

KOLASE PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MEMFASILITASI PEMBELAJARAN SENI RUPA ANAK USIA DINI

Aini Loita^{1*}, Nuraly Ma'sum Aprily², Denden Setiaji³, Tasya Nur Ramdhani⁴,

¹Universitas Pendidikan Indonesia

²Universitas Pendidikan Indonesia

³Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya

⁴Universitas Pendidikan Indonesia

*Email: ainiloita@upi.edu

(Received: Agustus 2022; Accepted: Agustus 2022; Published: Desember 2022)

ABSTRACT

This research is motivated by problems in early childhood art learning that arise in the field related to the limited availability of teaching materials based on local wisdom, or even almost non-existent. The learning process in PAUD will be carried out optimally if there are components that are relevant and useful for learning, in this case teaching materials with local content. The aim of this research is to develop visual arts teaching materials in the form of collage teaching materials based on local wisdom of traditional games according to field needs for children aged 5-6 years. The method used in this study is the development method with an EDR design based on the McKenney EDR model, which is divided into three parts, namely, analysis and exploration, design and construction, evaluation and reflection. Data collection techniques are observation, interviews, questionnaires, and expert validation. This article presents how to design and construct teaching materials for traditional game collages with the steps for making them. Starting from curriculum analysis covering development programs, core competencies, basic competencies, achievement indicators, as well as learning objectives, expert validation and product design. It is hoped that this traditional game collage teaching material can provide an overview of collage teaching materials as part of a practical and valid learning tool to assist teachers in implementing art learning based on local wisdom of traditional games which can stimulate various child developments optimally.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi permasalahan pembelajaran seni rupa anak usia dini yang muncul di lapangan terkait ketersediaan bahan ajar berbasis kearifan lokal yang terbatas bahkan nyaris tidak tersedia. Proses pembelajaran di PAUD akan terlaksana secara optimal apabila terdapat komponen yang relevan dan berguna untuk pembelajaran, dalam hal ini bahan ajar dengan muatan lokal. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan bahan ajar seni rupa berupa bahan ajar kolase yang berbasis kearifan lokal permainan tradisional yang sesuai dengan kebutuhan lapangan untuk anak usia 5-6 tahun. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan dengan desain EDR yang didasarkan pada model EDR McKenney, yang terbagi menjadi tiga bagian yaitu, analisis dan eksplorasi, desain dan konstruksi, evaluasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data adalah observasi, wawancara, angket, dan validasi ahli. Pada artikel ini disajikan bagaimana desain dan konstruksi perancangan bahan ajar kolase permainan tradisional dengan langkah-langkah pembuatannya. Dimulai dari analisis kurikulum meliputi program pengembangan, kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator pencapaian, serta tujuan pembelajaran, validasi ahli dan perancangan produk. Bahan ajar kolase permainan tradisional ini diharapkan dapat memberikan gambaran bahan ajar kolase sebagai bagian perangkat pembelajaran yang praktis dan valid untuk membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran seni rupa berbasis kearifan lokal permainan tradisional yang dapat menstimulasi berbagai tumbuh kembang anak dengan optimal.

Keywords: Collage; Traditional Game; Learning Media; Early Childhood.

PENDAHULUAN

Pembelajaran seni rupa di jenjang pendidikan anak usia dini tidak bertujuan mencetak anak untuk menjadi seorang seniman. Pembelajaran seni lebih difokuskan

sebagai media stimulasi untuk memfasilitasi beragam aspek perkembangan anak usia dini.

Mulyani (2016), menuliskan bahwa esensi dari pendidikan seni merupakan proses pembentukan manusia melalui seni. Anak-

anak belajar pemenuhan dirinya melalui pembelajaran seni dengan tema-tema yang dekat dengan dirinya.

Pembelajaran seni rupa untuk anak usia dini perlu disesuaikan dengan tingkatan perkembangannya. Banyak ragam aktivitas seni rupa yang bisa digunakan untuk memfasilitasi aspek perkembangan anak usia dini, salah satunya adalah kolase. Kolase adalah teknik berkarya dengan cara menempelkan bahan alami (daun, ranting, batu, tanaman kering, potongan kayu, kulit pohon, kapas, dan sebagainya) maupun bahan sintesis (kain, logam, plastik, bekas CD room, plastik, karet, kertas, kardus, tali, dan sebagainya), yang disusun sedemikian rupa sehingga menghasilkan bentuk objek baru yang artistik.

Potongan bahan kolase biasanya beragam, ukurannya tidak relatif sama bahkan ada ukuran asli dari bahannya langsung bisa digunakan sesuai kebutuhan atau konsep karya yang diinginkan. Karya kolase bisa dikombinasikan dengan gambar tangan atau warna dari alat pewarna. Membuat karya dengan teknik kolase bisa dengan cara ditempel menggunakan lem, dijahit, dipaku, dibor dan sebagainya, tergantung sifat bahan yang digunakan.

Pembelajaran seni rupa kolase untuk anak usia dini bisa mengambil tema yang dekat dengan dunia permainan anak-anak. Salah satu tema yang bisa diambil adalah tema-tema kearifan lokal permainan tradisional atau kaulinan barudak lembur. Selain sebagai sarana stimulasi perkembangan fisik-motorik, kognitif, bahasa, dan sosial-emosial anak usia dini, sekaligus pemilihan tema permainan tradisional ini merupakan salah satu implementasi untuk menstimulasi aspek perkembangan nilai Pancasila anak.

Pelajar Pancasila memiliki enam ciri utama yaitu beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia, berkebhinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif. Salah satu ciri dari pelajar Pancasila yaitu berkebhinekaan global, dimana siswa mempertahankan budaya luhur, lokalitas dan identitasnya, dan tetap bertoleransi terhadap kebudayaan lain. Aktivitas kolase dengan tema permainan tradisional juga dapat memberikan pengalaman kebhinekaan pada anak usia dini dengan cara yang menyenangkan.

Secara umum, tujuan penelitian ini yaitu merancang bahan ajar kolase untuk memfasilitasi pembelajaran seni rupa anak

usia dini sesuai kebutuhan di lapangan. Bagaimana dasar kebutuhan, rancangan pengembangan, dan kelayakan rancangan pengembangan permainan tradisional sebagai inspirasi penciptaan karya seni kolase untuk memfasilitasi pembelajaran seni rupa anak usia dini.

Beberapa penelitian terdahulu diantaranya dari Ratnawati & Kharizmi, (2020) menyebutkan bahwa pembelajaran seni rupa kolase untuk anak usia dini masih kurang variatif dan menarik, konten atau tema yang dijadikan kegiatan kolase cenderung monoton dan belum maksimal. Pemahaman guru tentang esensi kegiatan kolase juga terkadang masih banyak yang tertukar dengan kegiatan lain yang serupa tetapi secara konteks berbeda, misalnya kegiatan mozaik dan montase. Bahan ajar kolase dilapangan juga relatif masih kurang tersedia. Karena alasan-alasan demikian kegiatan pembelajaran yang dilakukan menjadi kurang variatif. Bentuk alat pembelajaran berupa bahan ajar kolase dapat membantu guru dalam kegiatan pembelajaran seni agar kompetensi yang diharapkan dapat tersampaikan dan berkembang secara optimal.

TINJAUAN PUSTAKA

1. Bahan Ajar, Prinsip-Prinsip dan Aspek Penulisan Bahan Ajar

Bahan ajar bisa disebut sebagai bahan pokok yang harus ada dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Sejalan dengan pendapat dari Fiana et al. (2019) "bahan ajar merupakan salah satu komponen yang harus ada karena sebelumnya harus dikaji, dicermati, dipelajari dan kemudian akan dijadikan bahan materi agar siswa dapat menguasai dalam mempelajarinya".

National Centre For Competency Based Learning (dalam Prastowo, 2011) bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur ketika melaksanakan proses pembelajaran. Bahan ajar dapat dibagi kedalam dua kategori yaitu bahan tertulis dan tidak tertulis, sebagai contohnya yaitu buku, modul, LKS, bahan ajar audio, handout, bahan ajar interaktif dan lain sebagainya.

Bahan ajar merupakan sesuatu yang perlu dikaji, dipilih, direncanakan sebelum melakukan kegiatan pembelajaran. Priyatni & Wahono, (2012) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa ada beberapa prinsip

yang perlu diperhatikan dalam penulisan bahan ajar diantaranya ada relevansi, konsistensi, dan kecukupan. Kemudian Yuningsih, (2017) dalam penelitiannya menyebutkan pula ada aspek-aspek penting yang perlu diperhatikan dalam penulisan bahan ajar, yang akan diuraikan sebagai berikut; 1) Aspek isi, berkaitan dengan bahan ajar apa yang nantinya akan disampaikan. Isi bahan ajar harus disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku seperti halnya program pengembangan, indikator dasar serta kompetensi dasar yang harus dikuasai. 2) Aspek Bahasa, berkaitan dengan kemudahan dalam memahami penyajian bahan ajar, mulai dari kosa kata yang disusun, struktur kalimat, serta menarik tidaknya suatu bahan ajar. 3) Aspek Ilustrasi, meliputi gambar, tabel, grafik, diagram dan lain sebagainya. 4) Aspek Design, berkaitan dengan unsur-unsur grafik seperti design buku, tata letak isi sampul buku, pemilihan kertas dan sampul buku sampai dengan isi buku.

2. Metode dan Model Pembelajaran Seni Rupa

Metode pembelajaran erat kaitannya dengan bagaimana cara membelajarkan siswa agar sesuai dengan harapan kompetensi yang diwujudkan. Metode dapat diartikan sebagai seni dalam pengelolaan suatu kegiatan. De Fancesco, 1958 (dalam Sobandi, 2016) membagi metode pembelajaran seni rupa menjadi beberapa bagian diantaranya: 1) Pengajaran langsung (*Directed Teaching*), 2) Ekspresi bebas (*Free Expression*), 3) Pengajaran Inti (*Core Teaching*), 4) Pengajaran berkorelasi (*Correlated Teaching*). Yuningsih, (2019) menyebutkan bahwa model pembelajaran seni rupa di PAUD ini dikategorikan kedalam kategori seperti menggambar, mewarnai, kerajinan tangan, teknik tangan tempelan, termasuk juga kolase. Model pembelajaran seni harus dikemas semenarik mungkin terutama untuk anak. Tabrani, (2014) menyebutkan bahwa “seni” harus dapat memosisikan diri sebagai “wahana” untuk belajar sehingga akan menciptakan unsur bermain. Sehingga dalam pembelajaran seni dijadikan sebagai model dengan pendekatan bermain.

Model pembelajaran dengan memanfaatkan media seni rupa dapat menciptakan suatu karya berdasarkan imajinasi setiap orang, dengan seni rupa kepekaan akan kreativitas

akan meningkat. Karakter seseorang akan dengan mudah dibaca melalui karya seninya.

3. Perancangan Kolase Permainan Tradisional

Alisah et al., (2022) menjelaskan bahwa kolase dapat dikategorikan ke dalam media alat permainan edukatif karena bahan ajar yang dapat disediakan melalui bahan bekas dan alam sekitar sehingga tidak membahayakan bagi anak. Perancangan media kolase dapat menggunakan bahan-bahan bekas seperti koran bekas, kain, kardus, daun kering, majalah bekas dan lain-lain.

Adapun manfaat kegiatan kolase menurut Pura & Asnawati, (2019) diantaranya dapat menstimulasi motorik halus, mengembangkan kreativitas, melatih konsentrasi, mengenal corak, bentuk, konsep warna serta melatih ketekunan dan rasa percaya diri seseorang. Melalui kolase juga dapat melatih emosional dan kesabaran anak.

Media pembelajaran kolase dapat dijumpai dalam berbagai versi atau dalam berbagai bentuk. Misalnya seni kolase membuat gambar ikan, burung dan lain-lain. Dalam hal ini, peneliti memfokuskan perancangan media kolase permainan tradisional. Disamping mengupayakan stimulasi seni anak maupun motoriknya, dalam penelitian ini juga terdapat unsur memperkenalkan dan melestarikan budaya.

Pengembangan bahan ajar kolase dalam penelitian ini dapat dijadikan pedoman bagi para pendidik untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Materi yang disajikan akan fokus pada perancangan serta teknik bagaimana membuat karya seni kolase.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan dengan desain EDR (*Education Design Research*) yang didasarkan pada model EDR Mckenney.

Metode pengembangan design EDR yang didasarkan pada model McKenney terbagi kedalam tiga bagian yaitu analisis dan eksplorasi, design dan konstruksi, evaluasi dan refleksi. Pada artikel ini disajikan tahapan yang kedua yaitu bagaimana perancangan design dan konstruksi media pembelajaran kolase permainan tradisional.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini melakukan studi lapangan pada dua sekolah di Kabupaten Ciamis. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik wawancara terstruktur kepada guru kelompok B di masing-masing sekolah untuk membantu melengkapi hasil penelitian. Berikut data hasil studi lapangan mengenai penggunaan bahan ajar kolase untuk pembelajaran seni rupa anak usia dini.

Berdasarkan hasil wawancara guru tidak terlalu memahami bagaimana seharusnya pembelajaran seni rupa kolase diterapkan pada anak, dan pada beberapa penjelasan, guru seperti masih tertukar antara pembelajaran kolase dan mozaik. Bahan yang sering digunakan untuk membuat karya seni kolase adalah kertas, pentul korek, koran bekas dan serpihan kertas origami.

Guru merasa bahwa sejauh ini media yang digunakan guru cukup efektif, karena media yang digunakan mudah didapatkan. Ketika ditanyakan mengenai penggunaan perangkat pembelajaran berupa buku bahan ajar, guru merasa tidak ada buku bahan ajar khusus untuk pembelajaran kolase, hal inilah yang menyebabkan guru selalu merasa kebingungan untuk melakukan pembelajaran kolase. Guru berharap bahwa ingin sekali ada satu pegangan/panduan khusus yang berisikan materi kolase yang sesuai dengan kebutuhan anak usia dini.

Hambatan-hambatan yang dialami oleh pendidik ini sejalan dengan temuan dari Dewi, (2019) yang menyebutkan ada beberapa kendala yang sering ditemui diantaranya masalah pemilihan bahan ajar untuk pembuatan kolase, pengelolaan waktu, sampai dengan peserta didik yang kurang kondusif.

Berdasarkan hasil temuan dapat disimpulkan bahwa guru masih belum memahami konsep pembelajaran kolase, kegiatan yang ada di kelas hanya mengikuti dari tahun sebelumnya serta guru tidak punya bahan ajar khusus untuk kegiatan kolase sehingga akan terjadi kebingungan saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

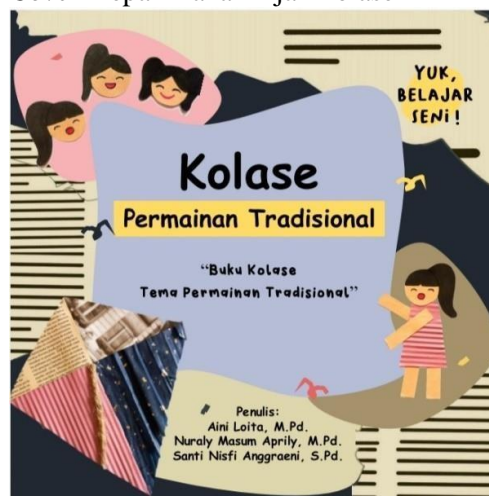
Dari temuan-temuan yang didapat, peneliti mengembangkan bahan ajar materi berupa sejarah kolase, manfaat kegiatan kolase, metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran karya seni kolase, alat dan bahan kolase, langkah-langkah pembuatan karya seni kolase, dan evaluasi pengembangan kolase.

Untuk menjawab masalah-masalah yang ditemukan dilapangan, bahan ajar yang akan diciptakan harus unik dan menarik. Sehingga dapat menciptakan sesuatu yang berbeda dan menarik. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Nasution et al., (2017) yang menjelaskan bahwa bahan ajar itu harus unik dan spesifik, unik berarti bahan ajar tersebut hanya dapat digunakan untuk proses pembelajaran tertentu dan spesifik artinya isi dari bahan ajar dirancang dengan sedemikian rupa untuk mencapai tujuan yang telah direncanakan.

Proses rancangan produk diawali dengan melakukan analisis kurikulum meliputi program pengembangan, kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator pencapaian, serta tujuan pembelajaran. Produk bahan ajar didesain dengan menggunakan *microsoft powerpoint* untuk penulisan materinya. Selain itu, peneliti juga menggunakan aplikasi *adobe illustration* dan *paint tool sai* untuk membuat ilustrasi gambar yang digunakan pada bahan ajar. Pembuatan ilustrasi gambar ini dibantu dengan alat *pen table* untuk memudahkan peneliti dalam menggambar ilustrasi. Tahap selanjutnya setelah peneliti membuat rancangan produk adalah melakukan validasi rancangan produk oleh para ahli. Validasi rancangan produk bahan ajar kolase yang dilakukan peneliti ditujukan untuk mengetahui kelayakan rancangan produk berdasarkan penilaian ahli pembelajaran seni rupa anak usia dini, ahli media pembelajaran anak usia dini dan ahli pedagogik anak usia dini.

Pengembangan Produk Bahan Ajar Kolase dimulai dari konstruksi produk bahan ajar yang terdiri dari:

1. Cover Depan Bahan Ajar Kolase



Gambar 1

Cover depan atau cover luar bahan ajar kolase terdiri dari judul utama buku, sub judul, keterangan bahan ajar kolase, keterangan usia, dan keterangan untuk nama penulis, sesuai dengan rancangan umum yang telah dinyatakan layak oleh setiap validator. *Setting* dan *layout* cover dibuat berdasarkan storyboard yang telah divalidasi. Desain dan ilustrasi buku disesuaikan dengan tema buku dan isi bahan ajar, yaitu karya seni kolase.

2. Cover Dalam Bahan Ajar Kolase

Cover dalam buku menggunakan desain yang sederhana, sesuai *storyboard* yang telah divalidasi, dan tidak disertai gambar ilustrasi. Cover dalam bahan ajar kolase ini terdiri atas judul utama buku, sub judul, keterangan bahan ajar kolase, keterangan usia, dan keterangan untuk nama penulis dan ilustrator yang ditulis dengan menggunakan font *winkle* dengan ukuran *font* yang telah disepakati pada rancangan umum produk bahan ajar kolase.

3. Lembar Hak Cipta

Lembar hak cipta dikonstruksi berdasarkan rancangan umum dan *storyboard* yang telah disetujui. Halaman ini berisi nama penulis, pembuat desain ilustrasi, penata buku (*setting* dan *layout*), dan pernyataan hak cipta. Halaman ini dibuat sebagai identitas dari buku bahan ajar kolase, serta sebagai bentuk kepemilikan buku bahan ajar kolase. Pada halaman ini didesain secara sederhana akan tetapi, font yang digunakan masih senada dan sama dengan font sebelumnya, yang sudah disepakati pada rancangan umum produk bahan ajar kolase.

4. Pengantar

Kata pengantar didesain dengan *background* yang sederhana, sama seperti *cover* dalam. Kata pengantar berisi ucapan syukur dari penulis karena telah menyelesaikan bahan ajar kolase, serta harapan agar bahan ajar kolase ini dapat bermanfaat untuk pembacanya.

5. Daftar Isi

Setting dan *layout* daftar isi dibuat berdasarkan *storyboard* yang telah divalidasi. Daftar isi berisi sub-sub pembahasan materi yang terdapat dalam buku bahan ajar kolase. Daftar isi dibuat

dengan menggunakan simbol kepala binatang untuk tiap sub materi pembahasan, sesuai dengan rancangan umum produk bahan ajar kolase.

6. Halaman Isi

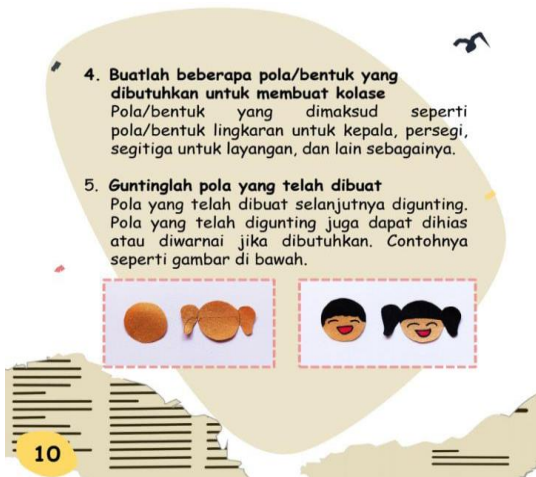
Halaman isi berisi materi-materi meliputi pengertian kolase, sejarah singkat seni kolase, manfaat kegiatan kolase untuk anak usia dini, pembelajaran kolase untuk anak usia dini, langkah-langkah membuat karya seni kolase, pengenalan permainan tradisional, contoh karya seni kolase permainan tradisional, evaluasi materi dan daftar pustaka.



Gambar 2



Gambar 3



Gambar 4



20

Gambar 7



Gambar 5

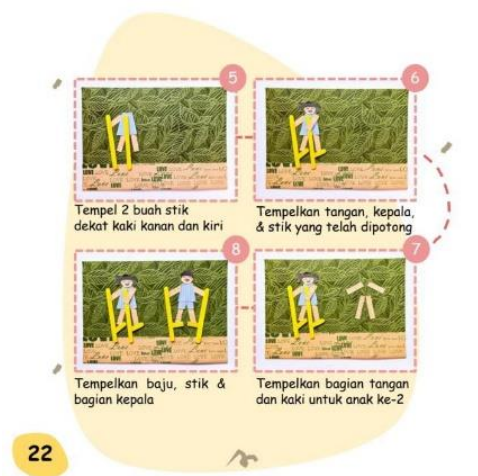


21

Gambar 8



Gambar 6



22

Gambar 9

7. Cover Belakang



Gambar 10

SIMPULAN

Pembuatan produk pengembangan bahan ajar kolase ini berdasarkan hasil analisis permasalahan yang didapat dari studi lapangan dan dibuat berdasarkan hasil studi literatur, yang selanjutnya dirancang menjadi rancangan umum bahan ajar kolase. Rancangan umum yang sudah divalidasi oleh validator ahli selanjutnya dibuatkan *storyboard*, dan setelah *storyboard* divalidasi, peneliti mulai mengkonstruksi produk pengembangan dari bahan ajar kolase untuk pembelajaran pada anak usia dini, sehingga menghasilkan produk bahan ajar kolase yang tervalidasi kelayakannya secara teoritis, dan dapat untuk selanjutnya digunakan dalam pelaksanaan uji coba produk di lapangan.

DAFTAR PUSTAKA

Alisah, O., Azizah, N., Yusuf Muslihin, H., & Rahman, T. (2022). Efektifitas Peningkatan Motorik Halus Pada Anak Usia Dini Melalui Media Kolase. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 69–77.

Fiana, R. O., Relmasira, S. C., & Hardini, A. T. A. (2019). Perbedaan Penerapan Model Project Based Learning Dan Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas 4 Sd. *Jurnal Basicedu*, 3(1), 157–162. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i1.108>

Kunto, I., Ariani, D., Widyaningrum, R., &

Syahyani, R. (2021). Ragam Storyboard Untuk Produksi Media Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 4(1), 108–120. <https://doi.org/10.21009/jpi.041.14>

Lestari, R. H., Sumitra, A., Nurunnisa, R., & Fitriawati, M. (2020). Perancangan Perencanaan Pembelajaran Anak Usia Dini Melalui Sistem Informasi Berbasis Website. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1396–1408. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.770>

Nasution, S., Afrianto, H., NURFADILLAH SALAM, S. & J., Nim, N., Sadjati, I. M., Agent, S. G., Sifat, T., Dan, F., Studi, P., Pangan, T., Pertanian, F. T., Katolik, U., Mandala, W., & Aceh, D. (2017). Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar. *Pendidikam*, 3(1), 1–62. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>

Prastowo, A. (2011). *Panduan Kreatif Membuat Bahan ajar Inovatif*. Yogyakarta:DIVA Press.

Priyatni, E. T., & Wahono, A. S. (2012). Model Penyusunan Bahan Ajar Membaca Berbasis Pendidikan Multikultural dan E-Learning. *Litera*, 11(1), 1–14.

Pura, D. N., & Asnawati, A. (2019). Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kolase Media Serutan Pensil. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 4(2), 131–140. <https://doi.org/10.33369/jip.4.2.131-140>

Ratnawati, C., & Kharizmi, M. (2020). Upaya Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Melalui Kegiatan Kolase Di Tk Al-Kautsar Kabupaten Bireuen. *Jurnal Pendidikan Guru Anak Usia Dini*, 01(02), 52–58. <http://103.215.72.91/index.php/jpg/article/view/60>

Sobandi, B. (2016). Metode pembelajaran seni rupa. *File.Upi.Edu*, 0103516102, 1–20.

Tabrani, Primadi. (2014). *Proses Kreasi-Gambar Anak-Proses Belajar*. Jakarta: Erlangga

Yuningsih, C. R. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Seni Rupa Anak Usia Dini Bagi Mahasiswa Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Edukasi Sebelas April*, 1(2), 102–113.