

## PENGGUNAAN PAPER-CRAFT PADA APLIKASI METODE STEAM UNTUK MENSTIMULASI KREATIVITAS SISWA SEKOLAH DASAR

<sup>1</sup>Haskara Agung Yuliantino, <sup>2</sup>Junda Hapsari, <sup>3</sup>Muhammad Raihan,  
<sup>4</sup>Sheila Andita Putri, S.Ds., M.Ds, <sup>5</sup>Asep Sufyan, M.A, S.Ds, M.Sn

<sup>1,2,3,4,5</sup> Program Studi Desain Produk, Fakultas Industri Kreatif, Telkom University

e-mail : [haskara.ay@gmail.com](mailto:haskara.ay@gmail.com)<sup>1</sup>, [jundahaa@gmail.com](mailto:jundahaa@gmail.com)<sup>2</sup>, [raihanvmn29@gmail.com](mailto:raihanvmn29@gmail.com)<sup>3</sup>

Received : March, 2024

Accepted : April, 2024

Published : April, 2024

### ABSTRACT

*Creativity plays an important role in developing individuals and societies, especially with children in dealing with challenges and environmental changes. However, children's interest in craft activities, among them papercraft, tends to decline because of the dominance of technology and lack of environmental support. The study aims to analyze the effectiveness of papercraft activities to stimulate elementary school children's creativity in class 5. The research method used is a STEAM learning method that will support students' creativity and the purpose of this study. Papercraft activities can support the growth of a child's creativity by training fine motor, imagination, and self-control. Papercraft can also be used as a teaching medium, helping students develop their technical skills and creativity. Suggestions for further development include design adjustments and levels of papercraft difficulties with individual student abilities and interests. Using a maximum of papercraft potential, schools can create a dynamic and inspiring learning environment for students.*

**Keywords:** Creativity, Papercraft, Stimulation, Fine Motor Skills, Learning Environment

### ABSTRAK

*Kreativitas memiliki peranan penting dalam perkembangan individu dan masyarakat, terutama terhadap anak-anak dalam hal menghadapi tantangan dan perubahan lingkungan. Namun, minat anak-anak terhadap kegiatan kerajinan tangan, salah satunya papercraft, cenderung menurun karena dominasi teknologi dan kurangnya dukungan lingkungan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas kegiatan papercraft dalam menstimulasi kreativitas anak sekolah dasar kelas 5. Metode penelitian yang digunakan adalah metode pembelajaran STEAM yang dimana metode ini mampu mendukung kreativitas siswa dan tujuan dari penelitian ini. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan papercraft dapat mendukung pertumbuhan kreativitas anak dengan melatih motorik halus, imajinasi, dan pengendalian diri. Papercraft juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah, membantu siswa mengembangkan keterampilan teknis dan kreativitas mereka. Saran untuk pengembangan lebih lanjut termasuk penyesuaian desain dan tingkat kesulitan papercraft dengan kemampuan dan minat individu siswa. Dengan memanfaatkan potensi papercraft secara maksimal, sekolah dapat menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan inspiratif bagi para siswa.*

**Kata Kunci:** Kreativitas, Papercraft, Stimulasi, Motorik Halus, Lingkungan Belajar

## 1. PENDAHULUAN

Kreativitas adalah kemampuan alami manusia untuk dapat menghasilkan inovasi-inovasi baru dan karya-karya yang unik serta original. Menurut Munandar (2012), kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberi gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan baru antara unsur yang sudah ada sebelumnya. Penjabaran di atas secara tidak langsung menjelaskan betapa krusialnya kreativitas dalam keberlangsungan kehidupan setiap manusia, karena kreativitas memungkinkan manusia untuk mengekspresikan diri, memecahkan masalah, dan beradaptasi dengan perubahan lingkungan sekitar. Secara tidak langsung, kreativitas dapat membantu manusia dalam menjalani hidupnya. Kreativitas juga memainkan peranan penting dalam pengembangan individu dan masyarakat secara keseluruhan.

Oleh sebab itu, mengembangkan kreativitas sejak dini menjadi hal yang sangatlah penting, karena sejatinya anak-anak memiliki kemampuan untuk berimajinasi yang luar biasa. Ketika kreativitas diberdayakan sejak usia dini, anak-anak dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, mengasah keterampilan beradaptasi, belajar memecahkan permasalahan sederhana, dan meningkatkan rasa percaya diri mereka. Anak kreatif akan menemukan cara baru, karya baru ataupun solusi baru dari kesulitan-kesulitan yang dihadapi mereka, sehingga kehidupan menjadi lebih maju, lebih mudah, lebih indah, lebih nyaman, lebih cepat dan sebagainya (Bayanie, 2013). Cara yang paling sederhana dalam upaya meningkatkan kreativitas anak adalah dengan mengarahkan anak untuk melatih kreativitas mereka dengan rajin membuat kerajinan tangan yang unik dan beragam.

Sayangnya, saat ini minat anak-anak terhadap kerajinan tangan cenderung minim. Hal ini disebabkan oleh dominasi teknologi dalam kehidupan sehari-hari anak-anak, penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menurunkan daya aktif anak dan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain. Anak menjadi kurang interaktif dan lebih suka sendiri dengan zona nyamannya bersama *gadget* (Yumarni, 2022). Selain *gadget*, pengaruh lain yang menyebabkan turunnya minat anak pada kerajinan tangan adalah karena kurangnya dukungan dan motivasi dari orang tua atau lingkungan sekitar, serta minimnya kegiatan yang mengasah kreativitas anak di sekolah. Di sekolah, kurangnya dorongan dan lingkungan yang mendukung seringkali menghambat pengembangan kreativitas siswa dalam kegiatan pembelajaran (Suherman, 2010). Berdasarkan persoalan tersebut, solusi yang dapat diterapkan adalah dengan rutin melakukan kegiatan stimulasi kreativitas yang unik, bervariasi dan mudah dilakukan agar siswa tidak merasa bosan, salah satunya berupa kegiatan membuat kerajinan tangan.

Salah satu contoh kegiatan membuat kerajinan tangan yang dapat diterapkan untuk menstimulasi kreativitas anak adalah dengan membuat seni *papercraft*. *Papercraft* sendiri merupakan seni membuat objek tiga dimensi. Oka Ansaka (2011), menyatakan bahwa *papercraft* merupakan turunan dari seni melipat kertas seperti origami, sedangkan origami adalah proses pembuatan kertas dengan melipat kertas tanpa menggunakan lem tetapi dalam pembuatan *papercraft* ada menyangkut menggunting kertas, menempel kertas dan melipat kertas. Setiap bagian kertas yang telah digunting sesuai dengan pola, kemudian dilipat dan direkatkan menggunakan lem yang kemudian disusun sesuai dengan nomor dan pola yang sudah ditentukan.

*Papercraft* termasuk dalam kegiatan edukatif berupa permainan kerajinan tangan yang dapat menghasilkan banyak manfaat yang mendukung pertumbuhan jiwa kreatif anak dan dapat mendukung kreativitas anak, selain itu kegiatan *papercraft* ini juga mudah dilakukan karena *simple* dan menghasilkan berupa karya tiga dimensi yang umumnya digemari anak-anak. Melalui *papercraft*, anak-anak dapat mengasah keterampilan motorik halus, mempelajari konsep geometri, dan melatih daya imajinasi mereka. Dengan demikian, ketika anak bermain *papercraft* dapat menstimulasi kemampuan kreativitas berpikir anak (Budiwaluyo, Muhid, 2021). Fungsi *papercraft* ternyata juga bisa untuk meningkatkan kreativitas anak. Selain itu, *papercraft* juga melatih kesabaran serta tingkat kontrol emosi dan melatih manajemen stres. Semakin sering mengerjakan *papercraft* maka semakin kreatif pikiran dan semakin terjaganya kestabilan emosi anak.

Untuk meningkatkan efektivitas dalam merangsang kreativitas anak melalui praktek pembuatan *papercraft*, penting untuk memperhatikan metode pembelajaran yang sesuai. Hal ini memastikan bahwa materi yang disampaikan dapat diserap dengan baik oleh siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat

tercapai. Dalam konteks ini, diperlukan penerapan metode pembelajaran yang tidak hanya mengasah kreativitas anak tetapi juga membantu mereka dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dan berpikir kritis.

Pada penelitian ini kami ingin menganalisis reaksi para siswa kelas 5 SD terhadap kegiatan membuat seni *papercraft*. Sebagai hasil proses penelitian apakah kegiatan *papercraft* beserta desain terpilih ini efektif untuk menstimulasi kreativitas dan kemampuan diri siswa dalam mengekspresikan diri. Maka, dari solusi yang dijabarkan di atas, tujuan kami adalah untuk menstimulasi siswa untuk melakukan kegiatan kreativitas dengan melaksanakan kegiatan kerajinan tangan melalui media *papercraft*, peranan kami dalam kegiatan ini adalah dengan mengajarkan sekaligus bermain dengan para siswa, sehingga siswa mendapatkan kebahagiaan membuat kerajinan tangan dan juga mengasah kreativitas mereka.

## **2. KAJIAN TEORI**

Kerajinan tangan adalah suatu aktivitas yang memungkinkan kita menghasilkan suatu karya seni melalui keterampilan tangan. Melakukan praktik kegiatan membuat kerajinan tangan merupakan salah satu metode yang banyak dilakukan untuk melatih kreativitas seseorang. Namun ada banyak faktor yang dapat mempengaruhi efisiensi serta hasil akhir dari kegiatan kerajinan tangan, salah satunya adalah metode yang diterapkan. Pada kajian teori ini, kami akan membahas mengenai apa itu konsep kerajinan tangan, korelasinya terhadap kreativitas serta bagaimana menerapkan metode yang efisien pada kegiatan tersebut sehingga dapat mendukung perkembangan kreativitas secara maksimal.

### **2.1 Kerajinan Tangan dan Kreativitas**

Menurut Suprpto (1985) Kerajinan adalah kerajinan tangan yang menghasilkan barang-barang bernilai seni, maka dalam proses pembuatannya dibuat dengan rasa keindahan dan dengan ide-ide yang original sehingga menghasilkan produk yang berkualitas serta mempunyai bentuk yang indah dan menarik. Sedangkan, pengertian kreativitas menurut Supardi (1994) adalah kemampuan seseorang menciptakan sesuatu inovasi yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif dan berbeda dengan apa yang sudah ada. Dari dua penjelasan tersebut dapat disimpulkan jika kerajinan tangan merupakan suatu aktivitas kreatif yang menghasilkan suatu karya seni yang proses pembuatannya melalui proses manual yang berkaitan erat pada keterampilan tangan serta kreativitas manusia. Kerajinan tangan memiliki berbagai macam jenis yang biasanya dibedakan dari teknik, material yang digunakan serta hasil akhir.

Pada era modern seperti ini, penting bagi setiap manusia untuk memiliki pemikiran kreatif serta inovatif. Kreativitas memainkan peran sentral dalam proses adaptasi ini, karena memberikan kemungkinan bagi individu untuk mengekspresikan diri mereka, menemukan berbagai opsi dalam mengatasi masalah, menikmati kepuasan hidup, dan meningkatkan kualitas kehidupan mereka (Zakiah, Lestari 2019). Secara sederhana, kreativitas mampu membantu manusia dalam menjalani hidupnya. Dari penjelasan tersebut, jelas terlihat betapa krusialnya membangun kreativitas sejak usia dini.

Menurut Setiorini dalam jurnalnya yang berjudul Pemanfaatan Barang Bekas Menjadi Kerajinan Tangan Guna Meningkatkan Kreativitas Masyarakat Desa Paowan memaparkan jika kreativitas dalam diri seseorang dapat ditumbuhkan melalui banyak cara, salah satunya yaitu dengan membuat kerajinan tangan. Hasil penelitian Mahmudah, Aulia, Mulyawati, Khobir (2021) juga memaparkan jika merangsang dan mengembangkan kreativitas anak sejak usia dini sangatlah penting, dan dapat dicapai dengan memanfaatkan berbagai jenis media yang tersedia. Oleh karena itu, kegiatan kerajinan tangan dianggap sebagai salah satu sarana untuk mengembangkan kreativitas anak, seiring dengan berkembangnya keterampilan mereka.

Dari penjelasan yang telah disampaikan, dapat disimpulkan bahwa kreativitas dan kerajinan tangan memiliki kaitan yang sangat erat, dan keduanya saling melengkapi. Kreativitas merupakan salah satu aspek kunci dalam kehidupan manusia, karena mendorong inovasi, eksplorasi ide, dan penemuan solusi yang baru. Sementara itu, kerajinan tangan memiliki peran penting dalam memperkuat dan merangsang kreativitas tersebut. Selain itu, kerajinan tangan juga menjadi wadah untuk mengasah keterampilan praktis seseorang. Tanpa adanya keterampilan dalam mengolah bahan-bahan serta mengaplikasikan teknik tertentu, kerajinan tangan tidak akan dapat terwujud dengan baik. Namun, keterampilan tersebut juga harus didukung oleh keberanian untuk berinovasi dan menciptakan sesuatu yang baru, yang merupakan hasil dari kreativitas.

## 2.2 Metode Pembelajaran Efisien.

Menurut Alwi (2005) dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, metode merupakan cara teratur yang digunakan untuk melaksanakan suatu pekerjaan agar tercapai sesuai dengan yang dikehendaki. Dalam jurnal ini, metode yang dimaksud adalah metode pembelajaran. Menurut Zai, Mulyono dalam jurnal pendidikan menerangkan bahwa metode pembelajaran memiliki peran penting sebagai salah satu penunjang dan mendorong keberhasilan proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan minat belajar dan memfasilitasi mahasiswa dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga mereka dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan. Metode pembelajaran merupakan salah satu strategi dalam mencapai tujuan sebuah pembelajaran. Menurut Usman, strategi pengajaran juga merupakan suatu pendekatan yang digunakan untuk mencapai tujuan. Menurut penelitian yang dilakukan Kamsiah, Kesuksesan penerapan strategi pembelajaran sangat bergantung pada cara pendidik mengaplikasikan metode pembelajaran, karena suatu strategi pembelajaran hanya dapat diwujudkan melalui penggunaan metode yang tepat. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Menurut Maesaroh dalam jurnal Pendidikan juga menjelaskan jika materi pelajaran yang kompleks akan lebih mudah dipahami oleh siswa jika penyampaian dan metode yang digunakan mudah dipahami, sesuai, dan menarik.

Dari penjelasan serta pernyataan-pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa mencapai tujuan pembelajaran tidaklah mudah, dan diperlukan strategi yang terstruktur, jelas, dan tepat dalam bentuk metode pembelajaran untuk memaksimalkan pencapaian tujuan tersebut. Hal yang sama berlaku saat mengajarkan anak-anak membuat kerajinan tangan; diperlukan metode pembelajaran yang tepat dan berkesinambungan guna mencapai tujuan pembuatan kerajinan tangan, yaitu untuk merangsang serta membangun kreativitas manusia. Kegiatan kerajinan tangan memang dapat membantu dalam mengembangkan kreativitas anak-anak. Namun, untuk mencapai hasil akhir yang optimal dan efisien, penting bagi proses kegiatan tersebut menggunakan pendekatan yang tepat. Dengan menerapkan metode pembelajaran yang sesuai, seperti memberikan panduan yang jelas, memfasilitasi eksperimen, dan memberikan contoh yang menginspirasi, proses pembelajaran kerajinan tangan dapat memberikan hasil yang lebih maksimal dan efisien bagi perkembangan kreativitas anak-anak.

## 3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang kami terapkan mengadopsi pendekatan kualitatif dengan fokus pada deskripsi. Kami menggunakan metode observasi dan wawancara dalam melakukan pendekatan penelitian kepada para siswa. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menyelidiki secara langsung tingkat kreativitas siswa, serta mengevaluasi reaksi dan hasil akhir dari kegiatan pembuatan kerajinan tangan *papercraft*. Pada proses kegiatan penelitian, kami menerapkan metode pembelajaran STEAM sebagai acuan serta pendukung dari tujuan kegiatan kami, metode pembelajaran STEAM adalah tentang menciptakan lingkungan kelas dimana peserta didik belajar melalui pemecahan masalah yang kreatif (Liao, 2016). Kami mengimplementasikan metode desain STEAM sebagai pendekatan utama dalam penelitian kami yang disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan spesifik dari penelitian ini. Metode ini memiliki kerangka yang sistematis dan terstruktur sehingga memungkinkan para siswa memecahkan masalah yang ada pada *papercraft* serta mengeksplorasi berbagai ide, kami yakin bahwa metode ini memiliki kesesuaian yang tinggi dalam mendukung pencapaian yang kami inginkan karena metode ini dapat memicu pemikiran kreatif dan inovatif.

### 3.1 Metode STEAM

Metode STEAM memiliki beberapa langkah pembelajaran yang mempermudah dalam pengerjaannya, yaitu *ask* (tanyakan), *image* (bayangkan), *plan* (rencana), *creat* (membuat). Mengacu pada langkah pembelajaran STEAM yang sudah dijelaskan di atas, langkah awal yang kami lakukan pada kegiatan ini adalah langkah *ask*, disini *ask* kami implementasikan dengan cara menjelaskan topik tentang apa itu seni *papercraft*, bagaimana proses pembuatannya serta manfaat apa yang didapat dari pembuatan *papercraft* itu sendiri. kami juga melakukan kegiatan interaktif dengan siswa dengan mengajukan pertanyaan kepada mereka tentang apa yang mereka ketahui tentang *papercraft*, dan apakah ada siswa yang pernah membuat *papercraft* sebelumnya.

Langkah berikutnya adalah *image*, pada tahap ini para siswa akan mencoba untuk bisa memvisualisasikan bentuk *papercraft* dari tema yang kita berikan yaitu *minion*, dengan cara ini, mereka diharapkan dapat

menggambarkan bentuk dan warna minion yang ingin mereka ciptakan dalam karya *papercraft* mereka sesuai dengan imajinasi dan kreativitas mereka.

Selanjutnya adalah *plan*, pada langkah ini siswa dapat menyusun atau merancang rencana dari *papercraft* yang akan mereka buat. Mulai dari cara mereka menggunting sesuai pola pada *papercraft* yang diberikan, pemilihan warna pada *minion*, dan cara merakit dari *papercraft* menjadi bentuk *minion* yang seutuhnya. Dengan merencanakan langkah-langkah secara terperinci, siswa dapat mengoptimalkan hasil akhir dari karya *papercraft* mereka.

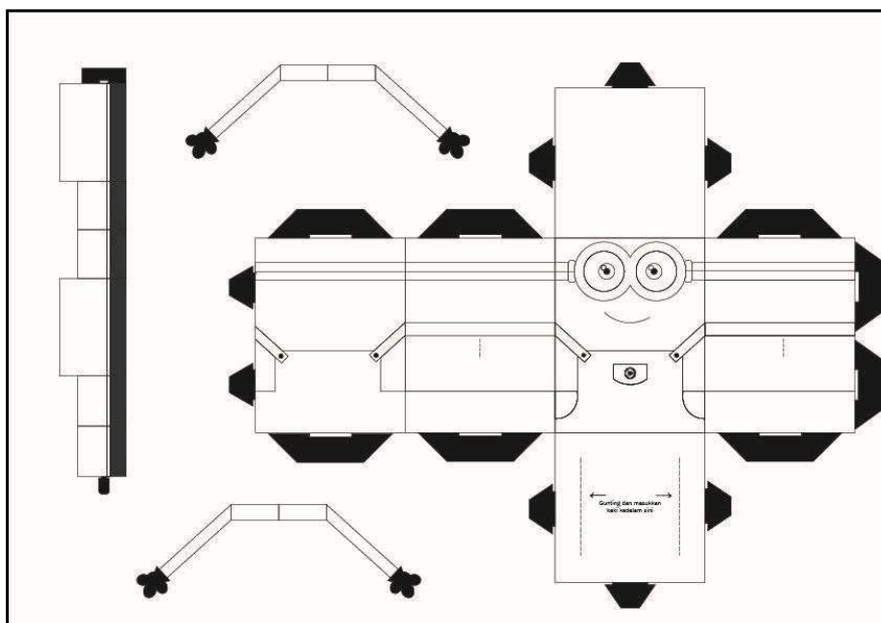
Langkah terakhir dari metode ini adalah *create*, pada langkah terakhir dalam metode ini melibatkan tahap penciptaan, dimana siswa memiliki kesempatan untuk mulai menghasilkan karya *papercraft* yang telah mereka rancang sebelumnya dengan cermat dan teliti. Dalam tahap ini, siswa akan menerapkan kreativitas dan keterampilan teknis mereka untuk merakit dan membentuk bahan-bahan kertas menjadi sebuah karya yang sesuai dengan visi mereka. Proses penciptaan ini tidak hanya menjadi kesempatan bagi siswa untuk dapat mengekspresikan sebuah ide mereka secara visual, tetapi juga untuk melatih ketelitian, ketekunan, dan kemampuan pemecahan masalah saat mereka menghadapi tantangan dalam proses pembuatan. Dengan memasuki tahap ini, siswa dapat mengalami proses pembelajaran yang mendalam dan memperoleh pengalaman yang berharga dalam pengaplikasian terhadap konsep STEAM secara langsung dalam konteks praktis yang menarik dan menyenangkan.

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

##### 4.1 Deskripsi Data

Anak-anak yang berpartisipasi dalam kegiatan ini berjumlah 16 siswa dari kelas 5 di sekolah dasar Al-Azhar Parahyangan. Setiap anak masing-masing menghasilkan satu karya *papercraft* dari lembaran *template* desain yang telah diberikan. Proses desain yang kami lakukan adalah menentukan tema desain *papercraft* terlebih dahulu, karena partisipan dari acara pengabdian kami adalah anak-anak, maka pemilihan tema yang kami ambil adalah karakter animasi populer yang biasanya disukai anak-anak, yaitu *minion*. Setelah menentukan tema dan karakter, selanjutnya kami masuk dalam proses membuat desain *papercraft*.

Setelah melakukan riset, kami menarik kesimpulan jika calon partisipan kami semuanya baru pertama kali membuat *papercraft*, sehingga kami pertimbangkan untuk memilih desain yang sederhana dan mudah dibuat oleh anak-anak, dengan memilih desain bentuk *minion* menjadi berbentuk kotak. Kami memilih desain *papercraft* polos tanpa warna dari karakter aslinya karena kami ingin anak-anak dapat mewarnai dan menghias *papercraft* sesuai dengan kreativitas serta imajinasi mereka, sesuai dengan tujuan dari kegiatan ini yaitu menstimulasi kreativitas anak-anak.



Gambar 1. Desain *Papercraft Minion*  
[Sumber: [sugarbee908.deviantart.com](https://www.deviantart.com/sugarbee908)]

#### 4.2 Pembahasan

Dalam karya *papercraft*, 3 langkah utama dalam proses pembuatannya, yaitu menggunting, mewarnai dan merakit, setiap proses ini memiliki peran dan manfaat masing-masing dalam hal menstimulasi serta memperkaya kreativitas anak, berikut adalah pemaparannya :

Hasil dari kegiatan menggunting memiliki manfaat yang baik dalam perkembangan motorik halus anak, motorik halus anak yang terlatih dan berkembang memiliki peranan penting dalam mendukung kreativitas mereka, karena memiliki kemampuan motorik yang baik memungkinkan seseorang untuk mengimplementasikan ide-ide kreatif dengan lebih lancar. Anak-anak yang memiliki kemampuan motorik yang baik juga dapat dengan mudah mengeksplorasi dan menciptakan hal-hal baru secara fisik, seperti menggambar atau membangun sebuah karya model. Namun, saat ini kebanyakan orang tua hanya membiasakan anak menggunting hal dan pola sangat sederhana yang mengakibatkan hasil guntingan anak-anak menjadi kurang baik, seperti menggunting tidak rapi dan tidak sesuai pola yang yang diberikan, ditambah lagi media yang diberikan kurang menarik bagi anak. Hal ini dapat mengakibatkan oleh rendahnya kemampuan motorik halus pada anak dalam menggunting (Karmila, 2022).

Adapun cara yang dapat dilakukan untuk melatih motorik halus anak adalah dengan melakukan latihan menggunting menggunakan pola yang lebih menarik, dengan menggunakan media pembelajaran inovatif. Media pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar (Solihati, 2015). Pada kegiatan membuat *papercraft*, kami mengimplementasikan pernyataan diatas, karena cara memberikan anak latihan menggunting dengan menggunakan pola yang sedikit rumit, hal ini membuat para siswa harus lebih berhati-hati dalam menggunting untuk mengikuti pola yang sudah ada. Alasan hal ini dilakukan adalah untuk menstimulasi motorik halus mereka sehingga anak dapat menggunting lebih rapi dan juga mampu untuk menggunting pola yang lebih sulit kedepannya. Meskipun sempat kesulitan karena beberapa detail pada desain terutama pada jari tangan *minion*, namun para siswa mampu menggunting kertas sesuai pola sampai selesai dan hasilnya pun terlihat cukup baik.



Gambar 2. Siswa Menggunting *Papercraft*  
[Sumber: Dokumentasi Kegiatan]

Proses selanjutnya adalah mewarnai, menurut Nurjanah dan Sitio (2020), mewarnai merupakan keterampilan memberikan warna pada suatu media, baik saat sedang menggambar atau membubuhkan warna pada bidang-bidang suatu gambar. Kegiatan ini bertujuan untuk melatih motorik dan melatih keterampilan dalam proses tumbuh kembang anak. Dengan cara mewarnai, mereka dapat berimajinasi dan juga mengekspresikan diri mereka, Mewarnai dapat membantu anak-anak mengenali garis perspektif, warna, dan bentuk. Mereka juga akan belajar mengenali pola. Hal ini akan membantu mereka untuk memutuskan warna apa yang akan digunakan dalam gambar mereka selanjutnya. Keuntungan lain yang didapat adalah melatih kesabaran anak dan juga pengendalian diri mereka sendiri.

Pada kegiatan ini kami mengimplementasikan pernyataan di atas ke dalam pilihan desain *papercraft* kami, hal ini dilakukan agar anak dapat mengeluarkan imajinasi mereka dan juga melatih kesabaran dan kreativitas mereka dalam memilih warna yang akan digunakan, kemudian menentukan warna selanjutnya dan terakhir menilai tingkat kreativitas mereka, serta pengendalian mereka dalam kegiatan mewarnai.

Para siswa semuanya mewarnai sesuai dengan selera, imajinasi dan tingkat kreativitas mereka masing-masing, semua hasil karya mereka memiliki warna, detail serta penambahan beberapa pola yang berbeda, dan hasil dari karya ini cukup menunjukkan kepribadian para siswa yang berbeda-beda tiap individu.



Gambar 3. Siswa Mewarnai *Papercraft*  
[Sumber: Dokumentasi Kegiatan]

Proses terakhir dalam kegiatan ini adalah merakit *papercraft*. Menurut Palwanto (2020) Teknik merakit dilakukan dengan cara menyambungkan potongan-potongan bahan tertentu agar menjadi suatu karya seni yang utuh. Cara menyambung-nyambung tersebut dinamakan merakit, sedangkan rakitan ialah hasil karyanya. Merakit dapat diterapkan pada benda-benda yang lebih kompleks, seperti miniatur kapal, pesawat, atau alat transportasi lainnya. Manfaat dari kegiatan merakit *papercraft* dilakukan untuk mengasah kemampuan mereka dalam memecahkan sebuah masalah dan juga meningkatkan konsentrasi anak.

Kami mengimplementasikan metode merakit dengan cara mengajarkan siswa untuk tidak menggunakan lem sebagai perekat melainkan menyambungkan dengan cara memasukan atau menyisipkan sebagian kertas kedalam lubang atau *space* yang sengaja dilubangi untuk dimasukkan, sehingga terjadi penguncian dari kertas itu sendiri, dengan itu, para siswa berhasil memecahkan masalah perakitan dalam *papercraft*. Setelah mewawancarai anak-anak, 10 dari 16 siswa menyatakan jika tahap merakit adalah tahapan yang paling sulit untuk dilakukan, karena tahapan merakit ini memiliki aturan yang berbeda dengan dua tahapan sebelumnya, tahap merakit memiliki aturan sistematis, mutlak dan cukup kompleks karena para siswa harus melipat serta merakit tiap bagian kertas sesuai nomor yang tertera agar hasil karya dapat terlihat baik dan kokoh, namun, meskipun kesulitan, para siswa nyatanya mampu menyelesaikan tantangan terakhir dengan sangat baik, melewati rintangan dengan baik memberikan kepuasan dan kebanggan untuk mereka, dengan ini manfaat dari merakit berhasil mereka dapatkan.



Gambar 4. Siswa Sedang Merakit  
[Sumber: Dokumentasi Kegiatan]

*Output* yang dihasilkan dari kegiatan ini adalah sebuah kerajinan tangan berupa *papercraft*. Kegiatan membuat *papercraft* sederhana berkarakter minion dengan metode pembelajaran STEAM terbukti dapat mendukung pertumbuhan kreativitas anak SD kelas 5, karena setiap proses dari pembuatan *papercraft* memiliki manfaat untuk mendukung kreativitas mereka serta metode pembelajaran STEAM yang mendorong para siswa untuk berfikir kreatif. Tujuan dari kegiatan kami tercapai terlihat dari bagaimana mereka mampu menyelesaikan karya mereka dengan baik meskipun mengalami beberapa kendala saat proses pembuatannya, para siswa juga mengekspresikan bentuk antusias mereka dalam mengerjakan kerajinan tangan *papercraft* yang diberikan, dapat dilihat juga kreativitas setiap anak dalam menentukan warna yang berbeda pada karya yang mereka buat sesuai dengan kreativitas dan selera mereka, para siswa juga memberikan respon yang sangat antusias dalam mengikuti kegiatan ini dari awal mengerjakan sampai di akhir, hingga pada akhir acara, anak-anak dengan semangat meminta lembaran *papercraft* yang masih tersisa untuk dikerjakan di rumah, yang terakhir, anak-anak dengan percaya diri menunjukkan hasil karya mereka ke depan kelas dan menjelaskan dengan baik tentang karya yang mereka buat, termasuk alasan pemilihan warna serta inspirasi motif tambahan yang mereka gambar pada karya mereka, sejalan dengan pernyataan hasil diatas, Menurut Yamin (2013) menyatakan bahwa peningkatan kreativitas anak erat kaitannya dengan ketertarikan, keberanian serta percaya diri dalam melakukan kegiatan. Hal diatas dapat membuktikan bahwa kegiatan membuat *papercraft* sederhana dapat menstimulasi kreativitas mereka.



Gambar 5. Foto siswa bersama karya  
[Sumber: Dokumentasi Kegiatan]



Gambar 6. Siswa menunjukkan hasil karya mereka.  
[Sumber: Dokumentasi kegiatan]

## 5. KESIMPULAN

Memiliki kreativitas merupakan elemen yang penting dalam membantu setiap manusia menjalani hidupnya, karena itu penting untuk membangun kreativitas sejak dini, kreativitas sejak dini dapat distimulasi dan dibangun dengan cara membuat kerajinan tangan yang sederhana seperti membuat *papercraft*. *Papercraft* sendiri merupakan sebuah seni melipat kertas tiga dimensi, dalam proses pembuatan *papercraft* pada kegiatan ini terdiri dari 3 tahapan, yaitu menggunting, mewarnai dan merakit, yang masing-masing memiliki manfaat berbeda dalam mendukung stimulasi motorik halus serta kreativitas anak, hasilnya, para siswa mampu mengerjakan tiap tahapan pembuatan *papercraft* dengan baik sehingga menghasilkan karya seni *papercraft* yang unik, sesuai dengan imajinasi dan kepribadian mereka. Tentunya, kegiatan ini didukung dengan praktik penggunaan metode pembelajaran STEAM yang tepat karena metode ini memiliki manfaat dalam mendukung tujuan dari penelitian ini yaitu menstimulasi kreativitas anak. Dari kegiatan ini, terbukti jika *papercraft* dapat membantu stimulasi serta perkembangan kreativitas anak.

*Papercraft* merupakan media yang sangat efektif dalam mendukung proses belajar di sekolah dan memperkaya pengalaman pembelajaran siswa. Dengan menerapkan *papercraft* sebagai salah satu alat pembelajaran, sekolah dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kreativitas mereka secara aktif. Selain itu, *papercraft* juga dapat menjadi sarana yang bermanfaat bagi tenaga pengajar dalam menjelaskan materi pembelajaran dengan lebih optimal. Dalam konteks penggunaannya ini, *papercraft* dapat digunakan oleh guru sebagai alat bantu yang interaktif dalam proses pembelajaran. Misalnya, dengan memanfaatkan *papercraft* yang dibuat untuk mengilustrasikan bangun ruang dalam pelajaran matematika, guru tak hanya mampu menjelaskan jenis-jenis bangun ruang, namun juga dapat membantu siswa memahami konsep-konsep tersebut secara visual dan lebih konkret. Pendekatan ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam.

Selain itu, untuk melatih kreativitas, desain, tema *papercraft* dan tingkat kesulitan dapat disesuaikan dengan kemampuan serta minat individu siswa. Dengan memperkenalkan desain yang semakin kompleks seiring dengan perkembangan siswa, mereka akan terus ditantang untuk mengembangkan keterampilan mereka dalam memotong, melipat, dan merakit karya-karya *papercraft* yang lebih rumit. Hal ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis mereka, tetapi juga merangsang motorik, imajinasi dan kreativitas mereka. Secara keseluruhan, penerapan *papercraft* sebagai media pembelajaran di sekolah tidak hanya mendukung pengembangan kreativitas siswa, tetapi juga memperkaya pengalaman pembelajaran mereka. Dengan memanfaatkan potensi *papercraft* secara maksimal, sekolah dapat menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan inspiratif bagi para siswa.

## PERNYATAAN PENGHARGAAN

Dengan ini kami ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada pihak sekolah dan para guru dari SD Al-Azhar Parahyangan atas kesediaan dan dukungan yang telah mereka berikan kepada kami dalam melaksanakan program *papercraft* ini. Tidak lupa juga kami mengucapkan terima kasih kepada 16 siswa dan siswi kelas 5 SD yang telah menunjukkan kerjasama yang luar biasa serta memberikan respon yang sangat positif terhadap kegiatan ini, sehingga kegiatan ini dapat berjalan dengan lancar dari awal hingga akhir.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] U. Munandar. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah.*, Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia, 2012.
- [2] M. Bayanie, "Hubungan Motivasi Berprestasi Dan Konsep Diri Dengan Sikap Kreatif". Hubungan Motivasi Berprestasi Dan Konsep Diri Dengan Sikap Kreatif, vol.7, pp. 155-172, 1 April. 2013)
- [3] V. Yumarni, "PENGARUH GADGET TERHADAP ANAK USIA DINI". PENGARUH GADGET TERHADAP ANAK USIA DINI, vol.8, pp. 107-119, 2 Juli 2022)
- [4] A. Suherman, "Model Pembelajaran Pakem Dalam Pendidikan Jasmani Di Sekolah Dasar (penelitian Dan Pengembangan Model Pembelajaran Pakem Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Di Sekolah Dasar". Model Pembelajaran Pakem Dalam Pendidikan Jasmani Di Sekolah Dasar, vol.11, pp. 131-41. 2010)
- [5] O. Ansaka (2011), " Arty Jurnal Seni Rupa". KREASI BUKU ANAK DENGAN VARIASI PAPER-CRAFT SEBAGAI PENGENALAN HEWAN LANGKA DI INDONESIA". vol.8, pp. 16, 15 Januari. 2019)

- [6] H. Budiwaluyo, A. Muhid, "Pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini", Manfaat Bermain Papercraft Dalam Meningkatkan Kreativitas Berpikir Pada Anak Usia Dini: Literature Review" vol.7, 10 Maret. 2021)
- [7] W. Karmila, "Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Menggantung Polaris di Kelompok A TK Muslimat NU Kedungwuni Kabupaten Pekalongan", Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak, vol. 1, pp 36-49, 29 April. 2022)
- [8] S. Solihati, "EFEKTIFITAS MEDIA PANGGUNG BONEKA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERCERITA PADA ANAK USIA DINI". EFEKTIFITAS MEDIA PANGGUNG BONEKA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERCERITA PADA ANAK USIA DINI, vol.2, pp 57-65, 1 Januari. 2015)
- [9] L. Nurjanah, C.E. Sitio, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Metode Mewarnai Pada Kelompok B PAUD Melati Bodas". E-Jurnal Pendidikan Mutiara, vol. 5, pp 44–50, 1 November. 2019)
- [10] M. Yamin, Panduan PAUD Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Gaung Persada Press Group, 2013)
- [11] M. Palwanto. Seni Rupa Tiga Dimensi. Jakarta: KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN DIREKTORAT JENDERAL PENDIDIKAN MENENGAH DIREKTORAT PSMA, 2020, 5)
- [12] C. Liao. (2016). "From Interdisciplinary to Transdisciplinary: An Arts-Integrated Approach to STEAM Education,". From interdisciplinary to transdisciplinary: An arts-integrated approach to STEAM education. Art Education", vol.69, pp 44–49. 18 Oktober. 2016)
- [13] U. Mahmudah, V.D. Aulia, L.Mulyawati, A.Khobir. "Seni Kerajinan Tangan Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak di Tengah Pandemi Covid 19", vol.5. 20 November. 2021)
- [14] I. Lestari, L. Zakiah, Kreativitas dalam Konteks Pembelajaran. Bogor: ERZATAMA KARYA ABADI, hal 1-2. Juni, 2019)
- [15] L. I. Setiorini, "Pemanfaatan Barang Bekas Menjadi Kerajinan Tangan Guna Meningkatkan Kreativitas Masyarakat Desa Paowan.", vol. 2, pp. 53-61. 24 Juli. 2018)
- [16] B. Usman, Metodologi Pembelajaran Agama Islam. Jakarta: Ciputat Pers, hal 22, 2002)
- [17] Kamsiah, "METODE DALAM PROSES PEMBELAJARAN, Studi Tentang Ragam Dan Implementasinya", LENTERA PENDIDIKAN, vol. 11, Juni, 2008)
- [18] S. Maesaroh, "PERANAN METODE PEMBELAJARAN TERHADAP MINAT DAN PRESTASI BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM", Jurnal Kependidikan, Vol. 1 No. 1, November. 2013)
- [19] F. S. I. Zai, Y. S. Mulyono, "PENTINGNYA METODE PEMBELAJARAN BAGI PENINGKATAN MINAT BELAJAR MAHASISWA PROGRAM STUDI SARJANA PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN SEKOLAH TINGGI TEOLOGI DUTA PANISAL JEMBER", vol. 4, No.1, Januari. 2022)