

Pengembangan Diri Anak SD Berbasis Seni pada Masa Pandemi di Kupang

Ihwan¹, Nurdiah Lestari², Fauziah Wulansari³, Wulansari⁴, Miftakhul Khasanah⁵

^{1,2}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Kupang, Indonesia

^{3,4,5}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia

INFORMASI ARTIKEL

Histori Artikel:

Submit: 28 Mei 2021
Revisi: 19 Juni 2021
Diterima: 26 Juni 2021
Publikasi: 1 Juli 2021
Periode Terbit: Juli 2021

Kata Kunci:

seni kriya,
seni rupa,
pengembangan diri

Korespondensi Penulis:

Fauziah Wulansari
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Surakarta,
Indonesia
Email: wulansari.fauziah@gmail.com

ABSTRAK

Sejak satu tahun yang lalu Indonesia masih mengadakan pembelajaran daring akibat terjadinya pandemi corona. Selama pembelajaran daring terjadi peserta didik di dusun Grujungan mendapatkan pembelajaran yang berfokus pada pengerjaan soal pada buku tematik saja. Jika melihat dari kegiatan tersebut tentunya hanya aspek kognitif saja yang terpenuhi sedangkan aspek psikomotorik dan afektif belum terpenuhi. Sehingga hal ini menjadikan peneliti melakukan pengabdian masyarakat di dusun Grujungan. Tujuan pengabdian ini untuk memberikan pengembangan diri berbasis seni agar aspek psikomotorik dan afektif peserta didik selama masa pandemi tetap didapatkan. Mitra pengabdian pada KKN Dikmas ini adalah peserta didik kelas 4 dan 5. Metode pengabdian yang digunakan adalah metode pelatihan. Dimana peneliti memberikan contoh terhadap suatu karya yang harus dibuat lalu peserta didik dapat meniru atau membuat karya dengan tema sendiri. Hasil dari penelitian ini ditemukan bahwa dengan mengadakan pengembangan diri berbasis seni yaitu menggambar dan mewarnai, pointilis, menggunting dan menempel, membuat celengan, mozaik, kreasi cap menggunakan bahan alam, tie dye, dan clay peserta didik dapat memenuhi aspek psikomotorik pada tingkatan naturalisasi yaitu membuat suatu produk dan aspek afektif yang terpenuhi ialah tingkatan menghargai yaitu ikut serta dalam pembuatan karya seni.

Pendahuluan

Saat ini dunia sedang digemparkan dengan adanya wabah virus corona. Di Indonesia, kasus COVID-19 pertama dikonfirmasi oleh bapak Presiden Joko Widodo pada Senin, 2 Maret 2020 di Istana Kepresidenan Jakarta (Ihsanuddin, 2020). Lonjakan penambahan kasus positif COVID-19 masih terjadi setiap hari, bahkan pada tanggal 29 Agustus 2020 konfirmasi kasus positif mencapai 3.308 kasus (Detikcom, 2020). Virus corona atau Covid-19 yaitu virus baru yang dapat menyebabkan

gangguan pernapasan pada manusia. Selaras dengan terus bertambahnya kasus positif, grafik kenaikan kasus positif COVID-19 di Indonesia yang belum mengalami penurunan. Hal tersebut mendorong pemerintah menerapkan kebijakan *work from home*.

Kebijakan senada juga diambil oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia melalui Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Coronavirus Disease* (Covid-19) yang ditujukan untuk

kepala daerah. Kebijakan tersebut berisi proses pembelajaran dari rumah yang isinya memuat sebagai berikut a) belajar dari rumah melalui pembelajaran daring/ jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa; tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan; b) belajar dari rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemi Covid-19; c) aktivitas dan tugas pembelajaran belajar dari rumah dapat bervariasi antarsiswa, sesuai minat dan kondisi masing-masing, termasuk memper-timbangkan kesenjangan akses/ fasilitas belajar di rumah; d) bukti atau produk aktivitas belajar dari rumah diberi umpan baik yang bersifat kualitatif dan berguna dari guru, tanpa diharuskan memberi skor/ nilai kuantitatif (Makarim, 2020).

Guna mendukung kebijakan sekolah dari rumah, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan terus melakukan koordinasi dengan berbagai pihak, baik dari BUMN maupun pihak swasta guna mensukseskan kebijakan tersebut. Kemendikbud mendorong penyedia konten dan teknologi untuk bergotong royong dalam pembelajaran secara daring sesuai arahan Presiden Joko Widodo (Kemendikbud, 2020). Dengan bantuan yang diberikan oleh pemerintah menjadi harapan besar agar pendidikan di Indonesia dapat terlaksana dengan maksimal meskipun dalam masa pandemi. Namun, yang terjadi adalah sebaliknya. Pendidikan yang dilaksanakan secara daring membuat peserta didik mengalami penurunan dalam minat dan keaktifan belajar. Banyak peserta didik yang lebih memilih bermain dibandingkan belajar, yang menyebabkan kompetensi pembelajaran tidak dapat tercapai sesuai yang diharapkan.

Hal tersebut sesuai dengan fakta di lapangan ketika tim KKN Dikmas melakukan observasi di dusun Grujugan, Kupang. Pada saat melakukan observasi, peserta didik sedang belajar di rumah salah satu warga untuk mengerjakan tugas tematik. Sebagian besar guru yang mengajar di sekolah peserta didik tersebut hanya berfokus pada pembelajaran tematik saja. Pembelajaran tematik yang dimaksud ialah peserta didik hanya mengerjakan soal-soal yang terdapat di dalam buku tematik tanpa mempelajari kegiatan-kegiatan bermuatan religius, afektif dan psikomotorik di dalamnya. Jika melihat hal tersebut tentunya pembelajaran daring tidak memenuhi esensi pembelajaran K-13. Dimana didalamnya memuat 4 kompetensi inti yang harus dicapai sebagai berikut : 1) aspek religius yaitu aspek sikap peserta didik terhadap Tuhan Yang Maha Esa; 2) aspek afektif yaitu aspek sikap pada peserta didik terhadap diri sendiri dan lingkungannya; 3) aspek kognitif yaitu aspek pengetahuan yang dimiliki peserta didik; 4) aspek psikomotorik yaitu aspek keterampilan yang dimiliki peserta didik. (Ridwan Abdullah Sani, 2016). Kompetensi inti memiliki peranan penting dalam satuan Pendidikan, karena menurut Prastowo (2017) kompetensi inti adalah kualitas seorang siswa yang harus dicapai dalam proses pembelajaran secara aktif. Lebih lanjut Mulyasa dan Wardhan (2014), mengatakan Kompetensi inti merupakan standar kompetensi lulusan dalam bentuk kualitas yang harus dimiliki oleh peserta didik yang telah menyelesaikan pendidikan pada satuan pendidikan tertentu. Kompetensi inti harus menggambarkan kualitas yang seimbang antara pencapaian *hard skills* dan *soft skills*. Berkiblat dari 4 kompetensi inti, maka pembelajaran daring yang berfokus pada pengerjaan soal pada buku,

hanya memenuhi kompetensi kognitif saja. Sedangkan pada kompetensi aspek spiritual, aspek afektif, dan aspek psikomotorik belum terpenuhi.

Melihat latar belakang tersebut, tim KKN Dikmas melaksanakan program berbasis seni untuk memenuhi aspek afektif dan psikomotorik, sedangkan pada aspek spiritual tim melaksanakan program solat dhuha. Namun, pada artikel ini penulis hanya mengangkat pengembangan diri berbasis seni kriya dan seni rupa untuk memperkaya pengalaman peserta didik di bidang seni. Sehingga hal ini sangat menarik untuk dibahas didalam artikel.

Metode Pelaksanaan

Pada kegiatan KKN Dikmas 2021 ini, metode yang digunakan ialah metode pelatihan. Metode pelatihan yang dimaksudkan ialah tim KKN Dikmas memberikan sebuah contoh suatu karya seni, baik seni rupa maupun seni kriya untuk memberikan gambaran kepada peserta didik terkait sebuah karya yang perlu di buat.

Hasil Pelaksanaan dan Pembahasan

Pengembangan diri terkait dengan kemampuan peserta didik menemukan potensi dirinya dan kecerdasan emosinya selama suatu kegiatan dilaksanakan. Kegiatan pengembangan diri bertujuan untuk memberikan kesempatan dan mengekspresikan diri sesuai bakat dan minat serta kondisi di sekolah (Sabri, 2010). Sesuai dengan karakter dan perkembangan peserta didik usia sekolah dasar, dalam proses pembelajaran mereka masih memerlukan bantuan guru meskipun secara perlahan harus dihilangkan agar mereka menjadi peserta didik yang mandiri.

Taqwil (2020), menyatakan tujuan dari kegiatan pengembangan diri ialah *pertama*, pengembangan diri secara umum untuk mengembangkan potensi peserta didik secara optimal, yaitu menjadi manusia yang mampu menata diri dan menjawab berbagai tantangan dari dalam diri dan jugalingkungannya secara adaptif dan konstruktif, baik dilingkungan keluarga maupun masyarakat. *Kedua*, tujuan khusus pengembangan diri untuk menunjang pendidikan peserta didik dalam mengembangkan bakat, minat, kreativitas, kompetensi dan kebiasaan dalam kehidupan, kemampuan kehidupan keagamaan, kemampuan sosial, kemampuan belajar, wawasan dan perencanaan karir, kemampuan pemecahan masalah dankemandirian. Proses pengembangan diri perlu dilakukan agar siswa memiliki rasa percaya diri dengan segala kemampuan dan kreativitasnya, sehingga mampu menghadapi segala permasalahan yang ditemukan di lingkungan sekitarnya.

Selama melaksanakan KKN Dikmas 2021, penulis melaksanakan beberapa program kegiatan seni, seperti 1) menggambar dan mewarnai, 2) pointilis, 3) menggunting dan menempel, 4) membuat celengan dari bahan bekas, 5) mozaik, 6) kreasi cap menggunakan bahan bahan alam, 7) tie dye, dan 8) clay hal ini bertujuan untuk mengembangkan perkembangan diri peserta didik pada aspek psikomotorik dan afektif.

1. Menggambar dan Mewarnai

Menggambar ialah suatu kegiatan pengembangan diri dengan menggunakan tinta yang digoreskan pada suatu media sesuai dengan kreativitas dan imajinasi anak. (Kumaat, 2020). Mewarnai yaitu suatu kegiatan memberi

warna yang dilakukan menggunakan media seperti krayon, pensil warna, cat warna sesuai dengan kreativitasnya masing-masing. (Fadhilah, 2014). Alat dan bahan yang digunakan dalam menggambar dan mewarnai ialah cat warna, kuas, pensil, penghapus, penggaris dan buku gambar. Cara yang dilakukan adalah sebagai berikut: 1) peserta didik menggambar pada buku gambar dengan menggunakan pensil sesuai dengan imajinasi atau kreativitas peserta didik, 2) peserta didik menggunakan cat warna untuk mewarnai objek yang sudah di gambar agar gambar terlihat menarik dan bagus. Pada saat melakukan kegiatan menggambar peserta didik masih terlihat bingung karena tidak adanya contoh gambar.



Gambar 1. Hasil Karya Menggambar dan Mewarnai

Berdasarkan pada gambar di atas ketika mewarnai peserta didik memerlukan bantuan tim KKN Dikmas untuk menentukan warna yang sesuai dengan objek gambar. Pada kegiatan menggambar dan mewarnai dilihat dari hasil karyanya, 3 dari 5 peserta didik memilih objek pegunungan untuk dijadikan tema karya. 1 dari 5 memilih kaligrafi dan 1 dari 5 memilih objek mobil sebagai tema karya seni menggambar. Teknik mewarnai yang dilakukan oleh peserta didik 3 dari 5 gambar diwarnai sesuai dengan warna objek aslinya. Sedangkan 2 dari 5 gambar diwarnai tidak sesuai dengan warna objek aslinya. Pada aspek kerapihan 3 dari 5

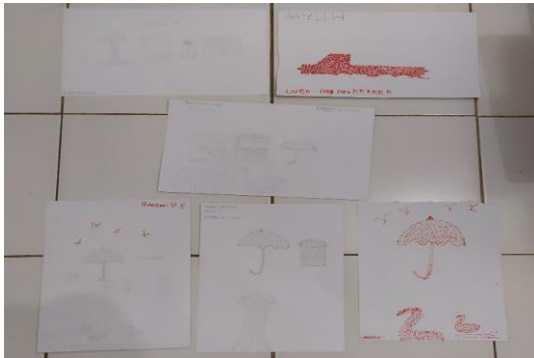
gambar dikerjakan dengan rapih, namun 2 dari 5 gambar dalam pengerjaannya tidak rapih. Tindak lanjut yang dilakukan oleh tim KKN Dikmas yaitu memberikan contoh gambar sebelum kegiatan dilaksanakan agar peserta didik tidak bingung ketika akan menggambar.

Mewarnai dan menggambar merupakan sebuah kegiatan yang sangat disenangi dan digemari anak-anak selain membuat mereka senang, juga bermanfaat melatih aspek visual, mengembangkan daya imajinasi dan kreativitas, melatih konsentrasi, serta melatih motorik. Menurut Sulistiyo (2018) mewarnai dan menggambar merupakan aktivitas yang mengasah kemampuan motorik halus siswa yang harus terus dibiasakan dan dilatih. Kemampuan mewarna, membentuk, mencoret, dan menarik garis bila telah dimiliki seorang anak, jelas bermanfaat dan akan menumbuhkan rasa estetika.

2. Pointilis

Terbentuknya sebuah objek gambar dimulai dari titik-titik. Titik merupakan sebuah unsur terkecil dari sebuah elemen dasar yang masih berkembang dari jaman dahulu sampai sekarang. Salah satu karya seni yang menggunakan teknik titik-titik adalah pointilis (Wijaya, 2010). Sedangkan menurut Rasidi (2018) Pointilis merupakan cara menggambar yang dalam menggambar yang dalam menentukan gelap terang objek gambar dengan menggunakan unsur titik secara berulang. Alat dan bahan yang dibutuhkan ialah pensil, bolpoin, spidol, buku gambar. Cara yang dilakukan ketika akan membuat seni pointilis ialah membuat titik-titik di atas kertas hingga membentuk suatu objek gambar sampai selesai sesuai dengan kreativitas masing-masing. Membuat titik-titik tersebut pada prinsipnya adalah

seni. Seni merupakan kebudayaan tradisional yang perlu ditanamkan kepada anak sejak dini (Utomo et al, 2020).



Gambar 2. Hasil Karya Pointilis

Berdasarkan pada hasil karya seni peserta didik di atas saat mengerjakan seni pointilis peserta didik masih memerlukan pola untuk mengisi objek dengan titik-titik. Hal ini terjadi karena peserta didik baru pertama kali menggambar menggunakan teknik pointilis. 4 dari 6 seni pointilis peserta didik menggambar objek payung sedangkan 1 dari 6 karya seni peserta didik menggambar objek mobil dan 1 dari 6 menggambar objek tumbuhan. 4 dari 6 gambar peserta didik menggunakan pensil sebagai media membuat seni pointilis, titik-titik tersebut tidak tebal sehingga titik-titik pada objek gambarnya terlihat tidak jelas. Kemudian 2 dari 6 gambar peserta didik menggunakan spidol sebagai media membuat pointilis, sehingga titik-titik yang terdapat pada objek terlihat jelas. Pada akhirnya peserta didik berhasil membuat karya seni pointilis tetapi dengan menggunakan gambar pola. Tindak lanjut yang dilakukan oleh tim KKN Dikmas ialah memberi mendampingi dan arahan kepada peserta didik pada saat melakukan kegiatan karya seni pontilis.

3. Menggunting dan Menempel

Menggunting merupakan kegiatan kreatif yang menarik bagi anak-anak. (Aini, 2010). Terdapat pula langkah-langkah dalam menggunting yaitu: (1) tahap persiapan, yaitu dengan menentukan bentuk, ukuran, model yang akan dibuat, serta alat pemotong dan warna kertas yang akan digunakan agar terlihat menarik bagi anak (2) tahap pelaksanaan, yaitu melakukan pemotongan kertas tahap demi tahap sesuai dengan gambar pola (gambar kerja) dengan rapi. (3) tahap penyelesaian, yaitu menempelkan hasil guntingan di atas bidang gambar dengan rapi yang telah disediakan guru. Kegiatan menempel ialah teknik penyelesaian dalam membuat aneka bentuk kerajinan tangan dari bahan kertas dengan memakai lem secara langsung dengan menggunakan jari-jari tangan. (Aini, 2010). Alat dan bahan yang diperlukan ialah gunting, objek gambar dan lem. Pada saat kegiatan menggunting dan menempel peserta didik belum memahami konsep menggunting yang benar. Cara menggunting yang dilakukan oleh peserta didik terlihat tidak rapi atau tidak sesuai garis yang terdapat dalam objek gambar.



Gambar 3. Hasil Karya Menggunting dan Menempel

Berdasarkan gambar di atas peserta didik dapat menyelesaikan seni menggunting dan menempel dengan tema corona sesuai dengan

keaktivitasnya masing-masing. Komposisi warna yang terdapat pada gambar di atas sudah baik dan menarik. Tata letak ketika menempelkan sudah menarik. Kendala yang dihadapi oleh peserta didik yaitu belum dapat menggunting sesuai dengan pola garis pada gambar. Ketika kegiatan menempel peserta didik harus didampingi agar gambar menempel dengan baik. Tindak lanjutnya ialah melakukan pendampingan kepada peserta didik ketika mengerjakan karya seni. Menurut Sandra Talogo dalam Sidabutar dan Siahaan, (2019), ada banyak manfaat yang akan didapat anak dari kegiatan menggunting dan menempel yakni; 1. Melatih motorik halus, 2. Melatih koordinasi tangan-mata, dan konsentrasi, 3. Meningkatkan kepercayaan diri, 4. Lancar menulis, 5. Ungkapan ekspresi, dan 6. Mengasah kognitif anak.

4. Membuat Celengan dari Bahan Bekas

Peserta didik diajarkan untuk lebih dekat dengan lingkungan. Salah satunya adalah dengan cara mengajarkan peserta didik untuk menjaga kelestarian alam. Cara yang tepat ialah dengan memanfaatkan barang bekas menjadi barang yang mempunyai nilai jual dan dapat bermanfaat. Selain itu kegiatan ini dilakukan untuk melatih motorik peserta didik dan memberikan contoh kebiasaan baik untuk menabung sejak kecil. (Hidajat, Yana, & Heni, 2020). Alat dan bahan yang diperlukan adalah 1 botol plastik berukuran sedang, cutter, kertas berwarna, lem, gunting. Pertama adalah menggunting kertas berwarna berdasarkan tema yang sudah ditentukan sebelumnya, kemudian menghias botol bekas sesuai kreativitas masing-masing.



Gambar 4. Hasil Karya Membuat Celengan dari Bahan Bekas

Berdasarkan pada gambar di atas peserta didik menghias botol plastik dengan berbagai macam bentuk. 2 dari 3 kreasi botol berbentuk babi dan 1 kreasi botol berbentuk beruang. Peserta didik masih harus dibantu dalam menempelkan kertas pada botol hingga membentuk sebuah objek gambar. Peserta didik juga membutuhkan bantuan tim KKN Dikmas, karena peserta didik mengalami kesulitan pada saat menggunting kertas yang ukurannya relative kecil misalnya bentuk mata, hidung. Hasilnya peserta didik dapat membuat celengan dengan berbagai macam bentuk seperti berbentuk babi dan bentuk kelinci. Tindak lanjut yang dilakukan adalah mendampingi dan memberikan arahan ketika melakukan kegiatan seni.

5. Mozaik

Menurut kamus besar bahasa indonesia, mozaik adalah seni dekorasi bidang dengan kepingan bahan keras berwarna yang disusun dan di tempelkan dengan perekat. Sedangkan Menurut (Indraswari, 2012) mozaik merupakan sebuah karya seni yang terbuat dari kumpulan elemen-elemen yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk suatu gambar. Pada kegiatan seni mozaik alat dan bahan yang digunakan ialah: 1) lem fox, 2) print out gambar

pear, 3) kacang tholo, 4) kacang hijau. Cara membuat karya mozaik adalah 1) siapkan alat dan bahan, 2) berilah lem fox pada objek gambar, 3) susunlah biji-bijian pada objek gambar yang telah di beri lem fox.

Selama pelaksanaan kegiatan membuat karya seni mozaik, peserta didik menunjukkan sikap semangat dalam menyusun biji-bijian. Namun, masih terdapat beberapa peserta didik yang perlu mendapatkan pendampingan dalam membuat mozaik. Jika dilihat dari hasil karyanya 1 dari 6 peserta didik memilih percampuran kacang tholo dan kacang hijau untuk mengisi objek gambar pear, sedangkan 5 dari 6 lainnya memilih menggunakan kacang tholo untuk mengisi objek gambar pear. 2 dari 6 peserta didik memilih menggunakan kacang tholo untuk mengisi objek tangkai sedangkan 4 dari 6 lainnya memilih menggunakan kacang hijau untuk mengisi objek tangkai. Pada objek daun 5 dari 6 peserta didik memilih mengisi menggunakan biji kacang hijau sedangkan 1 dari 6 lainnya menggunakan percampuran kacang tholo dan kacang hijau. Dilihat dari tingkat kerapiahannya ke 6 peserta didik masih kurang rapih dalam penyusunan biji bijian. Hal ini dapat dilihat dari masih banyaknya bagian putih yang belum terisi biji bijian. Namun, peserta didik memiliki kreasi tambahan berupa membuat nama menggunakan biji-bijian sebagai objek tambahan di luar objek utama.

Karya seni mozaik memiliki beberapa kelebihan. Menurut Alexander dalam Karyati, (2019) kelebihan mozaik adalah; a). Dapat mengembangkan kreativitas, emosi dan social anak, b). Alat dan bahan mudah di dapat, c). Langkah kegiatan mudah di mengerti anak, d). Melatih tingkat kesabaran anak, e). Melatih konsentrasi anak, dan f). Membuat anak menjadi mandiri.



Gambar 5. Hasil Karya Mozaik

6. Kreasi Cap Menggunakan Bahan Alam

Kreasi mengecap adalah menirukan bentuk atau gambar sesuai dengan alat cap atau jari. (Laili, 2020). Pada kegiatan kreasi cap alat dan bahan yang digunakan ialah 1) daun-daunan, 2) pelepah pisang, 3) cat air, 4) kertas gambar, dan 5) tangan. Cara membuat kreasi cap adalah 1) siapkan alat dan bahan, 2) celupkan tangan, daun-daunan, atau pelepah pisang kedalam cat air, 3) cap kan bahan yang sudah di celupkan cat ke atas kertas sesuai dengan pola yang diinginkan, 4) keringkan hasil karya.

Selama pelaksanaan kegiatan awalnya peserta didik merasa kecewa karena cat tidak menempel pada daun-daunan. Namun setelah tim membantu peserta didik untuk memperbaiki cat dan daun daunan yang tidak dapat menyerap cat peserta didik mulai bersemangat membuat karya lebih dari 1. Jika dilihat dari hasil karyanya 6 dari 7 peserta didik membuat kreasi cap dengan dominan objek bentuk tangan dan pelepah pisang. Sedangkan 1 dari 7 peserta didik lainnya membuat karya dengan menggunakan cap daun dan pelepah pisang. Jika melihat dari kerapiahannya keseluruhan peserta didik dalam membuat karya cap masih perlu berlatih kembali. Hal ini dapat dilihat dari masih banyaknya cipratan cat yang tercecer keluar dari bentuk objeknya.



Gambar 6. Hasil Karya Cap Menggunakan Bahan Alam

7. Tie Dye

Tie dye atau biasa dikenal dengan jumputan merupakan sebuah batik yang coraknya dibuat menggunakan teknik ikat celup (Setioningtyas, Murtadho, Jannah, & Sukmawati, 2019). Pada kegiatan seni tie dye alat dan bahan yang digunakan yaitu 1) kaos putih; 2) karet; 3) pewarna pakaian; 4) water glass; 5) wadah; 6) hanger. Cara membuat karya tie dye adalah 1) siapkan alat dan bahan; 2) ikatlah kain menggunakan karet dengan menyusun terlebih dahulu kain agar menjadi sebuah motif; 3) berilah pewarna pakaian pada kain yang sudah diikat sebelumnya; 4) tunggulah beberapa menit hingga warna pada kain menyerap; 5) bukalah ikatan kain; 6) jemurlah kaos yang sudah di buka ikatannya; 7) tunggulah beberapa saat hingga kering lalu berilah water glass agar warna kain awet; 8) keringkan kembali kaos yang sudah diberi water glass; 9) cucilah kaos yang sudah kering menggunakan air bersih dan keringkan kembali.

Selama pelaksanaan kegiatan membuat karya tie dye peserta didik terlihat sangat bersemangat hal ini dapat dilihat pada kegiatan mengikat kaos dan saat pemberian warna pada kaos. Jika melihat hasil dari tie dye yang telah di buat 2 dari 8 peserta didik membuat kaos

dengan corak percampuran warna merah, kuning, dan putih. 2 dari 8 lainnya memiliki corak warna dengan dominan kuning, dan 4 dari 8 lainnya memiliki corak dengan warna dominan merah. Melihat dari hasilnya, motif corak yang dihasilkan lebih banyak memiliki motif melingkar seperti obat nyamuk, sedangkan sisanya bermain pada motif gradasi warna.



Gambar 7. Hasil Karya Tie Dye

8. Kreasi Clay

Kreasi Clay merupakan sebuah karya seni yang menggunakan bahan utama sejenis tanah liat untuk membuat suatu objek 3 dimensi. (Nirwana, Widyaningsih, & Sapaile, 2019). Dalam melakukan kegiatan kreasi clay membutuhkan alat dan bahan: 1) clay; 2) tatakan dari bahan kayu; dan 3) air. Langkah membuat kreasi dari bahan clay yaitu: 1) siapkan alat dan bahan; 2) letakkan clay diatas tatakan agar mudah dalam pembentukan objek; 3) buatlah objek sesuai dengan tema yang diinginkan; 4) haluskan permukaan objek clay dengan mengusapkan air; 5) keringkan clay.

Pada kegiatan membuat clay, peserta didik dibagi menjadi 3 kelompok. Dimana masing-masing kelompok terdiri dari 2 pesert didik. Selama pengerjaan pada awalnya peserta didik bersikap menyerah karena belum memiliki ide pembentukan objek. Namun, setelah dbiberikan contoh ketiga kelompok memilih untuk mengambil tema barang-barang dapur. Jika dilihat dari hasilnya ketiga kelompok ke-

banyakan membuat objek mangkuk, panci, alat penumbuk dan objek makanan yang mudah dibuat seperti bakso.



Gambar 8. Hasil Salah Satu Kreasi Clay

9. Aspek psikomotorik dan afektif dalam kegiatan karya seni

Kegiatan pengembangan melalui seni rupa maupun seni kriya dalam kegiatan KKN Dikmas dilakukan dengan tujuan menyeimbangkan kompetensi peserta didik dalam seluruh aspek pembelajaran pada masa pandemic Covid-19. Setelah dilakukan evaluasi hasil kegiatan, peserta didik mampu mengembangkan potensi dalam diri mereka menggunakan berbagai media seni dan alat yang telah dirancang dan disiapkan, ditunjukkan dengan kemampuan olah pikir, olah rasa, dan olah krida melalui pengalaman berseni rupa.

Hakikat seni bagi anak diantaranya adalah seni sebagai media bermain, seni sebagai media berkomunikasi, dan seni sebagai ungkapan rasa (Pamadhi dan Sukardi, 2011). Sedangkan hakekat seni rupa bagi anak pada dasarnya merupakan keterampilan yang biasanya dilakukan anak pada saat pembelajaran dan merupakan media untuk mengembangkan aspek perkembangan anak.

Menurut Haryadi dan Aripin (2015), meskipun memiliki kapabilitas sempurna di

bidang kognitif, anak belum bisa dikatakan sebagai manusia utuh jika tidak memiliki kecerdasan afektif dan psikomotorik. Kemampuan siswa dalam membuat produk karya seni menunjukkan aspek psikomotoriknya telah terpenuhi. Hal ini menunjukkan bahwa ranah psikomotorik berhubungan dengan hasil belajar yang pencapaiannya melalui keterampilan (*skill*) sebagai hasil dari tercapainya kompetensi pengetahuan, dimana keterampilan tersebut menunjukkan tingkat keahlian peserta didik dalam melaksanakan tugas tugas yang diberikan selama dilaksanakannya KKN Dikmas.

Dalam pengembangan diri terkait kegiatan seni, merupakan suatu langkah meningkatkan aspek afektif selain aspek psikomotorik. Kunandar (2014), menyatakan bahwa hasil belajar kognitif dan afektif akan menjadi hasil belajar psikomotorik apabila peserta didik telah menunjukkan perilaku atau perbuatan tertentu sesuai dengan makna yang terkandung dalam ranah kognitif dan afektif.

Kemampuan afektif merupakan bagian dari hasil belajar peserta didik yang sangat penting karena keberhasilan proses pembelajaran pada ranah kognitif dan psikomotor siswa ditentukan oleh kondisi afektifnya. Pada kegiatan pembuatan karya seni yang terdiri dari 8 macam kegiatan, secara umum terkesan mahasiswa termotivasi dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Menurut Nurhidayati dan Sunarsih (2013), motivasi yang dimiliki oleh peserta didik akan menentukan keberhasilan untuk mencapai prestasi yang memuaskan. Kondisi afektif peserta didik dapat menciptakan situasi pembelajaran yang kondusif untuk mencapai hasil belajar yang optimal meliputi minat terhadap pelajaran dan sikap positif terhadap mata pelajaran yang ditunjukkan dengan rasa

senang mengikuti pelajaran dengan antusias. Sikap berhubungan dengan rasa senang atau tidak senang terhadap suatu objek. Seseorang yang telah memiliki sikap akan diwujudkan atau berbentuk kerjasama, disiplin, komitmen, percaya diri, serta memiliki kemampuan untuk mengendalikan diri. Kegiatan bermain seni anak merupakan suatu langkah untuk dapat mengembangkan kreativitas, melalui kegiatan ekspresi diri dan imajinasi, kegiatan pemecahan masalah, dan mencari cara baru.

Menurut taksonomi bloom aspek psikomotorik terdiri dari 5 tingkatan yaitu meniru, manipulasi, presisi, artikulasi, dan naturalisasi. Pada kegiatan seni yang dilakukan oleh peserta didik aspek psikomotorik yang terpenuhi ialah tingkatan naturalisasi yaitu membuat suatu produk (Bppsdmk.kemkes.go.id, 2018). Aspek afektif terdiri dari 5 tingkatan yaitu menerima, merespons, menghargai, mengorganisasikan, dan mengkarakterisasi menurut nilai. Pada kegiatan seni yang dilakukan oleh peserta didik aspek afektif yang terpenuhi ialah tingkatan menghargai yaitu ikut serta dalam pembuatan karya seni.

Simpulan

Dimasa pandemi pembelajaran daring berpusat pada aspek kognitif saja. Hal ini membuat peserta didik perlu diberikan pengembangan diri untuk memenuhi aspek psikomotorik dan juga afektif melalui kegiatan seni. Karya seni yang dibuat ialah menggambar dan mewarnai, pointilis, menggunting dan menempel, membuat celengan, mozaik, kreasi cap menggunakan bahan alam, tie dye, dan clay. Jika dilihat dari hasilnya, kedelapan kegiatan karya seni dapat membentuk aspek psikomotorik dan afektif peserta didik. Pada aspek psikomotorik yang terpenuhi adalah tingkatan natu-

ralisasi yaitu membuat suatu produk atau karya seni, sedangkan pada aspek afektif yang terpenuhi adalah tingkatan menghargai yaitu ikut serta dalam pembuatan karya.

Daftar Pustaka

- Aini, A. (2010). *Upaya Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Melipat, Menggunting, Menempel di TK NGUTER*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Bppsdmk.kemkes.go.id. (2018). Kata Kerja Operasional (KKO) Edisi Revisi Teori Bloom.
- Detikcom, T. (2020). Pecah Rekor Lagi! Kasus Positif Corona di RI Tambah 3.308 Per 29 Agustus. *Detik.Com*, p. 1.
- Fadhilah, N. (2014). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Mewarnai di Kelompok B TK KKLKMD Sedyo Rukun Bambanglipuro Bantul. *Skripsi*.
- Haryadi, T., & Aripin, A. (2015). Melatih Kecerdasan Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik Anak Sekolah Dasar Melalui Perancangan Game Simulasi "Warungku". *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 1(02), 122-133. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v1i02.963>.
- Hidajat, Yana, E., & Heni. (2020). Pelatihan Motorik Anak dan Pemanfaatan Limbah. *Jurnal Pengabdian dan Kewirausahaan*, 2, 51.
- Ihsanuddin. (2020). Fakta Lengkap Kasus Pertama Virus Corona di Indonesia. *Kompas.Com*, p. 1.
- Indraswari, L. (2012). Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Mozaik Di Taman Kanak-Kanak Pembina Agam. *Jurnal Pesona PAUD*, 1, 2.

- Karyati, T. 2019. Mengembangkan Motorik Halus Anak Melalui Tehnik Mozaik Dengan Kertas Origami Di PAUD Miftahul Huda Tribudisyukur Kebun Tebu Lampung Barat. *Skripsi Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini* Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Kemendikbud, P. web. (2020). Laksanakan Arahan Presiden, Kemendikbud Terus Galang Dukungan Pembelajaran Daring. *Kemendikbud*.
- Kumaat, J. (2020). Penerapan Metode Menggambar dan Mewarnai. *Jurnal Pendidikan, 1*, 1.
- Kunandar. (2014). *Penilaian Autentik*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Laili, L. N. (2020). *Peningkatan Kemampuan Seni Rupa Pada Anak Usia 4-5 Tahun dengan Menggunakan Teknik Kreasi Cap dari Bahan Alam di RA AL-HIKAM Malang* (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim). Retrieved from <http://etheses.uin-malang.ac.id/25047/1/15160007.pdf>
- Makarim, N. A. *Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Desease (Covid- 19)*.
- Mulyasa, H.E. dan A.S. Wardhan. (2014). Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013 Cetakan keempat. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Nirwana, N., Widyaningsih, O., & Sapaile, N. (2019). Pelatihan Kreativitas Clay bagi Guru PAUD Kecamatan Tambora, Jakarta Pusat. *Sarwahita*. <https://doi.org/10.21009/sarwahita.151.02>
- Nurhidayati, A., & Sunarsih, E. S. (2013). Peningkatan Hasil Belajar Ranah Afektif melalui Pembelajaran Model Motivasional. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik dan Kejuruan*, 6(2). <https://doi.org/10.20961/jiptek.v6i2.12614>.
- Pamadhi, Hajar dan S Evan Sukardi. (2009). *Seni Keterampilan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Prastowo, A. (2017). Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu Cetakan kedua. Penerbit Kencana, Jakarta.
- Rasidi, A. 2018. Kemampuan Menggambar Motif Batik Teknik Pointilis oleh Siswa Kelas X Di SMA Negeri 9 Gowa. Skripsi. Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar.
- Ridwan Abdullah Sani. (2016). *Penilaian Autentik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sabri, T. (2012). Memupuk kemandirian sebagai strategi pengembangan kepribadian individu siswa dalam belajar. *Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Humaniora, 1*(1).
- Setioningtyas, W. P., Murtadho, A. M., Jannah, M., & Sukmawati, I. (2019). Peningkatan Ide dan Kreatifitas Siswa SD Melalui Kreasi Batik Jumputan. *Penamas Adi Buna, 2*.
- Sidabutar, R.R., dan H. Siahaan. 2019. Peningkatan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Pemanfaatan Media Daun dalam Kegiatan Pembelajaran. *Atfāluna: Journal of Islamic Early Childhood Education*. Vol. 2 (1). pp. 39 – 47. doi; <http://dx.doi.org/10.32505/atfaluna.v1i1.930>.
- Sulistiyono, E.B. (2018). Panduan Lengkap Mewarnai dengan Krayon. Penerbit Cikal Aksara. Jakarta.
- Taqwil, M. (2020). Model Program Pengembangan Diri dalam Potensi Siswa di Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Peterongan Jombang. *EL-BANAT: Jurnal*

Pemikiran dan Pendidikan Islam, 10(2), 149-168.

<https://doi.org/10.21512/humaniora.v1i2.2867>.

Utomo, A. C., Widyawati, L., Supyanti, R., Guntur, N., Dhita, L. A. A., Rahmadhanti, A., ... & Marwan, M. (2020). Pengenalan Kebudayaan Tradisional melalui Pendidikan Seni Tari pada Anak Usia Dini di BA Aisyiyah Ngadirejo, Sukoharjo. *Buletin KKN Pendidikan*, 1(2), 77-82.

Wijaya, H. (2010). Titik sebagai Dasar Penciptaan Karya Seni. *Humaniora*.