

PENDAMPINGAN IMPLENTASI PRAKTEK SENI CETAK TINGGI UNTUK GURU PAUD DENGAN *SERVICE - LEARNING APPROACH*

Bayyinah Nurrul Haq
Desain Produk Universitas Trilogi
JL.TMP Kalibata no.1, Pancoran, Jakarta Selatan
bayyinah.nh@trilogi.ac.id

Muhammad Rezlha Ghirvany
Desain Produk Universitas Trilogi
JL.TMP Kalibata no.1, Pancoran, Jakarta Selatan
m.rezlha28@gmail.com

Mia Rachmawaty
PG-PAUD Universitas Trilogi
JL.TMP Kalibata no.1, Pancoran, Jakarta Selatan
mia_rachmawaty@trilogi.ac.id

Anita Agustina
PG-PAUD Universitas Trilogi
JL.TMP Kalibata no.1, Pancoran, Jakarta Selatan
anita.01agustina@gmail.com

Penulis Korespondensi: Bayyinah Nurrul Haq

Abstrak— Tulisan ini merupakan pembahasan kegiatan abdimasyarakat dari prodi Desain Produk dan PG-PAUD Universitas Trilogi di PAUD DDP Plus pada Juli 2023. Kegiatan berupa pendampingan guru DDP yang bertujuan untuk menguji dan mengevaluasi implementasi pembelajaran seni cetak tinggi di tingkat PAUD. Latar belakang permasalahan adalah kebutuhan mitra untuk pengujian materi atau program pembelajaran secara langsung di kelas dalam hal penerapan materi berkarya seni rupa dan rencana kegiatan pembelajarannya. Seni cetak tinggi adalah teknik berkarya dengan keunggulan pada teknik, alat dan media yang fleksibel, mudah diakses, dan mudah dikerjakan sehingga cocok untuk siswa PAUD. Namun, dalam mengimplementasikan pembelajaran seni cetak tinggi, membutuhkan persiapan yang matang, termasuk pemetaan masalah mitra, penetapan target dan jenis materi yang akan diujicobakan. Metode yang digunakan adalah *Service-Learning Approach* (SLA). Tahap persiapan meliputi pemetaan masalah mitra, penetapan target, dan jenis materi yang akan diujicobakan. Tahap pelayanan meliputi ujicoba materi, menyusun skenario pembelajaran, persiapan ujicoba, dan pelaksanaan di kelas. Tahap evaluasi meliputi evaluasi pelaksanaan ujicoba di kelas dan evaluasi keseluruhan kegiatan. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa seni cetak tinggi berhasil diujicobakan di kelas TKA dan TKB dengan baik. Siswa menunjukkan antusiasme dan fokus yang tinggi dalam pembelajaran ini, serta mampu menyelesaikan tugas dengan baik, 90% siswa mendapatkan hasil karya yang baik. Evaluasi proses pembelajaran menunjukkan bahwa jenis kegiatan pembelajaran ini disukai oleh peserta didik. Peran guru dalam pembelajaran ini dominan sebagai fasilitator karena siswa dapat bekerja secara mandiri dan berimprovisasi saat mewarnai cetakkannya. Selanjutnya teknik cetak tinggi akan dikembangkan untuk kegiatan lain di DDP.

Kata Kunci—PAUD, Cetak Tinggi, Pengabdian Masyarakat, Rencana Pembelajaran Seni Rupa, Pendidikan Seni



Abstract— In July 2023, the Industrial Design and Early Childhood Teacher Education department at Trilogi University conducted a community service activity at DDP Plus, focusing on mentoring DDP teachers to explore the implementation of relief printmaking in kindergarten art classes. The objective was to directly assess art education materials and programs, particularly in visual arts and lesson plans. Relief printmaking, known for its versatility and ease of completion, proved beneficial for early childhood students. However, successful learning program activity will require careful planning and identification of partner institution concerns, setting goals, and selecting study materials. The project followed the Service-Learning Approach (SLA) in three stages: planning, service, and evaluation. The planning stage involved identifying partner concerns, setting goals, and selecting materials. The service phase encompassed testing the materials, devising a lesson scenario, preparing for the test, and implementing it in the classroom. Evaluation entailed examining the test's implementation and reviewing the overall activity. The results showed effective testing of relief printmaking in kindergarten classes, with 90% of students achieving good results. Students demonstrated high interest and focus during the learning process. Participants enjoyed this learning activity, and teachers played a facilitative role. On the other hand, students worked independently and improvised while coloring their prints. In the future, DDP will implement relief printmaking into other activities within the DDP.

Keywords—Early Childhood Education, Relief Printmaking, Community Service, Visual Art Lesson Plan, Art Education,

I. PENDAHULUAN

Tokoh pendidikan dunia seperti Froebel, Lowenfeld, dan Kellogg sepakat mengenai pentingnya seni dalam Pendidikan anak usia dini. Froebel (1782-1852) dikenal sebagai pionir pendidikan anak usia dini berpendapat bahwa kegiatan permainan dan aktivitas kreatif, termasuk seni rupa, adalah bagian integral dalam pendidikan anak usia dini. Di sisi lain, Loewenfeld dan Kellogg menyepakati adanya pengaruh tahapan perkembangan anak terhadap karya seni yang dihasilkannya.

Senada hal itu pemerintah Indonesia berkomitmen untuk menjadikan seni sebagai bagian yang tak terpisahkan dari kegiatan belajar mengajar di tingkat anak usia dini, dengan harapan akan membantu mengembangkan potensi anak-anak secara menyeluruh dan berdaya guna. Proses pembelajaran anak usia dini lebih menekankan pada kegiatan bermain sambil belajar, belajar seraya bermain.

Pendidikan seni khususnya seni rupa untuk siswa PAUD merupakan kegiatan belajar yang dilakukan lewat bermain sehingga selaras dunia anak. Masa pendidikan ini merupakan fase pengenalan terhadap berbagai bidang dan ilmu yang akan dipelajari anak kelak di jenjang yang lebih tinggi. Oleh karena itu pendidikan seni yang diberikan di tingkat PAUD bertujuan untuk mendorong munculnya minat pada anak dalam berolah seni .

Aktivitas di kelas berkarya seni rupa di tingkat PAUD yang populer adalah menggambar dan mewarnai. Dua kegiatan ini populer karena memiliki kelebihan: mudah, terbiasa, tersedia. Sebenarnya masih banyak teknik dan media berkarya yang menarik bagi siswa dan memungkinkan untuk dilaksanakan oleh anak usia PAUD dan akses alat dan media yang mudah didapatkan di lingkungan sekolah. Salah satu teknik berkarya seni yang memenuhi kriteria ini adalah mencetak. Teknik mencetak memiliki keunggulan karena mudah, tahapan berkaryanya bisa disesuaikan, jenis teknik dan medianya banyak pilihan (Remida Sagala, 2019).

Pemilihan teknik, tema karya, dan berbagai media yang digunakan dalam kegiatan belajar di PAUD harus disesuaikan dengan kondisi kognitif, fisik nya. Aspek konteks lingkungan dan manajemen sekolah akan mempengaruhi strategi pembelajaran . Oleh karena itu dalam menyusun rencana pembelajaran dibutuhkan ujicoba -simulasi terlebih dahulu untuk mendapatkan rencana kegiatan yang sesuai dengan minat dan kemampuan siswa usia PAUD (Haq & Rachmawaty, 2023). Oleh karena itu guru perlu mempersiapkan strategi pembelajaran yang memahami kondisi ini.

Tulisan ini adalah pembahasan tentang pelaksanaan abdi masyarakat yang beranjak dari kebutuhan pendampingan penyusunan kegiatan berkarya seni rupa di sekolah tingkat usia dini. Jenis



karya seni yang dijadikan materi ajar di kelas adalah cetak tinggi untuk siswa TKA dan TKB. Kegiatan abdimasyarakat ini dilaksanakan di *Dandelion Day Care Plus* (DDP) yang berlokasi di Depok Jawa Barat pada kurun waktu Juni sampai dengan Juli 2023.

II. TINJAUAN PUSTAKA

Kesuksesan sebuah proses pembelajaran dipengaruhi oleh perencanaan programnya. Sebuah program pembelajaran terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Salah satu indikator kesuksesan suatu program pembelajaran adalah tercapainya tujuan pembelajaran yang sudah ditargetkan. Guru dan pengelola adalah perencana sekaligus pelaksana setiap program kegiatan belajar mengajar (Mayar et al., 2019).

Unsur dalam sebuah program kegiatan pembelajaran adalah ketersediaan bahan ajar yang sesuai dan memadai bagi peserta didik, guru, dan lingkungan pendukungnya. Bahan ajar adalah segala bentuk materi yang digunakan untuk mendukung guru atau instruktur dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Bentuknya dapat berupa bahan tertulis seperti *hand out*, buku, modul, lembar kerja mahasiswa, brosur, leaflet, *wallchart*, maupun bahan tidak tertulis seperti video/ film, VCD, radio, kaset, CD interaktif berbasis komputer dan internet. Tujuan penggunaan beragam bahan ajar ini adalah untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran bagi para peserta didik. (Rukiyah et al., 2022).

Pembelajaran seni seharusnya dapat mengembangkan potensi artistik dan estetis siswa secara optimal. Agar kondisi tersebut dapat tercipta maka peran guru menjadi sangat penting karena bertindak sebagai perencana yang merencanakan, menyiapkan, memastikan siswa dapat mengakses sarana, bahan ajar dengan baik. Khusus kelas seni dengan peserta didik usia belia peran guru akan lebih dominan dalam hal mempersiapkan perangkat pembelajaran menjadi sangat relevan dan krusial untuk mencapai hasil yang optimal (Eka & Pamungkas, 2022; Haq & Rachmawaty, 2023; Mustika & Wikanengsih, 2021; Rukiyah et al., 2022).

Pada tahap perencanaan guru sebaiknya mengalokasikan waktu untuk menguji program pembelajarannya terlebih dahulu. Kegiatan berkarya seni rupa umumnya merupakan kelas praktek hal ini mengacu pada prinsip pengembangan bahan ajar, yaitu: (1) materi yang layak dikembangkan haruslah lengkap, sesuai, memadai, mudah dipahami, mengandung nilai-nilai karakter, dan relevan. (2)

penyajian harus menarik, kreatif, inovatif, sistematis, dan memantik keaktifan peserta. (3) bahasanya harus mudah dimengerti dan komunikatif dan (4) visual grafisnya harus menarik, kreatif, inovatif, dan praktis. (Arsanti, 2018).

Terdapat berbagai jenis kegiatan berkarya seni rupa yang dapat dilakukan di kelas dengan peserta usia belia. Jenis berkarya seni rupa akan berkaitan dengan pemilihan teknik, alat dan medianya. Ketiga unsur ini saling berkaitan dan memiliki karakter khas sehingga memiliki tingkat kesulitan, kompleksitas tersendiri (Haq & Rachmawaty, 2023; Mayar et al., 2019).

Salah satu teknik berkarya seni rupa yang sudah diperkenalkan pada peserta didik usia belia adalah teknik cetak atau grafis. Seni cetak tinggi, atau *relief printmaking*, adalah jenis seni cetak tertua. Karya seni grafis yang paling awal banyak menggunakan teknik cetak relief, teknik yang sudah dikenal sejak awal abad ke-7 di Cina. Teknik cetak relief adalah salah satu teknik sederhana dalam menciptakan karya seni grafis karena bahan atau bidang yang digunakan mudah ditemukan. Cetak relief dapat dilakukan ketika terdapat permukaan atau benda timbul yang berfungsi sebagai penghantar tinta. Teknik ini sederhana sehingga cocok untuk diperkenalkan kepada peserta didik muda (Aripin et al., 2022; Sitompul, 2022).

Kelebihan seni grafis dibandingkan dengan seni lukis dan atau gambar lainnya, adalah keunggulannya untuk dibuat karya yang berulang, dengan kata lain memungkinkan dilakukan pelipatgandaan karya, seperti ketika kita melakukan cap jari atau cap stempel (Mayar et al., 2019).

Kegiatan ini dapat diaplikasikan pada anak usia dini dengan cara menyederhanakan alat dan bahan sesuai dengan perkembangan anak. Penyederhanaan tersebut dilakukan dengan menggunakan kertas yang telah dilubangi untuk mencetak gambar kembali. Oleh karena itu, teknik ini sering disebut sebagai teknik cetak tembus atau cetak saring.

Keuntungan dari seni cetak adalah memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengasah kreativitas dalam mengomposisikan dan mencampur warna, karena teknik ini mengurangi waktu pembuatan objek gambar. Siswa juga dapat langsung mewarnai, sehingga mereka memiliki lebih banyak waktu untuk berkonsentrasi pada pengolahan warna.

III. METODE

Metode pelaksanaan yang digunakan adalah model "*Service-Learning Approach*" (SLA). Pendekatan ini adalah pendekatan Upaya pemenuhan

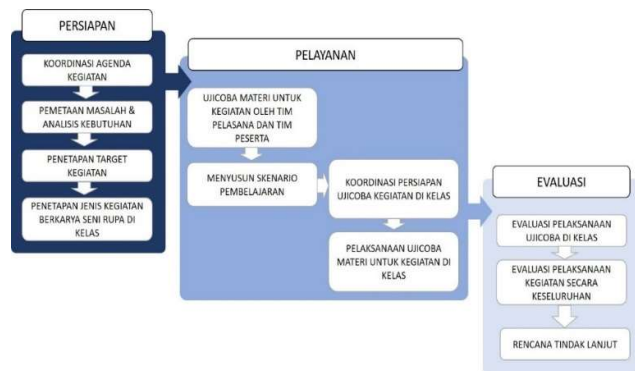
kebutuhan praktis komunitas dampingan lewat kegiatan pembelajaran atau pelatihan praktis. Proses dalam SLA melalui tiga tahap, yakni tahap persiapan, tahap layanan, dan tahap refleksi (Andriana & Septiana, 2022; Mustika & Wikanengsih, 2021; Pandanwangi et al., 2023).

Metode ini dipilih karena merupakan metode pemberdayaan masyarakat yang menghubungkan antara kegiatan kegiatan akademis di kampus untuk didiseminasikan ke masyarakat secara langsung. Sehingga bisa dirasakan manfaatnya oleh komunitas masyarakat. Pelaksanaan abdimasyarakat dengan metode SLA juga dapat dirasakan manfaatnya oleh mahasiswa. Mereka mendapatkan manfaat berupa: 1) dapat menggunakan ilmu dan keahlian yang dipelajari di kampus lewat kegiatan perkuliahan atau ikut serta dalam penelitian dosen selama kegiatan abdimasyarakat ini, 2) mengembangkan kepekaan sosial lewat terjun langsung di komunitas/masyarakat, 3) mengembangkan kemampuan berfikir kritis dan bertindak secara taktis dan praktis di lapangan (Mustika & Wikanengsih, 2021; Pandanwangi et al., 2023).

Pelaksanaan abdimasyarakat ini melibatkan mahasiswa dan Dosen dari Prodi Desain Produk (DP) dan Prodi PG- Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD) Universitas Trilogi. Keduanya adalah tim pelaksana yang berperan sebagai instruktur dan fasilitator. Tim pelaksana terdiri dari dua mahasiswa masing -masing dari Prodi DP dan prodi PG-PAUD. Sedangkan tim dosen terdiri dari satu dosen prodi DP dan PG PAUD. Sementara peserta adalah mitra abdimasyarakat yaitu *Dandelion Daycare Plus* (DDP). Tim peserta terdiri dari 6 orang guru dan tenaga pengajar di DDP, serta 10 peserta didik usia TKB dan 6 peserta didik usia TKA yang akan berperan sebagai peserta kegiatan berkarya seni.

Masa pelaksanaan abdimasyarakat ini mulai dari Juni hingga Juli 2023. Lokasi kegiatan terdiri dari dua tempat yaitu kampus Universitas Trilogi di Jakarta Selatan dan DDP yang berlokasi di Depok Jawa Barat.

Berdasarkan metode SLA maka pelaksanaan abdimasyarakat di DDP terdiri dari tiga tahapan yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi (Mustika & Wikanengsih, 2021; Pandanwangi et al., 2023). Maka alur kegiatan abdimasyarakat dijelaskan lewat gambar bagan di bawah ini,



Gambar 1. Bagan tahapan pelaksanaan kegiatan abdimasyarakat

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Tahap Persiapan

• Koordinasi agenda kegiatan

Pada tahap ini semua kegiatan dilaksanakan menggunakan komunikasi berbasis *WhatsApp* (WA). Semua kegiatan koordinasi dilaksanakan secara daring. Sebagian besar koordinasi dilaksanakan secara informal, dikarenakan DDP sudah menjadi mitra abdimasyarakat tim pelaksana selama lebih dari empat tahun. Program kerjanya sejak tahun 2020 berfokus pada peningkatan kegiatan belajar mengajar seni rupa dan kriya.

• Pemetaan masalah mitra,

Pelaksanaan abdimasyarakat tahun 2023 merupakan tahap lanjutan kerjasama antara prodi DP dan PG-PAUD Trilogi dengan DDP. Berdasarkan kegiatan tahun sebelumnya kebutuhan mitra adalah pengujian materi atau program pembelajaran secara langsung di kelas terutama dalam hal penerapan materi berkarya seni rupa dan rencana kegiatan pembelajarannya. Kegiatan abdimasyarakat sebelumnya lebih mengarah pada peningkatan kompetensi menggambar dan berkarya seni rupa dengan berbagai media.

• Penetapan target kegiatan

Tujuan dari ujicoba penerapan langsung di kelas adalah untuk mengetahui apakah ada hal – hal terkait strategi pembelajaran, pengelolaan kelas sudah berjalan sesuai harapan. DDA adalah sekolah tingkat PAUD yang terintegrasi dengan *daycare* sehingga memiliki gambaran peserta didik dengan rentang usia beragam yaitu TKA, TKB dan peserta *daycare*. Sehingga dibutuhkan suatu strategi kegiatan pembelajaran yang dapat dilaksanakan dalam hari

yang sama. Hal ini dibutuhkan untuk efisiensi pengelolaan kelas dalam hari yang sama. Hasil dari kegiatan abdimasyarakat ini diharapkan berbentuk, rencana pembelajaran di kelas TKA, TKB dan peserta *daycare*, materi dan media pembelajaran, alat dan media pembelajaran untuk kegiatan sejenis di waktu yang akan datang.

• Penetapan jenis kegiatan

Sesuai hasil evaluasi dan pemetaan kegiatan yang sudah pernah dilakukan oleh guru DDP di kelas, maka dari segi materi atau kegiatan berkarya seni yang akan diujicobakan harus mempertimbangkan beberapa aspek yaitu :

- 1) Aspek kesesuaian usia peserta dengan jenis aktivitas berkarya seni dengan tingkat umur peserta didik yaitu TKA, TKB, dan peserta *daycare* (3-4 tahun).
- 2) Aspek ketersediaan alat dan media yang mudah didapatkan, diproses oleh DDP
- 3) Aspek kegiatan berkarya seni yang bersifat menyenangkan dan memberikan pengalaman belajar yang berbeda, menarik, unik dan terdapat excitement-nya (biasanya didapatkan dari hal baru).
- 4) Aspek waktu kegiatan berkarya seni dalam format dalam kelas yang dapat diselesaikan dalam rentang waktu 25-30 menit untuk peserta TKA dan rentang waktu 30-45menit.

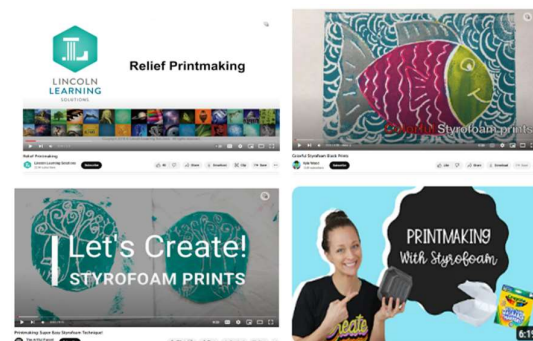
Berdasarkan pertimbangan tersebut maka kegiatan berkarya seni rupa yang akan dijadikan tema kegiatan pendampingan adalah seni cetak tinggi. Pertimbangannya adalah keunggulan dari aspek teknik yang bisa diadaptasi untuk peserta didik usia belia dan aspek kemudahan akses akses alat dan media. Secara umum seni cetak tinggi membutuhkan alat berupa cetakan, kuas atau pelabur warna lainnya, kertas, dan media pewarna. Alat dan media tersebut sebagian besar sudah tersedia di DDP atau mudah didapatkan di sekitar Depok dan *marketplace* dengan ongkos kirim relatif murah dan waktu pengiriman dalam 1-3 hari.

B. Tahap Pelayanan

• Ujicoba materi cetak tinggi

Setelah penetapan jenis kegiatan berkarya seni maka tim pelaksana melakukan studi pustaka untuk mendapatkan referensi tentang cetak tinggi dan inspirasi kegiatan seni cetak tinggi di sekolah-sekolah. Sumber pustaka berupa buku referensi tentang cetak tinggi, Instagram, dan Youtube.

Sumber video Youtube yang dijadikan referensi adalah 1. *Lincon Learning: Relief Printmaking* ; 2. *Kyle Wood : Colorful Block Printing* ; 3. *The Artful Parent : Printmaking Super Easy Styrofoam* ; 4. *BigIdeasArt: Printmaking with Styrofoam - Art Lessons for Kids*. Tampilan video Youtube tersebut sesuai dengan gambar 2 di bawah ini,



Gambar 2. Video YouTube yang dijadikan referensi

Sedangkan referensi dari *Instagram* yang dijadikan inspirasi kegiatan berkarya seni cetak relief adalah akun seperti : 1. *mskitlang* : di-post 30 Maret 2023; 2. *Brolocia* : di-post 8 September 2022 ; 3. *twotolove_bairantwins* : di-post 22 Juni 2023. Video *reels* dan *post* yang dijadikan acuan pengembangan materi cetak tinggi di DDP terdapat pada gambar 3 di bawah ini,



Gambar 3. Video dan post IG yang dijadikan referensi

Hasil studi pustaka dijadikan referensi untuk perancangan kegiatan dan penetapan alat, media yang akan digunakan di DDP. Adapun alat dan media yang digunakan adalah :

1. Alat: alat pelabur warna menggunakan kuas atau *roller* karet ,cetakan terbuat dari *stryfoam* 3mm menggunakan kemasan makanan *stryfoam* berukuran ±9.5 x 9.5 cm,palet warna plastik untuk menyimpan/mencampur cat akrilik

2. Media: pewarna berupa cat akrilik, kertas gambar 220 gsm warna putih ukuran A4.

Alat dan media yang digunakan dijelaskan pada gambar 4 di bawah ini,



Gambar 4. Alat dan media cetak tinggi

Selanjutnya tim pelaksana membuat video tutorial cetak tinggi. Pemilihan teknik, alat, media disesuaikan dengan ketersediaan dan kondisi peserta didik DDP. Video tutorial dibuat dengan menggunakan ponsel, aplikasi edit video *Capcut*, durasi video 4 menit. Tutorial berbentuk video tersebut dibagikan lewat *WhatsApp*. Lalu tim peserta mempraktekkannya di DDP dan membagikan dokumentasi proses dan hasilnya lewat *WhatsApp*.

Adapun urutan dari video tersebut adalah: 1) pembukaan; penjelasan alat dan media yang digunakan; 2) pembuatan cetakan; 3) pelaburan warna; 4) mencetak. Urutan kerja ini dapat dijelaskan melalui gambar 5 di bawah ini.



Gambar 5. Video tutorial cetak tinggi

• **Menyusun skenario pembelajaran**

Rencana kegiatan pembelajaran di kelas menekankan pada pertimbangan rentang usia peserta terdiri dari usia TKA dan TKB. Maka kegiatan di TKB diperkirakan akan mencapai 20-45 menit, karena umumnya mereka sudah terbiasa menggambar

dan mewarnai jadi mereka akan mencoba berbagai warna atau cetakan.

Untuk siswa TKA diperkirakan akan membutuhkan waktu 15-20 menit hingga satu karya bisa diselesaikan. Urutan kegiatan cetak tinggi di kelas dijelaskan pada tabel 1 di bawah ini,

TABEL 1. SKENARIO PEMBELAJARAN

NO	TAHAP	KEGIATAN
1	PENJELASAN MATERI 5"	Penjelasan tentang kegiatan cetak tinggi Menunjukkan hasil karya contoh
2	PERSIAPAN ALAT DAN MEDIA. 10"	membagikan kertas membagikan cetakan membagikan cat akrilik Membagikan kuas/roller karet
3	PROSES MENCETAK 15-45"	melabur/mewarnai cetakan menempelkan cetakan pada kertas meratakan warna dari cetakan ke kertas melepaskan cetakan menunggu hasil cetak mengering
4	PENUTUP 10"	Apresiasi karya Berfoto dengan karya masing-masing

• **Koordinasi persiapan kelas ujicoba**

Setelah semua penyusunan rencana pembelajaran selesai, maka ditetapkan tanggal pelaksanaan ujicoba di kelas pada hari Rabu, 12 Juli 2023. Semua alat dan media yang digunakan dipastikan tersedia dan dapat diproses di DDP. Penataan ruangan diajukan oleh pihak DDP dengan pembagian area kelas menjadi dua bagian yaitu tempat siswa berkarya yang terdiri dari meja dan kursi sementara alat dan media disiapkan di area berupa meja terpisah.

• **Pelaksanaan ujicoba di kelas**

Pelaksanaan kegiatan terdiri dari dua sesi terpisah dimulai dari pukul 09.00 – 11.30. Sesi pertama

dilaksanakan oleh siswa TKB dan membutuhkan waktu sekitar 45 menit hingga selesai sedangkan sesi kedua oleh siswa TKB membutuhkan waktu sekitar 30 menit.

Skenario kegiatan untuk TKA sesuai dengan yang direncanakan sedangkan pada sesi siswa TKB urutan kerja bertambah karena siswa rata – rata melakukan kegiatan cetak tinggi dalam satu hingga tiga karya.



Gambar 6. Dokumentasi kegiatan ujicoba cetak tinggi di DDP

C. EVALUASI

Setelah ujicoba di kelas selesai, dilakukan proses dokumentasi karya. Sesi berikutnya adalah diskusi dan refleksi atas pelaksanaan kegiatan. Hasil diskusi dan refleksi antara tim pendampingan dan tim guru DDP adalah:

• Penilaian terhadap pemilihan kegiatan Seni cetak tinggi

Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan, diskusi antara tim pelaksana dengan tim peserta maka mengenai pemilihan cetak tinggi sebagai teknik dan media cetak yang diperkenalkan di TKA dan TKB disimpulkan sebagai berikut,

1. Cetak tinggi bisa menjadi alternatif menarik untuk kegiatan kelas yang dapat diterapkan pada dua jenis jenjang kelas sekaligus. Hal ini dikarenakan cetak tinggi merupakan kegiatan berkarya seni yang lebih melibatkan alat dan keberanian dalam menggunakan media pewarna bukan bergantung kemampuan gambar atau mengarahkan garis.

2. Bentuk cetakan tertentu memiliki resiko gagal cetak hal ini dikarenakan:

a. Faktor Cetakan – desain objek yang akan dijadikan cetakan, pengerjaan cetakan

- Cetakan patah, umumnya disebabkan oleh bentuk/gambar cetakan yang merupakan gabungan beberapa bidang. Jenis gambar seperti ini cenderung memiliki resiko patah. Misalnya gambar hewan pada bagian kepala – badan, bila bidang sambungan badan ke kepala terlalu kecil maka kedua bagian akan mudah terlepas atau patah. Solusi: bagian sambungan diberi tempelan selotip plastik tipis jadi tidak mengganggu proses pelaburan warna karena masih memiliki ketebalan yang sama.

- Gambar hasil cetak tidak tegas, umumnya hal ini terjadi pada cetakan dengan model gambar dengan garis kurang tegas. Garis – garis tegas bisa didapatkan apabila cerukan pada cetakan cukup dalam, siluet.

b. Pemilihan jenis cat tipe *school grade/ children grade*

Jenis cat yang digunakan adalah cat akrilik tipe untuk pengguna anak -anak atau tipe *school grade/children grade*. Karakter cat jenis ini lebih encer memiliki tingkat “*coverage*” kurang baik untuk permukaan cetakan yang berbahan *stryfoam*. Hal ini mengakibatkan cat hanya bisa dilaburkan dengan kuas, bukan dengan *roller* karet. Hasil pelaburan cat pada permukaan cetakan berbahan *stryfoam* kurang merata, tidak menghasilkan blok warna yang solid sehingga objek gambar tidak terlalu jelas.

Kelemahan jenis cat ini juga menjadikan waktu cetak dan penempatan cetakan pada kertas lebih lama. Hal ini perlu menjadi perhatian khusus bagi peserta didik anak usia TKA karena mereka cenderung tidak *sabaran*. Apabila anak tersebut membuka cetakan sebelum waktu curing nya maka gambar yang dihasilkan berantakan dan kacau, karena cat basah terbawa oleh cetakannya.

• Penilaian terhadap pelaksanaan kegiatan ujicoba kelas

1. Kegiatan berjalan lancar karena siswa tertarik dan menyukai kegiatannya. Hasil evaluasi proses pembelajaran seni cetak tinggi terlaksana dengan baik, jenis kegiatan pembelajaran disenangi siswa terlihat dari antusiasme dan keseriusan yang tinggi saat kegiatan mencetak dilaksanakan.

2. Kegiatan bisa dilaksanakan secara mandiri karena tahapan kerja pendek, jenis pekerjaan mudah dikerjakan sendiri.

3. Kegiatan menarik bagi siswa karena melibatkan jenis kegiatan baru dan alat-alat baru yang belum pernah dicoba sebelumnya. Misalnya, menempelkan cetakan, melabur warna dengan *roller*, menekan cetakan pada kertas dengan menepuk -tepu atau diratakan dengan *roller* karet. Peran guru dan mahasiswa hanya sebagai fasilitator dalam pembelajaran sementara siswa TKB dapat bekerja secara mandiri dan berimprovisasi saat mewarnai cetakannya. Pelaksanaan KBM seni cetak tinggi untuk kelas B berjalan lancar, Sebagian besar siswa dapat mengerjakannya secara mandiri.

4. Kegiatan menyenangkan bagi siswa karena mereka dapat melakukannya berulang kali, memiliki kebebasan untuk memilih berbagai cetakan, bebas memilih warna dan mengkombinasikan sesuai keinginan mereka.

5. Mendapatkan hasil yang unik, kegiatan cetak tinggi terbuka terhadap pilihan jenis gambar/cetakan, pilihan warna, dan kebebasan mengkombinasikan warna yang diinginkannya. Hasil karya siswa TKA dan TKB di DDP menunjukkan bahwa seni cetak tinggi berhasil dilaksanakan, hampir 90% siswa dapat menghasilkan karya cetak yang utuh, bentuk gambar sesuai cetakannya. Hasil karya siswa DDP selama pendampingan di kelas ujicoba ditunjukkan pada gambar di bawah ini,



Gambar 7. Hasil karya siswa TKA – DDP



Gambar 8. Hasil karya siswa TKB - DDP

Beberapa siswa TKA dapat membuat dua sampai tiga gambar dengan berbeda-beda cetakan dan pilihan warna. Sedangkan beberapa siswa TKB memiliki lebih dari dua karya yang berasal dari cetakan

berbeda. Pada beberapa siswa TKB mewarnai dan menggambari cetakan sehingga mendapatkan hasil gambar yang unik, berbeda dari teman-temannya.

Keberhasilan ujicoba cetak tinggi atau kegiatan bertema seni grafis lainnya memiliki potensi untuk dikembangkan sebagai kegiatan berkarya seni rupa di kelas atau program kegiatan lainnya di DDP. Hal ini akan diagendakan pada kegiatan berikutnya.

V. KESIMPULAN

Pendampingan penyusunan bahan ajar seni rupa dan kriya bagi guru PAUD di DDP merupakan tindak lanjut program kerja sama Prodi DP-PG PAUD dengan DDP dalam hal bagian pengembangan kompetensi guru.

Hasil pendampingan melalui pelatihan dengan SLA menunjukkan guru – guru DDP dapat mengadaptasi, mengimplementasikan KBM seni rupa dengan tema kegiatan Cetak Tinggi menggunakan styrofoam bungkus makanan.

Pembelajaran seni cetak tinggi dapat dilaksanakan sesuai dengan perencanaan program pembelajaran yang sudah dirancang. Penyediaan alat dan bahan dalam pembelajaran seni cetak tinggi di DDP mudah ditemukan yaitu gambar cetak, cat air dan busa.

Hasil evaluasi proses pembelajaran seni cetak tinggi terlaksana dengan baik, jenis kegiatan pembelajaran di senangi oleh peserta didik. Hal ini terlihat dari tingginya antusiasme dan keseriusan saat kegiatan mencetak dilaksanakan. Peran guru hanya sebagai fasilitator dalam pembelajaran sementara siswa TKB dapat bekerja secara mandiri dan berimprovisasi saat mewarnai cetakannya. Selanjutnya teknik cetak tinggi akan dikembangkan untuk kegiatan lain di DDP.

VI. DAFTAR PUSTAKA

- Andriana, Y. F., & Septiana, U. (2022). Pelatihan Menggambar Bentuk Dasar Manusia Bagi Guru PAUD untuk Media Pembelajaran. *JURNAL INDUSTRI KREATIF DAN INFORMATIKA SERIES (JIKIS) Volume, 02(02)*, 58–65.
- Aripin, N. A. N. M., Muhamad, N. A., Mitot, K., & Hassannudin, S. N. H. (2022). The Evolvment in Printmaking Artwork Making Process and Technology Implementation as an Approach to Producing an Artwork. *Kupas Seni, 10(2)*, 47–56.

- Arsanti, M. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Penulisan Kreatif Bermuatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Religius Bagi Mahasiswa Prodi Pbsi, Fkip, Unissula. *KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra*, 1(2), 71–90. <https://doi.org/10.24176/kredo.v1i2.2107>
- Eka, E. S., & Pamungkas, J. (2022). Peningkatan Keterampilan Seni Terhadap Potensi Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6215–6224. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3316>
- Haq, B. N., & Rachmawaty, M. (2023). Strategi Pembelajaran Melukis dengan Teknik Mix-Media untuk Siswa Usia 4-7 Tahun. *Jurnal Multidisiplin West Science*, 2(1), 69–80. <https://doi.org/10.58812/jmws.v2i1.189>
- Mayar, F., Engla sari, N., Lina, L., & Zulherma, Z. (2019). PENERAPAN MODEL EVALUASI CIPP DALAM MENGEVALUASI PEMBELAJARAN SENI GRAFIS STENCIL PRINT DI TAMAN KANAK-KANAK. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(6), 1434–1439.
- Mustika, I., & Wikanengsih, W. (2021). Pendampingan Penyusunan Bahan Ajar Daring Berbasis Metakognitif Melalui Service Learning Approach. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 256–266. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/abdimas-siliwangi/article/view/7007%0Ahttps://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/abdimas-siliwangi/article/viewFile/7007/2574>
- Pandanwangi, A., Sukapura Dewi, B., Juli Rianingrum, C., & Wilastrina, A. (2023). Pelatihan Membuat Batik Diatas Kayu Dengan Menggunakan Metode Service Learning Di Sma Kebangsaan-Tanggerang Selatan. *Jurnal Abdimas Ilmiah Citra Bakti*, 4(1), 1–16. <https://doi.org/10.38048/jailcb.v4i1.1411>
- Remida Sagala, K. (2019). Pengaruh Kegiatan Mencetak Terhadap Kreativitas Anak Kelompok B Di TK Assisi Medan Tahun ajaran 2018 / 2019. *Jurnal Usia Dini*, 5(2), 29–38. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jud/article/view/14621>
- Rukiyah, R., Suningsih, T., & Syafricaningsih, S. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Kreativitas Seni Rupa Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3714–3726. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2385>
- Sitompul, T. A. (2022). Pembuatan Video Tutorial Aplikasi Teknik-Teknik Seni Grafis Pada Penciptaan Karya Untuk Anak Sekolah Dasar Selama Masa Pandemi Covid 19. *Acintya: Jurnal Penelitian Seni Budaya*, 13(2), 191–203. <https://doi.org/10.33153/acy.v13i2.4144>