sebagian besar perkembangan anak sesuai dengan usia sebanyak 20 responden (62,5%). Sedangkan dari penelitian yang dilakukan Sira Difatiguna di TK Dharma Wanita Kecamatan Pesisir Utara Kabupaten Pesisir Barat pada tahun 2015, penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan setelah diberikan perlakuan *playdough*. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan sebanyak 44,74%.

Menstimulus menggunakan permainan origami dan playdough berguna dalam meningkatkan perkembangan anak prasekolah, selain bahan permainan tersebut mudah didapatkan dalam barang sehari-hari juga harga yang terjangkau, disamping itu orang tua dapat mengajarkan anaknya macam-macam bentukserta semakin terjalinnya hubungan orang tua dan anak.

Hasil uji statistik kenormalan pada kelompok *Origami* menggunakan *Shapiro-Wilk*. Perbedaan sebelum dan sesudah pemberian permainan *Origami* terhadap perkembangan anak prasekolah didapatkan ρ-*value* 0,003 dan 0,000. Maka uji normalitas sebaran data dapat disimpulkan ρ-*value* < α (0,05). Sehingga, dapat diketahui distribusi data tidak normal dan memenuhi syarat untuk dapat digunakan uji parametik dengan uji statistik *Wilcoxon Signed Rank*.

Hasil pengumpulan data terhadap 18 orang responden pengaruh pemberian permainan *Origami* terhadap perkembangan anak prasekolah Kelompok A Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Tahun 2018 sebagai berikut : sebelum diberikan permainan *origami* terdapat 5 anak (27,7%) perkembangannya sesuai, setelah diberikan permainan *origami* terdapat 5 anak (27,7%) perkembangannya sesuai. Sebelum diberikan permainan *origami* terdapat 9 anak (50,0%) perkembangannya meragukan, setelah diberikan permainan *origami* terdapat 8 anak (44,4%) perkembangannya sesuai dan 1 anak (5,6%) perkembangannya meragukan. Sebelum diberikan permainan *origami* terdapat 4 anak (22,2%) perkembangannya penyimpangan, setelah diberikan permainan *origami* terdapat 1 anak (5,6%) perkembangannya sesuai dan 3 anak (16,7%) perkembangannya meragukan.

Hasil analisa data menggunakan uji statistik *Wilcoxon Signed Rank* di dapatkan hasil negative ranks didapatkan hasil 0, positive ranks 12 dan ties 6, yang diartikan bahwa pada negative ranks terdapat 0 responden yang mengalami penurunan perkembangan setelah diberikan *origami*, pada positive ranks terdapat 12 responden yang mengalami peningkatan perkembangan setelah diberikan *origami*, sedangkan pada ties terdapat 6 responden yang tidak

mengalami perubahan setelah diberikan permainan *origami*. Pada hasil nilai p = 0,001 dengan tingkat α (0,05) dapat dikatakan bahwa ρ-*value* < α yang berarti H_0 ditolak H_1 diterima, artinya signifikan yaitu ada pengaruh pemberian permainan *origami* terhadap perkembangan anak kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Tahun 2018.

Hasil uji statistik kenormalan pada kelompok *Playdough* menggunakan *Shapiro-Wilk*. Perbedaan sebelum dan sesudah pemberian permainan *Playdough* terhadap perkembangan anak prasekolah didapatkan ρ-*value* 0,001 dan 0,000. Maka uji normalitas sebaran data dapat disimpulkan ρ-*value* < α (0,05). Sehingga, dapat diketahui distribusi data tidak normal dan memenuhi syarat untuk dapat digunakan uji parametik dengan uji statistik *Wilcoxon Signed Rank*.

Hasil pengumpulan data terhadap 18 orang responden pengaruh pemberian permainan *Playdough* terhadap perkembangan anak prasekolah Kelompok A Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Tahun 2018 sebagai berikut : sebelum diberikan permainan *playdough* terdapat 6 anak (33,3%) perkembangannya sesuai, setelah diberikan permainan *playdough* terdapat 6 anak (33,3%) perkembangannya sesuai. Sebelum diberikan permainan *playdough* terdapat 10 anak (55,6%) perkembangannya meragukan, setelah diberikan permainan *playdough* terdapat 6 anak (33,3%) perkembangannya sesuai dan 4 anak (22,2%) perkembangannya meragukan. Sebelum diberikan permainan *playdough* terdapat 2 anak (11,1%) perkembangannya penyimpangan, setelah diberikan permainan *origami* terdapat 1 anak (5,6%) perkembangannya sesuai dan 1 anak (5,6%) perkembangannya meragukan.

Hasil analisa data menggunakan uji statistik *Wilcoxon Signed Rank* di dapatkan hasil negative rank 0, positive ranks 8 dan ties 10, yang diartikan bahwa pada negative ranks terdapat 0 responden yang mengalami penurunan perkembangan setelah diberikan *Playdough*, pada positive ranks terdapat 8 responden yang mengalami peningkatan perkembangan setelah diberikan *Playdough*, sedangkan pada ties terdapat 10 responden yang tidak mengalami perubahan setelah diberikan permainan *Playdough*. Pada hasil nilai p = 0,007 dengan tingkat α (0,05) dapat dikatakan bahwa ρ-*value* < α yang berarti H_0 ditolak H_1 diterima, artinya signifikan yaitu ada pengaruh pemberian permainan *Playdough* terhadap perkembangan anak kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Tahun 2018.

Origami atau teknik melipat ini merupakan cara mengolah kertas menjadi sebuah karya seni rupa yang membutuhkan daya cipta yang lebih bahkan dapat juga menjadi karya seni rupa tiga dimensi yaitu berupa bentuk kapal, burung, kucing, rumah dan lain-lain (Septiyaningrum, 2016). Menurut Karmachela (2008) seni melipat kertas ini merupakan seni yang sangat cocok bagi anak karena *origami* melatih keterampilan tangan anak juga kerapian dalam berkreasi.

Playdough adalah adonan mainan yang merupakan bentuk modern dari tanah liat atau lempung yang terbuat dari campuran tepung terigu. *Playough* merupakan salah satu media pembelajaran yang murah. Karena bahan untuk membuat *play dough* mudah didapatkan dan juga tidak membahayakan bagi kesehatan anak (Jatmika, 2012). Bermain *playdough* berfungsi sebagai latihan untuk menstimulasi motorik halus anak dan juga dapat meningkatkan konsentrasi dalam proses belajar mengajar sehingga anak akan merasa senang untuk melakukan gerakan dalam bermain. Sebagaimana ditulis Nichols (2009) dalam rahmawati (2014) yang menyatakan bahwa penggunaan *playdough* dapat membantu anak melatih keterampilan fisik dengan tangan, ketika

anak memanipulasi *playdough* dengan jari-jari tangannya.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Maite Garaigordobil dan Laura Berrueco (2011) di sekolah Komunitas La Rioja (Spanyol), penelitian ini menggunakan desain eksperimental pretest-posttest dengan kelompok kontrol, dengan jumlah reponden 86 peserta berusia 5 sampai 6 tahun. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa dengan bermain secara signifikan akan meningkatkan kreativitas verbal (kefasihan, fleksibilitas, orisinalitas), kreativitas grafis (kolaborasi, kelancaran, orisinalitas), dan perilaku dan sifat-sifat kepribadian kreatif (*Jurnal Effects of a Play Program on Creative Thinking of Preschool Children Universidad del País Vasco Spanyol*). Sehingga perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang telah dilakukan adalah permainan yang terfokus yaitu *origami* dan *playdough* serta penelitian ini menilai apakah ada pengaruh disemua aspek tugas perkembangan.

Dari hasil penelitian tersebut dapat diketahui bahwa permainan *origami* dan permainan *playdough* dapat menstimulus perkembangan anak, selain itu terdapat keuntungan lain dalam permainan *origami* dan permainan *playdough* yaitu dapat mengasah kreativitas anak sehingga perkembangan anak akan semakin bagus perkembangannya dan dalam permainan *origami* orangtua maupun guru dapat mengajarkan anak berfikir sistematis dan kesabaran untuk menyelesaikan bentuk origami yang dibuat.

Berdasarkan tabel 12 hasil penelitian menunjukan bahwa jumlah responden 18 pada *origami* dan 18 responden pada *playdough*. Pada permainan *Origami* terdapat jumlah *mean rank* 21.50 dan terdapat jumlah mean rank *Playdough* sebanyak 15.50 yang artinya lebih besar pengaruh permainan *Origami* terhadap perkembangan anak prasekolah. Sedangkan dari hasil ρ-*value* (0,043) < α (0,05), sehingga dapat diketahui H_0 ditolak H_1 diterima, artinya signifikan yaitu ada perbedaan efektivitas pengaruh pemberian permainan *origami* dan *playdough* terhadap perkembangan anak kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Tahun 2017.

Manfaat bermain origami menurut pandangan Ni Kadek Novian Purnamasari, I Gusti Agung Oka Negara dan I Made Suara (2014) dalam Palupi (2017) menyatakan bahwa mangaat *origami* yaitu melatih motorik halus pada anak sekaligus sarana bermain yang aman, murah, menyenangkan dan kaya manfaat, membentuk sesuatu dari *origami* perlu melewati tahapan dan proses tahapan mengajarkan anak untuk tekun, sabar, serta disiplin untuk mendapatkan bentuk yang diinginkan. Belajar membaca lewat gambar atau diagram, berfikir matematis serta perbandingan (proposisi) lewat bentuk yang dibuat melalui *origami* adalah suatu keuntungan lain dari mempelajari *origami*.

Manfaat Bermain Dengan *Playdough* menurut Jatmika (2012), melatih kemampuan sensorik. Salah satu cara anak mengenal sesuatu adalah melalui sentuhan. Dengan bermain *playdough*, ia belajar tentang tekstur dan cara menciptakan sesuatu, mengembangkan kemampuan berfikir, mengasah kemampuan berbahasa. Meremas, berguling membuat bola, dan berputar adalah beberapa kata yang sering di dengar anak saat bermain *playdough*. Gunakan kata-kata untuk mendeskripsikan kegiatan bermain *playdough*.

Pada hasil dari penelitian ini didapatkan adanya perbedaan dari permainan *origami* maupun *playdough*, sehingga sebaiknya anak usia prasekolah lebih mengoptimalkan permainan *origami* dengan meningkatkan frekuensi bermain dan bermain mengolah *origami* dalam berbagai bentuk. Orangtua ataupun guru dapat mengajarkan *origami* dalam bentuk tahapan dari yang mudah dibuat anak dan

adanya berbagai variasi bentuk dari *origami* agar anak tidak mudah bosan dalam permainan tersebut.

SIMPULAN

1. Perkembangan anak prasekolah sebelum pelaksanaan pemberian *Origami* didapatkan setengahnya perkembangan anak meragukan pada anak kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal tahun 2018.
2. Perkembangan anak prasekolah setelah pelaksanaan pemberian *Origami* didapatkan hampir seluruhnya perkembangan anak sesuai pada anak kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal tahun 2018.
3. Perkembangan anak prasekolah sebelum pelaksanaan pemberian *Playdough* didapatkan sebagian besar perkembangan anak meragukan pada anak kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal tahun 2018.
4. Perkembangan anak prasekolah setelah pelaksanaan pemberian *Playdough* didapatkan sebagian besar perkembangan anak sesuai pada anak kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal tahun 2018.
5. Ada pengaruh pemberian permainan *origami* terhadap perkembangan anak kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Tahun 2018.
6. Ada pengaruh pemberian permainan *Playdough* terhadap perkembangan anak kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Tahun 2018.
7. Ada perbedaan efektivitas pengaruh pemberian permainan *origami* dan *playdough* terhadap perkembangan anak kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Tahun 2018.

SARAN

1. Bagi Tempat Penelitian
   Hasil penelitian ini diharapkan dapat lebih meningkatkan kesadaran bagi guru TK untuk memberikan stimulasi yang berguna untuk meningkatkan perkembangan anak melalui kegiatan bermain kertas (*origami*) dan bermain adonan (*playdough*).
2. Bagi Institusi Pendidikan
   Penelitian ini diharapkan menjadi salah satu fungsi *tri darma* perguruan tinggi, serta dapat dijadikan salah satu sumber rujukan tentang efektivitas permainan *origami* dan permainan *playdough* terhadap perkembangan anak kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal tahun 2017.
3. Bagi Orang Tua
   Dapat melatih perkembangan anak dengan permainan *origami* dan permainan *playdough* secara mandiri di rumah, sehingga dapat menstimulus perkembangan pada anak.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya
   Hasil penelitian diharapkan dapat lebih memantapkan fungsi keilmuan dan menjadi sarana pengembangan pengalaman dalam menganalisis permasalahan khususnya dalam ruang lingkup asuhan kebidanan.

DAFTAR PUSTAKA

Alimun, A. H. 2014. *Metode Penelitian Kebidanan Dan Teknik Analisis Data Contoh Aplikasi Studi Kasus*. Jakarta : Salemba Medika.

Aprilia, A. B. 2016. *Hubungan Status Gizi Dengan Perkembangan Balita Di Kelurahan Jati Kecamatan Padang Timur.* Bersumber dari: http://scholar.unand.ac.id/19537/2/BAB%201.pdf. (diakses tanggal 10 november 2017, 20.08 WIB).

Dewi, R. C. Oktiawati, A. Saputri, L. D. 2015. *Teori dan Konsep Tumbuh*

Kembang Bayi, Toddler, Anak dan Usia Remaja Untuk Tenaga Kesehatan, Pelajar/Mahasiswa dan Masyarakat. Yogyakarta : Nuha Medika.

Difatiguna, S. 2015. *Pengaruh Bermain Menggunakan Playdough Terhadap Kemampuan Motorik Halus Pada Anak*. Bandar Lampung : Universitas Lampung. Dikutip dari : http://download.portalgaruda.org/article.php?article=372788&val=1555&title=PENGARUH%20AKTIVITAS%20BERMAIN%20MENGGUNAKAN%20PLAYDOUGH%20TERHADAP%20KEMAMPUAN%20MOTORIK%20HALUS%20PADA%20ANAK. (Diakses tanggal 16 Oktober 2017, 16.23 WIB).

Fakhrizal, 2017. *Permainan Playdough*. Bersumber dari http://www.jejakpendidikan.com/2017/03/permainan-playdough.html. (Diakses 27 oktober 2017, 20.48 WIB)

Fauziah, O. N. 2015. Hubungan tari kupu-kupu dengan perkembangan anak usia prasekolah (4-6) tahun di TK Darmawanita Desa Beton Kecamatan Siman Kabupaten Ponorogo. Bersumber dari :http://eprints.umpo.ac.id/1358/2/BAB%20I.pdf (diakses tanggal 6 november 2017, 20.39 WIB).

Gunarsa, Singgih D. 2008. *Psikologi Anak: Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: PT BPK Gunung Mulia.

Hartati, L . 2011. *Pengaruh Bermain Playdough Terhadap Kreativitas Anak Tk*. Bersumber dari : http://download.portalgaruda.org/article.php?article=372788&val=1555&title=PENGARUH%20AKTIVITAS%20BERMAIN%20MENGGUNAKAN%20PLAYDOUGH%20TERHADAP%20KEMAMPUAN%20MOTORIK%20HALUS%20PADA%20ANAK.(Diakses tanggal 24 oktober 2017, 21.43 WIB).

Haryani, C. 2014. *Penerapan Metode Bermain Dengan Media Playdough Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Dan Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini*. Bersumber dari: http://repository.unib.ac.id/8756/1/I%2CII%2CIII%2CII-14-chi.FK.pdf (diakses tanggal 24 oktober 2017, 22.45 WIB).

Hidayat, 2008. *Pengantar Ilmu Kesehatan Anak Untuk Pendidikan Kebidanan*. Jakarta : Salemba Medika

Indarwati, R. 2017. *Evektivitas Permainan Kolase dan Permainan Clay Tepung Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Kelompok A di TK Kartika IV-66 Kecamatan Mojoroto Kota Kediri Tahun 2017*. Skripsi. Universitas kediri.

Karmachela, Hira. 2008. *Seni Origami*. Jakarta: Azka press.

Marni dan Kukuh, R. 2012. *Asuhan Neonatus, Bayi, Balita, dan Anak Prasekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Natalia, L. C. 2014 . *Permainan Origami Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah (3-4 Tahun) Di Paud Tarbiyatus Shibyan Desa Gayaman Mojoanyar Mojokerto*. Majapahit : Stikes Poltekes Majapahit. Bersumber dari : http://repository.poltekkesmajapahit.ac.id/index.php /PUB-KEB/article/download/253/222. (Diakses

tanggal 1 Oktober 2017, 21.42 WIB).

Nur, Jatmika Yusep. 2012, *Ragam Aktivitas Harian untuk Play Group.* Jogjakarta: Diva Press.

Palupi, N. P. 2017. *Pengaruh Permainan Origami Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Usia 4 Sampai 5 Tahun di Taman Kanak-Kanak Pembina Kelurahan Sukorame Kecamatan Mojoroto Tahun 2017*. Skripsi. Universitas kediri.

Rahmawati, D.A. 2014. *Pengaruh Bermain Playdough Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Tunagrahita Sedang Kelas I Di Slb Sekar Teratai 1 Srandakan*. Bersumber dari : http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/plb/article/viewFile/6062/5789. (diakses tanggal 6 november 2017, 25.50 WIB).

Rivanica, R dan Oxyandi, M. 2016. *Buku Ajar Deteksi Dini Tumbuh Kembang dan Pemeriksaan Bayi Baru Lahir*. Jakarta : Salemba Medika.

Santoso, S, dan Ranti, A. L. 2009. *Kesehatan dan Gizi*. Jakarta : Rineka Cipta.

Setiyaningrum, E. 2016*. Tumbuh Kembang Anak Usia 0-8 Tahun*, Surabaya :

Sholichah, I. 2016. *Pengaruh Brain Gym Terhadap Motorik Halus Pada Anak Prasekolah Di TK Kusuma Mulya Kota Kediri Tahun 2016*. Skripsi. Stikes Surya Mitra Husada Kediri.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan P&D*. Bandung : Alfabeta.

Widati, Tri. 2012. *Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Metode Melipat Kertas pada Anak Kelompok B TK ABA Gani Socokangsi Jatinom Klaten Tahun Ajaran 2011/2012*. Skripsi. Surakarta: Fakultas Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Wong. 2009. *Model Pengasuhan Anak Pra Sekolah*. Bandung : Jurnal Ilmu Pendidikan

Yuniarti, S. 2015. *Asuhan Tumbuh Kembang Neonatus, Bayi-Balita, Anak Pra-Sekolah Dilengkapi Stimulasi Tumbuh Kembang Anak Melalui Bermain*. Jakarta : Refika Aditama.

Yusran, Y. 2014. *Pengaruh pendidikan kesehatan terhadap pengetahuan dan sikap ibu dalam mengoptimalkan pencapaian tumbuh kembang anak pra sekolah di kecamatan kartasura*. Bersumber dari: http://eprints.ums.ac.id/30726/2/BAB_I.pdf (diakses tanggal 6 november 2017, 20.39 WIB).