p-ISSN: 2775-9385
e-ISSN: 2775-9113

Pembekalan Materi Kerajinan 3D *Papercraft* Bagi Guru SDN 176 Cilandak Sukajadi, Bandung

Lisa Levina Krisanti Jonatan[1], Muhammad Irfan Nurrachman [2], dan Arnold Maximillian[3]
Program Studi Desain Interior, Fakultas Humaniora dan Industri Kreatif, Universitas Kristen Maranatha
Jalan Prof. drg. Suria Sumantri no 65, Bandung
Email: lisa.lkj@art.maranatha.edu[2]

Received 25 November 2024; Revised 3 December 2025; Accepted for Publication 6 December 2025; Published 30 May 2025

Abstract — *Technological advancements have infiltrated the lives of elementary school children via devices that facilitate access to knowledge, information, entertainment, play, and pleasure. Nonetheless, this convenience has evolved into a reliance on devices among children. Teachers employ diverse strategies to restrict device usage, ensuring youngsters maintain a balance between digital existence and the physical realm. In response, the educators of SDN 176 Cilandak, Bandung, encouraged the Interior Design program to conduct training for instructors to enhance their skills in creating analogues. This artistic endeavor effectively alters elementary school children's gadget usage behaviors while enhancing motor abilities through accuracy and artistry. We employ a training method that introduces students to 3D papercraft, covering techniques such as cutting, folding, and adhering paper, and workshop. This strategy aims to equip teachers at SDN 176 Cilandak, Bandung, with the capability and ability to use paper as an educational medium and foster creativity in elementary school students' learning activities.*

Keywords — 3D *papercraft*, technology, training, learning activities, analog creation

Abstrak—Kemajuan teknologi telah merambah ke dalam kehidupan anak-anak sekolah dasar melalui gawai yang memudahkan mereka untuk dapat mengakses pengetahuan, informasi, hiburan, bermain, dan rekreasi. Namun kemudahan tersebut sebaliknya menjadi sebuah ketergantungan penggunaan gawai pada anak-anak. Berbagai cara dilakukan untuk membatasi penggunaan gawai agar anak-anak memiliki keseimbangan antara kehidupan digital dan dunia nyata. Dalam menyikapi hal tersebut, maka para guru SDN 176 Cilandak, Bandung, mengundang program studi Desain Interior untuk dapat memberikan pelatihan kepada para guru agar mereka memiliki bekal kemampuan berkreasi analog. Kegiatan berkreasi ini berguna untuk mengalihkan kebiasaan anak-anak SD dalam bermain gawai sekaligus mengasah keterampilan motorik melalui keindahan presisi dan kreativitas. Metode pelatihan yang dilakukan adalah memberi presentasi pengenalan 3D *papercraft* sebagai seni kerajinan gunting, lipat, dan tempel yang dilakukan pada media kertas dan *workshop*. Dari pendekatan ini diharapkan para guru SDN 176 Cilandak, Bandung, memiliki kemampuan dan keterampilan dalam mengolah kertas sebagai media edukasi dan pengembangan kreativitas dalam aktivitas pembelajaran para siswa SD.

Kata Kunci— *3D papercraft, teknologi, pelatihan, aktivitas belajar, kreasi analog*

I. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi digital dan internet telah merambah ke berbagai lapisan kehidupan masyarakat di Indonesia, salah satunya adalah kehidupan anak-anak sekolah dasar. Gawai sebagai peranti elektronik praktis [1], merupakan salah satu produk teknologi digital yang umum digunakan untuk mengakses jaringan internet. Jika digunakan dengan benar, maka keberadaan gawai, akan mempermudah proses pembelajaran, namun di sini lain, pemakaian gawai yang berlebihan dapat merusak konsentrasi belajar pada anak-anak. Hal ini merupakan bentuk mekanisme bertahan yang dilakukan anak-anak untuk menghindari masalah [1], meredakan emosi negatif, dan memperoleh kepuasan bermain sebagai penguatan energi positif. Selain itu, ketergantungan pada gawai juga akan menghambat anak-anak dalam mengatur kehidupan sehari-harinya. Mereka merasa lebih nyaman dengan dunia digital daripada kehidupan nyata. Kondisi ini dapat berimbas pada kesehatan, psikis, hubungan sosial, karakter, proses belajar, pengendalian diri, serta penurunan kapasitas otak [2] [3] [4]. Jika tidak dibatasi, maka ketergatungan gawai dapat merusak proses tumbuh kembang, dan aktivitas belajar dari anak-anak sekolah dasar.

SDN 176 Cilandak, Kota Bandung, merupakan sekolah dasar yang terletak di wilayah Kecamatan Sukasari. Sekolah dasar ini mengundang program studi Desain Interior FSRD Universitas Kristen Maranatha agar dapat memberikan pelatihan bagi para guru terkait upaya untuk membatasi pemakaian gawai pada anak-anak sekolah dasar sekaligus mengajarkan keseimbangan antara kehidupan digital dan dunia nyata. Adapun kegiatan pelatihan yang dilakukan adalah dengan cara memberikan materi permainan dan kegiatan alternatif yang bersifat non-digital atau analog [5]. Akan kreasi analog yang dapat lebih menarik minat anak-anak sekolah dasar apabila disinergikan dengan unsur teknologi. Kemajuan teknologi dijadikan sebagai daya dukung untuk mendukung aktivitas belajar dan berkreasi dalam dunia nyata.

Salah satu bentuk aktivitas yang bisa menggabungkan kedua unsur di atas adalah kerajinan tangan 3D *papercraft*. Metode pelatihannya diawali dengan penjelasan terkait kerajinan tangan 3D *papercraft*. Kerajinan tangan merupakan keterampilan membuat benda bernilai estetis yang dilakukan dengan cara manual, yaitu menggunakan tangan [6]. Sedangkan *papercraft* adalah seni kerajinan membuat benda tiga dimensi dari kertas dengan menggunakan teknik gunting, lipat, dan tempel. Kerajinan ini dibuat dengan mengikuti pola atau template yang telah dicetak pada lembaran kertas [7] [8]. Kegiatan mengolah 3D *papercraft* dianggap sebagai salah

p-ISSN: 2775-9385
e-ISSN: 2775-9113

satu varian materi belajar sekaligus bermain yang dapat membantu anak-anak sekolah dasar untuk mengembangkan diri sekaligus membuat mereka fokus pada kegiatan analog. Anak-anak dengan sendirinya akan terbawa ke dalam keasyikan dunia bermain nyata yang penuh dengan sensasi interaksi fisik.

Bagi program studi Desain Interior, kegiatan pelatihan ini bertujuan untuk memperkenalkan pemanfaatan teknologi digital sebagai pendukung aktivitas belajar bagi anak-anak sekolah dasar yang dapat dilakukan dalam ruang kelas. Adapun tujuan spesifiknya, antara lain: (1) memperkenalkan *software* digital Blender yang dapat digunakan untuk berkreasi mandiri dalam membuat model tiga dimensi dan pola atau *template* 3D *papercraft*; (2) menjelaskan cara untuk memperoleh pola atau *template* 3D *papercraft* yang berasal dari laman di internet; (3) memberikan pemahaman bagi para guru mengenai karakteristik pola atau *template*, bahan dan alat, serta waktu yang dibutuhkan dalam melakukan pengolahan kerajinan tangan 3D *papercraft*. Selain itu kerajinan tangan 3D *papercraft* juga dianggap dapat melatih keterampilan motorik halus dari anak-anak sekolah dasar.

Dengan adanya materi pembelajaran bermain dengan menggunakan kerajinan tangan 3D *papercraft* diharapkan secara tidak langsung akan membatasi pemakaian gawai dan sedikit demi sedikit akan mengembalikan porsi bermain analog sebagaimana mestinya anak-anak sekolah dasar beraktivitas dengan lingkungannya.

II. METODE PENGABDIAN

Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini merupakan bagian dari rangkaian kegiatan Community Service: Rebuild the Future 2024 yang diikuti oleh program studi Desain Interior, FSRD Universitas Kristen Maranatha, Bandung.

1. Tempat/ Lokasi Kegiatan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilakukan di SDN 176 Cilandak, Kecamatan Sukasari, yang berlokasi di Jalan Sarijadi Blok I, Kota Bandung seperti yang terlihat di gambar 1 ini.

Gambar 1. Fasad Depan SDN 176 Cilandak

2. Mitra Kegiatan

Mitra Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini adalah pada guru SDN 176 Cilandak, Bandung yang telah mengikuti pembekalan materi *papercraft* bersama tim abdimas dari Maranatha seperti yang terlihat di gambar 2.

Gambar 2. Mitra Kegiatan

3. Metode Pengabdian

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilakukan dengan menggunakan metode pelatihan, yaitu suatu pengajaran jangka pendek yang dilakukan untuk menambah pengetahuan, keahlian, dan keterampilan seseorang agar dapat meningkatkan kualitas pekerjaannya [9]. Pelatihan ini dilakukan dalam tahapan, sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini dilakukan koordinasi antara program studi, fakultas, dan mitra kegiatan, pematangan materi konsep, persiapan bahan dan alat, pola atau template kerajinan tangan 3D *papercraft*, serta modul *workshop* pelatihan.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini dilakukan presentasi mengenai materi kerajinan tangan 3D *papercraft*, cara untuk membuat, memperoleh pola atau template, sistem kerja, sekaligus pendampingan selama *workshop* merangkai 3D *papercraft*.

3. Tahap Evaluasi

Pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap umpan balik (feedback) dari para guru SDN 176 Cilandak mengenai kegiatan pelatihan yang berlangsung. Dari hasil evaluasi ini tim pengabdi mendapatkan berbagai masukan sebagai upaya penyempurnaan materi untuk sesi pelatihan lainnya. Hasil dari pelatihan kerajinan tangan 3D *papercraft* diharapkan dapat menjadi tambahan pengetahuan dan keterampilan bagi para guru SDN 176 Cilandak untuk mengembangkan materi belajar dan proses kreasi analog bagi anak-anak sekolah dasar.

4. Indikator Keberhasilan

Keberhasilan kegiatan ini dapat dilihat dari respon positif para guru SDN 176 Cilandak terhadap pembelajaran dan materi *workshop* pelatihan kerajinan tangan 3D *papercraft*, serta umpan balik (feedback) yang mereka sampaikan kepada tim pengabdi.

5. Metode Evaluasi

Evaluasi keberhasilan kegiatan pelatihan ini dilakukan dengan cara melakukan diskusi dan tanya jawab pada akhir sesi *workshop*.

p-ISSN: 2775-9385
e-ISSN: 2775-9113

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Ide dan gagasan awal materi pelatihan ini adalah seni melipat kertas origami serta pop up card, yaitu seni membuat objek tiga dimensi dengan menggunakan kertas yang digunting dan dilipat. Namun kedua jenis kerajinan tangan ini memliki beberapa kendala, seperti kurang memiliki sifat yang interaktif dan belum menampilkan massa ruang tiga dimensional. Untuk mengatasi kendala tersebut, maka munculah ide dan gagasan mengenai materi 3D *papercraft* yang bersifat modern, hasil produk teknologi, dan memiliki tampilan interaktif. Media pembelajaran interaktif dapat memberikan kesan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar dimana media pembelajaran seperti ini mampu menyampaikan pesan pembelajaran melalui konsep hiburan [10]. Bermain sebagai salah satu bentuk hiburan dapat dianggap sebagai salah satu cara untuk menjembatani matei pembelajaran formal melalui pendekatan yang bersifat informal [11]. Selain itu, karakteristik dari kerajinan tangan 3D *papercraft* juga sejalan dengan latar belakang keilmuan tim pengabdi yang berasal dari program studi Desain Interior. Pertimbangan lainnya adalah interaksi pengolahan kerajiana tangan kertas dengan menggunakan cara analog dianggap dapat menstimulus ulang sistem motorik halus para guru SDN 176 Cilandak terhadap rangsangan fisik. Dengan adanya pelatihan kerajinan tangan 3D *papercraft* ini, para guru SDN 176 Cilandak diharapkan mampu membuat materi pengajaran analog interaktif yang dapat membatasi dan mencegah terjadinya ketergantungan pemakaian gawai pada anak-anak sekolah dasar.

Dasar materi pelatihan kerajinan tangan 3D *papercraft* bagi para guru SDN 176 Cilandak adalah transformasi bidang datar dua dimensi menjadi benda bervolume atau tiga dimensi. Hal ini dapat dilihat dari pola atau template kerajinan tangan 3D *papercraft* berupa gambar dua dimensi yang dilengkapi dengan berbagai macam penanda. Penanda ini adalah panduan untuk menggunting, melipat, dan menempel, sehingga dapat dihasilkan benda tiga dimensi. Gambar 3 merupakan beberapa contoh pola atau template kerajinan tangan 3D *papercraft* yang berasal dari laman internet. Kemajuan teknologi dan kemudahan akses internet dapat memberikan dampak positif yang membuat variasi bentuk kerajinan tangan kertas ini menjadi sangat luas dan interaktif.

Gambar 3. *Template* Kerajinan Tangan 3D *Papercraft*

Pelaksanaan kegiatan pelatihan kerajinan tangan 3D *papercraft* bagi para guru SDN 176 Cilandak dilakukan dalam dua tahap, yaitu (1) presentasi mengenai pengenalan karakter kerajinan tangan 3D *papercraft*, dan (2) *workshop* serta pendampingan bagi para guru SDN 176 Cilandak selama proses kreasi membuat model 3D *papercraft*. Pertama, tim pengabdi melakukan presentasi kepada para guru mengenai kerajinan tangan 3D *papercraft* dan memperagakan studi model tiga dimensi yang akan dibuat dalam *workshop,* sekaligus menjelaskan pemanfaatan *software* digital Blender dan Sketch Up (gambar 4 kiri) yang dapat digunakan untuk membuat pola atau *template* 3D *papercraft*. Adapun penggunaan *software* digital ini adalah satu tahap lebih tinggi karena para guru perlu memiliki keahlian dalam mengoperasikan *software* tersebut agar bisa berkreasi secara mandiri dalam membuat model digital tiga dimensi yang kemudian dapat ungkah *(folding unfolding)* menjadi format dua dimensi datar [12] [13]. Selain itu, tim pengabdi juga memberikan alternatif untuk memperoleh pola atau template 3D *papercraft* berupa tautan *(link)* dari laman internet (gambar 4 kanan) yang dapat diunduh secara gratis mauppun berbayar. Hal ini bertujuan untuk mempermudah dan mempercepat proses para guru dalam memberikan kegiatan analog bagi siswa.

Gambar 4. Pengenalan *Software* (kiri) dan Tautan (kanan)

Kedua, *workshop* pendampingan pembuatan model 3D *papercraft* (gambar 5) yang dilakukan oleh tim pengabdi kepada para guru SDN 176 Cilandak. Kegiatan *workshop* ini mendapat apresasi positif dari para guru SDN 176 Cilandak. Hal ini nampak dari intensi para guru yang sepenuhnya fokus pada aktivitas menggunting, melipat, dan menempel. Selama 90 menit waktu kegiatan *workshop*, para guru hampir tidak menyentuh gawai sama sekali, mereka larut terbawa dalam suasana proses kreasi terhadap pola atau *template* 3D *papercraft* yang telah diberikan oleh tim pengabdi. Para guru terlihat sangat antusias dalam membangun modul kertas yang berasal dari bentuk bidang datar dua dimensi menjadi wujud tiga dimensi berupa binatang dan buah-buahan.

Gambar 5. *Workshop* Pembuatan Model 3D *papercraft*

Selama pelatihan kerajinan tangan 3D *papercraft* kepada para guru SDN 176 Cilandak, tim pengabdi sambil melakukan wawancara. Para guru merasakan ada rangsangan yang membuat sensor motorik halus kembali aktif bekerja setelah sekian lama hanya digunakan untuk mengoperasikan gawai. Bagi para guru SDN 176 Cilandak, *workshop* ini menjadi

p-ISSN: 2775-9385
e-ISSN: 2775-9113

sebuah kegiatan penyegaran *(refreshing)* dan hiburan, karena mereka sepenuhnya menyadari bahwa selama mengolah modul 3D *papercraft*, tidak ada keinginan untuk menggunakan gawai. Mereka menilai bahwa proses kreasi 3D *papercraft* ini merupakan aktivitas analog yang lebih menyenangkan daripada bermain dengan menggunakan gawai. Hasil dari pelatihan ini pun telah membangkitkan semangat mereka mengajar dan segera menularkannya kepada anak-anak sekolah dasar. Selain itu, para guru SDN 176 Cilandak juga memiliki harapan agar ke depannya dapat dilakukan beberapa modifikasi pada kerajinan tangan 3D *papercraft*, salah satunya dengan cara menambahkan fitur-fitur khusus, seperti terdapat bagian tertentu yang mampu digerakan atau diputar.

Gambar 6. Hasil Kerajinan Tangan 3D *Papercraft*

Gambar 7. Foto Bersama Tim Pengabdi dan Para Guru SDN 176 Cilandak

Kerajinan tangan 3D *papercraft* merupakan seni membuat objek tiga dimensi dari bahan dasar kertas dengan menggunakan teknik gunting, lipat, dan tempel. Jenis kerajinan tangan bersifat analog ini seringkali digunakan sebagai media untuk membatasi dan mencegah terjadinya kecanduan pada gawai. Banyak pula penelitian terdahulu yang menyimpulkan bahwa materi 3D *papercraft* dianggap dapat meningkatkan aktivitas belajar dengan mengembalikan kebiasaan bermain pada anak-anak sekolah dasar. Hal ini terbukti secara konkret dari rentang waktu 90 menit waktu pelatihan dan hasil evaluasi yang telah dilakukan kepada para guru SDN 176 Cilandak setelah mengikuti *workshop* 3D *papercraft*, mereka tidak memiliki keinginan untuk menggunakan gawai.

Aktivitas bermain dianggap sebagai kegiatan yang menyenangkan dan dapat mengalihkan perhatian mereka dari pengaruh gawai [14] [15]. Bagi anak-anak sekolah dasar, aktivitas bermain menjadi suatu kegiatan yang penting, karena dianggap dapat merangsang proses mereka dalam tumbuh dan berkembang. Brewer (2007) juga mengungkapkan bahwa dalam bermain, anak-anak aktif membangun pengetahuan mereka karena mereka dapat melakukan eksplorasi terhadap lingkungannya [14]. Dari proses eksplorasi ini, anak-anak sekolah dasar akan memperoleh pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan untuk mengembangkan dirinya melalui interaksi sosial dengan lingkungannya. Tabrani (2010) memaknai kegiatan bermain sebagai proses awal yang memicu terjadinya proses kreasi, karena dari bermain, anak-anak akan mendapatkan pengalaman baru yang belum pernah dirasakannya [16] [7]. Dari proses kreasi ini, anak-anak dapat berimajinasi dalam mengembangkan ide dan gagasan yang akan berkaitan dengan kemampuan mereka untuk memecahkan berbagai macam masalah [14] [17]. Selain itu, kegiatan analog atau aktivitas fisik juga memiliki peran yang efektif dalam membatasi ketergantungan pemakaian gawai serta meningkatkan keterampilan dan kemampuan kreasi pada anak-anak [18].

Pada akhir pelatihan tim pengabdi melakukan evaluasi secara menyeluruh kepada para guru SDN 176 Cilandak (gambar7). Ada 3 (tiga) hal yang di dapat, yaitu: Pertama, ketika melakukan pengolahan pola atau *template* model 3D *papercraft* menjadi wujud tiga dimensi, mereka merasakan ada rangsangan yang membuat sensor motorik halus kembali aktif bekerja setelah sekian lama hanya digunakan untuk mengoperasikan gawai. Hal ini sejalan dengan berbagai penelitian terdahulu yang melihat korelasi antara proses kreasi 3D *papercraft* dengan kemampuan motorik halus manusia, khususnya pada perkembangan anak-anak. Melalui aktivitas bermain, anak-anak dapat mengembangkan berbagai kemampuan dirinya, termasuk kemampuan motorik halus. Kemampuan motorik halus merupakan kemampuan fisik memenggunakan gerakan otot kecil yang dilakukan dengan koordinasi antara mata dan tangan. Kemampuan ini, dapat dilatih dengan cara melakukan kegiatan menggunting, melipat, dan menempel mengikuti pola yang ada. Bagi anak-anak sekolah dasar, kegiatan ini juga dapat melatih kesabaran, ketelitian, dan kekuatan jari [14] [19] [20]. Kegiatan menggunting, melipat, dan menempel, merupakan prinsip dasar dari sistem kerja kerajinan tangan 3D *papercraft* yang sepenuhnya dilakukan oleh gerakan otot kecil tangan dan konsentrasi mata.

Kedua, dalam proses kreasi membuat modul 3D *papercraft*, para guru merasakan kegiatan ini dapa anak-anak sekolah dasar dilatih untuk menjadi lebih fokus, sabar, dan konsisten saat menggunting, melipat, dan menempel [8] dengan mengikuti pola atau *pattern* yang terdapat pada lembaran kertas. Gerakan menggunting, melipat, dan menempel akan membantu anak-anak sekolah dasar untuk memperlancar aktivitas belajar menulis, menggambar, mewarnai, dan aktivitas lain yang berkaitan dengan menggenggam [19]. 3D *papercraft* sebagai kerajinan tangan analog dapat membantu anak-anak sekolah dasar dalam melakukan proses kreasi terhadap objek fisik yang

p-ISSN: 2775-9385
e-ISSN: 2775-9113

dihadapinya. Anak-anak anak memiliki rasa percaya diri dalam bereksplorasi dan beradaptasi terhadap segala sumber daya yang terdapat di sekitarnya. Dengan pengalaman kreatif, mereka dapat berimajinasi serta memainkan sebuah peran dalam menghasilkan ide dan gagasan baru [7] [8] [14].

Pada lingkungan sekolah dasar, guru memiliki peran penting sebagai pendamping anak-anak untuk memberikan pembinaan, dan motivasi terhadap aktivitas belajar, serta pengalaman belajar. Selain itu, mereka juga dituntut untuk dapat memaksimalkan potensi dan prestasi siswa [2] [21]. Dengan adanya kewajiban tersebut, maka kemampuan dan keterampilan dari para guru, menjadi salah satu faktor yang menentukan dalam proses tumbuh kembang dari anak-anak sekolah dasar. Selain itu, guru juga dianggap sebagai sosok yang akan dipanut oleh anak-anak [22]. Kondisi ini membuat para guru butuh mengembangkan dirinya melalui berbagai pelatihan, melakukan integrasi terhadap poin-poin capaian pembelajaran, serta melakukan pembaharuan terhadap materi pengajaran sebagai media perantara yang digunakan untuk menyampaikan materi kepada anak-anak sekolah dasar [12] [11]. Tujuan dari pelatihan ini adalah agar mereka dapat menghasilkan strategi [21] dan materi pengajaran yang dapat memaksimalkan aktivitas belajar dan proses kreasi dari anak-anak sekolah dasar. Para guru harus dapat mengembalikan kegiatan belajar analog dan membangun kesadaran anak-anak untuk lebih mengutamakan aktivitas fisik. Supaya dapat menumbuhkan minat anak-anak sekolah dasar agar tertarik untuk melakukan aktivitas fisik, maka dibutuhkan inovasi dalam pembuatan media pembelajaran analog yang dapat memotivasi keinginan mereka untuk belajar. Hal inilah yang menjadi dasar kerja sama kegiatan pelatihan yang dilakukan antara tim pengabdi program studi Desain Interior dengan para guru SDN 176 Cilandak.

Dalam studi kasus ini, kerajinan tangan 3D *papercraft* dianggap dapat menjadi solusi atas kebutuhan inovasi dalam pembuatan media pembelajaran analog dengan pendekatan teknologi yang dapat menarik minat anak-anak sekolah dasar. Anggianingsih (2021) menilai bahwa karateristik kerajinan tangan 3D *papercraft* memiliki bentuk visual menarik, informatif, dan variatif [19]. Selain itu, anak-anak sekolah dasar juga memiliki kebebasan untuk memilih jenis model tiga dimensi yang ingin diolah, sesuai dengan preferensinya. Dalam konteks kegiatan pelatihan ini, dapat dilihat bahwa pendekatan materi pembelajaran yang bersifat inovatif menjadi sangat penting [23], karena harus memiliki nilai lebih (added value) dan nilai tukar (exchange value) bagi para siswa sekolah dasar.

IV. KESIMPULAN

Dari kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang dilakukan oleh tim pengabdi program studi Desain Interior kepada para guru SDN 176 Cilandak, Bandung, terdapat 3 hal yang dapat disimpulkan, yaitu:

1. Kerajinan tangan 3D *papercraft* dapat menjadi salah satu solusi bagi para guru dalam membatasi dan mencegah terjadinya ketergantungan terhadap gawai pada murid- murid.
2. Pengabdian ini bisa memotivasi para guru untuk dapat melakukan aktivitas kegiatan belajar dengan proses kreasi analog. Anak-anak sekolah dasar diarahkan untuk dapat kembali belajar melalui aktivitas bermain. Hal ini bertujuan untuk memaksimalkan perkembangan motorik halus dan menjaga keseimbangan antara dunia digital dengan kehidupan nyata.
3. Keberadaan teknologi digital memiliki dampak positif yang dapat digunakan dan dimanfaatkan untuk mempermudah pembuatan materi pengajaran di dalam kelas.

Hasil evaluasi dari para guru SDN 176 Cilandak yang dilakukan dalam kegiatan pelatihan kerajinan tangan 3D *papercraft*, telah memberikan gambaran kepada tim pengabdi bahwa jenis kerajinan tangan ini memiliki potensi besar untuk dikembangkan dengan berbagai inovasi lainnya. Selain itu kerajinan tangan 3D *papercraft* ini juga dapat digunakan sebagai materi pembelajaran terpadu untuk menyegarkan kembali pikiran dan mengembalikan kemampuan motorik halus seseorang.

DAFTAR PUSTAKA

[1] I. Pratiwi, H. Hendrik, G. Atmadiredja and B. Utama, Konsentrasi Belajar Siswa dan Penggunaan Gawai, Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, BPPK, Kemendikbud , 2019.

[2] D. Ruswanti, C. B. Santoso, I. P. Kinanti, J. Dewangga and R. A. Triatma, "Sosialisasi Bahaya Gawai Pada Siswa Sekolah Dasar di Desa Gagak Sipat Dengan Video Animasi," in *E-proceeding 2nd SENRIABDI 2022*, Surakarta, 2022.

[3] S. Sauri, A. Sulastri, A. R. Hakim and M. Sururuddin, "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Karakter Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Educatio,* vol. 8, no. 3, pp. 1167-1173, 2022.

[4] H. Salam, "Kecanduan Terhadap Gawai Mengganggu Emosi dan Mental Anak," 15 January 2023. [Online]. Available: https://www.kompas.id/baca/humaniora/2023/01/15/kecanduan-terhadap-gawai-mengganggu-emosi-dan-mental-anak. [Accessed 8 February 2024].

[5] R. A. F. Isni and D. Anugrah, "Penanganan Kecanduan Gadget pada Anak Usia Sekolah Selama Masa Pandemi Covid-19 di Desa Wantilan, Kabupaten Subang," in *Proceedings UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 2021.

[6] M. I. Abidin and M. Arif, "Berkreasi Membuat Kerajianan Tangan Dari Clay Bersama Anak Kampung Bendul Merisi Di Masa Pandemi," *Jurnal Seni Rupa,* vol. 10, no. 2, pp. 29-39, 2022.

[7] Q. A'yunin and Padilah, "Pengaruh Permainan *Papercraft* Terhadap Kreativitas Pada Anak Usia Dini," *PAUD Lectura: Journal of Early Childhood Education,* vol. 6, no. 2, pp. 45-54, 2023.

[8] H. Budiwaluyo and A. Muhid, "Manfaat Bermain *Papercraft* Dalam Mengingkatkan Kreativitas Berpikir Pada Anak Usia Dini," *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini,* vol. 7, no. 1, pp. 76-93, 2021.

[9] N. Aflizah, R. Hidayat and Afriza, "Urgensi Kunci Sukses Pelatihan: Konsep Dasar dan Desain yang Efektif Menurut Raymond A.Noe," *Jurnal Pendidikan Tambusai,* vol. 8, no. 2, p. 27532–27537, 2024.

[10] R. N. Prayoga, Hadiq, M. Taufiq, N. A. Indartono and A. Y. Budi , "Membangun Media Interaktif Tutorial Kerjinan Tangan Kertas (Origami) Untuk Sekolah Dasar Berbasis Multimedia Dengan Metode Immersion With Children," *Jikom: Jurnal Informatika Dan Komputer,* vol. 10, no. 2, pp. 76-86, 2022.

p-ISSN: 2775-9385
e-ISSN: 2775-9113

[11] A. L. O. Larasati, D. Sumarno, I. G. A. V. S. Wibawa, K. R. Anggraeni, A. K. Yogatama, C. A. Santoso, K. G. Virians, H. M. Yuristhasari, T. T. A. Manik, Alvin and P. Nastiti, "Pengembangan Buku Ajar Matematika sebagai Upaya Mengasah Kemampuan Berpikir Anak di Desa Kembang, Kulon Progo," *Jurnal Atma Inovasia (JAI),* vol. 2, no. 4, pp. 435-439, 2022.

[12] M. I. Wahyudin and T. C. Kusumandyoko, "Perancangan *Papercraft* Sebagai Media Pembelajaran Membaca Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas 1," *BARIK: Jurnal Desain Komunikasi Visual,* vol. 1, no. 1, pp. 55-62, 2020.

[13] . Z. S. G. Tappeh and Q. Peng, "Simplification and Unfolding of 3D Mesh Models: Review and Evaluation," in *31st CIRP Design Conference 2021*, Winnipeg, 2021.

[14] Padilah and R. Novianti, Permainan *Papercraft* Untuk Anak Usia Dini, Palembang: Noer Fikri Offset, 2019.

[15] M. A. Yaqin, A. R. Sumartha, A. A. Syifa and A. N. Falahul, "Pengenalan Permainan Tradisional Sebagai Upaya Mengurangi Kencanduan Gawai Pada Anak-Anak," *Abdimasku: Jurnal Pengabdian Masyarakat,* vol. 6, no. 2, pp. 561-567, 2023.

[16] P. Sisdianto, "Pemetaan Potensi Manekung Ajar Pikukuh Sunda Bagi Ideasi Proses Kreasi Melalui Pendekatan Etnografi Terhadap Bumi Dega Subda Academy Bandung," Institut Teknologi Bandung, Bandung, 2020.

[17] H. A. Yuliantino, J. Hapsari, M. Raihan, S. A. Putri and A. Sufyan, "Penggunaan *Papercraft* Pada Aplikasi Metode Steam Untuk Menstimulasi Kreativitas Siswa Sekolah Dasar," in Prosiding Seminar Nasional Manajemen, Desain & Aplikasi Bisnis Teknologi (SENADA), Bali, 2024.

[18] A. Widodo and D. Sutisna, "Fenomena Gadget Addicted Pada Anak Usia Sekolah Dasar Selama Studi from Home," Jurnal Didika: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar, vol. 7, no. 1, pp. 36-45, 2021.

[19] N. N. N. Angginingsih, N. M. Asril and D. G. F. Wirabrata, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Menggunting Pada Anak Usia Dini Melalui Media *Papercraft*," Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha, vol. 9, no. 2, pp. 277-284, 2021.

[20] I. V. Gunawan and E. A. Halim, "Meningkatkan Kreativitas Dengan Pelatihan Bahan Keras Dengan Teknik Anyaman Bagi Siswa SMPK Trimulia HITS," Jurnal Atma Inovasia, vol. 2, no. 6, pp. 637-643, 2022.

[21] N. T. S. Saptadi, "Peningkatan Kompetensi Guru dalam Penciptaan Ruang Belajar Inklusif Berbasis Inovasi dan Kreativitas Teknologi di Era Digital," Jurnal Atma Inovasia (JAI), vol. 5, no. 1, pp. 59-65, 2025.

[22] M. M. Domitila, F. Wulandari and D. A. Marhayani , "Analisis Penggunaan Gawai terhadap Interaksi Sosial Anak Sekolah DasarNegeri Kota Singkawang," Jurnal Ilmiah Potensia, vol. 6, no. 2, pp. 131-141, 2021.

[23] R. F. Naryanto, M. K. Delimayanti, Abdurrahman, M. . F. A. Arifin, I. Sukoco, F. F. Fahmi, A. D. Naryapramono, I. M. Kristiana and S. Suratmi, "Media Pembelajaran Kendaraan Bermotor Berbasis Permainan Virtual Reality di SD Negeri Barusari 02 Semarang Selatan," Atma Inovasia Journal (JAI), vol. 4, no. 4, pp. 171-176, 2024.

PENULIS

Lisa Levina Krisanti Jonatan, prodi Desain Interior, Fakultas Humaniora dan Industri Kreatif, Universitas Kristen Maranatha.

Muhammad Irfan Nurrachman, prodi Desain Interior, Fakultas Humaniora dan Industri Kreatif, Universitas Kristen Maranatha.

Arnold Maximillian, prodi Desain Interior, Fakultas Humaniora dan Industri Kreatif, Universitas Kristen Maranatha.