

## **Pelatihan Keterampilan Kerajinan Tangan Menggunakan Media Kertas Origami “Pengenalan Alam dan Binatang” Sebagai Proses Kreatif Siswa/i KB/TK Islam Salsabila**

**Ratih Pertiwi<sup>1</sup>, Oskar Judianto<sup>2</sup>, Ahmad Fuad<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Universitas Esa Unggul

Jln. Arjuna Utara no. 9 Jakarta Barat

ratih.pertiwi@esaunggul.ac.id

### **Abstract**

This curriculum explains how the context of learning through play is a learning system implemented by PAUD with the aim of learning outcomes in accordance with the core and basic competencies that must be achieved by PAUD students in general. Unfortunately the condition of the emergence of the Covid-19 virus, the Salsabila Islamic Kindergarten / Kindergarten educators have to change the learning system directly as they usually do with students. These educators inevitably have to adapt by applying SFH (School From Home) to their students. They give homework to the students who of course have to be accompanied by the parents of these students and reported to the educators. Seeing these conditions, the UEU FDIK community service team carried out a design in the form of a stimulus that can be used to stimulate family planning students TK Islam Salsabila uses origami paper media. This method of community service activities uses qualitative methods, by choosing a grounded theory strategy. The chosen strategy is based on the consideration of freedom in research, namely inductively, so that the collected data can be enriched as a design solution. Working Hypothesis in this community service proposal is : training in handicraft skills using origami paper media is needed to improve the creative process of Salsabila Islamic Kindergarten / Kindergarten students with the theme of introducing nature and types of animals.

**Kata kunci :** Training, Skills, Creative Process.

### **Abstrak**

Pada kurikulum ini menjelaskan bagaimana konteks belajar melalui bermain adalah sistem pembelajaran yang diterapkan oleh PAUD dengan tujuan capaian pembelajaran sesuai dengan kompetensi inti dan dasar yang harus dicapai oleh siswa PAUD pada umumnya. Sayangnya kondisi munculnya virus Covid-19, para pendidik KB/TK Islam Salsabila ini harus mengubah sistem pembelajaran secara langsung seperti yang biasa mereka lakukan terhadap para siswa. Para pendidik ini mau tidak mau harus beradaptasi dengan menerapkan SFH (*School From Home*) kepada para peserta didik. Mereka memberikan pekerjaan rumah kepada para siswa yang sudah tentu harus didampingi oleh para orang tua siswa tersebut serta dilaporkan kepada para pendidik tersebut. Melihat kondisi seperti inilah maka tim pengabdian kepada masyarakat FDIK UEU ini melakukan sebuah desain berupa stimulus yang dapat digunakan untuk merangsang siswa KB/TK Islam Salsabila ini menggunakan media kertas origami. Metode kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan metode kualitatif, dengan memilih strategi grounded theory. Strategi yang dipilih didasarkan pada pertimbangan keleluasaan dalam meneliti, yaitu secara induktif, sehingga data yang terhimpun dapat diperkaya sebagai solusi perancangan. Hipotesis Kerja dalam proposal pengabdian kepada masyarakat ini adalah: diperlukan adanya pelatihan keterampilan kerajinan tangan menggunakan media kertas origami untuk meningkatkan proses kreatif siswa KB/TK Islam Salsabila dengan tema pengenalan alam dan jenis binatang.

**Kata Kunci :** Pelatihan, Keterampilan, Proses Kreatif.

## Pendahuluan

PAUD KB/TK Islam Salsabila merupakan sekolah Pendidikan Anak Usia Dini yang didirikan dalam Cluster Harmonia Pamulang. Yang menjadi lokasi tempat diadakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat oleh tim Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Esa Unggul. KB/TK Islam Salsabila yang berlokasi Di Cluster Harmonia - Vila Pamulang, dipimpin oleh Kepala Sekolah bernama Nina Rukmini, S. Pd.

Pelatihan keterampilan kerajinan tangan kertas yang diajarkan pada siswa PAUD ini mengacu pada struktur kurikulum PAUD yang memuat program pengembangan yang mencakup fisik-motorik dan seni. Pada peraturan ini juga dijelaskan bahwa program pengembangan fisik-motorik mencangkup perwujudan suasana untuk berkembangnya kematangan kinestik dalam konteks bermain. Sementara untuk program pengembangan seni mencangkup perwujudan suasana untuk berkembangnya eksplorasi, ekspresi, dan apresiasi seni dalam konteks bermain. Oleh karena itu program pengembangan ini diberikan melalui rangsangan pendidikan yang dilakukan pendidik dalam kegiatan belajar melalui suasana bermain. Konteks belajar melalui bermain ini merupakan kegiatan belajar anak yang dilakukan melalui suasana dan aneka kegiatan bermain sesuai dengan lamanya belajar dan pelaksanaan pengasuhan terprogram.

## Metode Pelaksanaan

Mengingat masa pandemik penyebaran virus Covid-14 di Indonesia ditambah lagi mulai diberlakukan PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar) oleh Pemerintah Pusat Negara Republik Indonesia yang diterapkan pada 10 wilayah Indonesia ini dalam upaya pencegahan virus Corona ini, pastinya membuat para pendidik khususnya di KB/TK Islam Salsabila ini harus menyesuaikan sistem pengajarannya kepada para anak didiknya yakni siswa PAUD ini. Ditambah lagi lokasi PAUD ini berada di daerah Tangerang, dimana telah diadakan PSBB. Kondisi ini membuat para pendidik ini harus bisa beradaptasi. Mereka harus menerapkan sistem SFH (School From Home) dengan memberikan pekerjaan rumah kepada siswa PAUD dimana tentu dengan pendampingan dari orang tua mereka masing-masing.

Dengan kondisi seperti itu, maka tim pengabdian kepada masyarakat FDIK UEU ini memutuskan membuat sebuah stimulus

menggunakan material kertas dengan tema pengenalan alam dan binatang.

Lokasi kegiatan pengabdian masyarakat diadakan di TK Islam Salsabila yang beralamat di Jalan Villa Pamulang, Cluster Harmonia, Blok CH. 5/ No. 1 Pd. Benda, Kecamatan pamulang.

Tabel 1  
Jadwal Kegiatan P2M

No	Nama Kegiatan	Keterangan
1	Survei ke lokasi Sekolah	-
2	Survei peralatan untuk pelatihan ke sekolah	-
3	Serah terima surat ijin ke mitra dari FDIK - Prodi DKV	-
4	Penyerahan Proposal	-
5	Persiapan Pembelian peralatan untuk pelatihan	-
6	Pelaksanaan pada aplikasi media kertas melalui kunjungan ( <i>home visit</i> ) dari guru sekolah TK Salsabila	-
7	Laporan Akhir dan hasil untuk KB/TK Islam Salsabila	-



Gambar 1  
Lokasi KB/TK Islam Salsabila



Gambar 2

Diskusi Tim Abdimas melalui Zoom Meet

### Hasil dan Pembahasan

Dalam hal ini diperlukan beberapa persiapan yang akan diberikan sebagai bahan atau materi. Dikemas ke dalam sebuah paket atau media kit yang terdiri antara lain ; panduan atau tahapan pengerjaan untuk menciptakan sebuah kreasi dari media kertas origami, dilengkapi dengan material pendukung seperti pernak pernik untuk menghias media kertas origami dalam proses kreatif.

Bermain merupakan faktor yang paling berpengaruh dalam periode perkembangan anak, meliputi dunia fisik, sosial, dan komunikasi. Kegiatan bermain dapat mempengaruhi enam aspek perkembangan anak. meliputi; aspek kognisi, sosial, emosional, komunikasi, kesadaran diri dan keterampilan motorik. Bermain bagi anak adalah suatu proses eksplorasi, eksperimen, peniruan (imitation), dan penyesuaian (adaptasi). Origami adalah salah satu bentuk permainan konstruktif, dimana seorang individu secara sengaja mampumembentuk atau membuat sesuatu dari bahan lembaran kertas menjadi suatu bentuk – bentuk kreatif.

Hira Karmachela, bahwa kata Origami berasal dari bahasa Jepang yakni dari kata “Oru” yang berarti melipat dan “Kami” berarti kertas. Ketika kedua kata digabungkan ada sedikit perubahan namun tidak mengubah artinya, yakni dari kata “Kami”menjadi “Gami”sehingga bukan “Orikami”tetapi “Origami”. Menurut Dr. Sumanto, melipat atau Origami adalah suatu teknik berkarya seni/ kerajinan tangan yang umumnya dibuat dari bahan kertas dengan tujuan untuk menghasilkan aneka bentuk main, hiasan, benda fungsional, alat peraga dan kreasi.



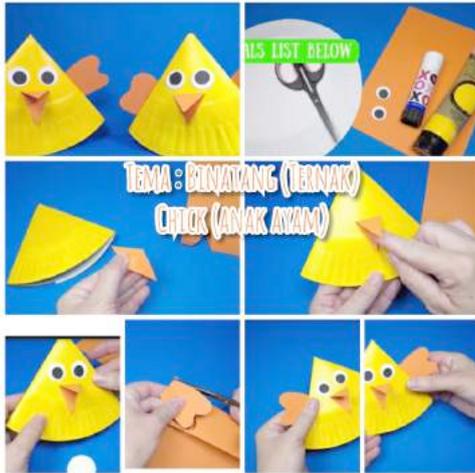
Gambar 3  
Media Kit



Gambar 4  
Isi dalam Media Kit

Media kit yang diserahkan kepada pihak sekolah, diperagakan oleh masing-masing Guru Wali Kelas yang berkunjung (*home visit*) ke rumah siswa/i. Yang sebelumnya sudah menjadi agenda kegiatan rutin setiap minggu oleh pihak sekolah TK Salsabila.

Dalam proses kreatif diperlukan panduan atau tahapan pengerjaan dengan menggunakan media kertas origami. Tema yang digunakan sesuai dengan program belajar dari TK Salsabila adalah Tema Binatang, yakni Binatang ternak (Lebah, dan ayam).



Gambar 4  
Panduan Proses Kreatif Media Kertas



Gambar 5  
Panduan Proses Kreatif Media Kertas

Berikut ini adalah hasil dari karya siswa/i TK Salsabila setelah menyelesaikan proses kreatif dari media kertas origami dengan panduan dari Guru yang berkunjung saat SFH (*school from home*).



Gambar 6

## Hasil Proses Kreatif



Gambar 7  
Hasil Proses Kreatif Siswa/i

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil kegiatan dari pelaksanaan pelatihan keterampilan ini, diperoleh kesimpulan bahwa sebuah proses kreatif melalui media kertas yang dilakukan oleh murid TK dengan usia Dini, dapat menciptakan sebuah hasil yang kreatif dan menyenangkan meskipun dalam kegiatan belajar dari rumah (*school from home*).

### Daftar Pustaka

- Adian, Donny Gahral. 2010. Pengantar Fenomenologi. Depok: Penerbit Koekoesan.
- Endraswara, Suwardi. 2006. Metodologi Penelitian Kebudayaan. Cetakan ke-2. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Jones, Sue Jenkyn. 2005. Fashion Design Second Edition London: Laurence King Publishing.
- KEMENDIKBUD. 2015. Peraturan Menteri Pendidikan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini. Indonesia : Kementerian Pendidikan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Nugraha, Adhi, dkk. 2018. Craft dan Desain Indonesia - Sudut Pandang Akademik dan Pelaku. Bandung: Aliansi Desainer Produk Industri Indonesia.
- Tabrani, Primadi, 1998. Proses Kreasi, Apresiasi, Belajar. Bandung: Penerbit Institut Teknologi Bandung.
- Tabrani, Primadi. 2015. Pendidikan Seni, Hubungannya Dengan Ambang Sadar, Imajinasi Dan Kreativitas Serta Manfaatnya Untuk Proses Belajar Yang Bermutu. Vol. 7. No. 1. Jurnal Komunikasi Visual dan Multimedia. Bandung: Institut Teknologi Bandung.