

## PKM DESAIN MEDIA KOGNITIF BERBASIS *PUZZLE PAPER QUILLING* BAGI GURU RA

Erna Zumrotun<sup>1</sup>, Muh Muhaimin<sup>2</sup>, Wulan Sutriyani<sup>3</sup>, Dwiana Asih Wiranti<sup>4</sup>, Syifa Fauziah<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup> Universitas Islam Nahdlatul Ulama / Unisnu, Jepara

Jl. Taman Siswa (Pekeng) Tahunan Jepara Telepon : 0291-595320 Fax : 0291-592630 Unisnu Jepara

E-mail: <sup>1)</sup> [erna@unisnu.ac.id](mailto:erna@unisnu.ac.id), <sup>2)</sup> [muhamuhaimin@unisnu.ac.id](mailto:muhamuhaimin@unisnu.ac.id), <sup>3)</sup> [sutriyani.wulan@gmail.com](mailto:sutriyani.wulan@gmail.com),

<sup>4)</sup> [wiranti@unisnu.ac.id](mailto:wiranti@unisnu.ac.id), <sup>5)</sup> [syifa567fauziah@gmail.com](mailto:syifa567fauziah@gmail.com)

### Abstrak

*Pendidikan yang diberikan pada anak RA merupakan dasar bagi perkembangan anak pada tahap selanjutnya, oleh sebab itu perkembangan pada masa awal harus diberikan rangsangan secara optimal agar aspek perkembangan kognitif anak dapat tercapai secara maksimal. Guru belum mampu memproduksi media pembelajaran selain majalah dan terbatasnya kemampuan guru dalam membuat APE menjadikan kami berminat memberikan pelatihan dalam pembuatan media kognitif berbasis puzzle paper quilling. Salah satu kegiatan yang dapat mengasah otak anak yaitu dengan membuat karya melalui paper quilling. Paper quilling merupakan karya yang berasal dari kertas dan digulung yang bertujuan untuk menumbuhkan sikap kreativitas dan suka berinovasi sejak dini sehingga berdampak pada aspek kognitifnya. Selain mengasah kreativitas, kegiatan ini dapat digunakan untuk mengasah ketrampilan motorik halus maupun motorik kasar bagi anak-anak. Perkembangan motorik berkaitan dengan proses mengingat, pengambilan keputusan dan pemecahan masalah. Perkembangan kognitif anak mengacu pada tahapan kemampuan anak dalam memperoleh makna pengetahuan, pengalaman yang dilalui dan informasi yang diperoleh. Masa kanak-kanak kemampuan mengingat suatu hal maupun pelajaran lebih mudah diingat. Tujuan adanya pengabdian paper quilling agar membantu guru dalam pembuatan media pembelajaran (APE) yang mampu mengasah kemampuan kognitif anak dengan pelatihan membuat media pembelajaran berbasis paperquilling. Metode pelaksanaan dilaksanakan dengan training education, experience, mentoring, monitoring dan evaluasi. Dalam pembuatan media paper quilling diperlukan kreatifitas dalam menentukan warna dan bentuk agar hasilnya dapat menarik minat belajar peserta didik. Guru membuat media kognitif paper quilling bertemakan hewan dengan sangat antusias. Guru terlihat dapat meningkatkan kemampuannya dalam membuat media paper quilling dengan hasil yang dapat dijadikan sebagai bahan ajar di kelas*

**Kata kunci:** Media, Alat Permainan Educative, Paper quilling.

### Abstract

*Education given to children with RA is the basis for child development at a later stage, therefore development in the early stages must be optimally stimulated so that aspects of children's cognitive development can be achieved optimally. Teachers have not been able to produce learning media other than magazines and the limited ability of teachers in making APE makes us interested in providing training in making cognitive media based on paper quilling puzzles. One of the activities that can sharpen children's brains is by making works through paper quilling. Paper quilling is a work that comes from paper and is rolled up which aims to foster an attitude of creativity and likes to innovate from an early age so that it has an impact on the cognitive aspect. In addition to sharpening creativity, this activity can be used to hone fine motor skills and gross motor skills for children. Motor development is related to the process of remembering, decision making and problem solving. Children's cognitive development refers to the stages of the child's ability to acquire the meaning of knowledge, experience and information obtained. In childhood, the ability to remember things and lessons is easier to remember. The purpose of the paper quilling service is to assist teachers in making learning media (APE) that are able to hone children's cognitive abilities by training in making paper quilling-based learning media. The implementation method is carried out by training education, experience, mentoring, monitoring and evaluation. In making paper quilling media, creativity is needed in determining colors and shapes so that the results can attract students'*

*interest in learning. The teacher makes paper quilling cognitive media with the theme of animals with great enthusiasm. The teacher seems to be able to improve his ability to make paper quilling media with results that can be used as teaching materials in the classroom.*

**Keywords:** Media, Educative Game Tools, Paper quilling.

## 1. PENDAHULUAN

Keberhasilan pembelajaran anak-anak di RA sangat bergantung pada penggunaan media pembelajaran yang tepat. APE memiliki peran penting dalam mengajarkan konsep-konsep dasar kepada anak-anak secara menyenangkan dan interaktif. Namun, jika pendidik tidak mampu membuat APE yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak-anak di RA, maka tujuan pembelajaran mungkin tidak tercapai secara optimal.

Dalam konteks ini, peningkatan kompetensi diri guru menjadi krusial. Guru perlu memperoleh pengetahuan yang cukup tentang cara menciptakan APE yang sesuai dengan kurikulum dan karakteristik anak-anak di RA. Selain itu, pengembangan ketrampilan dalam menggunakan teknologi pembelajaran juga diperlukan agar APE dapat dimaksimalkan untuk memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi anak-anak.

Melalui peningkatan kompetensi dan pengembangan ketrampilan, diharapkan bahwa pendidik di RA dapat menciptakan APE yang lebih bermutu, sesuai dengan kebutuhan pembelajaran anak-anak, dan mampu meningkatkan efektivitas proses pembelajaran di RA secara keseluruhan. Dengan demikian, anak-anak dapat memperoleh manfaat optimal dari penggunaan APE dalam mendukung pembelajaran di lingkungan RA. Oleh sebab itu, guru perlu meningkatkan kompetensi diri maupun mengembangkan ketrampilannya untuk menciptakan media alat peraga yang mampu menunjang proses pembelajaran untuk anak yang bersekolah di RA (*Raudhatul Athfal*) [1]. Azizah (2021) menyatakan bahwa bagian *integral* yang memiliki peran penting pada RA guna menuju kompetensi yang diharapkan adalah media pembelajaran. Media berperan sebagai wahana atau alat untuk mendekatkan persepsi dan pemahaman guru dengan daya tangkap anak. Media juga dapat meningkatkan kualitas serta mutu pembelajaran, sebagai alat bantu untuk memperjelas informasi atau pesan yang disampaikan oleh guru kepada anak [2].

Permasalahan yang pertama dari mitra adalah terganggunya kemampuan kognisi anak dalam pembelajaran di akibatkan oleh kecanduan gadget, sehingga daya fokus akan menurun. Hal ini disebabkan minimnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Media yang digunakan harus meningkatkan kemampuan kognisi anak yang menarik untuk di gunakan, salahsatunya media APE seperti *paper quilling*. Hal itu guru dapat mengganti media untuk pembelajaran berbasis alat peraga seperti *paper quilling* yang dapat meningkatkan aspek kognitif anak. Arsyad menyatakan untuk mengalihkan perhatian anak pada *gadget* pihak guru tentunya harus mampu mengembangkan ketrampilan pembuatan media berbasis alat peraga yang dapat dimanfaatkan dengan maksimal [3]. Dalam pengabdian ini terdapat isu permasalahan guru belum mampu memproduksi media pembelajaran selain majalah dan belum ada produk media yang mendukung (Belajar dari rumah) BDR selain itu penguasaan kompetensi peserta didik didominasi lembar kerja bukan produk inovasi yang mendukung serta terbatasnya kemampuan guru untuk membuat (Alat Permainan Edukatif) APE yang menjadikan kami berminat untuk melakukan pengabdian yang bertemakan pembuatan media *puzzle* berbasis *paper quilling* untuk meningkatkan kognitif peserta didik. Belajar dari rumah tentunya harus ada kerjasama antara pihak guru dan orang tua agar terwujudnya pembelajaran yang efektif dan bermakna sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran. Media kognitif sangatlah dibutuhkan sejak dini agar menjadikan mudahnya mencapai tujuan pembelajaran. Rahmawati [4] menyebutkan bahwa *Paper quilling* atau seni kertas gulung adalah salah satu teknik untuk menyusun kertas menjadi suatu desain gambar. Sebuah desain *quilling* dapat berisi beberapa gulungan kertas. Setiap gulungan kertas yang digunakan memiliki variasi lebar yang berbeda-beda. Kemudian kertas ini digulung menggunakan jari atau alat *quilling* sampai membentuk sebuah gulungan dengan ujung kertas yang direkatkan dengan lem. *Paper quilling* atau dikenal dengan sebutan "*paper filigree*" merupakan kreasi yang dihasilkan dari proses menggulung kertas-kertas panjang serta membentuk sebuah gulungan, kemudian diatur sesuai dengan susunan tertentu.

Pengabdian ini dilaksanakan di Kabupaten Kudus merupakan salah satu kabupaten yang berada di provinsi Jawa Tengah. Tercatat ada 166 jumlah lembaga RA yang berada di Kabupaten Kudus. Hal ini menunjukkan bahwa sangat tingginya kesadaran masyarakat Kudus untuk memasukkan anaknya pada lembaga RA. Sementara itu, banyaknya lembaga RA kurang diimbangi dengan peningkatan fasilitas yang layak bagi peserta didik. Lembaga RA Muslimat NU Matholibul Ulum beralamat di Desa Sampet Rt. 01/04 Kedungsari Gebog Kudus. RA Muslimat NU Matholibul Ulum memiliki 7 pendidik dan seorang tenaga kependidikan, serta 95 murid aktif. Lembaga ini memiliki 6 ruang kelas dan 1 ruang kantor guru. Adapun sarana prasarana yang dimiliki antara lain: kamar mandi, dapur, mushola, lapangan, area bermain *indoor-outdoor*, lahan parkir. Dalam usaha pemenuhan fasilitas untuk peserta didik, Lembaga ini telah memiliki Gedung dan ruang kelas yang mendukung pengembangan kompetensi peserta didik. Selain itu jumlah guru sudah cukup memenuhi rasio dengan jumlah peserta didik. Hanya saja, mitra ini masih mengalami berbagai permasalahan dan butuh untuk dibantu.

Pembuatan media kognitif *paper quilling* dapat menjadikan peserta didik mengembangkan kreatifitasnya dalam membuat karya. Kegiatan PKM ini bermula dari adanya permasalahan pertama yang dialami mitra (guru RA Muslimat NU Matholibul Ulum 01) yaitu terbatasnya kemampuan pendidik dalam membuat APE karena hanya 2 pendidik yang linier ilmu RA dan membutuhkan peningkatan kompetensi ke-RA-nan yang berfokus pada pembuatan media untuk kegiatan belajar di rumah (BDR). Berdasarkan hasil observasi, sebelum dan selama pandemi covid-19 pembelajaran menggunakan majalah sebagai sarana belajar karena alasan lebih praktis.

Berbagai cara dapat dilakukan untuk merangsang perkembangan anak. Dilihat dari sisi manajemen RA di lembaga ini pembelajaran masih didominasi dengan penggunaan lembar kerja. Hal ini nampak dari adanya pengadaan media dengan mewajibkan peserta didik untuk membeli majalah sebagai sumber utama kegiatan belajar. RA Muslimat NU Matholibul Ulum 1 merupakan salah satu pendidikan formal yang ingin mewujudkan tujuan pendidikan, yaitu salah satunya guru RA harus mampu mempersiapkan dan mengimplementasikan proses pembelajaran sesuai kurikulum yang berlaku dengan menggunakan sarana dan prasarana semaksimal mungkin. Menurut Susannah, para guru dituntut untuk kreatif mungkin dalam mempersiapkan dan melaksanakan pembelajaran [5]. Keberadaan majalah sebagai sumber utama pembelajaran tentu berbanding terbalik dengan pernyataan tersebut, dimana guru menjadi kurang kreatif dalam mempersiapkan dan melaksanakan pembelajaran. Selain itu, dilihat dari sisi proses pembelajaran yang memfokuskan pada majalah memiliki kekurangan. Peserta didik hanya akan mengandalkan koordinasi mata dan tangan. Selama ini produk karya peserta didik hanya lembar kerja dari majalah. Untuk dapat mengembangkan kreativitas anak adalah dengan menambah alat peraga edukatif yang bisa digunakan dalam pembelajaran, sehingga peserta didik tidak hanya berfokus pada majalah.

Kemudian, guru mencoba beralih pada media berbasis *gadget* dengan memberikan *game* edukatif kepada anak-anak. Berdasarkan hasil observasi tim pengabdian dengan mitra di bulan Juli, mitra mengaku mendapat banyak keluhan dari orang tua yang menyatakan kewalahan dan menyarankan untuk mengganti media pembelajaran. Pasalnya, anak-anak sudah kecanduan *gadget* dan memiliki dampak pada kesantunan yang menurun, contohnya apabila dilarang cenderung marah dan apabila sudah bermain *game* tidak bisa diganggu. Berdasarkan situasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa permasalahan kedua yang di alami mitra adalah perlunya pengadaan media oleh guru untuk kegiatan BDR. Oleh sebab itulah, solusi yang diperoleh dari hasil diskusi dan kesepakatan bersama mitra adalah berupa kegiatan PKM membuat desain media ajar kognitif untuk mendukung kegiatan BDR menggunakan *puzzle paper quilling*. *Puzzle* dipilih karena hasil penelitian Fitroh membuktikan bahwa salah satu manfaat media *puzzle* adalah mengembangkan kemampuan kognitif di dalamnya [6]. Sementara *paper quilling* dipilih karena memiliki keunggulan diantaranya memiliki warna-warni yang menarik bagi anak, mudah dibentuk, harganya murah dan mudah didapatkan di daerah mitra. Tujuan adanya pelatihan pembuatan media *puzzle* berbasis *paper quilling* ini agar dapat membantu guru dalam membuat media pembelajaran (APE) yang mampu mengasah kemampuan kognitif anak dengan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis *paper quilling*. Kegiatan dalam permainan mengasah otak dapat juga meningkatkan kemampuan fisiknya, terutama mengasah koordinasi antara mata dan tangan. Kecanduan *game* dapat mempengaruhi peserta didik dalam hal belajarnya, menjadikan malas membaca, malas berhitung dan bertutur kata yang kurang santun karena mencontoh tayangan yang kurang mendidik.

Menanggapi berbagai keluhan terkait dampak penggunaan *gadget* yang menimbulkan menurunnya kesantunan anak-anak maupun aktivitas belajar yang monoton menjadikan guru-guru harus menciptakan media yang menarik sehingga mampu meningkatkan aspek kognitif anak-anak. Kesantunan perlu dilatih sejak dini dan di biasakan agar ketika menginjak remaja mereka memiliki sikap yang santun dalam bertutur kata maupun bertindak. Guru harus memberikan teladan maupun inovasi dalam pelaksanaan pembelajaran agar pembiasaan tidak terkesan memaksa.

Hakikat anak RA merupakan dunia anak atau dunia bermain. Maka sangatlah penting untuk menekankan aktivitas bermain anak yang juga diselipkan pembelajaran-pembelajaran didalamnya. Anak RA mempunyai rentang perhatian yang sangat pendek, sehingga perhatiannya mudah teralihkan pada suatu kegiatan ke kegiatan lain yang dianggap anak lebih menarik. Pendidikan RA sangat ditekankan pada pemberian rangsangan (*stimultan*) untuk membentuk kepribadian anak secara utuh dan mencapai perkembangan secara optimal karena anak berada pada masa perkembangan sangat pesat yang tidak dapat dicapai pada masa lainnya. Supaya kegiatan selalu ada unsur pembelajaran dan juga ada unsur keceriaan, maka sangatlah penting adanya media dalam pembelajaran untuk anak. Penggunaan media alat peraga sangatlah penting karena agar ide-ide yang dimiliki peserta didik dapat tertuang dalam karya *paper quilling* yang tentunya terdapat manfaat dalam aspek kognitifnya [7]. Oleh sebab itu, guru harus berusaha untuk menciptakan media yang ramah anak tetapi memiliki dampak yang positif bagi perkembangan anak. Selama pengisian lembar kerja pada majalah peserta didik kurang antusias dalam mempelajari.

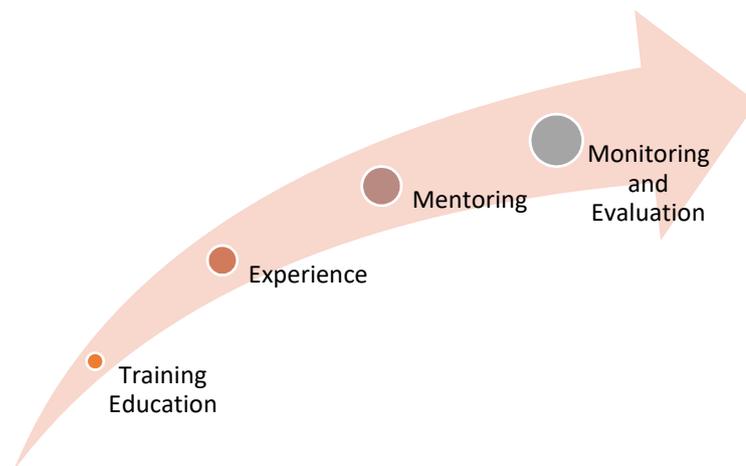
Anak RA memiliki suatu ciri yang khas yaitu selalu tumbuh dan berkembang sejak kecil sampai berakhirnya masa remaja. Hal ini yang membedakan anak dengan dewasa. Pertumbuhan terjadi secara *stimultan* dengan perkembangan. Berbeda dengan pertumbuhan, perkembangan merupakan hasil interaksi kematangan susunan saraf pusat dengan organ yang dipengaruhinya misalnya perkembangan sistem *neuromuskuler*, kemampuan bicara, emosi dan sosial [8]. Perkembangan motorik merupakan salah satu aspek yang harus dikembangkan melalui proses Pendidikan [9]. Motorik halus merupakan keterampilan fisik yang melibatkan otot-otot ujung jari serta koordinasi mata dan tangan. Bagian tubuh lain yang terlibat dalam kegiatan motorik halus adalah pergelangan tangan, lengan, sampai pangkal lengan atas dan bagian sendi di bahu. Motorik halus dapat dilatih dan dikembangkan melalui kegiatan dan stimulasi secara rutin, seperti bermain *puzzle*, menyusun rancangan *paper quilling*, menempelkan *paper quilling* sesuai bentuk konsep dan sebagainya. Motorik halus merupakan keterampilan fisik yang melibatkan otot-otot ujung jari serta koordinasi mata dan tangan. Gerakan motorik halus mempunyai peranan yang penting dalam pengembangan seni.

Tim pengabdian telah melakukan beberapa riset yang dapat mendukung kegiatan pengabdian ini, diantaranya: (1) Erna Zumrotun pada 2020 melakukan riset dengan judul “Media Pembelajaran Tutup Botol Pintar Matematika Meningkatkan Hasil Belajar Matematika”; penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media ajar tidak perlu menggunakan media yang mahal atau hebat, dengan menggunakan media tutup botol bekas mampu meningkatkan hasil belajar pada sekolah dasar [10]. (2) Muh Muhaimin pada 2022 melakukan Pengabdian Kepada masyarakat dengan judul “Workshop Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran (*Quizizz*) dalam Pembelajaran *Blended Learning*” Luaran Pengabdian pakar menekankan pada penguasaan penggunaan media berbasis teknologi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, hal ini sesuai dengan permasalahan mitra dalam kurangnya pemanfaatan dan pembuatan media ajar pada pembelajaran [11]. Hasil riset dan Pengalaman ini dirasa cukup menjadi bekal tim pengabdian dalam mendukung optimalisasi kegiatan pengabdian ini karena sesuai dengan *roadmap* kepakaran tim pengabdian.

## 2. METODE

Rancangan kegiatan pelaksanaan pengabdian dibagi menjadi 4 tahapan pelaksanaan sesuai jadwal yang telah ditentukan (Gambar 1). Tahap pertama adalah proses perancangan, dimana pada tahap ini ketua panitia dan anggota bersama merancang program secara signifikan dan berkelanjutan untuk proses pelaksanaan program. Tahap kedua dan ketiga merupakan tahap pelatihan, mentoring dan evaluasi program pengabdian, tahapan ini dilaksanakan pada bulan ke 5 sampai dengan bulan ke 10. Tahap terakhir yaitu pembuatan laporan pengabdian dan seminar hasil pengabdian yang akan dilaksanakan oleh ketua pelaksana sebagai pihak yang bertanggungjawab.

Dipilihnya guru-guru RA sebagai sasaran pengabdian dimaksud agar nilai-nilai citra budaya lokal dapat ditanamkan dan dapat menciptakan media kognitif alat permainan edukatif.



**Gambar 1.** Bagan Alur Pelaksanaan

Metode yang digunakan untuk mencapai tujuan kegiatan pengabdian ini adalah pendampingan pembuatan media pembelajaran *puzzle paper quilling*. Pelatihan digunakan untuk mengoptimalkan kemampuan kognitif anak. Adapun kemampuan kognitif yang dikembangkan berfokus pada permasalahan mitra yaitu pembuatan media permainan *educative* (APE). Tim pengabdian mengajak guru untuk melakukan pelatihan pembuatan media kognitif *puzzle paper quilling* agar pembelajaran dapat terlaksana dengan menyenangkan dan bermakna. Guru RA Muslimat NU Matholibul Ulum Kudus menerima materi yang kami sampaikan dengan seksama dan melakukan praktik pembuatan dengan penuh antusias. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan 4 langkah yang dimulai dengan observasi, wawancara, dokumentasi.



**Gambar 2.** Kertas *paper quilling*

Bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan yaitu kertas *quilling* (Gambar 2), lem, dan alas papan yang digunakan untuk menempel dan alat yang digunakan meliputi yang bertujuan untuk membuat gulungan kertas. Bentuk alat ini sangat bervariasi disesuaikan dengan kebutuhan, tetapi pada dasarnya ialah sebuah jarum yang mempunyai celah pada ujungnya. Celah ini digunakan untuk mengagapit kertas yang akan digulung. pinset untuk menaruh rancangan *paper quilling*, disain alat beserta kinerja dan produktivitasnya.

Hasil dari program pengabdian menunjukkan bahwa kertas ini mudah dibentuk dan mampu dijadikan sebagai media pembelajaran di RA. Kertas ini memiliki warna yang beragam dan tergolong cerah sehingga dapat menarik perhatian anak RA. Kertas ini mudah didapatkan di toko perlengkapan sekolah atau alat tulis.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan dan pengabdian pada pembuatan media *paper quilling* yang dilakukan oleh tim pengabdian dengan mitra guru RA Muslimat NU Matholibus Ulum Kudus. Kegiatan ini dilaksanakan pada siang menuju sore yaitu setelah kegiatan mengajar selesai. Terdapat antusias dari mitra dalam kegiatan pengabdian ini sehingga dapat terlaksana sesuai dengan target yang ditentukan oleh tim pengabdian. Dokumentasi kegiatan ini ditunjukkan pada Gambar 3.

Pelaksanaan pelatihan dimulai dengan penyampaian materi dasar mengenai *paper quilling* terlebih dahulu kemudian diberikan contoh hasil yang dimaksud kemudian praktek yang di damping oleh tim pengabdian, setelah itu dilakukan presentasi hasil praktik pembuatannya selanjutnya monitoring evaluasi. Guru melakukan praktik pembuatan dengan penuh antusias dan semangat. Guru sangat tertarik dengan adanya *paper quilling*. APE yang dibuat hendaknya dapat dimainkan atau dipergunakan dengan berbagai cara dan juga dapat menghasilkan bentuk-bentuk yang merangsang anak untuk menemukan sesuatu yang baru. Selain itu, alat permainan tersebut harus memiliki fungsi ganda dalam pengembangan aspek perkembangan anak. Misalnya APE yang dibuat untuk pengembangan bahasa, namun APE tersebut tidak hanya pengembangan bahasa semata tapi harus bisa juga pengembang fisik- motorik atau logika anak.



Gambar 3. Tim pengabdian melakukan *training education*



Gambar 4. Tim pengabdian dan guru melakukan *Experience*

Setelah diberikan materi dan bimbingan pembuatan *paper quilling* guru mencoba untuk berlatih membuat media dari *paper quilling*, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 4. Pembuatan media tersebut diberikan pendampingan oleh tim pengabdian agar hasil yang dibuat dapat terlihat bagus. Pelatihan tersebut dapat terlaksana dengan lancar dan mudah untuk ditirukan. Terdapat kerjasama yang baik dalam pengisian media *paper quilling* pada kertas A3. Berbagai macam

pembuatan bentuk melalui *paper quilling* meliputi hewan dan benda-benda yang nantinya dapat dimanfaatkan untuk mengasah aspek kognitif anak.



**Gambar 5.** Tim pengabdian dan guru melakukan *Mentoring*

Mentoring dilakukan dengan tujuan memberikan dorongan pada mitra untuk dapat memaksimalkan potensi dan mengembangkan ketrampilan pada pembuatan media *paper quilling*. Saran dan arahan dari tim pengabdian membuat mitra menjadi lebih mudah dalam pembuatan media ini. Pembuatan media tersebut diberikan pendampingan oleh tim pengabdian agar hasil yang dibuat dapat terlihat bagus.



**Gambar 6.** Tim pengabdian dan guru melakukan *Monitoring dan Evaluation*

Hasil dari pelatihan dan pengabdian tersebut dapat di implementasikan dalam proses pembelajaran Anak RA. Hasil yang terbentuk dari media *paper quilling* dapat dimanfaatkan untuk mengasah aspek kognitif dan motorik anak RA. Evaluasi untuk pembuatan diharapkan dengan menentukan warna yang serasi agar hasilnya tampak indah dan menarik.

Pengadaan media untuk belajar dari rumah tentunya harus yang ramah anak dan tentunya ramah dikantong seperti media kognitif *paper quilling* yang dapat menstimulus anak untuk berkarya. Warna-warna yang cerah dapat menarik minat untuk praktek membuat karya. Adapun dalam pembuatan karya tentunya harus ada pendampingan khusus dari pihak guru maupun orang tua. Pembelajaran yang menyenangkan tentunya tidak mudah membuat anak jenuh. Penggunaan media kognitif berbasis *puzzle paper quilling* harus praktekkan dengan penuh rasa tenang agar hasil yang dibuat dapat terselesaikan dengan baik. Pembelajaran sebaiknya dilakukan secara konsisten dan didampingi dengan telaten agar proses pembelajaran dapat terlaksana secara optimal. Guru harus telaten dalam membimbing peserta didik dalam pembuatan *puzzle paper quilling* agar anak-anak merasa nyaman. Selain itu, dapat meningkatkan kognitif anak karena terdapat makna tersirat dalam muatan matematika yang terdapat pada *paper quilling* juga dapat dihitung dengan menjumlahkan warna-warna yang tersedia pada karya *paper quilling* anak.

Anak usia dini termasuk usia RA adalah unik yaitu memiliki cara pertumbuhan dan perkembangan pada aspek fisik, kognitif, kreativitas, bahasa dan komunikasi unik sesuai dengan pola pertumbuhan dan perkembangan anak [12]. Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa anak

usia dini adalah anak usia 0-6 tahun tumbuhan dan berkembang sesuai dengan tingkat usianya. Pembuatan media kognitif berbasis *paper quilling* dilakukan dengan penuh antusias dari pihak tim pengabdian maupun dari pihak guru.

#### 4. KESIMPULAN

Pendidikan anak usia dini di RA memiliki peran penting dalam pembentukan dasar perkembangan anak pada tahap selanjutnya. Pentingnya memberikan rangsangan optimal pada masa awal menjadi kunci untuk mencapai potensi maksimal dalam aspek perkembangan kognitif anak. *Paper quilling*, sebagai karya seni dari kertas yang digulung, telah terbukti efektif dalam menumbuhkan sikap kreativitas dan inovasi sejak dini, dengan dampak positif pada aspek kognitif anak. Penggunaan media berbasis *paper quilling* juga terbukti dapat meningkatkan aspek kognitif anak. Pengabdian pada *paper quilling* bertujuan membantu guru dalam pembuatan media pembelajaran yang dapat mengasah kemampuan kognitif anak melalui pelatihan khusus. Metode pelaksanaan, seperti *training education, Experience, mentoring, monitoring, dan evaluation*, membuktikan bahwa guru dapat dengan antusias meningkatkan kemampuan mereka dalam menciptakan media pembelajaran kognitif berbasis *paper quilling*. Pelatihan yang menekankan aspek kognitif tidak hanya terbatas pada pembuatan media, tetapi juga melibatkan penerapan media tersebut dalam konteks pengajaran. Sejalan dengan perkembangan teknologi, pelatihan ini dapat diperluas dengan memasukkan penggunaan media digital untuk meningkatkan kemampuan penggunaan teknologi pendidikan. Dengan demikian, upaya ini memberikan kontribusi signifikan dalam memperkaya dan memajukan pendekatan pendidikan anak usia dini yang berfokus pada pengembangan kognitif. Hasil evaluasi dan tindak lanjut pelaksanaan pengabdian menghasilkan peningkatan kemampuan guru RA dalam membuat media APE yang meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Mitra memberikan feedback terhadap program pengabdian ini untuk dilaksanakan secara berkelanjutan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Aditya. Prihayuda Tatang. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis WEB pada Materi Lingkaran bagi Siswa Kelas VIII. *JMSK*. 15(1): 64- 74.
- [2] Azizah, E. N., & Koesmadi, D. P. 2021. Pengaruh Metode Eksperimen Melalui Media Realia Terhadap Kemampuan Sains Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*. 8, 82–91.
- [3] Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- [4] Rahmawati, Septi, Oktaviani Ade Saputri, dan Zumrotul Affiyah. 2019. “Pemanfaatan Limbah Kertas *Paper Quilling* Sebagai Media Pembelajaran Biologi Melatih Daya Kreativitas Siswa.” 3: 213–16.
- [5] Susanah, dkk. 2016. Pelatihan Pembuatan Alat Peraga Pembelajaran Matematika di SD N Pakis V Surabaya. *Jurnal ABDI*. 1(2): 156-161.
- [6] Fitroh, Siti Fadryana dan Siti Murdiah. 2018. Efektifitas Media Puzzle Siput Dalam Pengembangan Pembelajaran Matematika pada AUD. *Journal PGPAUD Trunojoyo*. 2 (1):50-55.
- [7] Wahyuningtyas, Dedek et al. 2020. “Penerapan Kegiatan ‘Paper Quilling’ Untuk Keterampilan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun.” 02: 9–16.
- [8] Kemenkes, R. I. (2015). *Profil kesehatan Indonesia tahun 2014*. Jakarta: Kemenkes RI.
- [9] Goodway, Ozmun & G. (2019). Understanding Motor Development. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- [10] Zumrotun, Erna. 2020. Media Pembelajaran Tutup Botol Pintar Matematika Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Mimbar PGSD Undiksha*. Volume 8, Number 3, Tahun 2020, pp. 499-507.
- [11] Muhaimin, Muh. 2022. Workshop Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran (*Quizizz*) dalam Pembelajaran *Blended Learning*.
- [12] Fadlillah, M. 2019. *Buku ajar bermain & permainan anak usia dini*. Prenada Media.